

NR 5 (11) | MAJ 2026

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

ECHA CZASU

ZAGRANIE KARTY TO DOPIERO POCZĄTEK

GRY NA DZIEŃ DZIECKA

MEPLOWE PROPOZYCJE

PROBLEMY GRACZY

PARALIŻ PRZY WYBORZE GRY

GEEKOWY HOROSKOP

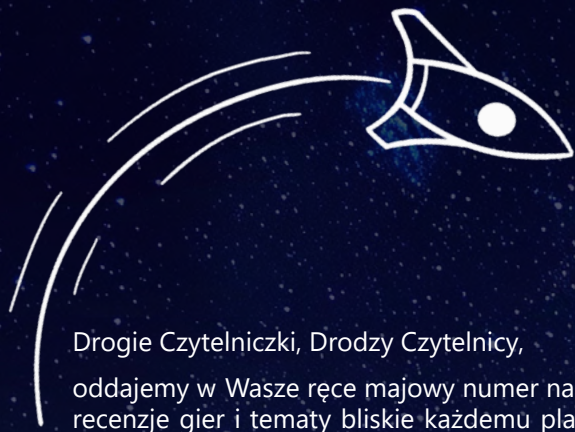
CO PRZYNOŚĄ GWIAZDY

W górach,
nad morzem...

Dotychczas
do wspierających



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



Drogie Czytelniczki, Drodzy Czytelnicy,

oddajemy w Wasze ręce majowy numer naszego magazynu – wydanie, które łączy w sobie wiosenną energię, świeże recenzje gier i tematy bliskie każdemu planszówkowicowi. Znajdziecie w nim zarówno lekkie i rodzinne tytuły, jak i bardziej wymagające gry oraz refleksje nad tym, jak i dlaczego gramy.

Na naszych stołach pojawiło się wiele ciekawych tytułów. Sprawdzamy, jak wypadają klimatyczne *Echa czasu*, w których gracze tworzą i rozwijają swoje drużyny, by przejąć kontrolę nad źródłami mocy. Przyglądamy się dynamicznej i pełnej humoru *Drużynie do zadań specjalnych*, opartej na powieści Marcina Mortki, a także dedukcyjnej kooperacji *Ostry dyżur: Nowy Jork – Oddział Ratunkowy*, gdzie liczą się współpraca i szybkie podejmowanie decyzji.

Nie zabrakło również lżejszych propozycji – szybkiej i sprytniej gry *Do windy* oraz pięknie wykonanej karcianki *All In: Wizjonerzy*. Zagraliśmy także w *Wesołego stracha na wróble*, w którym musicie zakasać rękawy, by wspólnie odbudować strażnika pola.

Byliśmy na dwóch ciekawych wydarzeniach: BookGame oraz One More Game. Piszemy o atmosferze tych spotkań, najciekawszych premierach i rozmowach toczących się wokół stołów. W naszej serii o ciekawych planszówkowych miejscach tym razem przedstawiamy Planszofest – inicjatywę, za którą stoją pasja, wspólna energia i ludzie chcący działać razem.

W szóstej części cyklu *Problemy graczy* poruszamy temat dobrze znany wielu z nas – paraliż przy wyborze gry. Gdy kolekcja rośnie, decyzja staje się coraz trudniejsza, a nadmiar opcji potrafi skutecznie zniechęcić do rozpoczęcia rozgrywki. Pokazujemy, skąd bierze się ten problem, i podpowiadamy, jak sobie z nim radzić. Wracamy także do tematu znanego fanom RPG – szabru, czyli niezdrowego zbieractwa przedmiotów przez bohaterów. W tym numerze przyglądamy się temu, jak większe skupienie na tożsamości postaci, świadome decyzje oraz szacunek do czasu przy stole mogą poprawić płynność i immersję rozgrywki.

Kontynuujemy także cykl *Gdy recenzent siada do planszówki. Kulisy oceniania gier*. W tej odsłonie oddajemy głos kolejnym twórcom, którzy opowiadają o swoim podejściu do testowania i mówienia o planszówkach. To spojrzenie zza kulis pozwala lepiej zrozumieć, co kryje się za każdą opinią.

Z okazji nadchodzącego Dnia Dziecka przygotowaliśmy zestawienie gier idealnych do wspólnej zabawy z najmłodszymi. Pokazujemy, że planszówki mogą być świetnym sposobem na budowanie relacji i spędzanie czasu w gronie rodzinnym. Ale idziemy także o krok dalej: zachęcamy, by rozpocząć z dzieckiem RPG-ową przygodę; bo to nie tylko rozrywka, lecz także rozwój wyobraźni i kreatywności oraz okazja do wspólnego tworzenia historii, które na długo zostają w pamięci.

Jak zawsze przygotowaliśmy dla Was również stałe działy – geekowy horoskop oraz kolorowanke.

Mamy nadzieję, że ten numer będzie dla Was inspiracją do sięgania po nowe tytuły, odkrywania różnych sposobów grania i – przede wszystkim – spędzania czasu przy planszy w dobrym towarzystwie.

Do zobaczenia przy stole!
Redaktorzy Naczelni
Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk

Redaktorzy:

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

Korektorzy:

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

Skład magazynu:


Ania Kucharska
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Kinga Pieczyńska
Agnieszka Skrzypiec
Julia Szafoni
Damian Tymiński

Projekt okładki:

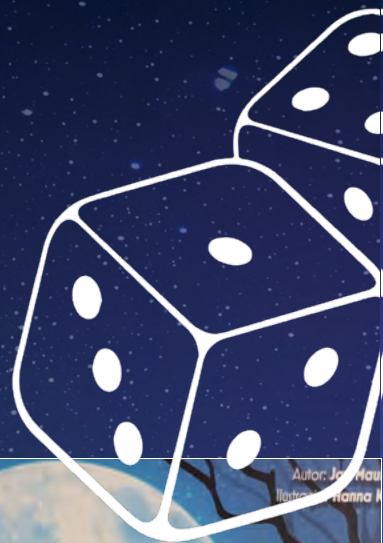
Kinga Pieczyńska

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 DZIEŃ DZIECKA
MEPLOWE PROPOZYCJE

13 RELACJA Z BOOKGAME
WYDARZENIE, O KTÓRYM TRUDNO ZAPOMNIEĆ

17 RELACJA Z ONE MORE GAME
TARGI DLA MIŁOŚNIKÓW GIER WSZELAKICH

21 WYDARZENIA
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

24 PLANSZOFEST
INICJATYWA Z PASJĄ

30 ECHA CZASU
ZAGRANIE KARTY TO DOPIERO POCZĄTEK

33 DRUŻYNA DO ZADAŃ SPECJALNYCH
WYPRAWA PRZECIWKO ZŁEMU



36 OSTRY DYŻUR
NOWY JORK: ODDZIAŁ RATUNKOWY

38 DO WINDY
BO CZEKANIE NA SWOJĄ KOLEJ JEST
PRZEREKLAMOWANE



W TYM MIESIĄCU...

42 ALL IN: WIZJONERZY
WSZYSTKO ALBO NIC

45 WESOŁY STRACH NA WRÓBLE
ODBUDUJCIE GO PO BURZY

47 KOLOROWANKA
DLA MAŁYCH I DUŻYCH

48 KULISY OCENIANIA GIER CZ. 2
GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

65 PROBLEMY GRACZY
I JAK JE ROZWIĄZAĆ

69 DZIEŃ DZIECKA Z RPG
CZY WARTO ZAMIENIĆ INNE PREZENTY NA
PODRĘCZNIK DO GRY FABULARNEJ



71 SZABER CZ. 2
CZYLI O NIEZDROWYM ZBIERACTWIE

73 GEEKOWY HOROSKOP
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA?



Z ŻYCIA REDAKCJI

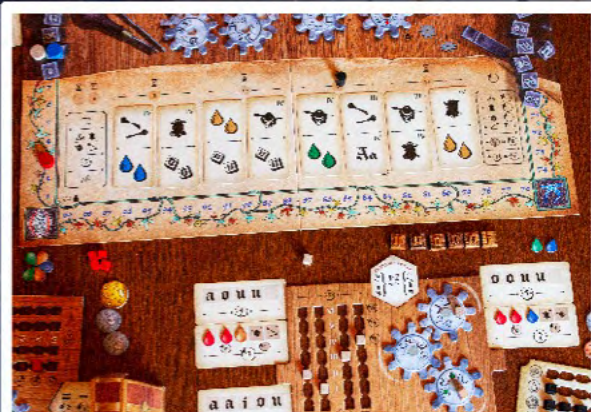
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

5/2026



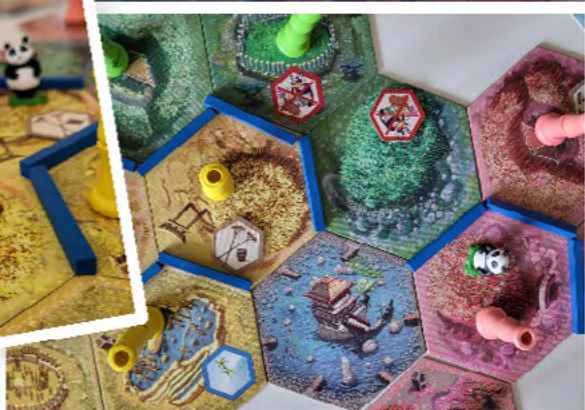
Liście

Liście to ładny i szybki fillerek – ogarnięcie zasad trwa parę minut, rozgrywka niewiele dłużej.



Gutenberg

Czasami dobrze jest poczuć się jak w XV-wiecznej drukarni i zawalczyć o uznanie wśród pionierów drukarstwa.



Takenoko

Hoduj bambus, karm pandę i wygraj sprytem!



Nippon: Zaibatsu

Nippon: Zaibatsu to strategiczne euro o budowaniu potęgi przemysłowej w Japonii, oparte na unikalnym zarządzaniu pracownikami i bezwzględnej walce o wpływy w regionie.





| Karnuta

W Karnucie wcielamy się w druidów, którzy starają się uwarzyć jak najsilniejszy eliksir. Uważajcie, co wrzucacie do kociołka!



| Zamek Kombo

Określenie „mały, ale wariat” dobrze pasuje do Zamku Kombo. Niewielkie pudełko skrywa zaskakująco dużo frajdy z kombinowania.



| Tajniacy: Powrót do Hogwartu

Zamiast zaklęć rzucamy skojarzenia, zamiast pojedynków prowadzimy tajną grę słów. W murach Hogwartu znowu dzieje się magia.



| Pierwszy szczur w kosmosie

W Pierwszym szczurze w kosmosie wysyłamy naszych podopiecznych na podbój innych planet w rakiecie z puszek. Premiera już w czerwcu.



| Hobbit: Tam i z powrotem

Klimatyczna przygoda rodem ze Śródziemia. Przemierzaj niebezpieczne szlaki, zdobywaj skarby i unikaj pułapek!

GRY NA

Dzień Dziecka

Dzień Dziecka to świetna okazja, by odłożyć na bok codzienny pośpiech i spędzić trochę czasu z najmłodszymi w sposób, który naprawdę zbliża. Wspólne granie w planszówki sprawdza się doskonale – nie tylko pozwala się pośmiać, pokombinować i nauczyć czegoś nowego, ale przede wszystkim sprawia, że możemy побыć razem. Przygotowaliśmy dla Was zestawienie gier, które świetnie się sprawdzą zarówno w rozgrywkach typu rodzice kontra dzieci, jak i podczas rywalizacji między młodszymi graczami. To propozycje dla wszystkich: od maluchów, które dopiero zaczynają swoją przygodę z planszówkami, po starszaków gotowych na większe wyzwania. Każdy znajdzie tu coś, co wywoła uśmiech i zapewni świetną zabawę całej rodzinie.



Emocje



2-4



7-99

Emocje od wydawnictwa Kukuryku to ciekawa propozycja zarówno dla dzieci, jak i dla rodziców. Dzięki niej cała rodzina pozna się lepiej! Emocje towarzyszą nam na co dzień, ale czy potrafimy o nich rozmawiać? Podczas gry porozmawiacie o nich – lekko i z uśmiechem, ale też całkiem serio. Gra rozwija inteligencję emocjonalną i empatię oraz kształtuje umiejętność wyrażania uczuć. Jest prosta, szybka i świetnie sprawdzi się zarówno w domu, jak i w przedszkolu czy szkole.

Magdalena S.



Wyd. Kukuryku



Wyd. Rebel



Gnaj, robaczku!



2-4



15-20 min



4+

Uroczą, pełną śmiechu i emocji grą dla najmłodszych, w której uczestnicy kibicują kolorowym dżdżownicom pędzącym pod ziemią w stronę kompostownika. Proste zasady oparte na rzutach kostką sprawiają, że już kilkuletnie dzieci szybko się orientują, na czym polega rozgrywka. Każda partia jest dynamiczna i nieprzewidywalna. Nie tylko bawi, ale też wspiera rozwój motoryki, uczy koncentracji i ćwiczy pamięć. Warto sięgnąć po ten tytuł – jest kolorowy, angażujący, a przy tym idealny do wspólnej zabawy z rodzeństwem lub rodzicami.

Magdalena K.

Blokus



2-4



20 min



7+

Blokus to abstrakcyjna gra strategiczna, w której gracze rywalizują o zajęcie jak największej przestrzeni na planszy, układając kolorowe elementy o różnych kształtach. Podczas rozgrywki zawodnicy otrzymują zestawy 21 elementów i naprzemiennie dokładają je na planszę, przestrzegając jednej kluczowej zasady: elementy tego samego koloru mogą stykać się wyłącznie rogami, nigdy bokami. Dzięki temu gra szybko zamienia się w pojedynek o przestrzeń, w którym trzeba jednocześnie rozwijać własne układy i blokować przeciwników. Celem jest wyłożenie jak największej liczby swoich elementów. Wygrywasz ci, którym zostanie ich najmniej.

Marcin



Wyd. Mattel

Wyd. Lucrum Games



Pingwin na lodzie



2-4



10-20 min



3+

Kto ma dzieci, ten wie, że uwielbiają rozwalać. Wieże, autka, piasek w piaskownicy – bam! I dziecko szczęśliwe. Przy grze *Pingwin na lodzie* da się to przekuć w przyjemne spędzenie czasu przy rodzinnym planszowym stole. Ustawiasz podwyższoną planszę, w puste miejsca wkładasz kostki lodu, a na samym środku ustawiasz pingwina. Bierzesz do ręki młoteczek i wykuwasz jak największy przeręb, ale uważaj – pingwin nie może wpaść do wody! To świetna gra zręcznościowa, przy której można dużo się pośmiać. Idealna na weekendowe popołudnie.

Monika

Kolorowe biedronki



2-6



20-30 min



4+

Biedronki wybierają się na bal. Każda z nich marzy o idealnym kolorowym stroju, ale... każda ma kropki tylko w jednym kolorze. Żeby wyglądać olśniewająco, muszą się trochę nimi powymieniać. I tutaj zaczyna się cała frajda! Na noskach biedronki mają magnesy, dzięki którym się przyciągają lub odpychają. Jeśli się polubią i przyciągną, wymieniają się kropkami. Zasady są bardzo proste, dlatego można wciągnąć do zabawy całą rodzinę. To gra kooperacyjna, więc nie ma tu rywalizacji – jest za to nauka współpracy i podejmowania decyzji, a przy okazji także wsparcie w nauce kolorów i liczenia oraz rozwoju zdolności manualnych.

Magdalena K.



Wyd. Egmont

Wyd. Rebel



Dixit Kids



3-6



ok. 25 min



6+

Dixit Kids to kooperacyjna gra skojarzeń stworzona z myślą o młodszych graczach, w której uczestnicy wspólnie próbują odgadnąć emocje i dopasować je do ilustracji na kartach. Tematyka gry opiera się na wyobraźni, uczuciach i interpretowaniu obrazów, co nadaje jej lekki, bajkowy klimat. Podczas rozgrywki jeden z graczy wciela się w rolę Naczelnego Kictonosza i wybiera kartę najlepiej oddającą nastrój danego bohatera. Zadaniem pozostałych jest wskazanie właściwej ilustracji spośród dostępnych kart. Zasady rozgrywki znane z klasycznego *Dixita* zostały tu uproszczone, dzięki czemu gra jest bardziej przystępna i zrozumiała dla dzieci, a jednocześnie zachęca do rozmowy o emocjach. Talia z tej wersji gry jest w pełni kompatybilna z pozostałymi częściami serii, co umożliwia podmienianie i mieszanie kart z wielu edycji.

Marcin

Opowiadanki



2-6



20 min



5+

Co powiecie na grę, podczas której czytacie bajki? Takie właśnie są *Opowiadanki*. Czytacie i decydujecie, jak wyglądają postacie, o których mowa w tekście. Kim jest mała łobuziara? Flamingiem, osłem, a może muchą? Czy uroczy delfin może być zrzędliwą ciotką albo chciwym czarnoksiężnikiem? Wszystko zależy od Was i Waszej wyobraźni. Każda rozgrywka to ciekawa historia i zupełnie nowi bohaterowie, dzięki temu na uczestników czeka wiele godzin fantastycznej zabawy. Warto sięgnąć też po dodatek – *Opowiadanki: Nowe przygody*.

Magdalena K.



Wyd. Rebel

Wyd. Rebel



Kingdomino



2-4



15 min



8+

Kingdomino to gra kafelkowa inspirowana mechaniką domina, która polega na budowaniu królestw składających się z różnorodnych terenów, takich jak lasy, pola, jeziora czy góry. Podczas rozgrywki gracze dobierają kafelki przedstawiające dwa połączone obszary i dodają je do swoich układów, pilnując, aby pasowały przynajmniej do jednego już ułożonego terenu. Kluczowe jest planowanie przestrzeni, ponieważ królestwo ma ograniczony rozmiar. Punkty zdobywa się za utworzenie jak największych obszarów tego samego typu.

Marcin

Nutventure



2-4



30 min



6+

Macie niepowtarzalną okazję wcielić się w rolę wiewiórek gromadzących zapasy na zimę. Wasza plansza to drzewo. Serio. Niesamowita kilkupoziomowa konstrukcja, która naprawdę robi wrażenie. Wiewiórki biegają po niej zgodnie ze wskazaniem kostki i wypatrują miejsc, w których znajdują się orzechy. Ale uwaga! Trzeba uważać na sowę i lisa, bo będą Wam skutecznie przeszkadzać w dotarciu do skrytek.

Magdalena K.



Wyd. Albi

Warzywa wartościowe



2-6



15 min



7+

Jeśli szukasz czegoś szybkiego, ale i do pogłównowania, *Warzywa wartościowe* to idealny tytuł. Zasady da się wyjaśnić w niecałe pięć minut, a reszta czasu to już tylko świetna zabawa. W trakcie gry musicie zebrać z targu warzywa, które będą najwięcej warte na koniec gry – im więcej kosztują, tym więcej punktów dla Was. Z końcem każdej rundy wartość wybranych warzyw podnosi się o jeden, ale trzeba uważać, bo jeśli musicie podnieść cenę ponad maksymalne pięć monet, następuje... krach. I nagle brokuł, w którego zainwestowaliście, staje się Waszą wielką przegraną. Ta gra to nie tylko ładne ilustracje, ale również przyspieszony kurs biznesu. Przyjemne z pożytecznym.

Monika



Wyd. Mudpoko

Skubane kurczaki



2-4



15-20 min



4+

Skubane kurczaki to dynamiczna gra pamięciowa, w której gracze wcielają się w kury próbujące dogonić przeciwników i oskubać ich z piór. Podczas rozgrywki wszyscy poruszają się swoimi pionkami po torze ułożonym z kafelków jajek, próbując dopasować odkrywane kafelki wybiegu do wzoru jajka znajdującego się przed ich kurą. Jeśli im się to uda, mogą przesuwac się dalej i kontynuować ruch, a jeśli nie – kończą swoją turę. Kluczowym elementem jest zapamiętywanie położenia obrazków, ponieważ pozwala to na szybsze poruszanie się po planszy. Gdy jedna kura dogoni inną, może ją przeskoczyć i przejąć wszystkie jej pióra. Zwycięża ten, kto jako pierwszy oskubie wszystkie kury.

Marcin



Wyd. Rebel

Wsiąść do Pociągu: Pierwsza podróż



2-4



15-30 min



6+

Wsiąść do Pociągu: Pierwsza podróż to gra rodzinna, w której wybieracie się w podróż po Europie i tworzycie kolejowe połączenia między miastami. To uproszczona wersja gier ze znanej serii, zaprojektowana tak, aby była łatwa do nauczenia także dla młodszych graczy. Każdy z podróżników otrzymuje karty biletów wskazujące miasta, które musi ze sobą połączyć poprzez ułożenie plastikowych wagoników na mapie. Dodatkowo ilustracje na kartach pomagają w orientacji na planszy i ułatwiają grę dzieciom, które nie potrafią jeszcze czytać. Rozgrywka ma charakter wyścigu, ponieważ osoba, która jako pierwsza zrealizuje szósty bilet, zostaje zwycięzcą!

Marcin



Wyd. Rebel

Wesoła gromadka



2-4



20 min



6+

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to przesłodka figurki pingwinów, małe i duże. Zadaniem graczy jest zebranie swojej gromadki blisko siebie – wszystkie ptaki jednego koloru muszą się znaleźć na sąsiadujących polach. A to wcale nie jest takie proste, bo na początku rozgrywki Wasze rodziniki są rozrzucone po całej planszy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zgromadzi swoje pingwinki w jednym miejscu. Trzeba dobrze planować, żeby nie dać się ograć. To bardzo angażująca zabawa nawet dla najmłodszych graczy.

Magdalena K.



Wyd. IUVI Games



Moje małe Everdell

1-4 ok. 20 min 6+

Moje małe Everdell to rodzinna gra strategiczna, w której gracze przenoszą się do leśnej krainy i rywalizują o stworzenie najlepiej rozwiniętego bajkowego miasteczka. Mechanika gry opiera się na wysyłaniu pracowników na mapę, zagrywaniu kart, zbieraniu surowców i rozwijaniu własnej krainy. Całość utrzymana jest w ciepłym, przyrodniczym klimacie. Zasady zostały uproszczone w porównaniu do klasycznego *Everdella*, dzięki czemu tytuł jest przystępny dla młodszych graczy – a jednocześnie wciąż daje satysfakcję z planowania i podejmowania decyzji, pobudzając mózgi maluchów i rozwijając umiejętność koncentracji.

Marcin

Planszówkowi kurierzy

1-4 20 min 5+

Propozycja idealna dla miłośników wszelkich pojazdów. Do dyspozycji macie ciężarówkę, traktor, samolot i wiele innych środków transportu. Waszym zadaniem jest wypełnianie ich przesyłkami i dostarczanie paczek do domów. W końcu jesteście kurierami. Do tego macie do wyboru aż trzy warianty gry. Podczas rozgrywki dziecko mimowolnie ćwiczy liczenie, a przy tym świetnie się bawi. Trudno poprzestać na jednej partii – chce się więcej.



Magdalena K.



Qwirkle

2-4 30 min 6+

Qwirkle to abstrakcyjna gra logiczna, w której gracze układają na stole wspólną mozaikę z kolorowych płytek, starając się tworzyć jak najlepiej punktujące układy. Podczas gry uczestnicy dokładają płytki tak, aby tworzyć rzędy zawierające ten sam kolor z różnymi symbolami lub ten sam symbol w różnych kolorach. Każdy ruch wymaga przemyślenia, ponieważ nowe elementy muszą pasować do już istniejących układów i jednocześnie dawać jak najwięcej punktów. Kluczowe jest planowanie i obserwowanie ruchów przeciwników, którzy mogą wykorzystać powstałe układy do własnego punktowania.

Marcin

Świetlni detektywi

1-5 15 min 6+

Świetlni detektywi to kooperacyjna gra rodzinna, w której gracze wcielają się w detektywów poszukujących ukrytych postaci na pełnych szczegółów planszach. Podczas rozgrywki gracze korzystają ze specjalnych „latarek”, które pozwalają im przeszukiwać plansze i odnajdywać wskazane osoby. Uczestnicy mogą wspólnie starać się odnaleźć wszystkie cele, zanim dogoni ich księżyc poruszający się po torze, albo mogą wybrać wariant rywalizacyjny. Dodatkowo każda runda odbywa się pod presją czasu odmierzanego klepsydrą, co wprowadza dynamikę i emocje podczas każdej rozgrywki.

Marcin





BookGame

Wydarzenie, o którym trudno zapomnieć

W dniach 27–29 marca planszówkowy świat zjechał się do stolicy Małopolski. Budynek EXPO Kraków, w którym odbywało się wydarzenie, wypełniły stoiska twórców i wydawców gier oraz sprzedawców wszelkiej maści akcesoriów. Znalazły się tam również liczne stoły, przy których uczestnicy mogli na własnej skórze przekonać się, czy wybrany tytuł na pewno wpasowuje się w ich gusta.

Cieszę się, że dotarłem na targi już w piątek. Nie pojawiło się wówczas jeszcze zbyt wielu ludzi, więc bez przeszkód można było szwendać się między kolejnymi stoiskami i zapoznawać z dostępnym na nich asortymentem. A było co zwiedzać, bo poza oczywistymi w takich miejscach mniejszymi i większymi wydawcami planszówek na hali mogliśmy znaleźć mnóstwo okołogrywych atrakcji.

I tak w przerwach między powstrzymywaniem się od kupna kolejnej karcianki przeglądaliśmy komiksy, podręczniki do RPG-ów i plakaty. Bóg jeden wie, ile spędziłem czasu na szperaniu za najciekawszymi kośćmi do gry, mimo że ostatnio rzadko zdarza mi się grać innymi niż K6. Do tego można było zdobyć wszelkiego rodzaju akcesoria: od kubków, przez ozdoby wikingów aż po repliki broni. Na pasjonatów czekały stoiska z puzzlami, klockami oraz figurkami, również z outletu.

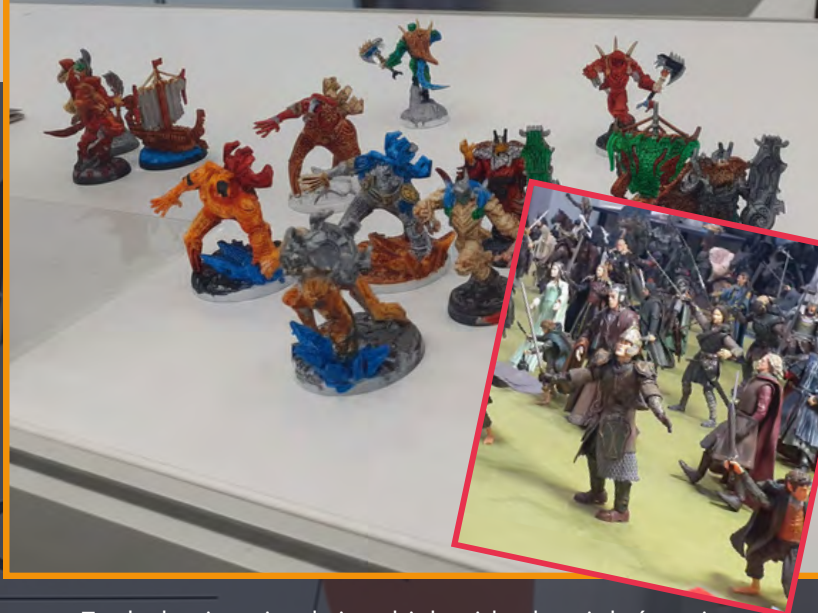
Jeśli w zakupowym szale zorientowaliście się, że pudełka nie zmieszczą się Wam do samochodu albo po prostu postanowiliście zrobić komuś niespodziankę, mogliście udać się do Strefy Pakowania i Wysyłki. Księgarnia tantis.pl we współpracy z operatorem InPost umożliwiła uczestnikom targów pakowanie i wysyłkę całkowicie za darmo. Żal nie skorzystać z takiej usługi.

Program towarzyszący

Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Krakowie jak co roku zorganizowała akcję „Gra za grę”, w której mogliśmy wymienić niepotrzebny nam już tytuł na kupon rabatowy na zakupy u wybranych wystawców. Zebrane pozycje trafiły do potrzebujących bibliotek. Na spragnionych przygód odwiedzających czekały gry terenowe – wydawnictwo Kukuryku zaprosiło do polowania na pisanki, a QuestWorld rzuciło wyzwanie, by odnaleźć klucz do skarbu faraona. Rebel przez wszystkie dni prowadził warsztaty malowania figurek, a w mniejszych salach odbywały się turnieje i zajęcia dla najmłodszych, takie jak np. warsztaty budowania karmnika.



Na scenie ulokowanej na końcu Hali Dunaj niemal bez przerwy prowadzone były wystąpienia, prezentacje i rozmowy. Mogliśmy posłuchać o roli gier planszowych w edukacji, dowiedzieć się, jak przebiega proces ich projektowania, jak stworzyć społeczność planszówkową w swoim mieście. Można było też zapoznać się z nowościami i planami Portal Games. Nie zabrakło prezentacji nowości, m.in. *Drużyny do zadań specjalnych*. Całość zwieńczył finał BookGame Award, gdzie triumf w swoich kategoriach odniosły: *Świetlni detektywi* (gra dla dzieci), *Słowaki* (gra rodzinna), *Konspira* (gra imprezowa), *SETI: Poszukiwania pozaziemskich cywilizacji* (gra zaawansowana) oraz *Qwirkle* (gra logiczna).



Znalazła się też sekcja z białymi krukami, które nie są już dostępne w regularnej sprzedaży.

No dobrze, ale możecie zapytać: „A co, jeśli jestem na targach sam(a)?”. Nic nie szkodzi. Wyznaczono specjalny punkt do szukania kompanów do gry. Jeśli za to wydaje się Wam, że nie zdołalibyście sobie poradzić z instrukcją, podejdzie do Was instruktor, który wszystko szybko i klarownie wytłumaczy. Przetestowaliśmy to zarówno na tak prostej grze jak *Ulotne motyle*, jak i na dużo bardziej wymagających *Odmętach grozy*, więc uwierzcie mi, naprawdę nie ma się czego obawiać. Warto jednak zabrać ze sobą prowiant, bo choć na targach znajdują się punkty gastronomiczne, szkoda odchodzić od stołu. Poza tym w sobotę Games Room otwarty był do godziny 22, więc lepiej być przygotowanym jak na długą podróż.

Nie musieliście jednak koniecznie odwiedzać Hali Wisła, żeby zasiąść przy planszy. Na hali wystawowej – obok niemal każdego wydawcy – stało po kilka stolików, przy których mogliśmy testować interesujące nas tytuły. Rebel wydzielił nawet specjalną strefę do grania w karty Pokémon. Miłośnicy RPG w mniejszych, cichszych salach mogli zasiąść do sesji organizowanych przez Black Monk Games (np. w *Jedyny Pierścień*) i Błefowisko (*Blood on the Clocktower*), a także obejrzeć sesje pokazowe, m.in. w *Warhammera* czy *Star Treka*. Jeśli zaś wydaje Wam się, że graliście już we wszystko i nic Was może nie zaskoczyć, miejscem, które koniecznie powinniście odwiedzić, jest...

Strefa prototypów

Aż 27 stanowisk – przy których nie tylko miało się możliwość zagrać w gry przed premierą, ale także poznać ich autorów – ustawiono w jednym miejscu, tuż przy wejściu do Hali Wisła, tak żeby nie można było ich przegapić. Zdecydowanie polecam się tam udać wcześniej, bo stoliki szybko przyciągają zainteresowanych nowościami graczy.



Turnieje

Na ścieżkę rywalizacji jako pierwsza wprowadziła graczy trwająca przez cały piątek Liga Planszówek IPN. Później mogliśmy sprawdzić się w grach: *Pełen kurnik 2*, *Mądrala*. *Edukacyjna podróż*, *Qwirkle*, *Middle-earth SBG*, *Mitrys*, *Neuroshima Hex Junior*, *Tossit*, *Konspira*, *Takoyaki*, *Dragonbane RPG*, *Star Wars Legion*, *Star Wars Unlimited Cube Draft*, *Bolt Action*, *Warhammer Old World*, *Rummikub*, *Liście*, *Cardia*, *Sfinks* oraz *Potwory w Tokio: Duel*. Tactic Games przeprowadziło konkurs w drużynowym układaniu puzzli oraz serię turniejów w *Mölkky*, a Nostalgia Cube zorganizowało zawody w *MTG Cube Draft* oraz w *Lorcana Cube Draft*.

Jeszcze więcej grania

Mierząca 5000 m² Hala Wisła została przekształcona w Games Room, w którym przez cały czas trwania targów mogliśmy ogrywać kolejne tytuły z prowadzonej przez Gralicję darmowej wypożyczalni. A było w czym wybierać. Tegoroczna biblioteka liczyła 1300 tytułów: od szybkich gier imprezowych po kilkugodzinne molochy dla geeków.

WIRUS!
Roll & Write



ALUENIA
Radosław Jaszczuk



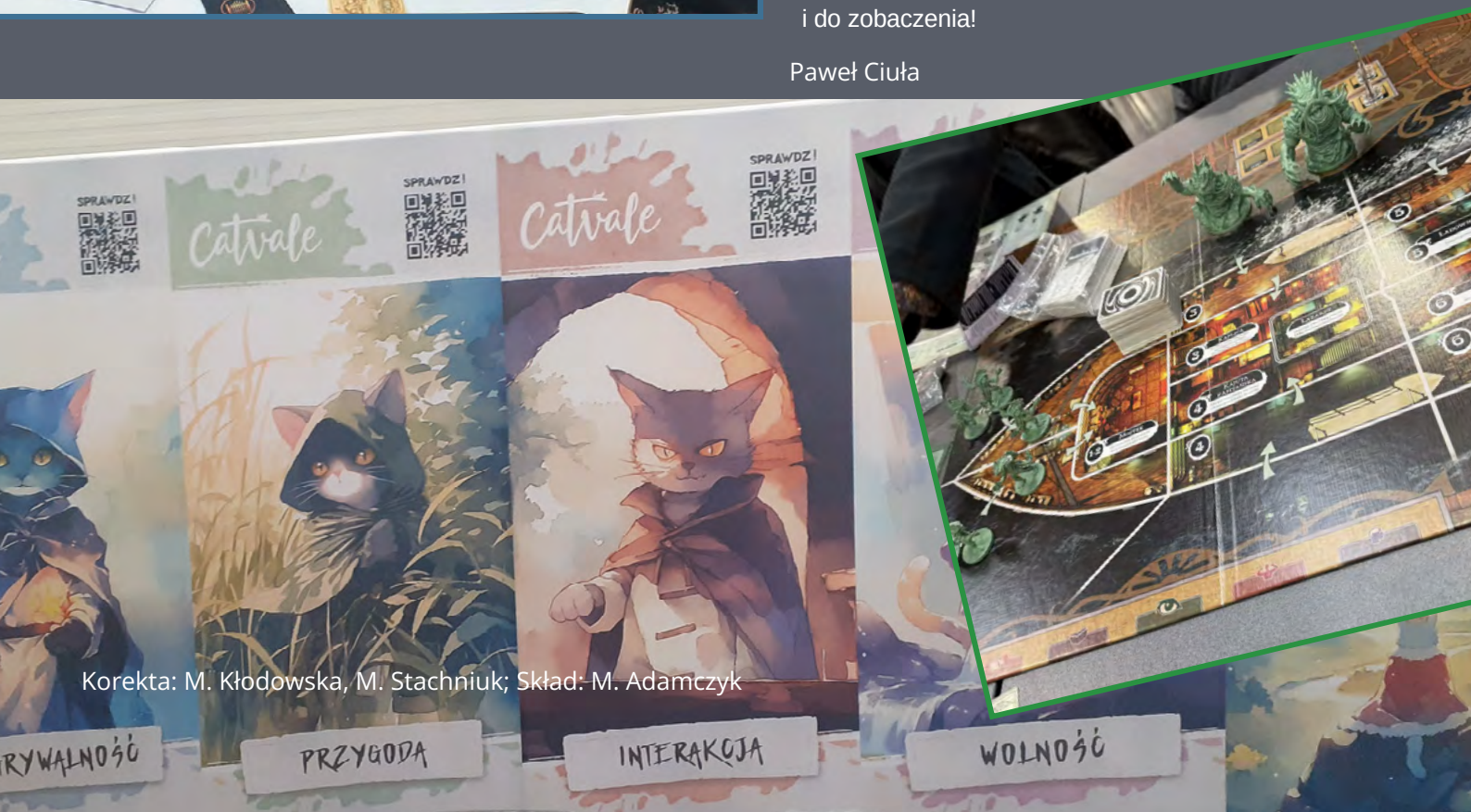
A nie brakowało rzeczy do testowania. Uwagę przykuwało kolorowe *Na pocztę* Natalii Rośkiewicz, mroczny *Nefrytowy świt* Kamila Michalika i świetnie prezentujące się *Fiorino Board Game* Dawida Zycha i Pawła Szczepanika. Fanów anime mogło zainteresować *Cosplay: Gra planszowa* Wojciecha Rechłowicza. Marta Wadecka prezentowała abstrakcyjną grę *Kaleida*, a Krzysztof Bach – *Zoo: Wielka ekspedycja*. Na lubiących czarny humor czekały *Grzeszne myśli* autorstwa Iki Anity Siegel. A to tylko kilka z dostępnych na tegorocznych targach prototypów, których pełną listę wraz z opisem znajdziecie na stronie organizatora BookGame.



Jeśli ktoś zastanawiał się, czy warto inwestować w wejściówkę na wszystkie dni wydarzenia, to w przyszłym roku już nie będzie miał wątpliwości. Niezależnie od tego, czy chce się uzupełnić domową biblioteczkę, czy po prostu pograć w coś ciekawego, BookGame udostępnia cały wachlarz możliwości. Można przyjść na targi z dziećmi, dla których przygotowano specjalne strefy zabaw. O tym, że to dobry pomysł, świadczyły odwiedzające EXPO zadowolone wycieczki szkolne. Pozostaje tylko spakować prowiant, zabrać torbę na nowe gry i bawić się do nocy w planszówkowym świecie.

Przyszłoroczny BookGame odbędzie się w dniach 19–21 marca, więc zarezerwujcie sobie ten termin i do zobaczenia!

Paweł Ciuła



Korekta: M. Kłodowska, M. Stachniuk; Skład: M. Adamczyk



W weekend 11 i 12 kwietnia odbyło się największe planszówkowe wydarzenie na Dolnym Śląsku: piąta edycja Wrocławskiego Festiwalu Gier i Zajawek One More Game. Każdy skrawek zabytkowej Hali Stulecia został zajęty przez stoły i regały uginające się od gier i innych dobroci. Z każdą kolejną odsłoną festiwalu organizatorzy mają coraz większy rozmach, więc atrakcji zdecydowanie nie brakowało.

Zacznijmy od początku... Po wejściu do Hali i pobraniu opaski większość gości kierowała swe kroki prosto w gęszcz alejek ze stoiskami, których w strefie rękodzielników było ponad 50, a w strefie gier niemal setka! Oblegane były wszystkie, choć największy tłum gromadził się oczywiście przy stoiskach wydawnictw gier planszowych. Każde z nich przywiozło swoje najnowsze propozycje. Można też było upolować tytuły przedpremierowe i załapać się na specjalne promocje. Na odwiedzających czekały jednak nie tylko okazje cenowe, ale – i chyba przede wszystkim – okazje do rozmów i wspólnego grania. Zagęszczenie fanów jednego hobby na metr kwadratowy zdecydowanie sprzyjało wymianie obserwacji i porad. Niestety nie wszystkie wydawnictwa zawitały w tym roku na OMG (brakowało m.in. stoisk Rebeli, Lucky Duck Games czy Muduko), chociaż ich gry można było znaleźć na stołach z prezentacjami.



ONE
MORE
GAME

Przy każdej edycji organizatorzy nieco inaczej zagospodarowują przestrzeń: tym razem postanowiono utworzyć osobne miejsce dla kramów z rękodziełem oraz przenieść większość stołów do grania poza płytę główną. Dzięki temu udało się zyskać więcej miejsca na stoiska wystawców oraz stoły, przy których prezentowano gry. Również część e-sportowa była wyraźniej oddzielona. Dobrym posunięciem było rozstawienie stołów do grania w podziemiu, co umożliwiło obmyślanie strategii przy planszy we względnej ciszy i bez wdychania aromatów jedzenia.



Jeśli chodzi o prezentowane gry, można było przysiąc się do rozgrywki w tytuły takie jak: *Pierwszy szczur w kosmosie*, *Rezerwat* (Nasza Księgarnia), *Pojedynek miast*, *Kraken* (Lucrum), *Pilgrims: Osobliwe wędrówki* (Albi), *Kunszt* (Red Square Games), *Joyride*, *Shallow Sea*, *Niezwykłe Stworzenia* (Ogry), *Micro Moonshine*, *Micro Pirates* (Thistroy Games), *Space Lab*, *Aldarra* (Czacha Games), *Coalitions* (Phalanx), *Inis*, *Starcie Wodzów*, *Odkrywczy Navorii* (Galakta), *Don't Starve: The Board Game* (Glass Cannon Unplugged), *Propolis* (Flatout Games) i wiele innych.





RETRO GRATY

Nie samymi planszówkami człowiek się interesuje, więc stoiska z grami były przeplatane sklepikami, w których można było zakupić komiksy, książki, akcesoria do gier i malowania figurek, koszulki i gadżety. Z kolei w kularach Hali swoje wyroby prezentowali rzemieślnicy i artyści. Nie zabrakło oczywiście zaplecza gastronomicznego w postaci budek z przekąskami i kawą, a na zewnątrz czekały też food trucki, w których można było szybko napęlić brzuchy pomiędzy rozgrywkami.





Wśród atrakcji, które przygotowano dla odwiedzających, były również warsztaty z malowania figurek, quizy wiedzy o grach planszowych oraz o uniwersach Disneya, Marvela i Harry'ego Pottera, liczne turnieje (m.in. w *Qwirkle*, *Naishi*, *Wodny ogród*, *Łuuupy*, *Tossit* czy *Catan*), a nawet konkursy układania puzzli na czas. Z kolei co godzinę odbywały się prelekcje dotyczące RPG, planszówek, cosplayów, larpu i gier komputerowych.

Podczas festiwalu odbyły się również Drużynowe Mistrzostwa Polski A *Song of Ice & Fire 2026*, *OMG Wrocław Blood Bowl Cup*, *XVII Mistrzostwa Wrocławia w Scrabble*, *Turniej Szachowy o Puchar OMG* oraz *V Mistrzostwa Wrocławia w Rummikub*. W sobotę miało również miejsce uroczyste wręczenie nagród zwycięzcom plebiscytu *Planszowe Gram Prix*.



Czy udało nam się wymienić wszystkie punkty programu? Oczywiście, że nie. Szósta edycja Wrocławskiego Festiwalu Gier i Zajawek One More Game odbędzie się w dniach 3–4 kwietnia 2027 roku. Serdecznie polecamy wzięcie w nim udziału i samodzielne przekonanie się, czym organizatorzy Was zaskoczą.

Paulina Miodyńska

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

MAJ 2026

8-9 MAJA | BIELSKO-BIAŁA

BIELSKIE TARCI POPKULTURY

Prawdziwy raj dla fanów szeroko pojętego geekostwa oraz idealna okazja, by spotkać osoby z różnych fandomów. W ciągu tych 2 dni na Sarnim Stoku czekać będzie na Was kilkudziesięciu wystawców z komiksami, książkami, gadżetami, artami, naklejkami, wlepkami oraz rękodziełem. Wydarzeniu towarzyszy też program darmowych atrakcji.

Organizator przygotował również:

- gry planszowe wraz z nauką zasad
- warsztaty komiksowe
- pokazy i atrakcje dla dzieci.



Strona wydarzenia

8-10 MAJA | LUBLIN

We współpracy z ACKiM UMCS „Chatka Żaka” w miasteczku akademickim pojawi się miejsce łączące różnorodne społeczności – od fanów mangi po pasjonatów gier RPG.

Co czeka na zwiedzających?

- konkurs cosplay
- prelekcje i dyskusje
- warsztaty artystyczno-rzemieślnicze
- turnieje gier
- sesje RPG i LARP
- strefa wystawców.

Iubikon

Strona wydarzenia



FESTIWAL GIER W GALERII MŁOCINY

10 MAJA

WARSZAWA



Fani Gier zapraszają na kolejny, 76 Festiwal Gier Planszowych. Na uczestników będzie czekać kilkadziesiąt gier do wypożyczenia. Zagraćie zarówno w klasyki, jak i najnowsze tytuły.

Dodatkowo zostaną zorganizowane:

- eliminacje do Mistrzostw Polski 2026 w *Unmatched*
- zawody drużynowe w układaniu puzzli
- eliminacje do Mistrzostw Polski w *Ślimaki* i *Qwirkle*.

[Strona wydarzenia](#)

18-24 MAJA | RACIBÓRZ

Największe święto graczy w regionie powraca! Tydzień pełen emocji, turniejów na żywo, retro klimatów, nowoczesnych technologii i rodzinnej zabawy w wyjątkowej przestrzeni Zamku Piastowskiego.

Na odwiedzających czekają:

- Strefa Rozgrywek
- Strefa Retro (flippery, konsole retro, gry planszowe)
- Strefa Free To Play (*Minecraft*, *Fortnite*, *Roblox*)
- Strefa Relaksu (puffy i leżaki)
- Strefa Wyobraźni (budowanie z klocków Lego)
- Strefa Laser Tag
- Strefa Expo (sprzedaż gier i konsol retro, książki fantasy, wystawcy branżowi)
- gra terenowa na terenie Zamku Piastowskiego i Parku Zamkowego.

Wydarzeniu towarzyszyć będą wykłady dla szkół, spotkania edukacyjne, konferencje dla firm i instytucji.

[Strona wydarzenia](#)

22-23 MAJA | OPOLE



XVI OPOLSKIE SPOTKANIA FANTASTYCZNE

Opolski Klub Fantastyki Fenix i Wojewódzka Biblioteka Publiczna zapraszają na XVI Opolskie Spotkania Fantastyczne!

Na uczestników czekać będzie wiele atrakcji:

- prelekcje
- warsztaty
- spotkania autorskie
- gala finałowa konkursu Literacki Fenix
- gry karciane i planszowe
- sesje RPG
- atrakcje dla fanów popkultury japońskiej
- gra terenowa.

[Strona wydarzenia](#)

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.

Redakcja magazynu „Planeta Mepli” nie ponosi odpowiedzialności za zmiany terminów prezentowanych wydarzeń. Podane przez nas informacje opierają się na danych aktualnych w momencie przygotowywania numeru. Zalecamy śledzenie komunikatów organizatorów.

Tekst i skład: M. Adamczyk; Korekta: M. Kłodowska

PLANSZOFEST

INICJATYWA Z PASJĄ

Są takie inicjatywy, które od początku wydają się czymś więcej niż zwykłym projektem. Stoją za nimi pasja, wspólna energia i ludzie chcący działać razem. Tak właśnie było z Planszofestem – choć wyrósł na Uniwersytecie Śląskim, szybko przestał być przedsięwzięciem skierowanym wyłącznie do uczelnianego grona. Dziś to przestrzeń dla spotkań, wspólnego grania, rozmów i działań pokazujących, że planszówki mogą dawać znacznie więcej niż samą rozrywkę.

W tej historii jest miejsce na naukę, komunikację i sporą dawkę społecznej energii. Jest też śląskie „fest”, które w nazwie nie znalazło się przypadkiem. Bo tutaj wszystko robi się właśnie fest – z zaangażowaniem, pomysłem i przekonaniem, że warto robić coś razem.



fot. Przemysław Kowal

ZACZĘŁO SIĘ OD SPOTKANIA WŁAŚCIWYCH LUDZI

Za początkiem Planszofestu stoi dr Joanna Mercik, która od dawna wykorzystuje gry planszowe do popularyzowania historii i pokazywania, że edukacja może wyglądać inaczej, niż podpowiadają szkolne schematy. Wokół niej, w ramach projektów mentoringowych realizowanych na uczelni, zebrała się grupa osób zainteresowanych podobnym myśleniem o grach. Był zatem pomysł i energia, ale niemałą rolę odegrał też splot sprzyjających okoliczności.

W tym samym czasie, niejako równolegle, Przemysław Kowal – planszówkowy pasjonat i pracownik Centrum Komunikacji Medialnej Uniwersytetu Śląskiego – został poproszony o przygotowanie listy gier do zakupu dla innej jednostki uczelni. Dofinansowanie było duże, więc biblioteka szybko zaczęła się rozrastać. Niedługo później pojawił się też pomysł przygotowania podcastu o wykorzystywaniu planszówek w edukacji i właśnie wtedy drogi Przemek oraz Joanny się przecięły. Podczas spotkania szybko okazało się, że wszystko zaczyna się układać w spójną całość. Dr Joanna miała pomysł i zespół gotowy do działania, Przemek mógł wesprzeć inicjatywę od strony komunikacji, promocji i social mediów, a uczelniana biblioteka gier dawała konkretne zaplecze do organizacji wydarzenia. Reszta ekipy poznawała kolejne tytuły, szukała wolontariuszy i pomagała przy organizacji. Wszystko ruszyło w połowie sierpnia 2024 roku, a już 10 października – w Dniu Gier Planszowych – odbył się pierwszy Planszofest. I trudno go nazwać skromnym debiutem, bo na wydarzeniu pojawiło się około 800 osób.



NIE TYLKO KLUB

Dziś Planszofest działa blisko Centrum Badań Groznowczych UŚ. To nie tylko kwestia organizacyjnego zaplecza, ale też realnej, codziennej współpracy. Członkowie Planszofestu są zrzeszeni w Centrum, a wsparcie prof. Michała Kłosińskiego daje inicjatywie solidny fundament – zarówno merytoryczny, jak i logistyczny. Dzięki temu możliwe są spotkania, magazynowanie gier i staranie się o granty czy dodatkowe dofinansowania.

Organizacja wykracza jednak poza uczelniane ramy. Z jednej strony wyrasta ze środowiska akademickiego i skupia osoby związane z uczelnią, z drugiej – konsekwentnie otwiera się na tych, którzy są spoza niego. I chyba właśnie w tym tkwi jedna z jej największych zalet.



fot. Przemysław Kowal



fot. Przemysław Kowal



fot. Przemysław Kowal



fot. Przemysław Kowal

PIĄTKI PRZY PLANSZY

Regularne spotkania odbywają się w piątki o 14:30 w Katowicach na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego, w sali C 0.17. Ta przestrzeń sprzyja bardziej kameralnej atmosferze, dlatego zwykle pojawia się tam około piętnastu osób, choć sama sala pomieści więcej. Długie stoły pozwalają na rozstawienie bitewniaków, więc obok gier rodzinnych czy kooperacyjnych pojawiają się także bardziej rozbudowane systemy.



Nie są to jednak wyłącznie klasyczne spotkania, podczas których jedynie zasiada się do gry. Piątki mają także charakter organizacyjny. To wtedy ekipa poznaje nowe tytuły, testuje prototypy, planuje kolejne działania, wdraża wolontariuszy i przygotowuje się do wydarzeń specjalnych.

A co z osobą, która przychodzi pierwszy raz i nikogo nie zna? Tu nie ma miejsca na dystans czy zostawianie kogoś samemu sobie. Nowa osoba poznaje ekipę i od razu słyszy najważniejsze pytanie: w co masz ochotę zagrać? Potem ktoś tłumaczy zasady lub pomaga dobrać tytuł do doświadczenia, a jeśli może – siada do stołu razem z nowo przybyłym.

KAŻDY WNOSI COŚ SWOJEGO

W Planszofeście nie ma sztywnego podziału na osoby od cięższych gier, rodzinnych tytułów czy tłumaczenia zasad. Oczywiście każdy ma swoje ulubione obszary, ale zasada jest prosta: jeśli chce się dany tytuł pokazywać na wydarzeniu, trzeba go dobrze znać. Dzięki temu zespół działa elastycznie i łatwiej dopasowuje się do różnych uczestników.

Stają ekipę tworzą osoby o bardzo różnych planszówkowych zainteresowaniach. Dr Joanna Mercik łączy zamiłowanie do bardziej rozbudowanych tytułów z doświadczeniem w grach rodzinnych. Piotr Sypek najmocniej siedzi w grach figurkowych i bitewnych, a przy tym uchodzi za mistrza tłumaczenia zasad. Są tu też fani RPG-ów, kooperacji, gier imprezowych, rozbudowanych kampanii i klasyków z wysokich miejsc rankingu BGG. Ta różnorodność nie rozprasza grupy – przeciwnie, sprawia, że niemal każdy może tu znaleźć coś dla siebie.

Na stołach często pojawiają się takie tytuły jak *This War of Mine*, *Nemesis*, *Posiadłość Szaleństwa*, *Twilight Struggle* czy różne odsłony *Warhammera*. Uczestnicy mogą też przynosić własne gry i chętnie z tego korzystają.



fol. Przemysław Kowal

Brzmi zwyczajnie, ale to właśnie takie drobiazgi budują atmosferę miejsca, do którego chce się wracać.

Obok kameralnych piątków na uczelni jest jeszcze druga ważna przestrzeń – SpinPLACE przy ul. Bankowej 5 w Katowicach. To właśnie tam odbywają się większe wydarzenia. Miejsce jest otwarte, bezpłatne i dostępne dla wszystkich. Dzięki temu można po prostu przyjść i dołączyć, co dobrze współgra z całą ideą tej inicjatywy.



fol. Przemysław Kowal



fol. Przemysław Kowal

PLANSZÓWKI JAKO NARZĘDZIE

Najciekawsze w tej inicjatywie jest to, że nie chodzi w niej wyłącznie o samą rozgrywkę. Oczywiście jest radość ze wspólnego spędzania czasu przy stole, są emocje, rozmowy i wszystko to, co dobrze zna każdy planszówkowiec. Obok tego pojawia się jednak wyraźne przekonanie, że gry mogą być świetnym narzędziem edukacyjnym i społecznym.

fot. Przemysław Kowal



Grupa prowadzi warsztaty dla szkół podstawowych i średnich. Ich długość zależy od możliwości danej placówki – czasem mieszczą się w jednej lekcji, a czasem obejmują trzy. Dobór gier zawsze wynika z tematu zajęć. Gdy mowa o PRL-u, na stołach pojawiają się *Kolejka*, *Reglamentacja* albo *Pan tu nie stał!*. Jeśli punktem wyjścia jest przyroda czy ornitologia, dobrze sprawdza się *Na skrzydłach*. Chodzi nie tylko o pokazanie młodym ludziom alternatywy dla ekranu, ale też o to, by dzięki grze coś zrozumieć, zapamiętać i przeżyć bardziej świadomie. Szczególne miejsce w działaniach Planszofestu zajmuje projekt Empatia 2.0 oparty na grze *This War of Mine*. To propozycja skierowana głównie do młodzieży, ale jej wydźwięk jest znacznie szerszy. Warsztaty stają się punktem wyjścia do rozmowy o współczesnych konfliktach zbrojnych, empatii, sytuacjach kryzysowych i praktycznym przygotowaniu się na moment zagrożenia – choćby przez spakowanie plecaka ewakuacyjnego.

MIĘDZYPOKOLENIOWOŚĆ W PRAKTYCE

Jednym z ważniejszych kierunków działań Planszofestu stało się łączenie różnych grup wiekowych. W pewnym momencie pojawił się pomysł, by przy jednym stole spotkali się seniorzy i młodzież – nie dla samej idei, lecz po to, by gry stały się pretekstem do rozmowy, bycia razem i wymiany doświadczeń. Tak narodził się Międzypokoleniowy Planszofest. Na stołach pojawiły się między innymi *Kolejka*, *Pan tu nie stał!*, *List miłosny*, *Wsiąść do Pociągu* i szachy.



fot. Przemysław Kowal



fot. Przemysław Kowal

Ważnym elementem ich działań jest również obecność na Śląskim Festiwalu Nauki. Planszofest uczestniczy w nim od dwóch lat, pokazując, że gry planszowe dobrze odnajdują się także w przestrzeni popularyzacji nauki. Na festiwalu pokazywali już *This War of Mine* na scenie gamingowej i *Nemesis* na scenie sci-fi, jednak ich obecność wykracza daleko poza samą rozgrywkę. Równie ważne są prelekcje i wykłady poświęcone edukacyjnemu potencjałowi planszówek. To właśnie podczas ŚFN projekt Empatia 2.0 zdobył nagrodę publiczności – a trudno o lepszy sygnał, że taka forma działania naprawdę trafia do ludzi.

Po wspólnym graniu uczestnicy mogli wysłuchać wykładu dr Dagny Kocur zatytułowanego „Od nastolatka do seniora”. Zainteresowanie wydarzeniem okazało się tak duże, że szybko pojawiły się kolejne pomysły i chęć rozwoju w tym kierunku.



foto. Przemysław Kowal

EDYCJE TEMATYCZNE I OTWARTOŚĆ NA NOWE POMYSŁY

Zespół nie zatrzymał się przy jednej formule – chętnie próbuje nowych rzeczy i tworzy wydarzenia wokół konkretnych tematów. Tak powstał choćby Azjatycki Planszofest, przygotowany we współpracy z osobami związanymi z kulturą Azji, koreanistyką, Centrum Języka i Kultury Chińskiej UŚ oraz dr. Tomaszem Okraską. W praktyce oznaczało to połączenie planszówek, krótkich wykładów, sesji RPG i stref tematycznych. Do tego doszło stoisko malowania figurek, które – ku zaskoczeniu organizatorów – przez cały dzień cieszyło się dużym zainteresowaniem. To dobry przykład tego, jak działa Planszofest: nie zamyka się w jednej definicji grania, tylko szuka punktów styku między hobby, wiedzą i wspólnym doświadczeniem.



foto. Przemysław Kowal

LUDZIE WRACAJĄ TU DLA ATMOSFERY

Na pytanie o to, co sprawia, że uczestnicy wracają, odpowiedzi pojawia się kilka: klimat, otwartość, darmowy wstęp, dobre tytuły, pomoc w nauce zasad czy przyjazna przestrzeń. Pod tym wszystkim kryje się jednak coś jeszcze – poczucie, że to miejsce naprawdę jest dla ludzi. Nie trzeba nikogo znać, być ekspertem, mieć własnej kolekcji ani śledzić każdej nowości na BGG. Można po prostu przyjść, usiąść przy stole i dać się wciągnąć w rozgrywkę i rozmowę, a czasem także zostać na dłużej. W końcu to właśnie tutaj zaczęła się historia jednej pary – i trudno o lepszy dowód na to, że wspólne granie czasem prowadzi dalej, niż można było się spodziewać.



foto. Przemysław Kowal

CO DALEJ

Plany na przyszłość są ambitne. Wśród najważniejszych kierunków rozwoju pojawiają się dalsze działania międzypokoleniowe, szersze wykorzystanie potencjału *This War of Mine* w edukacji oraz stopniowe działanie na jeszcze większą skalę. Do tego potrzebni są jednak ludzie – wolontariusze i nowe osoby, które chciałyby włączyć się w tworzenie tej inicjatywy. Bo choć wszystko zaczęło się od pasji, dziś wyraźnie widać, że wyrosło z tego coś większego. To nie tylko klub, wydarzenie czy grupa zapaleńców z uczelni, ale miejsce, w którym planszówki naprawdę służą relacjom, edukacji i byciu razem.



foto. Przemysław Kowal

Katarzyna Kukła

Artykuł powstał we współpracy z klubem Planszofest

PLANSZOFEST - INFORMACJE PRAKTYCZNE

Gdzie odbywają się regularne spotkania

Wydział Humanistyczny Uniwersytetu Śląskiego
ul. Uniwersytecka 4, Katowice
sala C 0.17
piątki, godz. 14.30

Gdzie odbywają się większe wydarzenia

SpinPLACE
ul. Bankowa 5, Katowice

Gdzie szukać informacji

Planszofest: <https://www.facebook.com/profile.php?id=61565639002855>

Centrum Badań Groznawczych UŚ: <https://www.facebook.com/CentrumBadanGroznawczychUS>



SCAN ME

ECHA CZASU

ZAGRANIE KARTY TO DOPIERO POCZĄTEK

W baśniowej krainie, w której o rytmie świata decydują pradawne źródła i płynąca przez nie energia, nic nie dzieje się od razu. Trzeba poczekać, aż układ sił dojrzeje, właściwe karty wejdą do gry, a misternie przygotowany plan zacznie działać. I to jest kwintesencja *Echa czasu*: liczy się nie tylko to, jakie karty zagrywacie, lecz także, kiedy wprowadzicie je do gry i w jakiej kolejności uruchomicie ich efekty.



Zasady dla każdego

Rozgrywka opiera się na zagrywaniu kart na odpowiednie pola osi czasu, przesuwaniu ich, przyzywaniu do drużyny, aktywowaniu efektów oraz podbijaniu i fortyfikowaniu źródeł. Struktura rundy jest przejrzysta: najpierw przesuwacie płytki czasu i rozpatrujecie związane z tym efekty, potem przechodzicie do akcji, a na koniec porządkujecie wszystko przed kolejną rundą. W turze wykonujecie jedną z kilku prostych akcji głównych, możecie też korzystać z darmowych aktywacji wybranych efektów. Dzięki temu *Echa czasu* nie przytłacza nadmiarem zasad i dość szybko pozwalają wejść w rytm partii, nawet średnio doświadczonym graczom.



2-4



ok. 45 min



12+

Liczy się właściwy moment zagrania

Największą siłą tej gry jest to, że zagranie karty nie oznacza natychmiastowego skorzystania z jej potencjału. Najpierw trafia ona na oś czasu, a dopiero później – po odpowiednim przesunięciu – staje się częścią drużyny. To właśnie ten pomysł wprowadza do rozgrywki powiew świeżości, bo w grach karcianych jest to bardzo rzadko stosowana mechanika. Tym samym liczy się nie tylko to, jaką kartę zagracie, ale też, kiedy zacznie działać i czy warto przyspieszyć jej wejście do gry. W efekcie zwykłe zagrywanie zamienia się w przyjemną łamigłówkę opartą na wyczuciu momentu, a dobrze zaplanowana sekwencja potrafi dać sporo satysfakcji, szczególnie gdy kolejne efekty zaczynają się zazębiać i z kilku pozornie nijakich kart robi się naprawdę zgrabny układ.



Drugim bardzo udanym elementem są źródła. Ich podbijanie i późniejsze fortyfikowanie nie zostało sprowadzone wyłącznie do zdobywania punktów, lecz stało się ważną częścią decyzji strategicznych. Trzeba ocenić, czy lepiej dalej rozwijać drużynę, czy już teraz wyznaczyć część stwożeń do przejęcia źródła. To istotny wybór, bo karty użyte do podboju trafiają pod źródło – wzmacniają nad nim kontrolę i pomagają je później ufortyfikować, ale jednocześnie odbierają dostęp do własnych efektów. Dzięki temu źródła faktycznie wpływają na przebieg partii, a nie są jedynie dodatkowym sposobem punktowania.

Szybkie tempo i jego cena

Rozgrywka jest płynna, nie ma tu większych przestoju, a pierwsze ciekawe zależności między kartami mogą pojawić się dość szybko. To duża zaleta i dla wielu osób właśnie ta zwartość i dynamika będą jednymi z największych atutów tego tytułu. Jednak z tym tempem wiąże się również moje największe zastrzeżenie. *Echa czasu* dość często kończą się w momencie, gdy własny układ kart zaczyna działać naprawdę satysfakcjonująco. Efekty coraz lepiej się zazębiają, możliwości rosną, pojawiają się nowe pomysły, a partia się kończy. Nie psuje to przyjemności z rozgrywki, ale zostawia wyraźny niedosyt. Najmocniej odczują to osoby, które w tego typu grach lubią nie tylko budować silniczka, lecz także mieć chwilę, by w pełni nacieszyć się tym, co udało się im stworzyć. W *Echach czasu* zamiast spokojnego rozwijania przewagi, częściej towarzyszy nam presja wyścigu.



W praktyce oznacza to, że od początku trzeba myśleć zarówno o budowaniu własnego silniczka, jak i o zbliżającym się końcu partii. Liczy się więc to, które karty zdążą jeszcze zejść z osi czasu, kiedy warto dalej inwestować w rozwój, a kiedy lepiej skupić się już na źródłach i punktowaniu. To nadaje grze charakterystyczne tempo i odróżnia ją od wielu klasycznych tytułów opartych na budowaniu silniczka. Jednocześnie właśnie tutaj może pojawić się największy rozdźwięk z oczekiwaniami osób, które najbardziej cenią spokojne rozwijanie swojej strategii.



Nie wszystko da się zaplanować

Nie da się też uciec od tematu losowości dociągu i balansu kart. Początkowo duża talia działa na korzyść gry, bo pozwala na odkrywanie nowych zależności między kartami i zwiększa regrywalność. Z czasem jednak coraz wyraźniej widać, że nie wszystkie rozdania są równie korzystne, a niektóre kombinacje wypadają zauważalnie mocniej od innych. Szczególnie w partiach dwuosobowych różnice w dociągu potrafią mocniej wpłynąć na przebieg rozgrywki. Osoby ceniące wysoką kontrolę i większą przewidywalność powinny mieć to na uwadze.



Co się dzieje przy stole

Gra nie sprowadza się do samotnego budowania własnego silniczka, bo wyścig o źródła i część efektów negatywnych skutecznie przypominają, że przy stole trzeba reagować także na działania innych. Jednocześnie nie jest to tytuł oparty przede wszystkim na przeszkadzaniu rywalom, bo z dość dużą starannością trzeba zaplanować swoją strategię, a opcja bazująca jedynie na przeszkadzaniu przeciwnikom niekoniecznie przyniesie zamierzony rezultat na końcu partii. Dobrym pomysłem jest też wariant z niską interakcją, przewidziany dla osób, które wolą spokojniejszy przebieg rozgrywki i nie przepadają za mocniejszym wchodzeniem sobie w drogę. To rozwiązanie pozwala lepiej dopasować grę do konkretnej grupy odbiorców.

Klimatyczne grafiki i ergonomia

Na pochwałę zasługuje również oprawa graficzna. Ilustracje są ładne, estetyka spójna, a całość przyciąga wzrok i bardzo dobrze prezentuje się na stole. Komponenty sprawiają solidne wrażenie, planszki oraz elementy związane z osią czasu są porządnie wykonane, a przygotowanie partii jest błyskawiczne. Mam jednak kilka drobnych zastrzeżeń. Znaczniki aktywacji mogłyby być odrobinę większe, a karty źródeł nieco grubsze, zwłaszcza że często przechodzą z rąk do rąk. To raczej drobiazgi niż poważne wady, ale przy tak dopracowanej wizualnie grze łatwo je zauważyć. Za to wypraska została świetnie dopracowana – wszystko ma swoje miejsce, bez trudu mieszczą się nawet zakosulkowane karty, a mimo to w pudełku nadal zostaje trochę wolnej przestrzeni. A to od razu rodzi pytanie: czyżby wydawca już teraz przewidział miejsce na dodatek?



Synergia tematu z mechaniką

Baśniowy świat czterech frakcji jest obecny na ilustracjach i w ogólnym klimacie gry, ale najlepiej przemawia do wyobraźni wtedy, gdy zaczyna go wspierać mechanika. Oś czasu, opóźnione przyzywanie kart i wyznaczenie odpowiedniego momentu na działanie dobrze wpisują się w motyw walki o źródła i płynącą z nich moc. *Echa czasu* nie opierają się na rozbudowanej narracji, ale pokazują, że nawet bez niej temat może dobrze współgrać z mechaniką. I tutaj to w zupełności wystarcza.

Komu spodoba się taka rozgrywka

Echa czasu to tytuł przede wszystkim dla osób, które lubią krótsze, dynamiczne partie, planowanie timingu, budowanie kombosów i lekką presję przy stole. Mniej usatysfakcjonowani mogą być natomiast gracze szukający bardziej klasycznego engine buildingu – z dłuższym rozruchem, większą kontrolą nad dociąganiem i stabilniejszym balansem kart. *Echa czasu* potrafią dać sporo satysfakcji, ale najlepiej zadziałają wtedy, gdy podejście do nich nie jak do gry o spokojnym rozwijaniu własnego silniczka, lecz jak do tytułu, w którym równie ważne jak sam plan jest tempo jego realizacji.



Podsumowanie

Echa czasu to gra oparta na bardzo dobrym pomysle. Oś czasu nadaje rozgrywce wyrazisty charakter, źródła wnoszą do niej dodatkową głębię decyzyjną, a budowanie kombosów potrafi dać sporo satysfakcji. Jednocześnie jest to tytuł, który narzuca szybkie tempo i nie zawsze pozwala w pełni wykorzystać to, co ma najciekawsze do zaoferowania. Jeśli jednak lubicie zwarte, pomysłowe karcianki, w których równie ważne jak sam plan jest wycucie właściwego momentu, *Echa czasu* zdecydowanie zasługują na uwagę.

Śladami ukrytych źródeł podążała Katarzyna Kukla

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

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



DRUŻYNA DO ZADAŃ SPECJALNYCH

Wyprawa przeciwko Złemu

Gra planszowa



Obowiązkowa pozycja dla miłośników kultowego cyklu książek Marcina Mortki! Od razu we wstępie zaznaczam, że macie do czynienia z ogromną fanką Kociołka, wobec czego już od pierwszej zapowiedzi Portal Games byłam zachwycona pomysłem na tę grę.

Drużyna do zadań specjalnych to kooperacyjna karcianka autorstwa Jana Maurycego, znanego z planszowych adaptacji Thorgala i Jakuba Wędrowycza. Ilustracje wykonała Hanna Kulik i trzeba przyznać, że postacie przedstawione na kartach całkiem dobrze pasują do klimatu książkowego cyklu.

Dla tych, którzy nie znają książek Marcina Mortki, nadmienię, iż główny bohater, Edmund Kociołek, jest właścicielem karczmy „Pod Kaprawym Gryfem”. Jego spokojne życie u boku żony Sary i gromadki dzieci jest nieustannie przerywane nowymi, niebezpiecznymi przygodami. Ten sympatyczny karczmarz wraz ze swoją osobliwą drużyną stale ratuje świat przed Złym. Podczas wspólnych wędrówek bohaterowie trafiają na trolle, kłobuki oraz inne fascynujące, ale i przerażające stworzenia. Kto należy do tej drużyny? Postacie, w które wcielicie się podczas własnych rozgrywek: guślarz Zychłoń, rycerz Urgo, charakterny krasnolud Gramm, socjopatyczny elf Eliah, a także goblin Zwierzak. Wybór bohaterów wpłynie na przebieg gry, ponieważ – tak jak w historii Marcina Mortki – każdy z nich ma inne zdolności.



1-4



30-60 minut



12+

Wydawnictwo: Portal Games

Przygotowanie do wędrówki i Wasz ekwipunek

To, co cieszy zwłaszcza tych, którym ciągle brakuje miejsca na regałach, to kompaktowe pudełko. W środku znajdziecie sześć zestawów bohaterów, dzięki którym możecie wcielić się w samego Kociołka bądź postać z jego drużyny. Na kafelku danego bohatera znajduje się jego specjalna umiejętność oraz limit ran. Po przekroczeniu tego limitu postać natychmiast ginie, a Wasza wędrówka kończy się porażką. Karty akcji są kolorowe i przyjemne dla oka, przedstawiają poszczególnych bohaterów oraz nawiązują do ich cech i zdolności. Na przykład jedna z kart Gramma to „sprośne dowcipy”, ponieważ książkowy krasnolud lubuje się w tego typu żartach. W górnych rogach kart widnieją cechy postaci, takie jak bitka, gadka, pomysłowość i zręczność. Ich wartości mieszczą się w przedziale od 1 do 3. W dolnej części kart znajduje się smaczek dla fanów cyklu: cytaty z książek. Oprócz tego umieszczono tam opis efektu aktywowanego podczas wspierania współgraczy w walce ze Złym.

Do rozgrywki będziecie potrzebować tzw. kart scen podstawowych, do których w odpowiedni sposób wtasujecie jeden z pięciu zestawów Złego. Wśród przeciwników, z którymi przyjdzie Wam walczyć, znajdują się książę

Stefan, trójki Gwidon, kapłan Goderus, troll Thull i rzeźmieszek Barg. Postacie te są dobrze znane miłośnikom książek, a sceny przedstawione na kartach nawiązują do ich treści. Fani znajdą wśród nich między innymi: „grę w kości z kłobukami”, „pościg za strychnakiem” czy „wykradnięcie księżnej Yanny w beczce”.



Po wybraniu jednego z pięciu zestawów Złego bierzecie trzy karty toru tego przeciwnika oraz odpowiedni znacznik. Każde Wasze potknięcie lub niepowodzenie podczas wędrówki sprawi, że znacznik ten będzie przesuwany coraz niżej... a wówczas Złe zada Wam kolejne ciosy, na przykład w postaci ran. Tor Złego kończy się polem o nazwie „porażka”, więc trzeba stać się na baczności!

Tuż po przygotowaniu talii z kartami scen należy umieścić cztery wierzchnie karty w przeznaczonych dla nich miejscach na planszy postępu. Przezroczyste znaczniki sceny umieszczacie na kartach, a nad nimi, do specjalnych otworów w planszy, wkładacie żółte drewniane znaczniki postępu. W środku planszy znajduje się miejsce na trzy czarne kości przygody, pozostałe kości powinny znaleźć się gdzieś z boku – podczas gry ich liczba będzie się zmieniać.

Faza akcji – starcie ze Złym

Na kartach scen znajduje się poziom trudności, który wskazuje minimalną wartość na torze postępu wymaganą do ukończenia danej sceny. Oprócz tego w górnych rogach kart umieszczone są cechy: bitka, gadka, zręczność bądź pomysłowość. W jaki sposób przesuwa się znacznik postępu? Aktywny gracz zagrywa karty akcji tak, by cechy bohatera pasowały do cech widocznych na sąsiadujących kartach scen. Przykładowo: jeżeli na karcie sceny widoczne są bitka i gadka, a aktywny gracz zagra kartę z cechą bitka o wartości 2, znacznik postępu przesunie się o dwa pola do przodu.

Przemyślane zagrywanie kart akcji, wraz z udzielaniem wsparcia przez innych graczy (pamiętajcie, że to gra kooperacyjna!), pozwoli na ukończenie sceny. Dzięki graczowi wspierającemu aktywny gracz dodatkowo rozpatruje efekt z karty wspierającej. Co ważne, ukończone sceny możecie wymieniać na dodatkowe karty zdolności specjalnych. Na miejsce takiej sceny wyklada się nową kartę z talii scen. Po pewnym czasie traficie na kartę Złego, która będzie prawdziwym wyzwaniem!

Na kartach niesąsiadujących z zagrana kartą akcji należy przesunąć przezroczysty znacznik sceny w prawo, niestety czasem będzie Was to sporo kosztować. Gdy znacznik spadnie z karty, ponieważ nie będzie możliwości przesunięcia go na kolejne pole, spotkają Was konsekwencje – będziecie musieli przesunąć znacznik Złego na torze aż o dwa pola!



Faza przygody – sprawdźcie, czy sprzyja Wam Dola

By ukończyć scenę, oprócz odpowiedniej wartości na torze postępu, będziecie musieli sprawdzić, czy sprzyja Wam szczęście. Aktywny gracz wybiera scenę, której poziom trudności jest równy lub niższy od jej wartości postępu, i rzuca kośćmi przygody z puli. Na kościach znajdują się symbole, które będą Wam sprzyjać, na przykład dzięki Doli będziecie mogli rozpatrzeć specjalną umiejętność swojego bohatera. Jednak zdecydowanie częściej dopadnie Was Złe... Wówczas natychmiast obniżacie wartość postępu rozpatrywanej sceny o liczbę wyrzuconych kości z symbolem Złego i odrzucacie je poza dostępną pulę. Możecie mieć wpływ na wynik, jednak otrzymacie wówczas jedną ranę. Kosztem tej rany możecie przerzucić jedną, wybraną kość. Warto więc przechodzić do fazy przygody, gdy wartość postępu jest wyższa niż poziom trudności danej karty. Ale jak to w życiu bywa, ryzyko czasem się opłaca! Na miejsce ukończonej sceny pojawia się kolejna, która wskaże Wam, ile kości przygody należy dorzucić do puli.



Faza obozowiska – czas na odpoczynek i kociołek smacznego bigosu

Gdy scena zostanie ukończona, aktywny gracz dołącza ją do reszty swoich ukończonych scen. To właśnie na tym etapie może ją wymienić na dodatkowe zdolności specjalne. Warto to zrobić, ponieważ każda nowa umiejętność zwiększy Wasze szanse na wygraną. Następnie dobieracie karty na rękę, tak by mieć ich cztery. Jeżeli Wasza talia się skończyła – musicie przesunąć znacznik na torze Złego. Po rozpatrzeniu konsekwencji opisanych na nim, tasujecie zużyte przez Was wcześniej karty i tworzycie z nich nowy stos dobierania. Mając cztery karty w dłoni, jesteście gotowi na kolejne starcie ze Złym. Gdy przy planzsy pojawi się Wasz przeciwnik, będziecie musieli dobrze przemyśleć swoją strategię! Oj, wcale nie jest tak łatwo go pokonać.

Podsumowanie

Nie da się ukryć, że Jan Maurycy przygotował dla fanów Kociołka nie lada perełkę. Czy ktoś, kto nie zna książek Marcina Mortki, także będzie miał frajdę z tej przygody? Myślę, że tak. Kto wie, może dzięki temu sięgnie po wszystkie tomy? Jako fanka cyklu liczę na to, że ta karcianka zachęci Was do poznania magicznego świata Edmunda i jego drużyny. Jedyne do czego mogę się przyczepić to instrukcja – uważam, że powinna zawierać więcej przykładów, zwłaszcza w przypadku trybu solo i zaawansowanego trybu dla dwóch graczy. Jeżeli doczekamy się erraty, każdy gracz będzie usatysfakcjonowany. Tytuł jest regrywalny, a mnogość bohaterów i pięć talii Złego gwarantują, że każda partia będzie inna. Podczas rozgrywki naprawdę możemy poczuć się jak bohaterowie książki, bo bez współpracy się nie obejdzie. Ciekawa mechanika wsparcia pozwala graczom na tworzenie przyjemnych kombosów, a pokonanie Złego i wygrana dają ogrom satysfakcji.

Złe próbowała pokonać Magdalena Solarz



Korekta: K. Kukła, M. Stachniuk; Skład: A. Kucharska

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



OSTRY DYŻUR



1-4



30-60 min



14+

NOWY JORK »» ODDZIAŁ RATUNKOWY

Wydawnictwo: Portal Games

Zostań lekarzem SOR-u

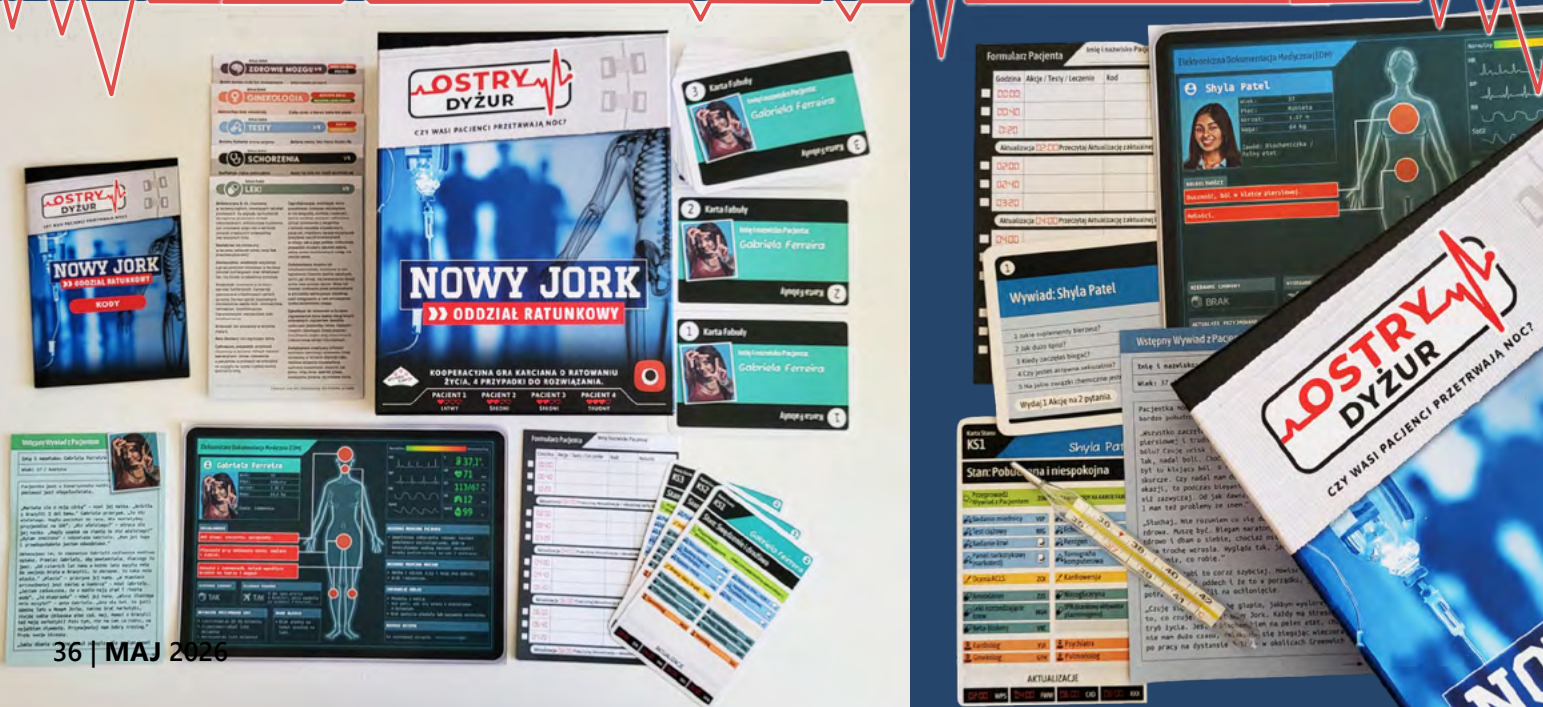
Jesteś fanem medycznych seriali? *Doktor House* i *Doktor Quinn* są Ci bliscy? Jeżeli tak, wydawnictwo Portal Games ma dla Ciebie prawdziwą perełkę! *Ostry dyżur: Nowy Jork* przeniesie Cię na nowojorski oddział ratunkowy, gdzie szybko zorientujesz się, że życie pacjentów jest w Twoich rękach! To dedukcyjna gra kooperacyjna, w której wcielisz się w lekarza SOR-u. Przyświecać Ci będzie jeden cel – pacjent pozostający pod Twoją opieką musi przeżyć noc. Chociaż w tę grę można grać wspólnie nawet w cztery osoby, muszę przyznać, że mnie największą przyjemność sprawiła rozgrywka solo. Satysfakcja z samodzielnie rozwikłanej zagadki medycznej jest naprawdę ogromna!

Komponenty

W pudełku czeka na Was sześć kopert. W pierwszej znajdziecie instrukcję, książeczkę kodów i pięć arkuszy badań potrzebnych do rozwiązywania medycznych zagadek. Druga koperta to tzw. samouczek, a kolejne cztery to Wasi pacjenci – uszeregowani od najłatwiejszego przypadku do najtrudniejszego.

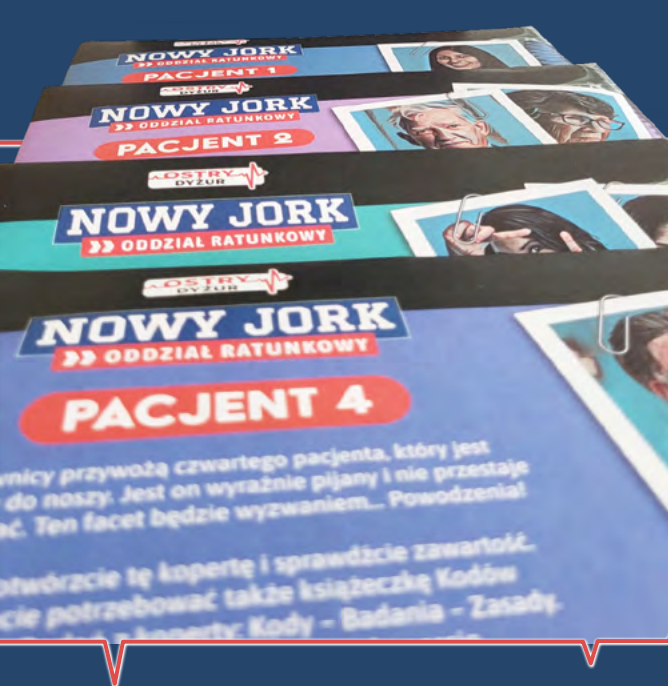
Przygotowanie do objęcia stanowiska lekarza

Przed właściwą rozgrywką należy zapoznać się z instrukcją oraz rozegrać samouczek, a z pomocą przyjdzie Wam pielęgniarka Judy. Dzięki niemu dowiecie się, jak działa gra, i będziecie gotowi na przyjęcie pierwszego pacjenta.



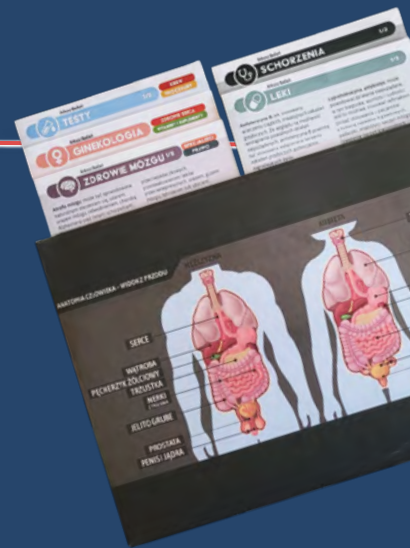
Stawianie diagnozy

W kopercie pacjenta znajdziecie wstępny wywiad, elektroniczną dokumentację medyczną, karty stanu pacjenta i karty fabuły. Jest tam również epilog zawierający rozwiązanie zagadki – przeczytajcie go na samym końcu! Formularz pacjenta pozwoli Wam śledzić podejmowane czynności – będziecie w nim zapisywać poszczególne działania.



Co możecie zrobić?

- Przeprowadzić wywiad z pacjentem.
- Wykonać test.
- Przepisać leki.
- Wykonać zabieg.
- Odbyć konsultację ze specjalistą.



To od Was zależeć będzie, ile akcji wykonacie i w jakiej kolejności. Czas na postawienie trafnej diagnozy wynosi osiem godzin, co w grze przekłada się na dwanaście akcji. Ponieważ niektóre przypadki są naprawdę trudne, istnieje możliwość wykonania dodatkowych akcji w tzw. nadgodzinach. Są one jednak punktowane ujemnie, za każdą z nich stracie pięć punktów na koniec gry.

Po każdym trzech wykonanych akcjach aktualizuje się stan zdrowia Waszego pacjenta. W zależności od wcześniej podjętych działań stan ten może ulec poprawie bądź natychmiastowemu pogorszeniu! Czy Wasz pacjent może umrzeć? Tak, dlatego przy podejmowaniu kolejnych decyzji musicie być naprawdę ostrożni.

Gdy pacjent przetrwa noc, przychodzi czas na wypełnienie raportu końcowego, w którym należy określić przyczynę dolegliwości pacjenta, napisać, jakie zastosowaliście metody leczenia, i wskazać zalecenia (np. recepty na leki, kolejne badania lub zmiana stylu życia).

Podsumowanie

Tytuł spodoba się miłośnikom gier dedukcyjnych i paragrafowych. Niestety trzeba zaznaczyć, że jest mało regrywalny – raz postawiona poprawna diagnoza zapada w pamięć. Można go sobie jednak dawkować, bo nie trzeba zdiagnozować wszystkich czterech pacjentów naraz. Ponieważ rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, pojawia się naprawdę duża dawka emocji. Czasem należy włączyć stoper i... naprawdę się śpieszyć! Bo życie pacjentów jest w Waszych rękach!



Diagnozy stawiała Magdalena Solarz

Korekta: K. Kukła, M. Stachniuk; Skład: A. Skrzypiec

Exemplarz do recenzji otrzymano od wydawnictwa Portal Games. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



DO WINDY ←...MARSZ!

 2-4

 20 min

 8+

Bo czekanie na swoją kolej jest przereklamowane

Na pewno wiecie, czym jest klaustrofobia – w końcu lęk przed ciasnymi, zamkniętymi pomieszczeniami to coś, z czym boryka się spora liczba osób. A słyszeliście o kleitrofobii? To lęk przed byciem zamkniętym w jakimś miejscu. Jestem natomiast przekonany, że mało kto wie, czym jest wilimusofobia. Ja wiem, bo sprawdziłem. Jest to lęk przed muzyką graną w supermarketach, ale również w windach. Ale dlaczego w ogóle o tym piszę? Spokojnie, już dobiegamy do brzegu, zaraz się dowiecie!

Domyślam się, że jeśli zmagacie się z którąś ze wspomnianych przypadłości, to będąc w wysokich budynkach, z pewnością wybieracie schody. I w tym miejscu pragnę uspokoić wszystkich windosceptyków – w grę *Do windy* od wydawnictwa Muduko możecie grać bez żadnych obaw! Nic się nie zatnie i nie urwie, nie będzie awarii... ewentualnie któryś ze współgraczy się na Was pogniewa. Ale to (raczej) sytuacja niezagrażająca życiu.

W górę czy w dół?

Do windy to gra karciana, w którą zagrać właściwie z każdym. Z drugą połówką, rodziną czy znajomymi. Instrukcja jest krótka, a zasady proste. Zrozumienie tego, jak grać, nie wymaga dużo wysiłku intelektualnego, więc wprowadzenie współgraczy do tytułowej windy również idzie szybko i sprawnie. Na czym więc to wszystko polega?

Najpierw wybieramy kolor rodziny, którą będziemy się starali zapakować do wind. Kolorów jest pięć, a graczy maksymalnie czworo, więc zawsze jeden kolor będzie bezpieczny. Przygotowując rozgrywkę, dobieramy z talii po dwie karty osób w naszym kolorze, układamy na stole trzy stosy kart wind (z numerami od 1 do 3, rosnąco) i w kolejce do każdej z nich kładziemy po jednej losowej karcie osób z talii (jeśli wylosujemy zagubione dziecko, kartę zastępuje się inną). Resztę kart dzielimy na trzy mniej więcej równe stosy, które kolejno kładziemy po lewej stronie każdej z wind. No i w sumie tyle – można grać.



Jak dopchać się do windy?

Wicie, jak wygląda winda – to stosunkowo niewielki pokój, który jeździ z góry na dół. Pomieszczenie pomieści ograniczoną liczbę osób, ma też określony udźwig, więc raczej jego wnętrze pod względem wypełnienia nie powinno przypominać puszki sardynek. I ta wiedza jest kluczem do zdobywania punktów. Do każdej windy zmieści się konkretna liczba osób. Jeśli są cztery miejsca, każda kolejna osoba z kolejki będzie musiała się przespacerować schodami. Więc im bliżej windy stoi nasz członek rodziny, tym lepiej (choć też nie zawsze, bo wyżej punktują ci, którzy wchodzą do niej ostatni). Żeby jednak nie było tak łatwo i przyjemnie, w kolejkę można się wcinać. Każda osoba może wcisnąć się przed inną, ale i tu obowiązują pewne zasady. Przykładowo: babcia wpycha się przed dziadka, matka przed ojca, siostra przed brata, ojciec przed babcią i tak dalej. Jeśli więc kolejka jest długa, to wcale nie znaczy, że nie ma szans na jazdę windą – wykorzystując tę mechanikę, da się wyprzedzić nawet kilka osób (które zapewne będą ciskać pod nosem gromy w kierunku mijającego ich delikwenta – ale to na szczęście wszystko, co będą mogły zrobić w tej sytuacji). Warto tu wspomnieć o zagubionym dziecku, które też może nieźle namieszać. Samo nie punktuje za jazdę windą, a dodatkowo ciągnie na sam tył kolejki osobę ze swojej rodziny – wskazaną przez gracza, który dokłada kartę.



Ważna rzecz, o której jeszcze nie wspomniałem – każdy gracz ma na początku dwie karty na ręce, z początku są to karty w kolorze wybranej rodziny. Gdy zagra się kartę do którejś kolejki, należy dobrać kolejną ze stosu obok jednej z wind. Nie trzeba dobierać karty w swoim kolorze! Można pociągnąć tę w kolorze przeciwnika, a następnie zagrać ją w taki sposób, żeby pomieszać mu szyki. Przykładowo: za jazdę daną windą podwójnie punktują brat i siostra (a kto punktuje bardziej, widać w górnej części kart windy) – jeśli posiadamy któregoś z tych członków rodziny w kolorze należącym do przeciwnika, możemy go wysłać do zupełnie innej windy, żeby nie miał szans wysoko zapunktować. Oto jest i ona – negatywna interakcja!



Długa ta kolejka... A może skoczmy na kawę?

Zasada kawiarni – to mechanika, która odgrywa ważną rolę w grze *Do windy*. Polega na tym, że gdy w kolejce znajdują się trzy osoby tego samego typu (np. trzech ojców), rezygnują one natychmiast z nudnego oczekiwania i ruszają na pogaduszki do kawiarni. Osoba, która dołożyła trzecią kartę tego samego typu zgarnia tę trójkę dla siebie i otrzymuje za nią dodatkowe punkty podczas rozstrzygnięcia wyników danej rundy. Działa to w przypadku każdego z członków rodziny. Do kawiarni mogą ruszyć dziadkowie, babcie, matki, ojcowie, siostry i bracia, a także zagubione brzdące – choć te ostatnie pewnie skierują się do piaskownicy, ewentualnie na mleczne babyccino.

Zasada kawiarni nie tylko daje możliwość uzyskania dodatkowych punktów. Może być również zagrywką taktyczną – wysyłając konkretną grupkę na kawę, sprawiamy, że w kolejce robi się luźniej, a co za tym idzie, członkowie naszych rodzin znajdują się o krok bliżej wejścia do windy. Kto by pomyślał, że espresso lub cappuccino może stać się manifestacją negatywnej interakcji?!



No wsiada pan czy nie?

Do windy to gra szybka, łatwa pod względem zasad, a przy tym ładnie wykonana. Karykaturalne wizerunki postaci sprawiają, że tytułowi nie można zarzucić nijakiego designu. Co ciekawe – na rynku dostępna jest również druga, limitowana odsłona gry, która pod względem graficznym jest zdecydowanie bardziej stonowana i utrzymana w stylistyce retro. Mnie podoba się ona nieco bardziej, ale ta unowocześniona, kolorowa wersja również ma swój urok.

A teraz kilka słów o wspomnianej negatywnej interakcji. Wpychaniem się w kolejkę i krzyżowaniem szyków przeciwnikom poprzez wysyłanie ich członków rodziny do kawiarni możemy nadepnąć współgraczom na odcisk. Jest to jednak poziom złośliwości adekwatny do rodzinnego charakteru tytułu. Nikt się za to nie obrazi, co najwyżej pogrozi nam paluszkami i powie: „Och ty, ty, nicponiu ty!”. Ale jeśli takie epitety nie robią na Was wrażenia, możecie być raczej spokojni – obejdzie się bez awantur przy stole.



Na co pan czeka? Okrętu się pan spodziewałeś?!

Tym subtelnym nawiązaniem do kultowego filmu Marka Koterskiego pt. *Nic śmiesznego* chciałem przejść do podsumowania. Czym *Do windy* jest? Jak wspomniałem, to zabawna, szybka i prosta rodzinna gra przyprawiona szczyptą negatywnej interakcji. Czym zaś nie jest? Nie ma co się spodziewać dramatycznych zwrotów akcji, zgrzytania zębami czy kropli potu ściekających z czoła. To nie jest gra, która będzie stanowić główny punkt programu spotkania planszówkowego. Może być natomiast miłym wstępniakiem, wesołym przerywnikiem lub delikatnym rozluźniaczem po czymś bardziej ciężkostrawnym. I bardzo dobrze. Takich karcianek również potrzebujemy. Aha, jeszcze jedno! Wydawca twierdzi, że to pierwsza gra z serii. Jak rozumiem, możemy więc oczekiwać podobnych tytułów. Czekam cierpliwie – niczym w kolejce do windy. Czekacie ze mną?

Pomiędzy piętrami utknął Adrian Gawin



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

Korekta: K. Reczyńska, P. Ciuła; Skład: M. Ostrowska-Jagoda



ALL IN

WIZJONERZY

Od zarania dziejów ludzi fascynuje przyszłość. Na przekór rzeczywistości starają się zajrzeć za zasłonę i przewidzieć, co będzie, w najróżniejszy sposób: za pomocą kart tarota, szklanej kuli, run, horoskopów czy herbacianych fusów. Nie każdy potrafi to robić, ale co, jeśli powiem Wam, że z odsieczą przychodzi pewna gra karciana? *All In: Wizjonerzy* to tytuł, w którym zbierasz najsilniejsze układy kart, a do tego walczysz z przeciwnikami o zdobycie jak największej liczby run, aby olśnić wszystkich swoimi zdolnościami nie z tego świata. Potasuj karty, usiądź wygodnie i... możemy zaczynać wróżbę.

Gdy do gry zasiada sroka...

...to wiedz, że na pewno zostanie oczarowana. Na wstępie wprost nie można nie wspomnieć o tym, jakie grafiki towarzyszą *Wizjonerom*. Wykonał je Dan Gartman, a zrobił to tak dobrze, że już samo pudełko zachwyca. Lekko geometryczne ilustracje w środku i na kartach nawiązują do eterycznych stworzeń, które posiadają wiedzę na temat przeszłości, teraźniejszości, przyszłości i każdego istniejącego świata. Talia jest podzielona na kilka standardowych kolorów, ale każdy z nich został nieco zmieniony, aby pasować do tematyki. Tak więc mamy co prawda piki i serca, ale także znajdziemy w talii skarabeusze i gałązki. Jest to bardzo klimatyczny element wizualny, który w rozgrywce mechanicznie nic nie zmienia, jednak zwiększa tajemniczość gry.

Przygotowanie rozgrywki

Zanim zaczniemy, należy przygotować stół. Jest to banalnie proste i da się to zrobić w zaledwie kilka minut. Na początek należy ułożyć tor, na którym jest miejsce na dokładanie kart. Liczba elementów, z których ma się składać, różni się w zależności od liczby graczy. Przy dwóch graczach są 2 „puzzle”, przy trzech, czterech lub pięciu – 3. Należy jednak przy tym pamiętać, by wybrać odpowiedni element – ten, który pojawia się w grze na czterech lub pięciu graczy, różni się od tego stosowanego przy rozgrywce na trzech. Następnie należy potasować talie i rozdać każdej z osób przy stole po 5 kart. Każdy z graczy dostaje dodatkowo żeton o (do obstawiania) oraz kartę pomocy. Do kilku pierwszych rozgrywek instrukcja sugeruje nam stronę A na karcie, natomiast jeśli poczujemy się na siłach na większe wyzwanie, odwracamy ją na stronę B. Na sam koniec przygotowaliśmy obok toru kładziemy 4 runy, będące wspólną pulą, oraz wykładamy na tor 2 odkryte karty. Reszta kart trafia nad niego, zakryta.

Poker z twistem

Gdy zastanawiałam się nad tym, czy można ten tytuł do czegoś porównać, do głowy przyszedł mi tylko poker. Mamy wszystkie jego elementy oraz ciekawy dodatek w postaci przewidywania, kto ma najmocniejszy układ, i runy jako punkty zamiast puli pieniężnej. Na tym właśnie

polega gra – należy tak dobierać karty, aby mieć na ręce najwyższy punktowany układ. Najłabsza jest para, a najmocniejszy poker, czyli 5 kolejnych kart w tym samym kolorze. Każdy z układów ma swoją punktację (liczbę run), którą otrzymujemy na koniec rundy, o ile oczywiście udało nam się cokolwiek ugrać. A nie jest to proste. Na każdej karcie, oprócz koloru i wartości, znajdują się dodatkowe ikonki, które mówią nam, jaką akcję możemy wykonać. Gdy dołożymy kartę z ręki na tor, akcje się aktywują. Możemy dobrać kartę z zakrytego stosu (czasem nawet i 5 kart!), wymienić kartę na taką, która jest już na torze lub po prostu dobrać odkrytą kartę ze stołu. Jest jedna przeszkoda – karty układamy w dwóch rzędach. Jeżeli pierwszy rząd się zapełni i zaczynamy dokładać do drugiego, karty wyżej zostają zablokowane i nie można już ich dobierać. Poza tym, co bardzo pasuje do ezoterycznej konwencji, możemy zmusić przeciwnika do tego, aby wyjawiał, ile punktów ma najmocniejszy układ na jego ręce. Nie musi pokazywać kart, więc nigdy nie jesteśmy pewni, czy mówi prawdę.

Na koniec, gdy nie możemy zagrać już więcej kart, a mamy ich na ręce 5 (niechciane odkładamy na stos kart odrzuconych), następuje faza przewidywania. Każdy bierze do ręki drewniany żeton oka, a następnie zastanawia się, kto ma najwięcej punktów. Po chwili ujawniamy, co mamy w dłoni. Jeśli żeton – to znaczy, że uważamy, że wygraliśmy rundę. Jeśli dłoń mamy pustą – to znaczy, że naszym zdaniem ktoś inny miał większe szczęście. W przypadku, gdy się nie pomyliliśmy, otrzymujemy runy z puli głównej oraz odpowiednią liczbę run za nasz układ. W rozgrywce wieloosobowej może się zdarzyć, że więcej osób dobrze obstawiało, a wtedy pula ogólna zostaje rozdzielona po równo.

W talii znajdują się też dwie karty run. To nic innego, jak po prostu dodatkowe punkty na koniec rundy, jeżeli karta zostanie w naszej ręce. Warto więc jej nie zagrywać, a trzymać na zapas, gdybyśmy mieli świadomość, że nie uda nam się ograć żadnego układu.



All in, czyli wszystko albo nic

Czasem jednak bywa tak, że karty nam nie idą. Po prostu, słabe rozdanie, słaby dzień, no nic się nie udaje. Albo w drugą stronę – mamy genialną rękę i boimy się cokolwiek z niej zagrywać, żeby nie stracić mnóstwa punktów.

Jest na to rozwiązanie, a mianowicie all in. To mechanika, która pozwala nam permanentnie w danej rundzie spasować. Nie możemy więcej zagrywać kart, a z kolei przeciwnicy mają utrudnione zadanie, bowiem przy zagranium all in dokładamy do toru 2 karty. Przeciwnicy nagle mają mniej czasu na wykonanie swojego planu. Tym samym można ich całkowicie zablokować. Najlepsze jest to, że wcale nie musimy mieć dobrej ręki, żeby skorzystać z tej możliwości. Możemy zrobić to tylko po to, żeby zstraszyć przeciwników i zmusić ich do obstawienia na nas w fazie przewidywania.

Blefuj, a może Ci się poszczęści

Blef to dość ważna część rozgrywki, zupełnie jak w pokerze. Jeśli tylko potrafimy zachować kamienny wyraz twarzy i ostentacyjnie kłamać, że mamy gorszy układ na ręce niż w rzeczywistości, jest szansa, że nasze kłamstwo wyjdzie nam na dobre. Jest to sposób na to, aby wprawić przeciwnika w konsternację. Bo może widział, jakie karty odkładamy na stos kart odrzuconych i spodziewa się słabej ręki, a my udajemy, że mamy tam co najmniej pokera królewskiego.

Jest to ciekawa mechanika, która nie tylko sprawdza naszą pokerową twarz i nerwy, ale może też w zabawny sposób wyprowadzić przeciwników na manowce. W trakcie rozgrywek, które rozegrałam, dyskusje na koniec okazały się być jedną z przyjemnych części rundy. Można wymieniać się spostrzeżeniami odnośnie do naszych układów i na przykład wypomnieć przeciwnikowi, że gdyby nie zabrał z toru tego asa, na pewno byśmy wygrali.

Chciałabym jednak, żeby było więcej możliwości śmiania się przeciwnikom w twarz. Dodatkowe akcje, które musimy zagrać na przeciwnika, na pewno wprowadziłyby więcej interakcji, dzięki czemu rozgrywka stałaby się jeszcze ciekawsza i bardziej nieprzewidywalna.



Podsumowanie

All In: Wizjonerzy to zgrabne pudełko, niewiele elementów, ale jednocześnie bardzo ciekawa gra dla miłośników standardowych gier karcianych. Rozgrywkę przygotowuje się bardzo szybko. Dodatkowe mechaniki urozmaicające rozgrywkę, a niebędące integralną jej częścią sprawiają, że tytuł staje się dość dobrze regrywalny. Mowa tu na przykład o rozgrywce z kartą pomocy na stronie B (gdzie inaczej są punktowane układy) albo możliwości dobrania jednej karty ze stosu kart odrzuconych. Co jest dla mnie zastanawiające, punktowanie koloru jest dość wysokie, a przy paru rozgrywkach da się również zauważyć, że jest to układ, który można ugrać stosunkowo łatwo. Być może przy pełnym składzie byłoby to trudniejsze, ale przykładowo w rozgrywce dwuosobowej można śmiało iść w kolor i mieć pewność, że zdobędzie się sporo punktów.

Gra jest bardzo ciekawym uzupełnieniem domowej biblioteczki. Nada się zarówno na koniec wieczoru, jak i na początek, kiedy jeszcze mamy dużo siły na kombinowanie. Jeśli lubicie klasycznego pokera – gra tym bardziej przypadnie Wam do gustu, zwłaszcza że wtedy odpada tłumaczenie, na jakiej zasadzie działają poszczególne układy. Gra zostanie ze mną na długo. Jest to tytuł, który chętnie będę pokazywać znajomym, którzy nie mieli z nim do czynienia.

Plusy:

- poker z twistem
- ćwiczenie logicznego myślenia i pamięci
- szybkie ustawienie rozgrywki
- dobrze napisana instrukcja
- przepiękna szata graficzna.

Minusy:

- bardzo krótka gra w dwuosobowym składzie
- ograniczona skuteczność blefu
- brak większej liczby wariantów urozmaicających rozgrywkę.

Przyszłość przepowiadała Monika Stachniuk

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



WESOŁY STRACH NA WRÓBLE

Odbudujcie go po burzy

Wydawnictwo: Rebel



1-4



15 min



5+

Wesoły strach na wróble to kooperacyjna gra planszowa dla najmłodszych. Zadaniem graczy jest odbudowanie tytułowego stracha, który został zniszczony przez potężną burzę. Będziecie musieli się śpieszyć – postrach ptactwa musi stanąć, zanim wszystkie wrony zlecą się na pole i dobrać do Waszych plonów!

Co znajdziecie w pudełku

Komponenty są naprawdę solidnie wykonane: gruba tektura i drewniane klocki dobrze się sprawdzą podczas rozgrywek z dziećmi. Instrukcja z opisanymi przykładami i zdjęciami szybko pomoże zrozumieć zasady nawet nieco starszemu, czytającemu dziecku. To, co od razu przyciąga uwagę, to trójwymiarowe wzgórze z miejscem na stracha na wróble oraz otaczające je strefy (pole, sad, kurnik i ogródek warzywny). Wzgórze jest wbudowane w dno pudełka. Oprócz niego znajdziecie planszę i karty stracha na wróble, cztery woreczki, kolorowe planszeczki taczek wraz z żetonami, sześć żetonów wron, a także dużą liczbę drewnianych, kolorowych klocków, z których będziecie budować stracha.

Przygotowanie do starcia z wronami

Wzgórze umieszczacie na środku stołu, wbijając w jego szczyt palik i podstawę stracha. Drewniane klocki należy włożyć do odpowiednich stref – żółte na pole, pomarańczowe do ogródka, różowe do kurnika, a zielone do sadu. Każdy z graczy wybiera planszeczkę taczek wraz z żetonami przedstawiającymi symbole powiązane z wyżej wymienionymi strefami: zboża, marchewki, kury, drzewa, a także wrony. Duże kafelki z wronami należy umieścić obok pudełka. Następnie dobieracie po jednej karcie każdego elementu stracha na wróble: butów, spodni, tułowia, głowy i kapelusza, i umieszczacie je (zakryte!) na odpowiednich miejscach na planszy. Odkrywacie jedynie dolną kartę, która pokaże Wam, których klocków potrzebujecie do zbudowania butów stracha.

Jesteście gotowi do gry!

Gra opiera się na współpracy, więc bez niej nie osiągniecie sukcesu. Karty znajdujące się na planszy stracha na wróble pokazują Wam, których klocków potrzebujecie na danym etapie budowy. Ważne, żeby zwracać uwagę na to, w jakiej kolejności należy je układać. Gracz podczas swojej tury wybiera losowo jeden element ze swojego woreczka. Może to być klocek lub żeton. Pamiętajcie, że gdy elementy znajdują się w woreczku, możecie ich dotykać i obracać je w dłoniach, jednak nie wolno Wam do nich zaglądać! Brzmi trudno, prawda?

Gdy wybierze zeton, może przylecieć wrona...

Jeżeli gracz wylosuje żeton, na którym znajduje się zboże, marchewka, kurka lub drzewo, umieszcza go na swojej taczce i wybiera klocek z odpowiedniej strefy. Jest to element, którego akurat teraz potrzebujecie do budowy? Sukces! Umieście go na paliku i odwróćcie kolejną kartę na planszy stracha na wróble. Jeżeli klocek nie jest Wam teraz potrzebny, gracz wrzuca go do swojego woreczka. Podczas tego etapu trzeba się zastanowić, które części przydadzą się podczas dalszej budowy. Jeśli Wasz strach ma już buty, nie wybierajcie klocków tego rodzaju – nie będą Wam już potrzebne.

Jeżeli natomiast gracz wyjmie żeton z wroną, kładzie go na swojej taczce i umieszcza duży żeton wrony na boku pudełka. Pamiętajcie: gdy przyleci szóstka wrona, przegrywacie grę!



Zmysł dotyku pomoże Wam w odpowiednim wyborze klocków

Wicie już, że gdy weźmiecie z planszy właściwy klocek, umieszczacie go na paliku. To samo się dzieje, gdy wylosujecie odpowiedni klocek z woreczka. Co się jednak stanie, gdy Wasz zmysł dotyku zawiedzie i sięgniecie po nieodpowiedni element? Wówczas odkładacie go na swoją taczkę i natychmiast umieszczacie duży żeton wrony na boku pudełka. Gdy taczka się zapełni, czyli znajdą się na niej cztery elementy, gracz wrzuca je wszystkie z powrotem do swojego woreczka. A wtedy zrobi się jeszcze trudniej... Jeżeli zbudujecie stracha na wróble przed przybyciem ostatniej, szóstej wrony – wygrzywacie!



Podsumowanie

Wesoły strach na wróble to gra rozwijająca umiejętność współpracy. W przypadku porażki przegrywa cała drużyna, a nie pojedyncza osoba. To ważne, zwłaszcza dla tych dzieci, które dopiero wkraczają w planszówkowy świat. Rozgrywka uczy radzenia sobie z porażką i trudnymi emocjami. Oprócz tego maluch intensywnie ćwiczy zmysł dotyku oraz logiczne myślenie. To również tytuł, który może rozwijać się razem z dzieckiem. W instrukcji, oprócz wyżej opisanego wariantu gry, przedstawiono jeszcze dwie propozycje modyfikacji zasad. Jedna z nich jest łatwiejsza, a druga stawia poprzeczkę naprawdę wysoko! Dodatkowo, aby utrudnić rozgrywkę, można wprowadzić własne zmiany, na przykład proponując najmłodszemu, by podczas losowania elementów z woreczka używali tylko lewej ręki.

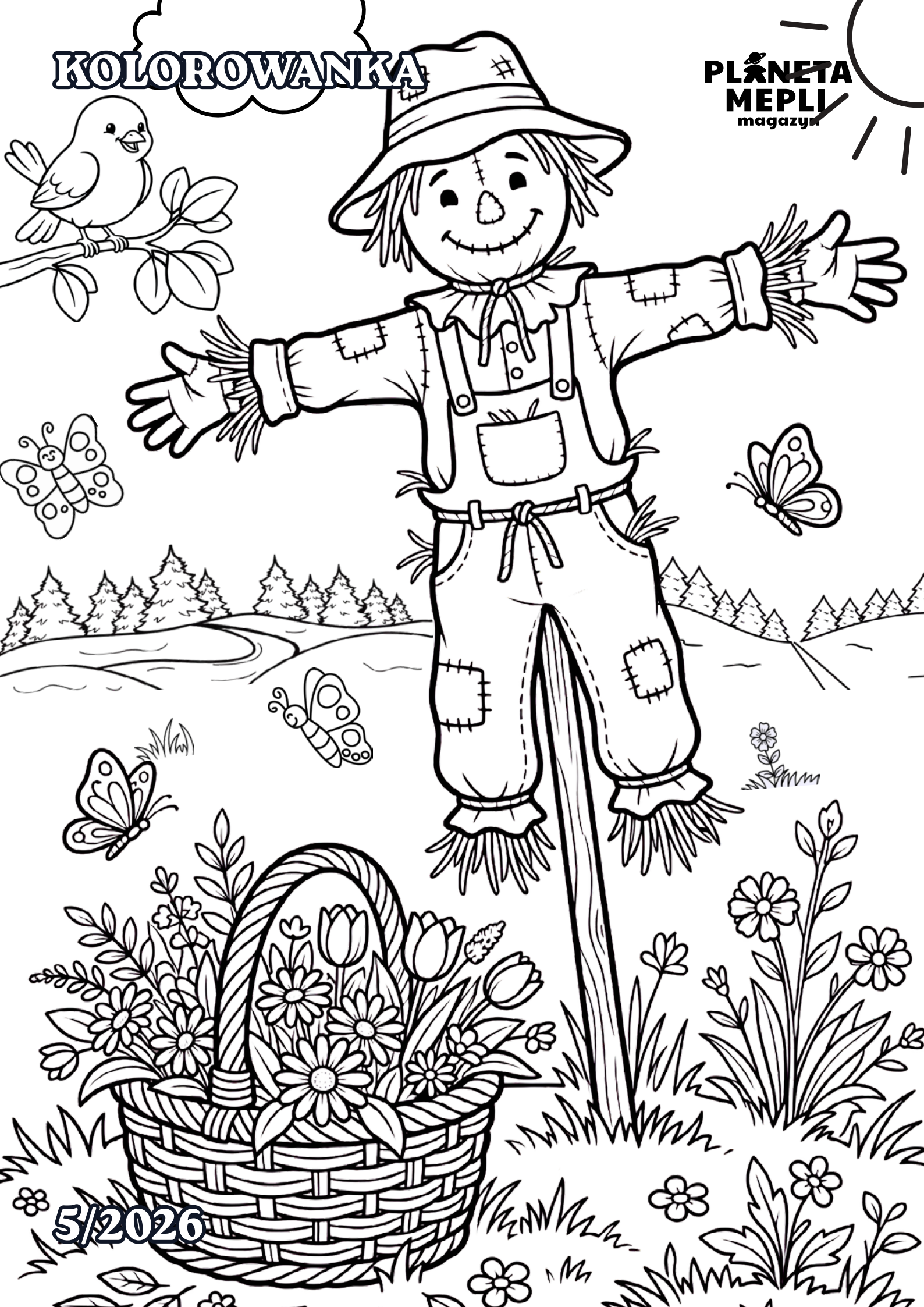
Jedno jest pewne – będzie naprawdę emocjonująco!



Stracha na wróble budowała Magdalena Solarz

Korekta: K. Kukla; Skład: A. Skrzypiec

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



GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

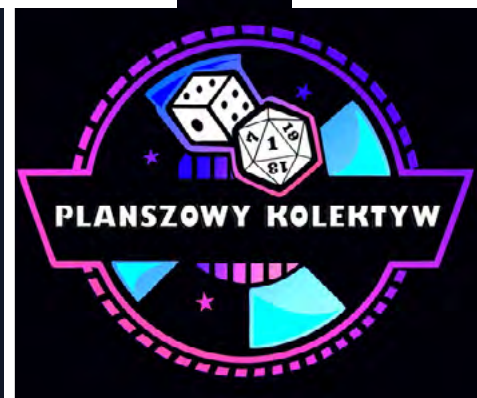
KULISY OCENIANIA GIER

Recenzje gier planszowych czytamy zazwyczaj po to, by sprawdzić, czy dany tytuł ma szansę zagościć na naszym stole. Rzadko jednak zastanawiamy się, jak wygląda proces ich powstawania. W kolejnej odsłonie naszego cyklu, poprosiliśmy znanych recenzentów o opowiedzenie, jak pracują nad swoimi tekstami i w jaki sposób podchodzą do oceny gier.

Znani i lubiani odsłaniają kulisy swojej pracy: zdradzają, jak przebiega u nich testowanie nowych tytułów, na co zwracają szczególną uwagę podczas rozgrywek i co uznają za kluczowe przy tworzeniu wiarygodnej opinii. To spojrzenie zza kulis – o pasji, doświadczeniu i o tym, jak emocje z partii przy stole zamieniają się w przemyślane recenzje, gotowe do zaprezentowania czytelnikom.



NIEDZIELNY
GRACZ



Jak widzę recenzję

Recenzje gier planszowych są dziś jednym z najpopularniejszych rodzajów treści w branży. Wiele portali, blogów i kanałów właśnie na nich opiera swoją działalność. W przypadku Planszeo jest jednak trochę inaczej, bo choć publikujemy recenzje, nie są one najważniejszą częścią strony. Planszeo to przede wszystkim baza gier planszowych, a sekcja blogowa z recenzjami stanowi dodatek i uzupełnienie serwisu. Dzięki temu możemy podchodzić do recenzowania spokojniej, bez presji publikowania każdego nowego tytułu, i opisywać tylko te gry, które naprawdę nas zainteresują.

Najważniejszą zasadą przy pisaniu recenzji jest dla mnie odpowiednie ograniczenie tytułu. Staram się zagrać w daną grę kilka razy, najlepiej w różnych składach i przy różnej liczbie graczy, aby sprawdzić, jak działa w różnych warunkach i czy dobrze się skaluje. W praktyce terminy wyznaczone przez wydawców czasem weryfikują te założenia, dlatego uważam, że warto jasno informować czytelnika, przy jakiej liczbie graczy udało się przetestować dany tytuł. Mam też zasadę, że po pierwszej partii wracam jeszcze raz do instrukcji i czytam ją od początku. Doświadczenie mi pokazało, że łatwo przeoczyć drobne zasady lub źle zinterpretować reguły, a to może znacząco wpłynąć na odbiór gry. Ponowna lektura daje większą pewność, że wszystko zrozumiałam tak jak powinnam.

Recenzje na Planszeo mają formę pisaną. W dzisiejszych czasach, kiedy ludzie poświęcają coraz mniej czasu na lekturę długich tekstów, staram się, aby artykuły były możliwie zwięzłe, ale jednocześnie zawierały jak najwięcej konkretów. Pomaga w tym podział na sekcje: tematyka, instrukcja, mechanika, skalowanie, wykonanie, czas rozgrywki i podsumowanie. Taka struktura ułatwia czytelnikom szybkie odnalezienie interesujących ich informacji i sprawia, że tekst jest bardziej przejrzysty.

Recenzja gry planszowej nigdy nie jest w pełni obiektywna, dlatego ważne jest dla mnie podkreślanie własnych, subiektywnych spostrzeżeń. Każdy gracz ma inne preferencje, więc pokazanie swojej perspektywy pozwala czytelnikowi ocenić, czy nasze gusta są podobne i czy warto zainteresować się daną grą.

Na Planszeo nie wystawiamy grom ocen w recenzjach. Zamiast tego pojawia się podsumowanie w formie plusów i minusów, czyli wskazanie tego, co mi się podobało, a co nie, oraz informacja o tym, komu dany tytuł może przypaść do gustu. Uważam, że gotowa ocena często sprawia, że czytelnik nie sięga już po cały tekst recenzji, a przecież jej zadaniem jest wyjaśnienie, jak wypada gra.

Na koniec myślę, że najważniejsze w recenzowaniu gier planszowych jest znalezienie własnego stylu – zarówno w pisaniu, jak i w nagrywaniu materiałów. To właśnie styl buduje autentyczność i sprawia, że odbiorcy wracają do twórcy. Warto też nie bać się własnego zdania, bo każdy gracz ma swój gust, a recenzje są przede wszystkim wymianą spostrzeżeń i doświadczeń. Praca nad swoim stylem, rzetelność, konsekwencja i szczerść wobec odbiorców to elementy, które moim zdaniem tworzą dobrą recenzję gry planszowej.



Patrycja Jaszewska

Od 2022 roku związana z Planszeo – serwisem z bazą gier planszowych i porównywarką cen. Odpowiada m.in. za aktualizację bazy gier, prowadzenie social mediów oraz kontakt z wydawcami, sklepami i recenzentami. Prywatnie fanka planszówek z negatywną interakcją, szczególnie tych opartych na mechanice area control, choć chętnie sięga też po dobre karcianki i cięższe eurasy. Do jej ulubionych tytułów należą m.in. *Star Wars: Rebelia*, *Zakazane Gwiazdy* oraz *Clash of Cultures*.

 youtube.com/@planszeo

 facebook.com/planszeo

 instagram.com/planszeo



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

O recenzjach po 8 latach



GryfGra

Początki

Nasza historia, jak wiele najlepszych przygód przy stole, zaczęła się – tak, nie będziemy się wychylać – od pasji i wielkiego entuzjazmu, które dość szybko zderzyły się z rzeczywistością. Zaczynaliśmy we troje, pełni zapału i świeżości, ale życie szybko zweryfikowało te plany – jednemu z nas zabrakło czasu, a przedstawienie musiało trwać. Musieliśmy pociągnąć ten wózek we dwoje, i tak już zostało.

Choć zaczynaliśmy tak, że każde brało odpowiedzialność za grę od początku do końca, z czasem wykrył się wyraźny podział obowiązków. Ze względu na umiejętności Ani, to jej przypadło prowadzenie social mediów, komunikacja oraz zdjęcia, a te – nie muszę pewnie chwalić – robi wyśmienite. Ja z kolei, mimo że nigdy nie było mi po drodze z polonistkami, zająłem się zbieraniem naszych wspólnych przemyśleń i przekuwaniem ich w recenzje.

Od paru lat – z mniejszymi lub większymi przerwami – staramy się dzielić naszą pasją z innymi. Wszystko zaczęło się na fali totalnej fascynacji, gdy przy stole spędzaliśmy niemal każdą wolną chwilę. To właśnie wtedy narodziło się **GryfGra**. Weszliśmy w to z impetem, ale szybko pojawiło się kluczowe pytanie: czego my właściwie od tych recenzji oczekujemy i co chcemy przekazać?

Forma recenzji

W *The Office* Andy Bernard podsunął nam świetny pomysł, parafrazując: *That board game is bad*. To kuszący kierunek – krótko, zwięźle i na temat. Jednak tu pojawia się problem: kiedy właściwie można uczciwie powiedzieć o grze, że jest „naprawdę zła”? No dobra, prywatnie o paru tytułach chętnie bym tak powiedział.

I choć pewnie znalazłbym kilka analitycznych argumentów na poparcie tej opinii, byłaby raczej podyktowana czystymi emocjami. Jednak jakkolwiek by to miało nie zabrzmieć, uznaliśmy, że „zły” to pojęcie względne.

Już na samym początku doszliśmy do wniosku, że ocena punktowa to średni pomysł. Po pierwsze: jak sprowadzić godziny grania i złożoność projektu do jednej sztywnej liczby? To matematycznie skomplikowany problem, który pociąga za sobą kolejne. Po drugie: musielibyśmy chyba ciągle porównywać nowość ze wszystkim, co oceniliśmy do tej pory, i do tego aktualizować stare noty. Z każdą kolejną poznaną grą wartość „siodemki” czy „ósemki” mogłaby się zmieniać. Dramat.

Dochodzi tu jeszcze jeden ważny aspekt: *One man's trash is another man's treasure*. Dla fanów suchych gier euro ameritrashe raczej się nie sprawdzą – fan gier, który stawia na fabułę i przygodę, raczej nie doceni lekkiej, rodzinnej karcianki, która przecież daje masę frajdy docelowemu odbiorcy i pozwala przyjemnie spędzić czas w familijnym gronie u cioci na imieninach. Skoro cyferki są problematyczne, jak zatem recenzować? Uznaliśmy, że brak jasnej, liczbowej oceny to też kierunek. Choć pewnie niejedynemu powie, że w takim razie żadni z nas recenzenci, akceptujemy krytykę i możemy poprzestać na mianie blogerów. Przyjeliśmy za cel przekazywać graczom, o co w grach chodzi, czy mechanizmy działają i jak interakcja między nimi wpływa na odbiór tytułów, a do tego liczb nam nie trzeba.

Czy przepisywać instrukcję

Od lat w środowisku przewija się stwierdzenie, że recenzja nie powinna zawierać opisu rozgrywki, bo od tego jest instrukcja. Zgoda – przepisywanie zasad punkt po punkcie to zły pomysł. Przyznam, że osobiście szczerze nienawidzę czytać instrukcji. Mimo kilkunastoletniego doświadczenia ogarnięcie zasad, które mają więcej niż cztery strony, wymaga ode mnie użycia komory deprywacyjnej i totalnego odcięcia od bodźców. Dlatego właśnie, chcąc wyjść graczom naprzeciw, przygotowujemy opis rozgrywki najzwięźlej, jak to możliwe. Chcemy, żeby czytelnik mógł sobie wyobrazić, co dzie-

je się na stole. Taka sekcja jest naszym zdaniem niezbędna, by zrozumieć, w jaki sposób mechaniki opisywane w dalszej części tekstu w ogóle funkcjonują. A jeżeli kogoś razi, zawsze może ją pominąć.

Jak recenzujemy

Skoro ustaliliśmy już, że nie bawimy się w cyferki, to na czym właściwie się skupiamy? Analizujemy mechaniki i to, w jaki sposób zostały zrealizowane. Czy te wszystkie zębatki faktycznie na siebie nachodzą i płynnie współpracują, czy może coś tam zgrzyta? Staramy się jednak zachować neutralny, rzeczowy ton, chyba że coś nas rzeczywiście zachwyci.

Kolejna sprawa to klimat. Szukamy odpowiedzi na pytanie, czy mamy do czynienia z tytułem abstrakcyjnym, czy może z przygodą, która nas porywa. Sprawdzamy, czy mechanika współgra z opowieścią, czy może to ona wybija się na pierwszy plan, a klimat jest doklejoną interpretacją, którą można by swobodnie podmienić na dowolną inną.

Oczywiście nie uciekamy od klasyki gatunku. Losowość i jej realny wpływ na rozgrywkę, regrywalność (i to, jakimi środkami została osiągnięta) czy interakcja – to punkty obowiązkowe. Patrzymy, czy gra wymaga od nas wzajemnego podgryzania się, czy może interakcja jest niebezpośrednia – przykładowo wyścig o dostępne zasoby. Zwracamy też uwagę na skalowalność. Naturalnie – nie zawsze da się zgromadzić odpowiednią liczbę osób, żeby przetestować każdą możliwą konfigurację od 1 do 5 graczy. Jeśli nam się to nie uda, piszemy o tym wprost, czasami zaznaczając, jak wydaje nam się, że mogłoby być, posiłkując się nieco opinią użytkowników BGG.

W naszych tekstach staramy się podkreślać rzeczy, które wydały nam się wyjątkowe, rzadko spotykane albo takie, które po prostu uznaliśmy za świetnie działające. Jednak kij ma dwa końce. Jeśli coś nie działa albo widzimy mankamenty – piszemy o tym bez owijania w bawełnę. Nie chodzi o to, żeby wychwalać każdą grę pod niebiosa. Uważamy jednak, że wiele tytułów nie zasługuje na zapomnienie pomimo drobnych mankamentów.

Recenzję zazwyczaj wieńczymy krótkim podsumowaniem. W dwóch, trzech zdaniach piszemy, co to za gra i czy nam się podobała. Naszym celem jest zostawienie czytelnika z pełnym obrazem: rozgrywką, lekką analizą mechanik i cech gry. Decyzję, czy to pozycja dla niego, czy może nie, zostawiamy już jemu.

Planszówka, czyli tam i z powrotem

Sam proces recenzji zaczyna się u nas znacznie wcześniej niż przy stole. Śledzimy social media, obserwujemy, co dzieje się u blogerów za granicą i jakie ciekawostki lądują na tamtejszych stołach. Nasz rodzimy rynek rządzi się swoimi prawami – pomijając miłe zaskoczenia i często świetne polskie produkcje, większość gier dociera do nas z opóźnieniem.

Dziś, gdy wolnego czasu mamy jak na lekarstwo, ta wstępna selekcja jest dla nas kluczowa. Nawet gdybyśmy bardzo chcieli, nie byłibyśmy w stanie ograć wszystkiego, na co mamy ochotę. Dlatego skupiamy się na tym, co ma w sobie to „coś” – to sprawia, że do

większości recenzji siadamy z autentyczną ciekawością, a nie tylko z poczucia obowiązku.

Gdy gra już do nas trafi, nie mamy żadnych specjalnych obrzędów ani rytuałów związanych z unboxingiem i napawaniem się nowością. Choć zapach świeżego druku (czy to w grach, czy książkach) niezmiennie jest nam miły, to daleko nam do pierwotnej ekscytacji nowym tytułem w kolekcji, ale to chyba efekt jednej z mrocznych stron bycia recenzentem, o czym zresztą wspomnę za chwilę.

Po zaliczeniu obowiązkowych „chwalipostów” i ewentualnym pokazaniu zawartości pudełka na socialach, przychodzi czas na mój „ukochany” punkt podróży o wdzięcznej nazwie: instrukcja. Uporawszy się z nią, ogrywamy tytuł aż do momentu, w którym uznamy, że gra już raczej nas nie zaskoczy i nie ma przed nami tajemnic.

Twórczości innych recenzentów unikamy jak ognia. Robimy to z pełną premedytacją, nie chcąc sugerować się niczym stylem ani treścią. Gdzieś po drodze w toku ogrywania zdarza nam się zerknąć na komentarze na BGG, ale robimy to głównie po to, żeby sprawdzić, na co zwracają uwagę inni, a co my moglibyśmy prze-gapić. Najczęściej jednak wyłania się z tego obraz, o którym pisałem wcześniej – ci, którym gra „siadła”, chwalą, a pozostali ganią za najbardziej wymyślne rzeczy. Staramy się, aby zewnętrzne opinie nie wpływały na treść naszych recenzji, chyba że rzeczywiście ktoś wytknie grze jakiś błąd, psujący rozgrywkę, ale nie zdarza się to bardzo rzadko. Dążymy do tego, żeby to, co ostatecznie ląduje na blogu, było obiektywne i pozbawione narzucania opinii na tyle, na ile to możliwe.

Mroczne strony recenzowania gier

Już na początkach naszej przygody z recenzowaniem dochodziły do nas słycho o negatywnych aspektach tego przedsięwzięcia od doświadczonych recenzentów. Z jednej strony mamy oczywiście przywileje: dostęp do gorących nowości, czasem jeszcze przed premierą, wejściówki medialne na eventy czy możliwość bezpośredniego kontaktu z wydawcami. Druga strona medalu bywa znacznie mniej kolorowa i potrafi skutecznie podtruć radość płynącą z tego wspaniałego hobby i sprawić, że czasami siadanie do stołu zaczyna przypominać przykry obowiązek.

Ogrywanie na czas

Z czasem okazało się, że prowadzenie bloga z recenzjami ma swój ukryty koszt. Jest nim brak czasu na powroty. Chcąc rzetelnie ograć to, co do nas przychodzi – rzadko mamy okazję wrócić do starszych gier, które przecież dały nam mile spędzony czas. To paradoks i poniekąd kłątwa recenzenta: otaczasz się setkami świetnych tytułów, ale twoim losem jest ciągle poznawanie nowego, zamiast cieszenia się tym, co już sprawdzone i grzeje miejsce na półce. Często otrzymujemy ramy czasowe na wypuszczenie materiałów, a to potrafi doprowadzić do sytuacji, że czasami gramy w dany tytuł z przymusu, co może popsuć doświadczenia, nawet gdy gra jest dobra.

Kłeska urodzaju

Duża liczba dobrych gier w kolekcji, rzędy pudełek elegancko poukładanych na półkach (i poza nimi, bo dawno już zabrakło miejsca), wydaje się z początku super. Z czasem jednak może okazać się problematyczna. Gdy akurat nie ma niczego na tapecie, stajesz przed półkami i... nie wiadomo co wybrać. Takich problemów nie było przy kolekcji wielkości niecałego Kallaxa.

Krytyka

Naturalnie spotkaliśmy się z krytyką. Mówią, że recenzja nie może być obiektywna w momencie, gdy otrzymaliśmy grę od wydawnictwa. Albo że recenzja może być skażona chęcią utrzymania dobrych relacji z wydawcą. Ktoś nawet wytknął nam, że to tak, jakby wytwórnie filmowe kupowały bilety do kina krytykom filmowym. We wszystkim tym jest ziarno prawdy, ale brakuje szerszego spojrzenia.

Przytyków tych zresztą nigdy nie braliśmy do siebie. Jeśli chodzi o sumiennosc i obiektywizm, nie kierowaliśmy się nigdy niczym innym, starając się zachować rzeczową formę recenzji. Swoją drogą, przyjęta forma ułatwia nam osiągnięcie tego. Zresztą wydaje mi się, że recenzenci, którzy nie wywiązywali się sumiennie z przygotowywania rzetelnych materiałów, szybko traciliby pocztyność, przez co ich praca straciłaby sens.

Patrząc z finansowej strony, jeśli chcielibyśmy potraktować egzemplarz gry jako zapłatę za recenzję, to byłoby

to dość liche wynagrodzenie. Liczba godzin, jaką trzeba poświęcić na ogrywanie, napisanie recenzji, zrobienie zdjęć oraz obsługę sociali sprowadza tę kwotę dużo poniżej minimalnej stawki godzinowej. Ciężko nazwać to dochodowym biznesem. W praktyce wkład wydawnictw na dobrą sprawę należałoby potraktować jako umożliwienie utrzymania regularnych publikacji na recenzentkich stronach. Finansowanie tego z własnej kieszeni wymagałoby istotnych nakładów i w konsekwencji utrudniłoby prowadzenie takiej działalności.

Słowo końcowe

Choć po tych ośmiu latach i setkach (a kto wie czy nie ponad tysiącu) gier, które przewinęły się przez nasz stół, ten pierwotny, młodzieńczo-recenzencki zapał nieco zelżał, a wolnego czasu jak na złość ubywa, zamiast przybywać, to wciąż z niesłabnącą przyjemnością dzielimy się z Wami naszą pasją. Nie wyobrażamy sobie, by GryfGra miał nagle zniknąć z sieci, choć musimy przyznać, że takie widmo parę razy wisiało w powietrzu. Na szczęście pasja zawsze wygrywała.

Zapraszamy Was zatem do czytania, oglądania, a przede wszystkim – do grania. Bo jest to piękne hobby: łączy ludzi przy stole i dba o to, by nasze szare komórki nie szczyły przedwcześnie.

Ania i Szymon

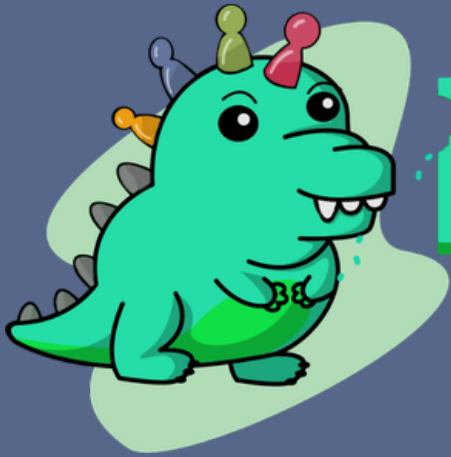
 facebook.com/GryfGra



 instagram.com/gryfgra



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



BOARDZILLA

- konkretne recenzje gier planszowych -

Kilka słów o mnie, czyli kto tu właściwie recenzuje

W planszówki gram właściwie od dziecka, choć wtedy jeszcze moja półka z grami nie ugięła się od setek kolorowych pudełek, za to wybór tytułów bywał zaskakująco egzotyczny. Oczywiście były wśród nich klasyki pokroju *Monopoly* czy *chińczyka*, których chyba nikomu nie udało się ominąć, ale poza tym na stole pojawiały się też mniej oczywiste tytuły jak *Labirynt*, a nawet dziś już niemal zapomniane gry w rodzaju *Fortecy* czy *Bitwy Morskiej*. Tak, to były czasy, kiedy potrafiłem godzinami przesuwając „chińczykowe” pionki i uważać to za szczyt rozrywki.

Gdy zaczęło się liceum, a następnie studia, planszówki zeszły u mnie na dalszy plan. Ich miejsce zajęły *Magic: The Gathering*, a potem RPG-i. I kiedy mówię komuś, że grałem w nie dużo, mam na myśli naprawdę dużo. Na tyle, że spokojnie mógłbym to wpisać w CV jako dodatkowe doświadczenie zawodowe – nawet miałem powiązany z tym temat maturalny.

Do nowoczesnych planszówek wróciłem w 2011 roku. Kurczę, gdy to napisałem, zdałem sobie sprawę, jaki kawał czasu temu to było... Od tamtej pory moje doświadczenie stale rośnie, podobnie jak kolekcja, a moje regały coraz bardziej zaczynają wyglądać jak poddane testowi na wytrzymałość mebli.

Do zespołu Boardzilli dołączyłem w 2018 roku. I co ciekawe, nie dlatego, że od zawsze marzyłem o recenzowaniu gier. Dołączyłem głównie po to, żeby nauczyć się lepiej pisać. Na początku moje recenzje były więc bardziej walką z własnym stylem niż analizą gier. Z czasem jednak przerodziło się to w pełnoprawne pisanie o planszówkach, robienie zdjęć i ogólnie zajmowanie się tym wszystkim, na co tylko znajdę czas.



Ile partii potrzeba, żebym mógł coś sensownego powiedzieć

Jedno z pytań, które regularnie wraca, brzmi: ile razy trzeba zagrać w grę, żeby móc ją rzetelnie ocenić? Odpowiadam: to zależy.

Nie uważam, że recenzja po jednej partii jest z definicji gorsza od tej po 100 rozgrywkach. Jeśli wyobrażę sobie, że mam 300 gier i gram codziennie w jedną, za każdym razem inną, to do tego samego tytułu wracam średnio raz w roku. W takim układzie moje pierwsze wrażenie jest właściwie tym najważniejszym doświadczeniem z grą. I właśnie taka perspektywa może być dla wielu osób najbardziej wartościowa.

Z drugiej strony wiem, że jeśli ktoś lubi wgrzyźć się w tytuł i grać w niego regularnie, to pierwsze wrażenia często niewiele znaczą. Sam mam kilka gier, do których często wracam, i wiem, jak bardzo zmieniał się mój odbiór po kolejnych partiach.

Jest też kwestia czasu. Jeśli miałbym grać w każdą grę 100 razy przed publikacją recenzji, istnieje spore ryzyko, że zanim ją napiszę, gra stanie się niedostępna, a moja opinia będzie pomocna jak strefa czystego powietrza w Krakowie środowisku...

Jak sam podchodzę do recenzowania

Choć to mocno zależy od tytułu (hej! nie oceniajcie *Grzybobrań*, zanim nie zagrać w nie minimum 20 razy!), to u mnie pełne recenzje powstają po minimum ośmiu–dziesięciu partiach, a pierwsze wrażenia publikuję zwykle po czterech–pięciu rozgrywkach, co oczywiście nie znaczy, że nie opisuję pierwszych wrażeń, nawet jeżeli gram w dany tytuł po raz kolejny.



Jakby ktoś pytał, to recenzje kończę oceną liczbową, natomiast pierwsze wrażenia zostawiam bez punktacji.



Z czasem doszedłem też do wniosku, że to, czy dana gra mi się podoba, nie powinno mieć żadnego znaczenia. Każdy z nas ma inny gust, inne potrzeby i szuka w planszówkach czegoś innego. Dlatego staram się pisać tak, żeby każdy po przeczytaniu mojej recenzji był w stanie sam ocenić, czy dana gra jest dla niego. To, czy tytuł mi się podoba, jest na drugim planie.

Mechanika przede wszystkim

Największą wagę przykładam do mechaniki. Najbardziej interesuje mnie to, jak gra działa: czy decyzje są ciekawe, czy system jest spójny, a całość daje satysfakcję podczas rozgrywki. Znacznie mniej skupiam się na klimacie i wykonaniu, choć oczywiście ich nie ignoruję. Po prostu dla mnie ważniejsze jest to, co się dzieje „pod maską” gry, niż to, jak bardzo błyszczą na stole.

Staram się też możliwie merytorycznie wskazywać wady i zalety. Oczywiście piszę też, co mi się podoba, a co nie, ale mam z tyłu głowy, że moje preferencje nie są uniwersalne. Wiem, że są gracze, dla których najważniejszy jest klimat, inni kochają ametrashe, są również tacy, którzy po prostu chcą się pośmiać przy lekkiej grze imprezowej lub szukają czegoś na spokojny wieczór z rodziną.

Na końcu i tak chodzi o różnorodność

Patrząc na cały świat recenzji planszówkowych, widzę przede wszystkim ogromną różnorodność i uważam, że to jest jego największa siła. Każdy z nas recenzuje trochę inaczej. Ja skupiam się na jednym, ktoś inny na czymś zupełnie innym. Jedni wolą pierwsze wrażenia, inni dogłębną analizę po wielu partiach. I bardzo dobrze. Bo dzięki temu każdy może znaleźć coś dla siebie. I właśnie to sprawia, że cały ten recenzencki świat ma sens.

Łukasz Gawryluk

Gram w planszówki od lat i nadal szukam tych, które potrafią mnie czymś zaskoczyć. Cenię dobre pomysły, sensowne mechaniki i uczciwe podejście do grania.

Poza stołem najczęściej kręcę się wokół nowych technologii, górskich tras na rowerze i miejsc, gdzie można dobrze zjeść.

 facebook.com/BOARDZILLA

 instagram.com/boardzilla

Korekta: K. Reczyńska, K. Kukła; Skład: M. Adamczyk

NIEDZIELNY GRACZ

Kupując planszówki do swojej kolekcji, często kieruję się opinią recenzentów. Ale zawsze mam z tyłu głowy, że co osoba, to opinia, więc dosyć skrupulatnie konfrontuję różne oceny, skupiając się na wypunktowanych plusach i minusach gry. Pozwala to wyłapać pewne elementy zauważone przez recenzentów – pomimo ich odmiennych preferencji, jeśli chodzi o rozgrywkę.

Pod tym względem cenię sobie działalność Gambita, którego recenzje są kompleksowe i uwzględniają omówienie zasad, opisanie plusów i minusów oraz podsumowanie z oceną końcową. Stała formuła jego publikacji pozwala się skupić na konkretnych elementach. Dzięki temu można również w pełni poznać omawianą grę.

BARTŁOMIEJ ŁUCIUK

Odkąd pamiętam, zawsze lubiłem spędzać czas przy planszy i przez długi czas myślałem, że nie da się stworzyć gry lepszej niż *Monopoly*. Na szczęście od ponad dwudziestu lat jestem skutecznie wyprowadzany z tego błędu.

Gry euro to mój konik, a jak jeszcze dorzucimy do tego sadzenie warzyw i deckbuilding, to już prawie mamy grę marzeń. Od 2020 roku prowadzę profil na Instagramie, gdzie głównie dzielę się swoimi wrażeniami „na gorąco” z rozgrywanych gier. Od jakiegoś czasu jestem także twórcą tiktokowym. Od ponad 10 lat mieszkam w stolicy, gdzie pracuję i rozwijam swoje pasje. Szczęśliwy mąż i właściciel najbardziej chrumkającego psa rasy maltipoo – Lucjana Pieskovitza.



Kolejnymi twórcami, których bardzo cenię za prowadzoną działalność, są Gandalf i Barolek z kanału Planszówki Online. Ich gameplaye z jednoczesnym omówieniem zasad są ogromnie pomocne, jeśli chodzi o poczucie feelingu gry, i już na tym etapie dostarczają wielu informacji, a także pozwalają stwierdzić, czy dany tytuł przypadnie nam do gustu. Oczywiście w ich materiałach nie brakuje również podsumowania i szybkiej recenzji. A jako że mamy dwóch opiniotwórców o różnych preferencjach, recenzowaną grę możemy poznać z odmiennych perspektyw – nie raz powstrzymało mnie to przed zakupem tytułu, która na pierwszy rzut oka wydawał się interesujący i godny uwagi.



Wspomnę również, że bardziej skłaniam się ku recenzjom wideo, niż tym w klasycznej formie. Pozwalają one na dostosowanie formy odbioru (obraz plus audio lub wyłącznie audio), dzięki czemu można zobaczyć grę w akcji oraz poczuć emocje, jakie towarzyszą recenzentowi podczas jej omawiania.

W moich wpisach głównie skupiam się na pierwszych wrażeniach z rozgrywki. Przede wszystkim zwracam uwagę na mechaniki oraz tematykę/klimat, bo to te aspekty najłatwiej jest opisać po tak krótkim czasie obcowania z grą. Oczywiście pierwsza rozgrywka pozwala w dosyć znacznym stopniu zauważyć jej plusy i minusy, pełnoprawne recenzje wymagają jednak dogłębnego poznania ogrywanego tytułu. Platforma taka jak Instagram nie jest przyjazna długim wpisom, więc trzeba kombinować i mocno okrajać przygotowywany materiał. Niemniej uważam, że takie opinie „na gorąco” potrafią być dobrym nośnikiem informacji o grze – pozwalają sobie wyrobić o niej zdanie i określić, czy ma to, czego w niej szukamy.

Nierzadko, kiedy publikuję na Instagramie rolki na temat ogrywanego tytułu, dostaję wiadomości z prośbą o opisanie swoich wrażeń z rozgrywki. Myślę, że użytkownicy obecnie szukają takiej formy recenzowania gier. Daje im to możliwość uzyskania szybkiej informacji zwrotnej w kontekście tego, czy konkretna gra jest warta ich zainteresowania. W dobie mediów społecznościowych oraz potrzeby dostępu do krótkich i skondensowanych treści trend na szybką opinię może nabierać większego znaczenia również w zakresie recenzowania gier.



[instagram.com/nie_dzielny_gracz](https://www.instagram.com/nie_dzielny_gracz)

KULISY RECENZOWANIA



PLANSZĄ PŁĄPKACH

Życie recenzenta to nie sielanka. Człowiek wciąż dwoi się i troi, aby dać odbiorcom jak najlepszy materiał i niejako rzucić światło na rynek planszówek, który oferuje ocean możliwości. Są tysiące gier, spośród których tylko nieduży odsetek jest wart uwagi. Chcąc być drogowskazem w tym świecie, trzeba poważnie podejść do każdej recenzji i nie bagatelizować nawet najmniejszego tytułu. Zapraszam do krótkiej opowieści o tym, z czym mierzy się w swojej pracy recenzent, a czego na pierwszy rzut oka nie widać.

Myślę, że ważny temat, z jakim należy się rozprawić, to czy recenzentom płaci się za pozytywne opinie. Mnie osobiście nie, ale być może są koledzy i koleżanki z branży, którzy otrzymują za to jakieś benefity. W moim przypadku zawsze staram się pamiętać, że największą wygraną w tej grze jest szacunek i uwaga czytelnika. Ktoś, kto pisze pod dyktando wydawcy, raczej szybko zostanie rozszyfrowany. W czasach Internetu wieści niosą się w mgnieniu oka, a wiele person można błyskawicznie zweryfikować. Oczywiście istnieje obawa, że współpraca z wydawcą skończy się pod wpływem mocno nieprzychylniej oceny. Nie będę kłamać, że otrzymywanie gier w ramach współpracy reklamowej jest bardzo kuszące; jednak to chyba koniec końców zasięgi decydują o tym, jak postrzega się współpracę z danym twórcą. Często też dostaję pytania, czy wydawnictwa nie próbowały mi sugerować, że moja opinia powinna być raczej pozytywna. Na szczęście nigdy się z tym nie spotkałem. Bardzo cenię sobie tę swobodę w twórczej działalności.



Fan popkultury i planszówek już od niepamiętnych czasów. Za dnia zwykły korporaczur, po godzinach zaś wygadany koneser wszelkiego typu gier planszowych, który oddaje się swojemu hobby. Najbardziej lubię gry z gatunku ameritrash oraz te z mechaniką kontroli terenu, które przenoszą mnie w świat starych, dobrych RTS-ów. Wybredny gracz, choć praca recenzenta nauczyła mnie, że każdy tytuł zasługuje, by dać mu szansę. Do zobaczenia przy planszy!

Druga sprawa to szeroko rozumiany obiektywizm recenzencki. Czy faktycznie istnieje? Myślę, że każdy recenzent, choćby nie wiem jak się gimnastykował, to zawsze będzie się wypowiadać przez pryzmat swoich doświadczeń i gustu. W moim wypadku nawet najlepsze euro może przegrać ze średnim area control, który to gatunek od zawsze ubóstwiam. Jasne, staram się obiektywnie oceniać zasady, stronę wizualną, czytelność, tempo rozgrywki itp. Jednak finalne wrażenia to w dużej mierze kwestia gustu. Ja podczas recenzji staram się patrzeć, czy coś dobrze działa, i jeśli tak, to polecać to czytelnikom, nawet jeśli mnie taki tytuł niespecjalnie zainteresuje. To jest chyba cały ten obiektywizm recenzencki.



Coś, co warto tu podkreślić, to fakt, że przekonanie, że recenzenci otrzymują gry „za darmo”, jest dalekie od prawdy. W rzeczywistości walutą jest tu nasza praca. Proces recenzencki to nie tylko czysta rozgrywka, ale przede wszystkim konieczność dogłębnego poznania mechanik, przynajmniej kilkukrotne ogranie tytułu, przygotowanie oprawy wizualnej oraz rzetelna analiza treści. Przy większych grach to godziny pracy, które nierzadko zajmują tyle co dzień roboczy. Biorąc pod uwagę, że znakomita część recenzentów tworzy materiały w ramach hobby, to można się domyślić, ile dodatkowego wysiłku trzeba włożyć w takie zajęcia.



W tym miejscu warto wspomnieć również o formie moich recenzji. Jak doskonale wiecie, prowadzę bloga w formie pisanej, co zdaje się jest chyba na szarym końcu „atrakcyjności” pod względem odbioru. Nawet twórcy nagrywający materiały wideo mają problem z utrzymaniem uwagi potencjalnego odbiorcy, a słowo pisane zdaje się w tej konkurencji pozostawać daleko w tyle. Dla mnie taka forma jest bardzo wygodna. Nie wykluczam zmiany, ale zdecydowanie lepiej się czuję, gdy klepię w klawiaturę, niż gadam do kamery. Wiem też, ile inwestycji wymaga stworzenie dobrego planszowego materiału na YT, zaczynając od technicznych aspektów, a kończąc na promocyjnych. Plasuje mnie to raczej na końcu kolejki po uwagę czytelnika, jednak nie zniechęcam się i mam zamiar dalej tworzyć, tak długo, jak będzie mi to sprawiać przyjemność.

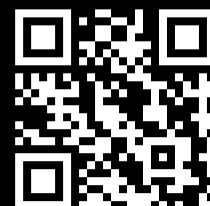
Jak widzicie, praca recenzenta to ciężki kawałek chleba, jednak świadomość bycia czytany i tego, że pomogło się chociaż jednej osobie rozwiązać wątpliwości co do danego tytułu, sprawia, że warto to robić. Nie zniechęcam się i, mimo że już za dwa lata stuknie dycha bloga, to dalej bardzo lubię dzielić się swoimi przemyśleniami na temat gier. Serdeczne podziękowania dla redakcji „Planety Mepli” za możliwość publikacji moich wypocin oraz pozdrowienia dla wszystkich planszówkowiczów!



planszapolapkach.pl



facebook.com/planszapolapkach



GrAlutka

O REGENZOWANIU GIER



Ala – polska recenzentka gier planszowych, na stałe mieszkająca w Surrey. W świat planszówek wciągnął mnie mój mąż, a teraz razem wprowadzamy weń naszą czterolatkę. Moje ulubione klimaty to Lovecraft, natura oraz cozy games.

Jak zaczęłam

Jakiś czas temu dołączyłam do grupy recenzenckiej w UK i od tamtej chwili jesteśmy zasypywani grami. Do tego dostajemy też tytuły, o które sama poprosiłam. Dlatego gdy widzę kuriera w kamercie domofonu, nie wiem, co znajdę w przesyłce!

Paczki jednak pojawiają się na progu z reguły wtedy, kiedy nie ma mnie w domu. Za każdym razem modlę się, aby nadal tam były, jak wrócę.

Każda nowa gra jest ekscytująca. Nigdy nie wiadomo, kiedy trafi się na perełkę, o której nie jest głośno. Moim zadaniem jest to, żebyście o niej usłyszeli!

Proces recenzowania

Instrukcję – jeśli jest po angielsku – z reguły czyta mój mąż, Matt. Często oglądamy filmiki „jak grać”, ale nigdy nie patrzymy na inne recenzje przed wystawieniem swojej opinii. Chcąc nie chcąc moglibyśmy się sugerować zdaniem innych, a to nie o to chodzi.

Potem siadamy i gramy. Czasem wystarczy kilka rozgrywek, szczególnie kiedy gra jest mała i prosta. Zwłaszcza jeśli też jest to tytuł „nie dla nas”. Większa czy cięższa wymaga wielu dni, czasem tygodni na ogranie i zrozumienie jej zasad. Chcę być przede wszystkim wiarygodna w moich materiałach, więc nie wyobrażam sobie mówić konkretów po jednej partii – chyba, że są to „pierwsze wrażenia”.

Kiedy gramy w większym gronie, każdego pytam o opinię po rozgrywce. Uwzględniam też ich poziom zaawansowania i zainteresowania tematyką. Dobrze spojrzeć na tytuł z wielu perspektyw, a mam to szczęście, że w naszej grupie są zarówno bardzo zaawansowani strategowie, fani klimatu, jak i zupełni nowicjusze. To bardzo pomaga!

Social media

Na moim kanale YouTube można znaleźć głównie recenzje gier oraz topki o różnej tematyce. Z kolei na

Instagramie stworzyłam system, w którym oceniam gry w trzech etapach: Pierwsza Runda to pierwsze wrażenia z rozgrywki, Punkty w Trakcie Gry to spostrzeżenia po kilku partiach, a Wynik Końcowy to ostateczna recenzja tytułu. Opinie o mniejszych grach staram się zmieścić w jednym poście lub rolce.

Każdą grę oceniam pod względem wyglądu – nie oszukujmy się, jest on ważny tak samo jak jakość produkcji. Oceniam instrukcję, która bywa napisana okropnie. Potem przychodzi sama rozgrywka, klimat, poziom zaawansowania, niezależność językowa (dla nas bardzo ważna). Najpierw zawsze gramy we dwoje, później przedstawiamy grę znajomym i zbieram ich opinie. Podczas rozgrywki robię zdjęcia, a kiedy tytuł jest bardzo przyjemny dla oka, pokuszę się o bardziej artystyczne kadry.


System oceniania

Próbowałam różnych systemów oceniania: punktowy (0-10), kciukowy (między 1 a 4, w dół lub w górę), system WARTO (Wygląd, Atmosfera, Regrywalność, Trudność i czas rozgrywki, Ocena końcowa). Ten ostatni był chyba najbardziej rzetelny, ale w końcu przestałam też dawać konkretne oceny. Nie lubię dawać grom złych opinii. Wolę nie opublikować recenzji, niż tracić czas na mówienie o kiepskich tytułach. Zdecydowanie bardziej lubię rozmawiać o grach, które mnie w jakiś sposób poruszyły. Kiedy recenzowanie staje się harówką, odpuszczam. Gry przede wszystkim mają sprawiać przyjemność, mówienie o nich też. Skupiam się na tytułach, które są dostępne w UK, a których jeszcze nie ma w Polsce.

Ala



 facebook.com/gralutkagra

 instagram.com/gralutka

Korekta: M. Stachniuk, M. Kłodowska; Skład: M. Adamczyk



NOE:

Właściwie to ja nawet nie jestem recenzentem.

To znaczy... nie zrozumcie mnie źle.

Rzeczywiście mówię o grach: czasami dobrych, czasami słabych, a czasem po prostu nijakich. Oceniam je mówiąc o swoich odczuciach z gry, ich mechanice, wyglądzie, przejrzystości, skomplikowaniu czy po prostu zabawie. Ba, stosuję nawet skalę od 1 do 10, która ma COŚ oznaczać (choć o tym, co oznacza, to zaraz). Tylko... czy to wszystko czyni ze mnie recenzenta?

Zastanówmy się nad tym chwilę. Bo tak na dobrą sprawę, to kim jest recenzent? Według *Wielkiego Słownika Języka Polskiego* recenzent to: „autor tekstu prezentującego, oceniającego i opiniującego jakieś dzieło (książkę, pracę naukową, film, utwór muzyczny, obraz, sztukę, występ itp.)”. Sztuczna inteligencja dodaje, że recenzent analizuje merytoryczną jakość, metodologię oraz wartość dzieła, stanowiąc ekspercki łącznik między twórcą a odbiorcą. Idąc za tym rozszerzeniem definicji recenzenta, to czy ja rzeczywiście stanowią ekspercki łącznik między twórcą a odbiorcą? To, że oceniam i opiniuję dzieło, jakim niewątpliwie są gry planszowe, wcale nie stanowi o tym, że jestem w tym ekspertem.



Cokolwiek bym o sobie nie powiedział i jakkolwiek bym siebie nie nazwał, to jestem hobbystą. Nie ekspertem. Nie tworzę gier planszowych. Nie znam technicznych aspektów tworzenia gier. Mówię rzeczy, które WYDAJĄ mi się trafne na podstawie doświadczeń zdobytych podczas wielu lat grania w gry planszowe. I tylko tyle. Mówię to, co myślę i co uważam o danej grze. Nikt mi za to nie płaci (poza słuchaczami, którzy płacą własnym czasem, a przecież czas to najcenniejsza waluta), nikt mnie właściwie o zdanie nie pyta.

Tak że z całą pewnością mogę stwierdzić, że nie jestem recenzentem. Przynajmniej nie takim podręcznikowym, słownikowym recenzentem. Chętnie jednak opowiem o tym, jak z mojej perspektywy wygląda ocenianie gier.

Zazwyczaj razem z „Kolektywem” staramy się planować miesiąc do przodu. Jako że mamy stały harmonogram spotkań i widzimy się zawsze co najmniej raz w tygodniu w piątki, to pod to układamy też plan nagrań. Zazwyczaj recenzje ukazują się u nas co dwa tygodnie – o ile czujemy, że gra jest wystarczająco ograna – często natomiast jest tak, że te plany... no cóż, przesuujemy.

Przyjaciele w życiu, wrogowie nad planszą. Enu, Jacek, NOE i Raziell. Niezależni, rozgadani (przynajmniej połowa), subiektywni i niekompetentni. Mówimy z serca, nie gryząc się w język. Hobbyści dryfujący na tratwie po oceanie influ.

No ale dobrze, powiedzmy, że wybraliśmy jakąś grę, którą będziemy recenzowali. Decyzja zazwyczaj jest podejmowana spontanicznie, emocjonalnie – nie zważamy na to, czy w kalendarzu premier dany tytuł był 3 lata temu, czy dopiero będzie za 3 tygodnie w Polsce. Mamy taką zasadę, że gramy w dany tytuł tyle partii, aż każdy z nas będzie czuł się wystarczająco „ograny”. Ustaliliśmy też taki poziom „minimum” liczby partii, nawet dla najprostszych gier. W sytuacji, gdy już po pierwszej partii czujemy, że wiemy o grze wszystko, bo jest absolutnie lekkim fillerem, to nadal zależy nam na rzetelności, więc gramy dodatkowe kilka partii. Tak... dla pewności.

Kiedy gra jest już ograna i zbliża się termin nagrania, w swoim przypadku robię research. Sprawdzam grę na BGG, patrzę, czy jest dostępna na BGA – i jeśli tak, to dodatkowo gram w nią trochę właśnie tam... Do tego porównuję poprzednie gry autorów, sprawdzam grafiki designerów i przygotowuję się merytorycznie. Zazwyczaj czytam jedną lub dwie recenzje zagraniczne. W niektórych przypadkach przechodzę przez instrukcję dokładnie, krok po kroku – żeby wyłapać, czy NA PEWNO gramy poprawnie ze wszystkimi zasadami. Gdy nadchodzi dzień nagrania, to w gruncie rzeczy pozostaje już tylko formalność – włączamy mikrofony, nagrywanie, offtop i lecimy z recenzją.

Na co najbardziej zwracam uwagę podczas recenzowania? Otóż najbardziej istotne są dla mnie emocje, których dostarcza mi gra. Czy ich odzwierciedlenie mechaniczne przekłada się na fun, który mam z grania. Nieistotne dla mnie jest to, że graficznie może być przeciętna, bo chociaż doceniam piękne gry, jak na przykład *Deep Regrets*, to kiedy zawartość jest kiepska... to właśnie ona będzie stanowić fundament mojej opinii. Oceniając grę, zastanawiam się nad tym, jak chętnie zagrałbym kolejną partię, czy będę do niej wracał, czy zostawiłbym ją na półce. Staram się też myśleć o tym – szczególnie w przypadkach, kiedy danej gry nie czuję – czy to ja jestem jej targetem. W wielu przypadkach jest tak, że to, czy nim jestem, czy nie, nie ma większego wpływu na ocenę, ale zdarzają się przypadki, że biorę pod uwagę to, że jest to np. prosta familijna rozgrywka skierowana do rodzin, co powoduje, że nie objadę gry od góry do dołu tylko dlatego, że MNIE się nie spodobała. Kim ja jestem, żeby mówić innym, co ma im się podobać?

RAZIEL:

Hej! Jestem Raziel, a w prawdziwym życiu – Damian. Tak się składa, że stanowią 25% podcastu „Planszowy Kolektyw”, którego prowadzenie zmieniło moje podejście do gier planszowych. Hmm... Może nie tyle zmieniło, co nadało mu zupełnie nowego wymiaru. Dostaliśmy zaproszenie do skrobnięcia czegoś dla „Planety Mepli” i postanowiłem z niego skorzystać.

Rozwodzimy się dziś nad recenzowaniem – naszym podejściem do tematu i o tym, jak u każdego z nas przebiega ten proces. Jesteśmy kolektywem, ale mamy zupełnie inne podejścia – zarówno do samych gier, jak i ich oceniania. Przechodziliśmy również swoje wewnętrzne transformacje względem formuły, planów, zamysłów i selekcji tytułów. Z racji tego, że żadni z nas profesjonalści, to staramy się podchodzić do sprawy w taki sposób, abyśmy czuli, że robimy to w zgodzie ze sobą, naszą planszową duszą i sumieniem, a dodatkowo – żeby sprawiało nam to frajdę. Myślę, że starczy tego wstępu, bo Mateusz (NOE) zrobił to już lepiej i obszerniej.

Z początku do recenzji podchodziłem jak laik. Nigdy nie interesowało mnie za bardzo, kto wydał grę, kto stworzył dla niej oprawę graficzną czy jaką ocenę ma na BGG. Mnie w opinii o grze obchodziło tylko to, czy dobrze się przy niej bawię. I śmiało mogę powiedzieć, że to dla mnie nadal najważniejszy wyznacznik, ale wiem, że dla wielu wszystko to, co dzieje się wokół samego tytułu, jest równie istotne. Z tego powodu zacząłem więcej czytać o grach planszowych i oglądać materiały na ich temat, co pozwoliło mi wyrobić sobie pewien schemat recenzji, który ze mną rezonuje.

Jeśli chodzi o wybór gry do obgadania, to mam to szczęście, że 99% gier pochodzi z kolekcji Enu i Jacka. To ich biblioteka najczęściej dostarcza mi opcji i rzuca tytuły na mój wąski horyzont. Rzadko zdarzy się, że ja czy NOE coś przytargamy, ale planszówki do recki wybieramy wspólnie. Każdy z nas ma możliwość zasugerowania kolejnego pudełka i nie ma zupełnie znaczenia, czy jest to świeżynka prosto z magazynu, czy stary, czerstwy już tytuł. Głos serca w kwestii wyboru zawsze ma pierwszeństwo.

Istotne jest też to, że chociaż każdy z nas ma swoje preferencje, jeśli chodzi o gatunki gier, nie zamykamy się na resztę. Mnie prowadzenie podcastu bardzo otworzyło głowę na nowe doświadczenia i próbę wyrwania się z mitycznej „strefy komfortu”.



Odnalazłem wiele gier, które z początku nie powinny mi podejść, ale urzekły mnie czymś, co sprawiło, że porzuciłem na zawsze kreowanie w mojej głowie zdania: „nie lubię area control”. Z prostego powodu – zamykając się w znanych i lubianych miejscach, omijałem połączenia mechaniczne i ich implementacje, które mogą przekonać zatwardziały przeciwników danej grupy gier.



Po niesamowicie profesjonalnej selekcji planszowego szczęścia, przychodzi pora na tak zwany „risercz”. Ci, co siedzą w planszówkowym świecie trochę głębiej, wiedzą, że taką wikipedią dla graczy planszowych jest BGG – BoardGameGeek. Używam go głównie jako trampoliny do dalszych poszukiwań. Niemniej jednak można tu znaleźć spis autorów, grafików, mechanik, ocen itd. Przydatne narzędzie. Podstawową metryczką z BGG zajmuje się Enu, więc ja śmiało mogę przejść od razu do tego, co mnie interesuje najbardziej, czyli nazwiska osób odpowiedzialnych za oprawę graficzną gry. Oprócz nieprofesjonalnej próby opisu stylu graficznego artystów staram się wyluskać informację o tym, kto i za co jest odpowiedzialny w przypadku danego tytułu. Szukam wywiadów, sprawdzam ich social media i przetrząsam internet w poszukiwaniu informacji. Za cel obrałem sobie również znalezienie jakichś ciekawostek na temat grafików, bo zdarzają się naprawdę interesujące fakty.

Jeśli chodzi o samą grę, to zaimplementowałem pewną metodę, która zapadła mi w pamięć na studiach pedagogicznych. Jeden z moich profesorów, pracując z nieletnimi w placówkach poprawczych, nigdy nie czytał akt takich dzieciaków, żeby nie miały one wpływu na jego postrzeganie danej osoby. Sprawdzać się to może w wielu aspektach życia i, jak się okazuje, również w recenzjach gier planszowych. Nie oglądam, nie słucham, nie czytam opinii innych ludzi, dopóki sam naj-pierw nie zagram. Dzięki temu mam pewność, że nikt, nawet podświadomie, nie będzie miał wpływu na moje zdanie na temat gry planszowej.

Zasiadam do niej i chłonę, co tylko się da, przepuszczając przez mój osobisty filtr. Na co zwracam uwagę? Przede wszystkim na emocje, które czuję w trakcie grania. Jeśli odczuwam zaangażowanie zarówno w swoje ruchy, jak i przeciwników, satysfakcję z wykonywanych akcji, chęć wypróbowania innych strategii oprócz tych dla mnie naturalnych, a przy tym mogę pozachwycać się grafikami – to wielce prawdopodobne, że ta gra zdobędzie moje uznanie. Z drugiej strony, jeśli każda tura dłuży mi się niemiłosiernie, nie ma powodu śledzić tego, co dzieje się na planszy i wyczuwam, że inni gracze tracą energię z każdą podjętą decyzją, to gra skutecznie mnie od siebie odsuwa. Nieważny dla mnie jest gatunek, ciężkość, temat i mechanika. Jeśli gra potrafi w angażujący sposób przedstawić mi pomysł na siebie i czuję, że jest autentyczna w tym, co robi, to ja to kupuję. Każdemu tytułowi mogę dać szansę, od *Karaka* po *Twilight Imperium*, bylebym czuł, że gra mnie nie oszukuje, że nie próbuje wcisnąć mi kitu, który narzucił wydawca.

Po rozegraniu pierwszej rozgrywki wracam do instrukcji, recenzji innych osób, wywiadów i komentarzy. Wtedy patrzę, z czym ludzie się borykają i odnoszę to do swoich doświadczeń, weryfikując je w kolejnych rozgrywkach. Od tego momentu sprawdzam grę na różne sposoby, trochę jako nawyk z gier wideo, gdzie każdy tytuł z ciekawości próbuje się exploitaować i popsuć. Sprawdzam, gdzie gra ma swoje ograniczenia, jakie opcje oferuje graczom na różnym poziomie zaawansowania oraz jak spasowane są ze sobą mechaniki.

Poza samą matematyczną sferą gier planszowych ogromne znaczenie ma dla mnie oprawa graficzna. Jestem fanem bajkowych, kreskówkowych i rysunkowych artystów. Andrew Bosley to dla mnie mistrz tworzenia ilustracji do gier. Im gra bardziej wygląda jak bajka, tym mocniej przyciąga moją uwagę (patrz *Everdell*). Nie ukrywam, że tak rysowane planszówki rozważam w pierwszej kolejności, co często powoduje rozczarowanie, bo okazują się ładnymi wydmuszkami bez krzty osobowości. Drugą stroną tej samej monety są paskudne na pierwszy rzut oka gry planszowe, które okazują się jakimś ukrytym diamentem mechanicznych eksperymentów rozwalającym głowę od możliwości i opcji. Wielokrotnie przekonałem się, że nie należy oceniać gry po okładce, co odradzam również wam.

I chyba moim ulubionym, a jednocześnie najmniej eksplorowanym przez twórców aspektem gier planszowych jest warstwa fabularna – setting, fluff, lore czy jak to Wy nazywacie. W europejskiej świadomości najczęściej gra się w eurosuchary, których mechanika jest najważniejszym elementem i zupełnie nieistotne jest, czy na punkty wymieniamy kwiatki, wojowników, punkty akcji czy rybki. Liczy się to, że możemy zamienić jedno w drugie i dostać PZ-ety. Osobiście lubię, gdy w instrukcji jest jakiś zarys fabularny, który ma więcej niż dwa zdania na początku. Aktualnie chyba tylko *Nemesis* mocno mi zapadł w pamięć za jego obszerny wstęp do klimatu gry. A mówię wam o tym, ponieważ uważam, że robię przyjemną rzecz w naszych recenzjach. Pomyślałem, że interesującym i zabawnym zajęciem będzie stworzenie takich fabularnych wstawek do gier, które recenzujemy. Z początku robiłem to sam, zmieniając głosy i bawiąc się w tworzenie studia lektorskiego w domu. Ostatnio próbuję, chociaż w formule, tworzyć coś na kształt słuchowiska. Ważne, że sprawia mi to frajdę i da się tego słuchać (chyba...).

Z początku nie chcieliśmy w ogóle wprowadzać ocen liczbowych i ocenialiśmy gry bardziej opisowo. Lud natomiast domagał się cyferek, więc je dodaliśmy. U każdego z nas znaczą one zupełnie co innego. U mnie największą część oceny stanowi zupełnie niemierzalna „fajda”. Dodaję do tego cząstkę odpowiedzialną za przyjemność z patrzenia na oprawę graficzną. Tylko tyle i aż tyle. W swoich wypowiedziach staram się wytłumaczyć, co mi się podoba lub nie, abyście mogli zrozumieć mój poziom frajdy z danego tytułu. To wszystko składa się na cyferkę, która kategoryzuje ocenione przeze mnie gry w jakiś w miarę uporządkowany sposób.

Strasznie długi wyszedł ten tekst, więc pożegnaj się króciutko. Dzięki przeogromne za zaproszenie. Chętnie coś skrobnę, jeśli będzie taka możliwość, o ile to, co piszę, ma dla was jakąś wartość. Jeszcze raz... Ja byłem Raziem, Damian z „Planszowego Kolektyw”. Czytajcie „Planetę Mepli” i wpadajcie do nas na podcast. HEJ!



JACEK DZIEŃ DOBRY:

Wszyscy kochają sernik – bo jak tu odmówić kolejnego kawałka? Ale ten jeden mały detal, kilka wysuszonych winogron, sprawia, że część z nas dostaje palpacji, inni chowają się pod stołem, a jeszcze inni proszą o dokładkę. Tak samo jest z grami do recenzji. Owszem, wybieramy gry, które chcemy zrecenzować, bo mamy komfort niezależności. Przebieramy w dostępnych daniach, kierując się autorami, opisami i trendami. Oczywiście raz na jakiś czas trafia się danie-niespodzianka – takie, które kupiliśmy oczami, będąc głodni.

No właśnie – nie oszukujmy się – kupujemy oczami. Owszem, bywają piękne ciastka, które smakują styropianem i stare, suszone, pyszne brzydale (mniem, mniem, *Le Havre*), ale zasadniczo to, jak gra wygląda, ma olbrzymie znaczenie. Kiedy już mamy to ciasteczko i zmierzmy się z jego wyglądem, kolejnym kontaktem jest instrukcja. I wybaczcie – ciężko mi tu o kulinarną metaforę. Bo jak zjeść ciastko, każdy wie. Jak zagrać w grę... no cóż – tylko Enu na BGA, stylem ślepego mistrza, wygrywa.

Instrukcja jest ważnym, często zapominanym w recenzjach elementem. Dlaczego? Bo to nasz pierwszy prawdziwy kontakt z grą. Co ciekawe, dobrze napisana instrukcja nie poprawia smaku dania, ale zła może wpłynąć na nie tak bardzo, że gra katapultą wyleci z naszego stołu, z niską oceną. A co ze smakiem? Powinno się powiedzieć, że wystarczy ocenić ciastko na bazie smaku – a że każdy ma inny, to każdy oceni inaczej. Ale to nieprawda. Nawet sernik z rodzynkami może być arcydziełem.



Dobra, dość metafor, bo zgłodniałem. Na naszym stole pojawiają się różne gry – także te, których z założenia nie lubimy, ale i tak musimy podejść do nich profesjonalnie. Tu więc meritum: jak oceniam grę? W każdym aspekcie. Grając, staram się ocenić nie tylko mój fun z rozgrywki, ale też fun innych osób przy stole.

Pilnuję, czy gra nie ma zadziorów, niedoszlifowanych elementów, złych decyzji projektowych. Na koniec próbuję odpowiedzieć sobie na dwa pytania: co w niej lubię, a czego nie? Jaka ta gra właściwie jest? Starając się przy tym podejść do tego bez emocji. Bo dobry sernik nigdy nie będzie dobry dla wszystkich.

ENU:

Właściwie nie wiem, co tutaj robię. Mówiąc szczerze, do współpracy przy mikrofonie zostałam zmuszona przez męża drogą werbalnej przemocy.

A tak poważnie: w żadnej mierze nie po czuвам się do bycia profesjonalną recenzentką. Jestem graczem jak każdy inny. Jedyne, co mnie wyróżnia, to fakt, że o swoich przemyśleniach opowiadam do mikrofonu, zamiast dzielić się nimi wyłącznie w zacisznym gronie najbliższych współpracowników.

Moje podejście do oceniania nie jest wysublimowanym systemem opartym na analizie metadanych, lecz bazuje na empirycznych wnioskach i uczuciach, które płyną czasem jak rwąca rzeka, a innym razem jak wysychający strumyk (w zależności od omawianego tytułu).

Mimo wszystko trzymam się pewnych ram – podobnie jak w naszych nagraniach. W pierwszej kolejności wynotowuję parametry bazowe, czyli statystyki z BGG (podręczne źródło informacji zawsze w cenie). W drugim kroku skupiam się na walorach estetycznych: grafikach, wykonaniu i projekcie – kompleksowo oceniam całość jako produkt. A potem? Potem nadchodzi tsunami myśli, w których spieram się sama ze sobą.

Głównym wyznacznikiem jest dla mnie całkowicie subiektywna opinia oparta o skalę BGG, bo do niej najłatwiej mi się odnieść. Czyż kluczowym elementem nie są właśnie przyjemność i satysfakcja płynące z rozgrywki? Oczywiście czasem to zasługa ekipy, a czasem kwestia gorszego samopoczucia, dlatego tak ważne jest, by sprawdzić dany tytuł w różnych składach i terminach.

Nigdy nie wypowiadam się o grze, jeśli nie mam pewności, że rozegrałam wystarczającą liczbę partii. Mam to szczęście, że wszystkie recenzowane tytuły pochodzą z naszych prywatnych kolekcji, co ma dla mnie ogromne znaczenie. Sama sobie nie ufam i nie wiem, czy byłabym w stanie rzetelnie podejść do tematu, gdybym otrzymała grę w ramach barteru lub innej formy płatnej współpracy. Wolę tego unikać – jest mi dobrze tak, jak jest.

Wracając do samej oceny: cały ten wywód sprowadza się do jednej konkluzji – czy będę chciała ponownie zasiąść do danego tytułu i jak dużą frajdę sprawia mi obcowanie z nim? Tutaj istotne mogą być bardzo różne detale: estetyka, płynność rozgrywki, dobrze napisana instrukcja, ciekawe mechanizmy czy tematyka. W każdym przypadku inny element góruje nad resztą.

To jak w życiu – jeśli podchodzisz do lady w cukierni i często sięgasz po drożdżówkę z kruszonką, to chyba znaczy, że jest w niej coś więcej niż w przeciętnej przedstawicielce tego gatunku. Czymś Cię przyciąga i powoduje mocniejsze bicie serca.

I jeszcze jedno: bawcie się tym hobby! Grajcie z przyjaciółmi i nieznajomymi, spędzajcie wspólnie czas – niezależnie od tego, czy na stole łąduje *Speakeasy* od Vitala, *Kaskadia* czy *UNO*. Po trosze każdy z nas jest recenzentem. To, czy gra zostaje w Twojej kolekcji, czy z niej wypada, jest najważniejszą recenzją i tak powinno pozostać, bez względu na to, co twierdzą mainstreamowe media. Kochasz *Grzybobranie*? Cudownie! To liczy się najbardziej.

**SCAN
ME!**



youtube.com/@PlanszowyKolektyw



facebook.com/PlanszowyKolektyw24



instagram.com/planszowy_kolektyw



Korekta: M. Józwiak-Bociąg, P. Ciuła; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

Problemy graczy i jak je rozwiązać



Część 6. Paraliż przy wyborze gry

W poprzednim numerze pisaliśmy o tym, jak dokonywać selekcji gier, gdy dopiero wchodzimy do świata planszówek. W tym miesiącu zajmiemy się drugim końcem tego samego kija, a mianowicie wybieraniem tytułów do grania, gdy nasza kolekcja liczy dziesiątki, a może nawet i setki pozycji. Każda opcja wydaje się ciekawa i chciałoby się sięgnąć po nie wszystkie, ale gdy przychodzi do pojęcia decyzji, coś nas przed tym powstrzymuje. Jeśli borykacie się z tym problemem, zapraszamy do lektury. Zaproponujemy różne podejścia: niektóre będą bardziej metodyczne, a w innych zdamy się nieco na los. Wybierzcie więc te, które są odpowiednie do Waszych potrzeb i preferencji.

Przyczyny

Najpierw omówmy krótko powody, dla których tak trudno sięgnąć po konkretną grę z naszej kolekcji; w końcu świadomie zakupiliśmy wszystkie pudełka i naprawdę chcemy spędzić przy nich czas. Dlaczego tak się dzieje? Wraz ze zwiększaniem się liczby opcji, komplikuje się nasz proces decyzyjny, ponieważ przy dokonywaniu wyboru podejmujemy tak naprawdę nie jedną dużą decyzję, a wiele decyzji cząstkowych. Skoro jednej grze powiemy „tak”, reszcie musimy powiedzieć „nie”. Kiedy na półce mamy pięć pudełek, spokojnie możemy porównać każdą z nich. Jeśli jednak przychodzi nam porównać sto opcji naraz, mamy za dużo zmiennych do rozważenia i nasz mózg zwyczajnie kapituluje. Zjawisko, gdy mimo najlepszych chęci nie jesteśmy w stanie dokonać wyboru, określa się jako paraliż decyzyjny. W dzisiejszym świecie mamy z nim do czynienia dość często, np. podczas przeglądania katalogów platform streamingowych, obszernych menu w restauracjach czy proponowanych filmów na YouTube. Więcej nie zawsze znaczy lepiej, a już na pewno nie znaczy łatwiej.

Praktyczne rozwiązania

Łatwo jest wybrać między opcją A i B, ale wybranie jednej ze zbioru stuelementowego... kończy się frustracją i brakiem podjęcia decyzji. Najważniejszym krokiem, który umożliwi naszemu mózgowi ogarnięcie tematu, jest więc ograniczenie puli możliwości przez przyjęcie pewnego zawężającego kryterium. Samo kryterium nie jest kluczowe – ważne będzie jedynie, aby zmniejszyć zbiór dostępnych opcji.

GRZYBOBRANIE

Pamiętacie grę *Grzybobranie*, w której rzucano się kością, szło na odpowiednie pole i podnosiło z niego grzybka? W podobny sposób urządzmy sobie planszówkowe łowy. Rzucamy kością (przyda się kość wielościenne, np. K20), odliczamy gry, przechadzając się wzdłuż regałów, aż zbierzemy tyle tytułów, w ile jesteśmy w stanie zagrać w najbliższym czasie. Odkładamy zdobycze na osobną półkę, a kiedy stosik się wyczerpie, wybieramy się na kolejne grzybobranie.



TURNIEJ GIER

Jeśli nie chcemy zdawać się na los i mamy sporo czasu do dyspozycji, urządzmy planszówkowy turniej, w którym uczestnikami będą nie gracze, a gry! Najpierw przygotowujemy listę gier – może to być spis całej naszej kolekcji, jeśli nie chcemy pominąć żadnego tytułu, ale taka inwentaryzacja może być siermiężnym zadaniem. Alternatywnie spiszmy zawartość tylko jednego regału lub gry kupione w ciągu ostatniego roku, lub po prostu te, które przyjdą nam do głowy.

Idąc po kolei przez naszą listę, rozpatrujemy gry parami i z każdej dwójki wybieramy tę, która bardziej do nas przemawia. W ten sposób za każdym razem porównujemy tylko dwie pozycje ze sobą, ale ograniczamy wybór aż o połowę. Jeśli liczba opcji dalej nas przytłacza, powtarzamy proces tyle razy, ile potrzebujemy – nawet do momentu, w którym wyłoni nam się ostateczny zwycięzca.

	UCZESTNICY	ELIMINACJE	1/8 FINAŁU	ĆWIERĆFINAŁ	PÓŁFINAŁ	FINAŁ
1	Apiary	Apiary	Dobry Rok	Endeavor: Deep Sea	Odkrywczy Navorii	
2	Azul					
3	Brzdęk!	Dobry Rok				
4	Dobry Rok					
5	EcoLogic	Encyklopedia	Endeavor: Deep Sea			
6	Encyklopedia					
7	Endeavor: Deep Sea	Endeavor: Deep Sea	Ink			
8	Everdell					
9	Great Western Trail	Ink	Łąka: Księga wypraw			
10	Ink					
11	Ironwood	Klonowa Dolina	Łąka: Księga wypraw			
12	Klonowa Dolina					
13	Łąka	Łąka: Księga wypraw	Łąka: Księga wypraw			
14	Łąka: Księga wypraw					
15	Na skrzydłach	Nanga Parbat	Odkrywczy Navorii			
16	Nanga Parbat					
17	Northgard	Odkrywczy Navorii	Odkrywczy Navorii			
18	Odkrywczy Navorii					
19	Praga Caput Regni	Praga Caput Regni	Odkrywczy Navorii			
20	Rozbrykane Jednorożce					
21	Saltfjord	Saltfjord	Saltfjord			
22	Seti					
23	Skymines	Tekhenu	Odkrywczy Navorii			
24	Tekhenu					
25	The Fox Experiment	Thorgal: Gra Planszowa	Thorgal: Gra Planszowa			
26	Thorgal: Gra Planszowa					
27	Tiletum	Tower Up	Wicehrabiowie			
28	Tower Up					
29	Twilight Struggle	Virtu	Wicehrabiowie			
30	Virtu					
31	Wicehrabiowie	Wicehrabiowie	Wicehrabiowie			
32	Wilki					

MACIERZ PRIORYTYZACJI

Kiedy udało nam się zawęzić wybór do kilku gier, ale dalej nie możemy się zdecydować na jedną, z pomocą przyjdzie macierz priorytyzacji. Podobnie jak przy turnieju porównujemy tylko dwie gry naraz, ale w tym przypadku wybór będzie bardziej obiektywny, ponieważ zestawimy ze sobą wszystkie możliwe opcje. Pierwszym krokiem jest narysowanie siatki, w której każda kolejna kolumna znajdzie się jedno pole niżej (posłużcie się załączoną grafiką). Każdej kolumnie przypisujemy jeden tytuł i przystępujemy do porównywania: najpierw pozycje A i B, potem A i C, B i C, A i D i tak dalej. Na koniec zliczamy, ile razy dana gra zwyciężyła, i przypisujemy jej odpowiednie miejsce.

porównujemy opcje parami

wpisujemy propozycje

A						
A czy B?	B					
A czy C?	B czy C?	C				
A czy D?	B czy D?	C czy D?	D			
A czy E?	B czy E?	C czy E?	D czy E?	E		
A czy F?	B czy F?	C czy F?	D czy F?	E czy F?	F	
PODSUMOWANIE						
A: ... razy	B: ... razy	C: ... razy	D: ... razy	E: ... razy	F: ... razy	
... miejsce	... miejsce	... miejsce	... miejsce	... miejsce	... miejsce	

wyłaniamy zwycięzcę

liczymy, ile razy każda opcja wygrała

PRZYKŁAD

Apiary					
Diuna	Diuna				
Łąka	Diuna	Łąka			
Seti	Diuna	Seti	Seti		
Ink	Diuna	Ink	Ink	Ink	
Ankh	Diuna	Ankh	Ankh	Ankh	Ankh
PODSUMOWANIE					
Apiary: 0 razy	Diuna: 5 razy	Łąka: 1 raz	Seti: 2 razy	Ink: 3 razy	Ankh: 4 razy
6. miejsce	1. miejsce	5. miejsce	4. miejsce	3. miejsce	2. miejsce

PLANSZÓWKOWE BINGO

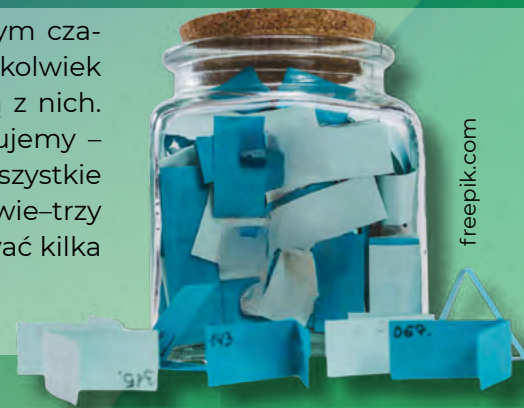
Ta propozycja nie tylko pomoże nam przy wyborze gier, ale również sprawi, że będziemy sięgać po różnorodne tytuły. Najpierw wypisujemy kilkanaście kategorii gier, które przyjdą nam do głowy. Mogą być one związane z mechaniką (np. kooperacja, kontrola obszarów, budowanie talii), motywem (np. podbijanie kosmosu, uroczce zwierzątka, głębia oceanu), miejscem lub epoką, w której gra jest osadzona (np. prehistoria, starożytność, II wojna światowa), a także mogą być to nasze własne kryteria (np. nasz ulubieniec, tytuł, w który jeszcze nie graliśmy, pudełko, które najdłużej leży na półce wstydu). Następnie na kartce rysujemy tabelę o wymiarach 3 x 3 lub 4 x 4 i w powstałe pola wpisujemy te kategorie, które brzmią najciekawiej. Przy każdej okazji do grania wybieramy – świadomie lub losowo – jedno pole i z naszej kolekcji dopasowujemy odpowiedni tytuł.

Planszówkowe BINGO

	Ulubiona gra	Ostatnio kupiona gra	Kooperacja	Tytuł na literę „H”
	Japonia	Układanie kafelków	Motyw wojenny	Polski autor
	Zarządzanie zasobami	Gra dwuosobowa	Ukryta tożsamość	Władca Pierścieni
	Niebieskie pudełko	Przyroda	Kosmos	Gra do 20 minut

SŁOIK PROPOZYCJI

Na karteczkach zapisujemy tytuły, w które chcemy zagrać w najbliższym czasie, następnie składamy je na pół, wrzucamy do słoika lub jakiegokolwiek innego pojemnika, a gdy nadarzy się okazja do grania, losujemy jedną z nich. Mamy tu absolutną dowolność co do liczby propozycji, które przygotujemy – jeśli naszym celem jest ogranie całej kolekcji, możemy nawet wypisać wszystkie posiadane tytuły. Aby zwiększyć poczucie decyzyjności, losujemy dwie-trzy karteczki, z których wybieramy jedną. Alternatywnie możemy przygotować kilka słoików podzielonych według czasu rozgrywki lub liczby graczy.



freepik.com

HARMONOGRAM ROZGRYWEK

Jeśli lubimy mieć poczucie kontroli nad sytuacją i działać według planu, przygotujmy plan rozgrywek na dany miesiąc, kwartał, a nawet cały rok. Wypisujemy wszystkie okazje, kiedy będziemy mogli usiąść przy planszy (wolne wieczory, weekendy, święta, eventy, spotkania ze znajomymi itp.) i do każdej przypisujemy propozycje, które najlepiej do nich pasują. Dzięki temu podejmujemy wszystkie decyzje naraz, a potem jedynie podążamy za wyznaczonym planem działania. Nie zapomnijmy uwzględnić też nowości wydawniczych, po które będziemy chcieli sięgnąć, zwłaszcza jeśli nasz plan obejmuje cały rok.



Plan roczny



	MAJ	CZERWIEC	LIPIEC	SIERPIEŃ	WRZESIEŃ	PAŹDZIERNIK	LISTOPAD	GRUDZIEŃ
SCENARIUSZE	Księga Wypraw	Księga Wypraw	Księga Wypraw	Księga Wypraw	Księga Wypraw	Thorgal	Thorgal	Thorgal
NOWA	Ecologic	Nucleum	Sardynia	Saltford	Hegemony + dodatki	Septima	Los Drużyny Pierścienia	Wojna o Pierścieni + dodatki
ZNANA	Kaskadia	Halo wieża	Amak	Scythe	Fit to Print	Dobry rok: Endavor Deep Sea	Hrabstwo Harrow	Encyklopedia
EVENTY	Urodziny P.: Na skrzydłach	Urodziny K.: TAJEMNICA		Dni Fantastyki: Co tam będzie	Dzień Chłopaka: Kelp		Games Fest: Asia's Dream, Foundations of Rome, Warzywa wartościowe, Klasy z bogiem Leńnicy	
WYJAZDY		Wyjazd z mamą: Dorczki, karty			Wyjazd w góry: Coś małego			
ŚWIĘTA	Majówka: Teotihuacan					11 listopada: This War of Mine		Wigilia: Papierowe Morze, Tower Up, Sushi Go!

Niezależnie od wybranej propozycji, uznajmy, że reszta tytułów na razie nie istnieje. Idealnie, gdybyśmy trzymali kolekcję za zamkniętymi drzwiami szafy lub osobnego pokoju, ale jeśli to niemożliwe, traktujmy pozostałe pudełka jako element wyposażenia, na który nie zwraca się uwagi. Przede wszystkim niech nie paraliżuje nas obawa o podjęciu „złej” decyzji. Co, jeśli nie wybierzemy najlepszej możliwej gry? Absolutnie nic. Po prostu zagramy w średnią grę.



Tym artykułem kończymy na razie cykl o najczęstszych problemach graczy. Rozprawiliśmy się z brakiem czasu, ograniczonym budżetem, brakiem miejsca do grania i przestrzeni do przechowywania oraz z trudnościami przy wyborze tytułów. Jeśli sen z oczu spędza Wam inna kwestia – dajcie nam znać, a spróbujemy wspólnie znaleźć rozwiązanie!

Paulina Miodyńska



Dzień Dziecka z RPG-iem

Czy warto zamienić inne prezenty na podręcznik do gry fabularnej

Już niedługo Dzień Dziecka. Być może jesteście fanami RPG-ów, ale życie rodzinne nieco Was od nich odciągnęło. Jeśli dzieci już trochę podrosły i zastanawiacie się, czy warto wciągnąć je w ten świat fantastycznych historii, no to ja mówię Wam, że warto! Granie w RPG z dziećmi to jedna z najfajniejszych rzeczy, jakie możecie zaproponować młodszym i starszym pociechom, by choć na chwilę oderwać je od ekranów.

Dlaczego warto rozpocząć RPG-a z dzieckiem

Głównie dlatego, że RPG-i to nie tylko sposób na zabicie nudy. Moim zdaniem są przede wszystkim treningiem wyobraźni. Dziecko uczy się opowiadać historie, współpracować, rozwiązywać problemy i – co najważniejsze – wczuwać się w sytuację kogoś innego. To wspólna przygoda, śmiech i magia. I powiedzmy sobie szczerze: które dziecko nie chciałoby zobaczyć taty w roli wyrafinowanego elfa albo mamy jako rubasznej krasnoludzi? A Wy macie szansę powrócić do rozgrywek, z których być może zrezygnowaliście całkiem albo które znacznie ograniczyliście. Oczywiście będą inne niż te rozgrywane wśród samych dorosłych, ale czemu by nie spróbować? To doskonała okazja, żeby zobaczyć świat oczami malucha, co też może pomóc w rozwinięciu Waszej kreatywności. To też szansa na rozbudowanie rodzinnych więzi i dogłębne zrozumienie dziecka. Może w trakcie RPG-a ujawnią się jakieś jego ukryte lęki, nad którymi wspólnie popracu-

jecie? A może spełni swoje marzenie, by zostać kosmonautą lub pokonać smoka? I pamiętajcie – nic nie łączy tak, jak wspólne zwycięstwo nad armią orków (albo nad nudą i wiecznym wpatrywaniem się w ekran).

Jak dostosować RPG-i do dziecka

Tego, że dzieci będą potrzebować nieco innej rozgrywki niż dorośli, raczej nikomu tłumaczyć nie trzeba. W zależności od wieku dziecka i jego indywidualnych cech sesja będzie wymagała odpowiednich modyfikacji. Niektóre dzieci polubią pastelowe podręczniki i karty postaci, a także lekkie, zabawne przygody. Inne będą preferować mroczniejszy klimat (ale niekoniecznie brutalność, jaka pojawia się w rozgrywkach dorosłych). Z takim indywidualnym dostosowaniem każdy rodzic na pewno doskonale sobie poradzi. O czym jeszcze warto pomyśleć?

- Zrezygnujcie z grubych podręczników (zwłaszcza w przypadku małych dzieci).
- Gdy dziecko nie lubi liczenia, zmniejszcie liczbę statystyk i rzutów kostką. Potraktujcie to jako dodatek, urozmaicenie, a nie podstawę rozgrywki.
- Dzieci mają krótszy czas koncentracji uwagi niż dorośli. Sesja nie będzie mogła więc trwać kilka godzin. Róbcie więcej przerw i nie zmuszajcie dziecka do grania, jeśli



wykazuje niechęć – nawet gdyby miało to oznaczać przezwyciężenie w połowie.

- Częściej niż w przypadku dorosłych dodawajcie rekwizyty. Muzyka i kadzidła pewnie się nie przydadzą, ale maskotki, figurki i wszystkie inne dodatki, którymi można się bawić i odgrywać role, już tak.

- Grajcie w to, co dziecko lubi. Przepada za smokami, kotkami albo wilkami? Pozwólcie mu takim zagrać, choćbyście mieli stworzyć cały system od podstaw.

- Pozwólcie na zmiany. Jednego dnia córka marzy o byciu księżniczką, drugiego chce być jednooką Babą Jagą, a trzeciego jej marzenie to dzielny strażak albo pirat? Syn raz chce zagrać trolla z maczugą, raz rycerza, a innego dnia zabawnego maga? Wszystko, co tylko dziecku się spodoba, jest w porządku. Tu chodzi o zabawę, a nie kampanie trwające pół roku.

Dwa przykładowe tytuły dla dzieci

Dzień Dziecka to świetna okazja, aby zacząć grać. Przy okazji można zrobić córce lub synowi niespodziankę i dać prezent inny niż wszystkie, łączący zarówno wspólnie spędzony czas, jak i coś materialnego. Dlatego poniżej znajdziecie dwa przykładowe tytuły, które mogą spodobać się Waszym dzieciom.



- *Equestria: Puść Wodze Fantazji*. Idealna gra na start, która skierowana jest do graczy już od piątego roku życia! Świat kucyków, przyjaźń, magia i zero walki na śmierć i życie. Mechanika jest prosta, a cały zestaw podręczników (bo można ich znaleźć naprawdę wiele!) – kolorowy i oddający klimat świata kucyków. Uwaga: to nie tylko dla dziewczynek, chłopcom też się spodoba.

- *Niezwykłe opowieści*. Gra dla najmłodszych, będąca podręcznikiem ogólnym z prostą mechaniką i kartami postaci, ale bez konkretnego uniwersum. Dzięki temu pozwala szybko zmieniać kampanie oraz sesje i dostosowywać je – przy współudziale dzieci – do różnorodnych przygód: raz w kosmosie, raz w świecie pełnym wróżek i smoków.



Wydawnictwo Book Ojciec sp. z o.o.

Autor: Marta Choińska-Młynarczyk

Korekta: M. Kłodowska; Skład: D. Tymiński



SZABER – CZYLI PARĘ SŁÓW O NIEZDROWYM ZBIERACTWIE W GRACH RPG (CZ. 2.)

W poprzedniej części przyjrzelśmy się anatomii szabru jako zjawiska systemowego i psychologicznego. Wiemy już, skąd bierze się nasz instykt chomikowania, jak i że każdy z Mistrzów Gry próbuje (z różnym skutkiem) go okiełznać. Pora jednak przejść od teorii do praktyki, a konkretnie – zasiąść przy stole po stronie gracza. Bo choć to Mistrz Gry (MG) buduje świat (tak... tak... jak ten starszokolny RPG-owiec), to właśnie my, gracze, decydujemy o tym, czy nasza przygoda będzie epicką sagą, czy żmudną inwentaryzacją ekwipunku.

Dla wielu z nas (nie ukrywam, dla mnie również) karta postaci w sekcji ekwipunku staje się czasami pewnego rodzaju polem bitwy. Nie dosłownie, oczywiście, ale na pewno, że zawartość takowego ekwipunku wygląda, jakby moja postać na ów bitwę miała się udać. Każdy wpisany tam przedmiot to swego rodzaju koło ratunkowe. Jest wiele powodów, dla którego my jako gracze chcielibyśmy tego uniknąć. Nie o powodach jednak dzisiaj mowa, tylko o tym, jak się za to zabrać od strony gracza. Jak zatem przejść „detoks” od nadmiernego zbieractwa, nie tracąc przy tym skuteczności w grze?

Jedną z rzeczy, które możemy zastosować na samych sobie albo bardziej w stosunku do swojego bohatera, to zadać sobie pytanie, kim jest nasz bohater? Jeżeli trudno nam na to odpowiedzieć, można zadać też pytanie odwrotne – kim nie jest nasz bohater? I prawdopodobnie uda nam się tutaj ustalić, że nie jest zbieraczem wszystkiego, co spotka na swojej drodze. Jest takie proste pytanie, z którym na pewno nieraz każdy z wprawionych RPG-owców się już spotkał. Jest to pytanie, które powinniśmy sobie zadać przed podniesieniem każdego przedmiotu: „Czy mój bohater naprawdę by to podniósł?”. Teraz pozwolę sobie pójść o krok dalej – mam nadzieję, że redaktor naczelny nie będzie miał nic przeciwko, kiedy zahaczę o gry cyfrowe, ale temat lootowania w RPG-ach jest znacznie szerszy i by dobrze go zrozumieć, trzeba też spojrzeć na niego z tej perspektywy. W grach komputerowych jesteśmy anonimowymi kolekcjonerami.

W grach fabularnych – postaciami o określonej psychice, pochodzeniu i celach. I nie ma to większego znaczenia, bo i tak większość z nas zbiera, co popadnie, a kiedy już ciężar przedmiotów przekroczy maksymalny udźwieg postaci, albo obiera się drogę do najbliższego miejsca, gdzie można dopchnąć towar, albo pozbywa po troszkę tych najcięższych, najmniej wartościowych rzeczy z plecaka. Nie powiem, że jest to błąd – niech każdy gra, jak chce, ale mam dla każdego propozycje. Grajmy w RPG-i w sposób, w którym będziemy utożsamiać się z postacią nieco bardziej, niż tylko dokonując najważniejszych wyborów – zagrajmy tak, jak rzeczywiście mogłaby zachować się nasza postać. Dumny rycerz, wyruszający na wyprawę w celu odzyskania rodzowego honoru, raczej nie będzie tracił



czasu na odcinanie mosiężnych guzików z płaszczy poległych bandytów, by sprzedać je za kilka miedziaków u krawca. Z kolei pragmatyczny łowca nagród może zbierać tylko to, co jest lekkie, wartościowe i łatwo zbywalne. Zastosowanie tego rodzaju filtra tożsamości umożliwi nam nie tylko ograniczenie zakresu zbieralnych przez naszą postać przedmiotów, ale też immersyjną rozgrywkę.

Druga rzecz, którą można spróbować przekonać siebie do powstrzymywania się od niepotrzebnego zbieractwa, wiąże się z pojęciem kosztu alternatywnego – a jest to wartość tego, z czego musimy zrezygnować, by zrealizować inny cel. W RPG kosztem alternatywnym szabru zawsze jest czas sesji. Każde pięć minut spędzone na negocjacjach o cenę zardzewiałego miecza to pięć minut, podczas których nie odbywa się ciekawy dialog, nie odkrywacie tajemnicy świata ani nie planujecie kolejnego ruchu. To są rzeczy, których trzeba być świadomym. Nie ma więc żadnego, ale to żadnego sensu, żeby zbierać niezliczoną ilość przedmiotów o niskiej wartości, licząc, że uzyskamy z tego fortunę. Więc aby walczyć z tym nie tylko niezdrowym, ale do tego „niskowartościowym” zbieractwem, można wprowadzić wewnętrzną zasadę „Minimum Wartości”. Ustal ze sobą (a najlepiej z grupą), że nie podnosicie przedmiotów wartych mniej niż określona kwota (np. 5 miedzianych pensów). Wszystko poniżej tej granicy traktujecie jako tło narracyjne. Zrozumienie, że czas rzeczywisty przy stole jest najcenniejszą walutą, pozwala łatwiej odpuścić wirtualne bogactwa. Zamiast pytać Mistrza Gry: „Ile to jest warte?”, lepiej zapytać siebie – „Czy na pewno warto marnować na to 10 minut uwagi moich przyjaciół, z którymi spotykamy się raz na miesiąc?”.

Trzecim sposobem, który mogę zaproponować, jest pytanie podobne do tego, od którego zacząłem, ale nie do końca związane z tym, co dana postać podnosi, tylko bardziej, co „będzie mieć”. Warto w tym przypadku zdefiniować

kilka przedmiotów, które są naprawdę niezbędne twojemu bohaterowi – będzie to na przykład jego ukochany miecz i sztylet. Cała reszta przedmiotów powinna być płynna – zdobywana na potrzebę chwili i szybko porzucana. Jeśli podnosisz klucz w lochu, użyj go przy najbliższych drzwiach. Jeśli nie pasuje – wyrzuć lub zostaw. Nie trzymaj go „na wypadek, gdybyśmy wrócili tu za rok”. Jeżeli jednak boisz się, że MG Cię za to ukarze i potem nie wyjdiesz z dungeona, to spokojnie, szybko się nauczy, że klucz ma leżeć przy drzwiach, a nie po drugiej stronie królestwa. Oczywiście warto też podzielić ekwipunek na ściśle związany z postacią oraz na, nazwijmy to, fabularny. Jakiś przedmiot może nie być przydatny twojemu czarodziejowi, ale zadanie będzie wymagało, by przenieść go z punktu A do punktu B. Tutaj należy wziąć pod uwagę, że nasza postać musi być z jakiegoś powodu skłonna zabrać ze sobą taki przedmiot.

Idąc dalej tą logiką, możemy wyróżnić kolejny „rodzaj” ekwipunku. Może to być coś, czego bohater nie będzie nosił przy sobie, tylko zostawi w obozowisku albo na wozie – w końcu może mieć jakieś odzienie do przebrania czy broń, której zwykł używać w określonych miejscach i sytuacjach. Jeżeli jesteście zgrani z drużyną, warto też pomyśleć nad wspólnym stashem z resztą graczy – będzie to swego rodzaju wspólna torba, która pomieści „Wasze” przedmioty. Za to odpowiadać zaś będzie jedna wyznaczona osoba.

Jeżeli jednak ciężko komuś wyjść z tego szabru, to można spróbować roleplayować go jako wadę. Zrób z tego cechę swojej postaci, ale w sposób świadomy i kontrolowany. Zamiast być graczem, który spowalnia grę, bądź bohaterem, który ma problem ze zbieractwem. Niech Twoja postać

będzie świadoma swojego dziwactwa. Może inni bohaterowie muszą ją odciągać od skrzyń? Może regularnie gubisz ważne przedmioty, bo masz w torbie zbyt wiele śmieci? Przekształcenie mechanicznej wady w narracyjny atut sprawia, że szabier przestaje być irytujący dla grupy, a staje się źródłem humoru lub konfliktów charakterów. Kluczowe jest jednak, by to odgrywanie nie zajmowało więcej czasu, niż... cóż... niż powinno.

Podsumowując...

Detoks od szabru nie polega na tym, by stać się ascetą i ignorować nagrody. Bardziej polega on na odzyskaniu kontroli nad czasem i uwagą przy stole. Jako gracze mamy moc nadawania tempa opowieści. Wybierając to, co podnosimy, decydujemy, o czym jest (będzie) nasza gra. Czy jest o bohaterach ratujących świat, czy o handlarzach obnośnych, którzy przy okazji zabili smoka? O tym zdecydować musi każdy sam (albo bardziej: każda grupa indywidualnie).

W kolejnej, trzeciej części pozwolę sobie odwrócić perspektywę. Spojrzymy na problem oczami Mistrza Gry. I przemyślimy, jak rozwiązać ten problem, mając do dyspozycji nieco inne narzędzia. Jak projektować lochy, by nie prowokować do szabru? Jak reagować, gdy gracze mimo wszystko zmieniają się w hordę chomików? I jakie mechaniczne triki pozwalają „sprzedać” graczom ideę minimalizmu w ekwipunku? O tym już następnym razem.

Adam Ponikiewski

Korekta: P. Ciuła, M. Kłodowska; 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)

Maj obudzi w Tobie ducha rywalizacji i potrzebę szybkiego działania. Idealnie sprawdzą się dla Ciebie *Potwory w Tokio*, gdzie maskary walczą o dominację nad miastem i nie ma miejsca na wahanie. Twoja odwaga i skłonność do ryzyka sprawią, że będziesz atakować częściej niż inni gracze. Czasem, co prawda, stracisz kilka punktów życia, ale dla Ciebie liczy się emocjonująca walka i rzucanie kośćmi bez strachu.

Byk (20.04–20.05)

Byku, ten miesiąc sprzyja spokojnemu budowaniu i czerpaniu przyjemności z twórczego procesu. *Azul* pozwoli Ci układać kolorowe mozaiki i planować kilka ruchów naprzód. Twoja cierpliwość i zamiłowanie do harmonii sprawią, że plansza będzie wyglądać niemal perfekcyjnie. Inni mogą działać impulsywnie, ale Ty wiesz, że sukces buduje się powoli. W efekcie Twoja strategia okaże się stabilna jak skała.



Bliźnięta (21.05–20.06)

Bliźnięta w maju są szczególnie komunikatywne i pełne energii. Dlatego świetnym wyborem będzie *Jednym słowem* - gra kooperacyjna oparta na skojarzeniach i szybkim myśleniu. Twoja kreatywność i błyskotliwość pozwolą drużynie zdobywać kolejne punkty. Będziesz rzucać pomysłami szybciej, niż inni zdążą je zapisać. A przy okazji sprawisz, że przy stole pojawi się mnóstwo śmiechu.

Rak (21.06–22.07)

Maj przyniesie Ci potrzebę współpracy i budowania czegoś razem. W *Pandemic Legacy: Sezon 1* wcielisz się w rolę opiekuna drużyny ratującej świat. Twoja empatia i zdolność przewidywania problemów staną się ogromnym atutem. Będziesz myśleć nie tylko o własnych ruchach, ale i o całym zespole. Dzięki temu drużyna poczuje, że ma przy sobie prawdziwego stratega, który ocali ludzkość przed zagładą.



Lew (23.07–22.08)

W maju chcesz błyszczeć i robić wrażenie. *7 Cudów Świata* to idealna gra, aby pokazać, jak potrafisz budować wielkie rzeczy krok po kroku. Twoja ambicja sprawi, że każda karta stanie się częścią większego planu, a przecież nic nie daje Ci większej satysfakcji niż obserwowanie, jak Twoja cywilizacja rośnie w siłę. A kiedy przyjdzie moment podliczania punktów, będziesz czekać z szerokim uśmiechem.



Panna (23.08–22.09)

Panno, ten miesiąc sprzyja analizie i logicznemu myśleniu. *Patchwork* to tytuł, w którym będziesz układać idealnie dopasowane fragmenty materiału i planować przestrzeń na planszy. Każdy element musi tu pasować, a Ty masz wyjątkowy talent do dostrzegania takich układów. Spokojna atmosfera gry pomoże Ci się skoncentrować, a perfekcyjnie ułożona kołderka da ogromną satysfakcję.

Waga (23.09–22.10)

Ten miesiąc oznacza dla Ciebie czas harmonii i piękna. *Sagrada* pozwoli Ci tworzyć barwne witraże, które są zarówno estetyczne, jak i punktujące. Twoje poczucie równowagi pomoże znaleźć idealne miejsce dla każdej kostki. Będziesz dbać o szczegóły i jednocześnie patrzeć na całość kompozycji. W efekcie Twoje dzieło stanie się prawdziwą ozdobą stołu.



Skorpion (23.10–21.11)

Skorpion w maju działa cicho, acz skutecznie. W *Tajniakach* dzięki subtelnym wskazówkom poprowadzisz drużynę do zwycięstwa. Twoja intuicja i zdolność opisywania skomplikowanych rzeczy w sposób klarowny okażą się niezwykle przydatne. Drużyna będzie z łatwością odgadywać Twoje „myśli”, a Ty czujesz się najlepiej - gdy wszystko idzie tak, jak to sobie zaplanowałaś.

Strzelec (22.11–21.12)

Strzelcu, maj to czas przygody i odkrywania nowych światów. *Wyprawa do El Dorado* to podróż przez dżunglę w poszukiwaniu legendarnego miasta. Twoja odwaga i zamiłowanie do ryzyka sprawiają, że będziesz eksplorować ścieżki szybciej niż inni. Czasem zmienisz plan w połowie drogi, ale to tylko część przygody. Najważniejsze, że podróż będzie pełna emocji i zakończy się spektakularnym sukcesem.



Koziorożec (22.12–19.01)

Maj sprzyja długoterminowym strategiom. W grze *Puerto Rico* będziesz rozwijać wyspę krok po kroku. Twoja cierpliwość, przedsiębiorczość i zdolność planowania okażą się ogromnym atutem. Każda decyzja to element większej strategii. Na koniec zobaczysz, że konsekwencja naprawdę płaćca.

Wodnik (20.01–18.02)

Wodniku, w maju Twoja kreatywność będzie szczególnie widoczna. W *MikroMakro Miejski Poker* będziesz szczegółowo analizować mapę miasta i odkrywać kryminalne historie ukryte w zakamarkach. Twoja ciekawość i spostrzegawczość pomogą szybko łączyć fakty. Lubisz patrzeć na rzeczy z innej perspektywy i ta gra to nagrodzi. Wkrótce odkryjesz tropy, których inni w ogóle nie zauważyli.



Ryby (19.02–20.03)

Maj przyniesie Ci więcej wrażliwości na drobne sygnały płynące z otoczenia. Twoje codzienne zadania będą przypominać rozgrywkę w *Stardew Valley* - spokojną, pełną małych odkryć i chwil, które z pozoru są zwyczajne, a jednak dają dużo satysfakcji. Warto zwolnić tempo i pozwolić sobie na momenty ciszy, które pomogą uporządkować myśli. Szczególnie przy warzywnych rabatkach.



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





RECENZJE



DZIAŁ RPG



HOROSKOP



KOLOROWANKA



PLANSZO-OPOWIADANIE



PORADNIK



Chcesz tworzyć treści
od graczy dla graczy?

**Robić relacje z eventów, targów
lub nocnego grania?**

**A może lubisz korektę
lub DTP?**

**NAJWIĘKSZY
MAGAZYN**

O PLANSZÓWKACH

W POLSCE

**Dołącz do
mepłowego zespołu**



planetamepli@gmail.com