

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

UTRACONE ŚWIATŁA

MAŁA GRA, WIELKIE KONSEKWENCJE WYBORÓW

NIESŁYSZĄCY A GRY PLANSZOWE
CZYLI W CO GRAJĄ GŁUSI

SAM NA SAM Z PLANSZĄ
O UROKACH GRANIA SOLO

RPG-I W PLENERZE?
CZEMU NIE!

Espresso,
cappuccino,
latte, cold brew...

Nieważne jaka

Każda daje moc

Podziel się,
ich siłą

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





Drogie Czytelniczki, Drodzy Czytelnicy,

oddajemy w Wasze ręce wyjątkowy – bo dwunasty – numer magazynu „Planeta Mepli”, a jednocześnie wydanie, które celebruje nasze pierwsze urodziny. Minął już rok od momentu, gdy ukazał się pierwszy numer i rozpoczęliśmy planszówkową podróż. Przez ten czas udało nam się stworzyć miejsce pełne recenzji, publicystyki, rozmów o grach i – przede wszystkim – połączyć ludzi wspólną pasją.

Z okazji rocznicowego numeru przygotowaliśmy dla Was kilka wyjątkowych materiałów. Członkowie zespołu „Planeta Mepli” postanowili opowiedzieć własne historie – jak trafili do redakcji, czym zajmują się przy tworzeniu kolejnych numerów i jak wygląda ich praca nad magazynem. To bardzo osobiste teksty pokazujące, że za każdą stroną stoją konkretni ludzie, pomysły, emocje i wiele godzin wspólnej, hobbistycznej pracy.

Postanowiliśmy także uchylić rąbka tajemnicy dotyczącej samego procesu tworzenia tekstów. Dlatego zebraliśmy najciekawsze komentarze korektorów i redaktorów pojawiające się podczas pracy nad materiałami. Czasem są to językowe dyskusje, czasem zabawne uwagi lub planszówkowy chaos – wszystko to pokazuje, jak wygląda nasza redakcyjna codzienność od kuchni.

Oczywiście nie zabrakło także recenzji gier. W tym numerze sprawdzamy klimatyczne *Utracone światła*, rodzinnego *Kolorowego Potwora*, pełną kotów i sprytnego kombinowania *Purramidę* oraz przyrodnicze *Ptasie rewiry*. Przyglądamy się również satyrycznej i pełnej negocjacji grze *Spółka z o.o.*, mieszamy w kotłach wraz z bohaterkami *Wiedźm*, a także wracamy do świata fantasy w kolejnej odsłonie recenzji *Zmierzchu Ery Smoków*. Dodatkowo zapowiadamy materiał dotyczący *World Order*, który już teraz wzbudza sporo emocji.

W części publicystycznej ponownie zaglądamy do świata RPG. W trzeciej części cyklu *Szaber – czyli parę słów o niezdrowym zbieractwie w grach RPG* przyglądamy się problemowi z perspektywy Mistrza Gry i zastanawiamy się, jak projektować rozgrywkę, by ograniczyć chaos związany z nadmiernym gromadzeniem przedmiotów. Poruszamy także temat dostępności planszówek, pokazując, jakie gry najczęściej wybierają osoby niesłyszące i na co zwracają uwagę podczas rozgrywek. Nie zabrakło również materiału dla fanów sesji terenowych – podpowiadamy, dlaczego sesja RPG w plenerze potrafi dostarczyć zupełnie innych emocji niż klasyczne granie przy stole.

Przybliżyliśmy także mechanikę set collection, zaglądamy do klubu Gildia26 i wracamy z trzecią częścią cyklu *Gdy recenzent siada do planszówki. Kulisy oceniania gier*, w którym znani twórcy opowiadają o swoim podejściu do recenzowania, testowania i mówienia o planszówkach.

Ten numer jest dla nas szczególnie nie tylko dlatego, że świętujemy rok działalności. To także okazja, by podziękować Wam – Czytelnikom – za każde pobranie numeru, komentarz w naszych social mediach, wiadomości i wszystkie dobre słowa. Dzięki Wam „Planeta Mepli” mogła się rozwijać przez ostatnie miesiące i stać się miejscem tworzonym przez ludzi z prawdziwą pasją do gier. Od graczy dla graczy.

Dziękujemy, że jesteście z nami. I mamy nadzieję, że dalej będziecie podróżować z nami przez świat planszówek.

Z planszówkowym pozdrowieniem
Zespół magazynu „Planeta Mepli”

Redaktorzy:

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

Korektorzy:

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

Skład magazynu:

Ania Kucharska
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Agnieszka Skrzypiec
Julia Szafoni
Damian Tyimiński
Andrzej Zyszcak

Projekt okładki:

Magdalena Ostrowska-Jagoda

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





W TYM MIESIĄCU...

7 Z ŻYCIA REDAKCJI
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

9 WYDARZENIA CZERWIEC
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

11 ROK W PLANECIE MEPLI
PLAKAT Z LICZBAMI

12 JAK TRAFIŁEM DO PM I CZYM SIĘ ZAJMUJĘ
COŚ O NAS

21 MOZAIKA KOMENTARZY
ZZA KULIS KOREKTY

23 RELACJA Z 3K6
PISZĄ FANI GIER

26 TARGI FANTASTYKI
FOTORELACJA

30 GILDIA 26
FANTASTYCZNA PRZYSTAŃ NA PLANSZÓWKOWEJ MAPIE
WARSZAWY



34 UTRACONE ŚWIATŁA
MAŁA GRA, WIELKIE KONSEKWENCJE
WYBORÓW

38 PTASIE REWIRY
WALKA O MIEJSCÓWKĘ

42 PURRRAMIDA
SŁODKIE KOTKI NIE CHCĄ SPAĆ



W TYM MIESIĄCU...

- 45 SPÓŁKA Z O.O.**
ZOSTAŃ MISTRZEM ZWIERZĘCEJ EKONOMII
- 49 POWRÓT DO ZMIERZCHU ERY SMOKÓW**
ISTOTNE WYBORY, ZADANIA POBOCZNE I NOWY BESTIARIUSZ
- 52 WORLD ORDER**
ZANIM PRZEJMĘ WŁADZĘ NAD ŚWIATEM
- 54 WIEDŹMY**
STWÓRZ POTĘŻNY KLAN CZARUJĄCYCH WIEDŹM
- 57 KOLOROWY POTWÓR**
ZRÓB PORZĄDEK W EMOCJACH
- 60 KOLOROWANKA**
DLA MAŁYCH I DUŻYCH
- 61 KULISY OCENIANIA GIER**
GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI CZ. III



W TYM MIESIĄCU...



74 MOZAIKA ZDJĘĆ
MAGIA UKRYTA WŚRÓD ŚWATEŁ NATURY

76 NIESŁYSZĄCY A GRY PLANSZOWE
CZYLI W CO GRAJĄ GŁUSI

78 SET COLLECTION
DLACZEGO ZBIERANIE KOMPLETÓW WCIAŻ DZIAŁA

80 SAM NA SAM Z PLANSZĄ
O UROKACH GRANIA SOLO

83 RPG-I W PLENERZE
JAK PRZYGOTOWAĆ SIĘ DO SESJI NA DWORZE

85 SZABER
CZYLI PARĘ SŁÓW O NIEZDROWYM ZBIERACTWIE

87 GEEKOWY HOROSKOP
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA





Z ŻYCIA REDAKCJI W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 6/2026



Herbacyany ogród

Zostań herbacianym potentatem, dbając o plantacje w dolinie rzeki Jangcy.



Apiary

Apiary to kosmiczne euro, w którym zarządzamy ulem i eksplorujemy galaktykę dzięki unikalnej mechanice starzejących się pszczoł-robotników.



Szybka kawka

Nie pijam kawy, ale baristą zostaję bez wahania.



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 6/2026



■ Tekhenu

Tekhenu uczy adaptacji do zmieniających się warunków. Dostępne akcje zależą od cienia rzucanego przez obelisk – każdy jego obrót może obrócić nasz plan w przynę!



■ Marsz mrówek

W Marszu mrówek małe ciątka kryją wielkie ambicje, a spokojna łąka szybko okazuje się miejscem cywilizacyjnej rywalizacji.



■ Nippon: Zaibatsu

Głębokie euro o budowaniu finansowego imperium.



■ Leśnicy

W grze Leśnicy będziecie dbać o równowagę w ekosystemie, realizując kontrakty na przedmioty codziennego użytku.

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

CZERWIEC 2026

19-21 CZERWCA | POZNAŃ

Pyrkon 2026 to największy w Polsce festiwal fantastyki, który ponownie zamieni Poznań w tętniące życiem centrum popkultury. Wydarzenie gromadzi dziesiątki tysięcy uczestników oraz setki twórców, artystów i prelegentów z kraju i ze świata.

Będą czekać na Was m.in.:

- Strefa Korei – warsztaty taneczne, prelekcje o kulturze i konkursy związane z koreańską sceną muzyczną
- Strefa Puzzlowa – miejsce dla fanów łamigłówek, puzzli 2D, 3D i układania na czas
- Aleja Artystów i Kolekcjonerów – setki stoisk z rękodziełem, grafikami, rzeźbami, gadżetami i unikatowymi przedmiotami tworzonymi przez artystów z całej Polski i Europy
- koncerty – od musicali (Studio Accantus!) po muzykę fandomową i popkulturową
- Strefa Gier Planszowych, Bitewnych i Karcianych – wypożyczalnia gier, turnieje, nauka zasad i premiery wydawnicze
- spotkania z twórcami, warsztaty rysunku, prelekcje o komiksach europejskich, amerykańskich i azjatyckich
- gry komputerowe, retro, VR, turnieje i premiery; idealne dla fanów elektronicznej rozrywki
- Strefa Fanów Star Wars – przestrzeń pełna replik, wystaw i modeli. W 2026 pojawiają się m.in. kokpity myśliwców, szaty Amidali, imperialne uzbrojenie, droidy bojowe oraz dwie kuźnie – nowość tegorocznej edycji
- warsztaty z tworzenia kostiumów, rekwizytów, rysunku, pisania i modelarstwa
- Strefa Dziecięca – animacje, warsztaty, gry i zabawy prowadzone przez doświadczonych animatorów
- pokazy, konkursy, wystawy kostiumów i spotkania z cosplayerami
- Strefa Filmowo-Serialowa – prelekcje, spotkania, analizy i rozmowy o kinie oraz serialach fantasy, sci-fi i popkulturowych
- akcja „Krewni Pyrkonu” – zbiórka krwi organizowana przed i w trakcie festiwalu
- robotyka, elektronika, eksperymenty – pokazy technologii
- akcja „Wszystkie zwierzęta są fantastyczne” – inicjatywa edukacyjna i charytatywna dotycząca zwierząt – adopcje, prelekcje, zbiórki i działania prozwierzęce
- Strefa Naukowa – m.in. spotkanie ze Sławoszem Uznańskim-Wiśniewskim
- Pyrkon Foto Cosplay – konkurs fotograficzny dla cosplayerów i fotografów.



Strona wydarzenia



FESTIWAL GIER W GALERII MŁOCINY

14 czerwca

WARSZAWA

Fani Gier zapraszają na kolejny, 77 Festiwal Gier Planszowych. Na uczestników będzie czekać kilkadziesiąt gier do wypożyczenia. Zagrać zarówno w klasyki, jak i najnowsze tytuły. Nie znacie zasad? Spokojnie – animatorzy zadbają o wytłumaczenie interesujących Was tytułów.

Dodatkowo zostaną zorganizowane turnieje w gry *Wiedźmy*, *Karakorum* i *Karnuta*.



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

ROK

W PLANECIE MEPLI

W LICZBACH

2 WYWIADY

5 OPOWIADAŃ

9 MIEJSCE
W PLEBISCYCE
PLANSZOWE
GRAM PRIX

12 PREZENTACJI
KLUBÓW,
PLANSZÓWKOWYCH

11 RELACJI
Z EVENTÓW

POŃAD

20 OSÓB
W ZESPOLE

POŃAD

40 WYDAWNICTW

41 MATERIAŁÓW
PUBLICYSTYCZNYCH

89 RECENZJI

POŃAD

100 GIER WSPOMNIANYCH
W PREMIERACH

POŃAD

220 GIER PRZEDSTAWIONYCH
W RÓŻNYCH ZESTAWIENIACH

∞² ROZMÓW
W ZESPOLE

∞ LICZBA WYPITYCH KAW

MAGDALENA S.

W „Planecie Mepli” jestem od samego początku jej istnienia – nieskromnie przyznam, że to ja wymyśliłam nazwę magazynu. Pomysłów było kilka, ale ostatecznie wybieraliśmy między „Planetą Mepli” a „Gildią Graczy”, zaproponowaną przez Bartka z @planszówkatowymowka.

Jak to wszystko się zaczęło

Z piętką osób z obecnego zespołu poznaliśmy się chwilę wcześniej przy współtworzeniu innego projektu. Ponieważ chcieliśmy mieć większy wpływ na tworzone przez nas materiały, w pewnej chwili w mojej głowie zaczął kiełkować pomysł na własny magazyn. Taki, w którym będzie miejsce na własne pomysły, dyskusje i rozwój każdego redaktora, korektora czy grafika.

Trzeba przyznać, że gdyby nie Marcin, który od razu podłapał ten pomysł i wierzył w niego tak samo mocno jak ja, całe przedsięwzięcie mogłoby się nie udać. Na szczęście udało nam się przekonać część ekipy, że damy radę stworzyć magazyn własnymi siłami. Efekt naszej pracy widzicie co miesiąc i trzeba przyznać, że przerasta on nasze początkowe oczekiwania – moje i Marcina. Niezmiernie się cieszymy, że trafiliśmy na grupę planszówkowych zapaleńców, którzy w swoim wolnym czasie – tak jak my – czerpią frajdę z tworzenia internetowego magazynu.

Ukłony należą się również Michałowi, mojemu mężowi, który od początku dba o techniczną stronę „Planety Mepli”.

Czym zajmuję się w „Planecie Mepli”

Muszę przyznać, że czuвам nad wszystkim, ale na szczęście nie robię tego sama – Marcin to również osoba „od wszystkiego”. Nawiązujemy kontakt z wydawnictwami, odpisujemy Wam na maile, ogarniamy socjale, pilnujemy terminów i zarządzamy całym geekowym zespołem.

Poza tym piszę recenzję gier, co sprawia mi ogromną frajdę. Od samego początku jedną z ważniejszych rzeczy były dla mnie social media – bo czym byłby magazyn bez nich i bez Was – czytelników? Nie da się ukryć, że w dzisiejszych czasach dotarcie do Was bez prężnie działających socjali byłoby niemożliwe.

Dzięki umiejętnościom Marcina, który tworzy grafiki, rozkręciliśmy ten temat. Ba, mamy nawet specjalną tabelkę, w której dokładnie planuję, jaki post pojawi się w danym dniu. Zespół z pewnością przyzna, że razem z Marcinem mamy fioła na punkcie tabelek, ale to dzięki nim w redakcji panuje porządek.

Komunikacja, komunikacja i jeszcze raz komunikacja

To właśnie na nią kładziemy największy nacisk w naszej redaktorskiej pracy. Nasz Discord codziennie jest w użyciu, a tuż przed publikacją magazynu rozgrzewa się do czerwoności! Każdy sam decyduje, o czym pisze w danym miesiącu, ale chcieliśmy też, żeby magazyn powstawał naprawdę zespołowo. Dzięki poszczególnym kanałom na Discordzie można dołączyć do dowolnej dyskusji, podrzucić pomysł albo dorzucić swoje trzy grosze.

Oprócz kanałów poświęconych naszej redakcyjnej pracy nie zabrakło zwyczajnego #offtopa, #zdjęć-pupili, #memuchów, #wakacji, a także #oldies-but-goldies – kanału o naszej młodości, czyli o latach 80. i 90. Cieszy mnie to, że kanały te są często aktywne, ponieważ świadczy to o tym, że jesteśmy naprawdę zintegrowaną ekipą!

Część osób z naszego zespołu miała okazję się poznać osobiście, np. podczas różnych eventów. Mam nadzieję, że będziemy mieli ku temu coraz więcej okazji, choć jesteśmy rozsiani po całej Polsce i... Europie! W zespole mamy osoby z Czech i Finlandii!

Co dalej

Nie wypuszczamy wirtualnych piór z dłoni i piszemy kolejne artykuły. Każdy nowy numer magazynu to ogromna satysfakcja z pracy włożonej w jego powstanie i podziw dla całego zespołu za zaangażowanie. Chcemy się dalej rozwijać i docierać do kolejnych czytelników. Oczywiście w głębi naszych geekowych serc marzymy o papierowej wersji „Planety Mepli”. Jesteśmy również otwarci na nowe współprace i pomysły – kto wie, może Ty też do nas dołączysz? Zapraszamy!



MARCIN

Przygodę z magazynem „Planeta Mepli” rozpocząłem właściwie od samego początku jej istnienia... a nawet chwilę wcześniej. Pomysł narodził się w maju 2025 roku, kiedy jeszcze działaliśmy przy innym projekcie. W pewnym momencie, razem z grupą redaktorów, korektorów i składaczy, uznaliśmy, że chcemy stworzyć coś własnego – magazyn, na którego kształt będziemy mieć realny wpływ. Zależało nam na swobodzie, otwartej komunikacji i przestrzeni do dyskusji o pomysłach. Chcieliśmy tworzyć materiały od graczy dla graczy – bez sztywnych ram, ale z pomysłem i pasją. Tak powstała idea niezależnego, rozbudowanego czasopisma o grach planszowych.

Od samego początku stawialiśmy na dowolność w wyborze materiałów. I taka jest „Planeta Mepli”. Każdy z redaktorów sam decyduje, o czym chce pisać – oczywiście w ramach redakcyjnych standardów. Dzięki temu każdy numer ma swój unikalny charakter. Kiedy rozpoczynałem pisać pierwsze teksty do premierowego numeru w głowie było mnóstwo pomysłów. I dalej są. Musimy je tylko trochę „przycinać”, żeby magazyn nie zamienił się w encyklopedię większą niż instrukcja do najbardziej rozbudowanego euro. Chociaż i tak każdy numer to ok. 80 stron artykułów (m.in. recenzji, premier, tekstów RPG).

Mój pierwszy tekst był o grach 4X. Wymagał sporego rozeznania w temacie, mimo że to jeden z moich ulubionych gatunków planszówek, to rynek takich tytułów nie jest aż tak rozbudowany, jak mógłby być. A szkoda, bo to kawał świetnego grania. Co prawda na co dzień najczęściej sięgam po eurogry, w których liczy się planowanie, optymalizacja i długofalowa strategia, ale równie mocno cenię sobie 4X-y za ich epicki rozmach i poczucie wpływu na rozwój rozgrywki. Od czasu do czasu lubię też odpocząć przy abstraktach – prostych w zasadach, a jednocześnie wymagających i eleganckich w swojej formie. To właśnie ta różnorodność sprawia, że planszówki wciąż potrafią mnie zaskakiwać.

Od początku w „Planecie Mepli” robię planszówkowy zwiad w terenie, czyli dział wydarzeń. Wymaga to nie tylko wyszukania ciekawych eventów, ale i kontaktu z organizatorami, zweryfikowania proponowanych atrakcji czy uzyskania odpowiednich grafik. To praca na kilkanaście dni, a przygotowanie materiału zaczyna się na długo przed planowaną imprezą – a i tak nie jesteśmy w stanie uwzględnić wszystkiego. Dlatego staram się spośród ogromu wydarzeń wybierać te najciekawsze i najbardziej pasujące do tematyki.

Równolegle, razem z Magdą, zaczęliśmy budować relacje z wydawnictwami. Na początku – jak to bywa – podchodzono do nas z dystansem. Nowy gracz przy stole zawsze budzi ostrożność. Na szczęście dziś cieszymy się coraz większym zaufaniem, a nasze materiały są doceniane – co widać choćby po reakcjach w mediach społecznościowych.

Skoro o nich mowa – większość grafik, które widzicie na Facebooku i Instagramie, to moja robota. Tworzę je zarówno z wyprzedzeniem, jak i na bieżąco. Harmonogram bywa napięty, ale rosnąca liczba obserwujących i pozytywnych komentarzy wynagradza cały wysiłek. Dzięki za każde serduszek i łapkę w górę – to dla nas naprawdę dużo znaczy!

Największą dumą napawa mnie to, że w każdym numerze dostarczamy solidną porcję treści ze świata „gier bez prądu”. Recenzje, premiery, horoskop, wydarzenia, kolorowanki czy prezentacje klubów planszówkowych – to nasze stałe elementy. W miarę możliwości staramy się pokazać Wam fotorelacje z eventów, a także mieć zawsze coś dla fanów gier RPG. Za tym wszystkim stoi jednak zespół – ponad 20 osób rozsiansych po całej Polsce (i nie tylko, bo mamy też ekipę w Czechach i Finlandii). Tworzymy magazyn po godzinach, z czystej pasji. I choć bywa intensywnie – szczególnie pod koniec miesiąca, kiedy poprawki lecą szybciej niż kostki w ameritrashu – to właśnie wtedy widać, jak bardzo nam zależy. Gdy tekst się rozjechał albo powstało lustro (to taki twór, gdzie w tekście w trzech wersach powtarzają się na końcu lub początku te same części słowa – nie pytajcie o szczegóły, to drażliwy temat) nasza platforma do komunikacji aż się gotuje, a wymiana zdań nieraz spędza sen z powiek. Dlaczego? Bo chcemy jak najlepiej pokazać Wam nasze dzieło.



A co uważam za największą siłę „Planety Mepli”? Atmosferę. Mimo że działamy w pełni zdalnie, świetnie się rozumiemy. Jest miejsce na dyskusje, pomysły, ale też memy i luźne rozmowy. Bez korporacyjnej spiny – za to z ogromną zajawką.

Bo tworzenie pisma ma sprawiać nam przyjemność. I tak właśnie jest. Każdy wnosi coś od siebie, cząstkę swojego planszówkowego hobby – widzicie to co miesiąc, sięgając po kolejne wydanie „Planety Mepli”.

Miniony rok był dla nas wyjątkowy. Wystartowaliśmy w plebiscycie Planszowe Gram Prix i jako debiutanci zajęliśmy 9. miejsce w kategorii Media Blog/Serwis. To dla nas ogromne wyróżnienie – zwłaszcza po zaledwie ośmiu miesiącach działalności. To był moment, w którym poczuliśmy, że naprawdę weszliśmy do gry. Mamy nadzieję, że w przyszłym roku wlecimy jeszcze wyżej. To oczywiście zależy od Was – Czytelników, dlatego już teraz zachęcamy, żebyście o nas pamiętali i zagłosowali w przyszłym roku.

A co jeszcze przed nami? Dziś „Planeta Mepli” to coś więcej niż projekt. To miejsce, które tworzymy razem – jako zespół i jako społeczność. Chcemy się rozwijać i pisać więcej. Być jeszcze bliżej świata planszówek. I Was. Bo ta historia... to dopiero początek rozgrywki. A najlepsze tury wciąż przed nami. Planujemy wprowadzać nowe działy, relacjonować więcej eventów i oczywiście poszerzyć grono czytelników i obserwujących nasze social media. Do czego gorąco zachęcam. Jeśli chcecie nas w tym wesprzeć – czytajcie, obserwujcie, wspierajcie kawą i... może dołączcie do nas. Bo w świecie planszówek zawsze znajdzie się coś do napisania.

PAULINA

Gdy zobaczyłam zaproszenie do współtworzenia nowego magazynu o grach planszowych, nie namyślałam się długo i po niespełna godzinie moje zgłoszenie wylądowało na mailu redakcji.

Miałam już doświadczenie przy prowadzeniu czasopism, ale głównie od strony organizacji i dystrybucji – własne treści tworzyłam sporadycznie, i to do magazynów naukowych lub popularnonaukowych. Artykuły o tematyce hobbystycznej rządzą się zupełnie innymi prawami, więc chciałam udowodnić sobie, że dam radę.

Pisanie stanowi fantastyczne ujęcie dla nieuporządkowanych myśli krążących po głowie. Na co dzień pracuję z tekstami technicznymi i prawniczymi, więc leżące fantazji i kreatywności muszę trzymać krótko. Dzięki temu, że tematyka artykułów, które piszę, jest zgoła odmienna, zapewniam mózgowi pewnego rodzaju płodozmian. Oczywiście można pisać do szuflady, ale nic tak nie motywuje do regularnego wysiłku jak deadline. Ponadto każdy, kto widział kiedyś swoje nazwisko pod opublikowanym materiałem, wie, jaką satysfakcję to przynosi.

Udzielanie się w „Planecie Mepli” daje mi również możliwość nawiązywania i utrzymywania kontaktu z osobami o podobnych zainteresowaniach. Lubię swój zawód tłumacza, ale czasem brakowało mi współpracy z innymi i poczucia, że nie jestem jedyną osobą odpowiedzialną za dany projekt. W magazynie mam okazję do działania w zespole, wymieniania się pomysłami i tworzenia czegoś wspólnie.

Ostatnią pobudką udzielania się w magazynie, której osobiście nie przewidziałam, jest zmiana podejścia do planszówek. Jestem w coraz większym stopniu zaangażowana w to, co dzieje się w świecie wydawniczym, chętniej trzymam rękę na pulsie, a do samych gier podchodzę w sposób bardziej świadomy i analityczny, co sprawia mi dużo satysfakcji. Gram częściej i sięgam po bardziej różnorodne tytuły, aby mieć poczucie, że wiem, o czym piszę. Teraz nie tylko chcę grywać w planszówki, ale również – i może nawet przede wszystkim – współtworzyć społeczność graczy.



MARTA

Jak trafiłam do „Planety Mepli”? Dzięki ogłoszeniu na Facebooku o tym, że magazyn poszukuje składacza. I choć składek się nie zajmuję, dopytałam, czy pomoc można inaczej: jako korektorka albo osoba, która pisze o RPG-ach. Padł też z mojej strony pomysł, by ze względu na miejsce zamieszkania napisać coś o planszówkach w Czechach, ale... na razie pozostał w fazie planów, bo nie zagłębiłam się w ten temat. Głównie dlatego, że w planszówki nie grałam od wielu lat – moje serce skradły gry fabularne. Nic więc dziwnego, że ostatecznie to właśnie nimi się zajmuję (i w rzadkich przypadkach korektą).

Cieszę się, że mogę pisać o tym, co lubię, bo artykuły na temat RPG-ów sprawiają mi wiele przyjemności. Lubię też przedstawiać tematykę gier fabularnych od strony Mistrza Gry, który szczególnie upodobał sobie rozgrywki z minimalną mechaniką. No i najważniejsze: uważam, że dobre magazyny opowiadające o pasjach są po prostu potrzebne, by móc je rozwijać jeszcze bardziej, ale też by poznawać nowe osoby, które takie hobby współdzielą. Ja poznałam tu świetny, zgrany i mocno zaangażowany zespół – a to dla mnie istotne, bo z pozytywnymi osobami najlepiej się pracuje.



KASIA

„Planetę Mepli” współtworzę od samego początku. Z częścią obecnego zespołu poznałam się przy innym projekcie, ale dość szybko stało się jasne, że chcemy stworzyć coś własnego – miejsce, na którego kształt mamy realny wpływ, w którym słuchamy swoich pomysłów, dyskutujemy, nie zawsze się ze sobą zgadzamy, ale ostatecznie zawsze potrafimy dojść do porozumienia.

Z planszówkami jestem związana od wielu lat i możliwość robienia czegoś dla tej społeczności daje mi ogromną frajdę. W „Planecie Mepli” zajmuję się głównie redakcją i korektą. To ta część pracy, która dla czytelnika pozostaje niewidoczna. A jeśli tekst czyta się płynnie, jest zrozumiały i przyjazny dla odbiorcy, to znaczy, że wszystko działa tak, jak powinno, a korektor dobrze wykonał swoją pracę.

Z czasem zaczęłam robić w „Planecie” także inne rzeczy. Piszę artykuły o klubach planszówkowych, dzięki czemu poznałam wiele świetnych inicjatyw, miejsc tworzonych z pasją i ludzi, którym chce się budować wokół planszówek coś wartościowego. To mi przypomina, że nasze hobby nie kończy się na pudełku, planszy i pionkach – stoi za nim cała masa relacji, energii i oddolnych działań, a takie historie zawsze dobrze się opisuje.

Od pół roku piszę również recenzje, i to także daje mi mnóstwo satysfakcji. Ogrywanie nowych tytułów, przyglądanie się ich mechanikom, sprawdzanie, co w nich działa, a co nie, co zostaje w głowie po partii i o czym chce się jeszcze chwilę pogadać przy stole – to wszystko jest bardzo przyjemną częścią tej pracy. Zdarzało mi się też przygotować relacje z wydarzeń czy pisać o tym, jak wygląda proces redakcji od kuchni, więc można powiedzieć, że lubię zaglądać tam, gdzie coś się dzieje, a potem ubierać to w słowa. Dlaczego to robię? Bo lubię. Bo planszówkowe hobby towarzyszy mi od lat i pisanie o nim jest naturalnym przedłużeniem tej pasji. Bo zależy mi na tym, żeby każdy – czy dopiero zaczyna przygodę z planszówkami, czy ma za sobą setki rozegranych partii – znalazł w „Planecie Mepli” coś dla siebie. No i nie bez znaczenia jest też fakt, że tworzymy to wszystko w naprawdę świetnej, pozytywnie zakręconej ekipie. A kiedy ma się obok ludzi, którym chce się robić największy bezpłatny magazyn planszówkowy w Polsce, to naprawdę trudno nie zarazić się tym entuzjazmem.



PAWEŁ C.

Jak tu trafiłem? Na wpół przypadkiem.

To był chyba październik... Wróciłem akurat z rozmowy o pracę. Zacząłem rozmyślać, że skoro potrzeba ludzi z doświadczeniem, to najlepiej będzie zadbać o nie, prowadząc własne czasopismo (wiem, ambitnie). Zresztą chodziło mi to po głowie już od dłuższego czasu. Trzeba było tylko znaleźć jakąś niszę, żeby nie zderzyć się z konkurencją, a przy okazji dobrze się bawić. Padło na planszówki, bo choć grywam regularnie, nie słyszałem o żadnym magazynie poświęconym wyłącznie im. Dlatego usiadłem przed komputerem, żeby zweryfikować, czy aby na pewno tak jest...

Jak się domyślacie, myliłem się. Ja nie wiem, jak oni to wtedy zrobili, ale „Planeta Mepli” zajmowała wówczas kilka pierwszych miejsc w Google’ach. Trudno było przeoczyć. Ale wchodzę na stronę, patrzę i już mam powiedzieć: „Veni, vidi, fugi”, kiedy moim oczom ukazuje się to magiczne „Dołącz do nas!”. No i pięknie. Poprosiłem o zezwolenie na lądowanie i tak już zostałem, choć czasem zastanawiam się, co ja tu robię. A potem biorę kolejny tekst do korekty albo sam próbuję napisać jakiś artykuł.

Ciekawe to były miesiące, nie powiem, że nie. Miło jest patrzeć, jak z czystej pasji do planszówek powstaje coś tak dopracowanego. I mieć świadomość, że jest się częścią tego projektu.

KAMILA

„Nie ma przypadków”

Jestem częścią zespołu „Planety Mepli” od końca listopada ubiegłego roku. Pamiętam, jak pewnego dnia, przeglądając media społecznościowe, trafiłam na ogłoszenie – magazyn planszówkowy szuka osoby do korekty tekstów. To był impuls. Odpowiedziałam niemal od razu i już dzień później pracowałam nad próbką, czyli fragmentem tekstu, na który miałam za zadanie nanieść korektorskie poprawki.

Dzisiaj mogę przyznać, że byłam tym bardzo przejęta i chciałam wypaść jak najlepiej, ale na odpowiedź musiałam poczekać jeszcze kilka dni. Tak bardzo dłużył mi się ten czas, że w końcu doszłam do wniosku, że pewnie się do mnie nie odezwą. Sprawy ułożyły się jednak zupełnie odwrotnie, czego dowodem jest choćby ten krótki tekst, który właśnie czytacie.

Współpraca z „Planetą Mepli” jest dla mnie jednym z najprzyjemniejszych doświadczeń w życiu zawodowym. Dołączyłam do zespołu fantastycznych ludzi z pasją, ogromnym poczuciem humoru oraz dystansem do samych siebie i świata. Dużo się śmiejemy i żartujemy. Dzięki temu, nawet gdy pojawiają się drobne różnice zdań – zwłaszcza pod koniec miesiąca, gdy bywa gorąco, bo dopracowujemy nowy numer – szybko znajdujemy rozwiązanie.

Możliwość zdobywania doświadczenia w pracy z tekstem, zarówno na etapie jego redakcji, jak i późniejszej korekty poskładowej, w tak przyjaznej atmosferze jest dla mnie bardzo motywująca. A obcowanie na co dzień z pasjonatami planszówek sprawiło, że sama zaczęłam więcej i częściej grać. Poza tym normą stało się już to, że gdy widzę na półce sklepowej grę, której recenzję publikowaliśmy w którymś z numerów, czuję dumę.

„Planeta Mepli” jest dla mnie dowodem na to, że wspólna pasja naprawdę łączy ludzi i daje paliwo do robienia fantastycznych rzeczy. Cieszę się, że pewnego listopadowego dnia odpowiedziałam na ogłoszenie, dzięki czemu mogę być dzisiaj w środku tego pozytywnego zamieszania.



ADRIAN

A więc to już rok! Oj, ale wtopa... Korektor rozpoczął zdanie od „a więc”, a przecież tak się nie robi, prawda? Tak przynajmniej mawiali nauczyciele, wygrażając palcem. A ja na to: figa z makiem! Można tak zaczynać, co właśnie pokazałem. I co, ktoś mi urwie za to głowę? Nie sądzę (nie żeby nie znalazł się chętny, by spróbować – po prostu mam mocny kręgosłup szyjny). Ale do rzeczy!

W „Planecie Mepli”, jak wspominałem, zajmuję się korektą tekstów. Dbam o to, żeby czytelnik nie wykiął sobie oka o zabłąkany błąd ortograficzny i nie potknął się o nadprogramowy przecinek.

Nie będę jednak specjalnie się rozpisywał na ten temat – moi koledzy i koleżanki po fachu z pewnością już mówili (lub za chwilę powiedzą) o tym, z jakiego rodzaju wyzwaniami się mierzymy. Ja postaram się dla odmiany, poprzez sprytne nawiązanie do początku mojej wypowiedzi, połączyć temat korekty z planszówkami. Bo i tu, i tu są zasady, każdy o tym wie. I tych, i tych należy przestrzegać, żeby to wszystko miało ręce i nogi. Czasem jednak sztywne trzymanie się reguł może nie być najlepszą strategią. Znajomość zasad pozwala nam kombinować, szukać nowych rozwiązań, alternatywnych dróg do osiągnięcia sukcesu. Jeśli wiemy, jak coś działa, możemy zwiększyć naszą skuteczność, zaskoczyć przeciwnika na planszy – lub czytelnika, który bierze do ręki dany tekst. Nie chodzi tu o oszukiwanie, bo tym się oczywiście brzydymy! Chodzi o to, żeby jak najlepiej wykorzystać zdobytą wiedzę i doświadczenie. W przypadku planszówki może to być brawurowy rajd po punkty zwycięstwa, w przypadku korekty – wyciągnięcie z tekstu tego, co najlepsze, z zachowaniem pełnego poszanowania dla stylu autora. I taka jest moja misja: chcę sprawić, aby treść, która trafia pod moje skrzydła, była – cytuję tu sformułowanie, które zasłyszałem w Akademii korekty tekstu, gdzie uczyłem się fachu – „taka sama, ale lepsza”.

Z „Planetą Mepli” jestem od samego początku. Dołączyłem do zespołu jako nieopierzony korektor, ale od tego czasu udało mi się już wyhodować parę piórek. Współpraca z magazynem wiele mi dała – mogłem utrwaląć wiedzę i zdobywać nowe doświadczenie, a przy okazji potaplać się trochę w tematyce, która jest mi bliska. Planszówki towarzyszą mi od bardzo dawna, dlatego możliwość pracy przy tekstach o grach to dla mnie supersprawa. A że ostatnio więcej czytam o planszówkach, niż do nich siadam, poprawianie tekstów o nich pozwala mi nie wypaść z obiegu. Cieszę się, że mam możliwość współtworzenia „Planety” z tak fajnymi ludźmi – zaangażowanymi i pełnymi pasji. I choć jesteśmy z różnych części Polski, liczę na to, że kiedyś uda się spotkać i rozegrać jakąś partyjkę. No, niech stracę, może dwie.

Dobra, żeby nie było tak rzewnie i łzawo, dorzucę na końcu informację na temat mojej ulubionej planszówki (w końcu o tym piszemy w „Planecie Mepli”, nie?). Uwielbiam *Terraformację Marsa*, możecie drwić, nie rusza mnie to!

MICHAŁ

Z tej strony Michał – z zawodu programista. Gdy usłyszałem, że potrzebna jest osoba, która stworzy stronę www dla magazynu dla planszówkowych maniaków, od razu wiedziałem, że to będzie moje zadanie. Pomysł wizualny był dziełem zespołu, a ja zrealizowałem całą resztę. Staram się na bieżąco wprowadzać niezbędne poprawki i udoskonalać stronę. Ostatnio dołożyłem funkcję czytania magazynu online, bez pobierania PDF-a. Mam nadzieję, że z niej korzystacie!

Choć w życiu redakcyjnym uczestniczę dosyć mało, to czy w domu, czy na urlopie – wrzucam Wam do czytania świeżutkie numery „Planety Mepli”.

Miło patrzeć, jak magazyn się rozwija, zwłaszcza że sam jestem fanem planszówek. Trzymam kciuki za jego dalsze losy!



MONIKA S.

Kiedy Marcin i Magda powiedzieli, że w rocznicowym numerze ukaże się artykuł złożony z tekstów zespołu, w których mamy opowiedzieć, dlaczego tu jesteśmy, z początku się ucieszyłam. Super sprawa, pomyślałam. Ale gdy przyszło co do czego, nie wiedziałam, co mam napisać. Bo sprawa była bardzo prosta – gdzieś zobaczyłam ogłoszenie, że magazyn planszówkowy szuka korektorów. Wysłałam więc zgłoszenie, na które Naczelni odpowiedzieli pozytywnie, i tak się zaczęło.

Historia jednak jest nieco bardziej zawiła. Jestem millenialsem z krwi i kości – ważne rzeczy załatwiam na komputerze, mam wiecznie wyciszony telefon, a do tego żadnej pracy się nie boję. Serio, robiłam w życiu chyba wszystko, łącznie ze stawianiem tarota ludziom. Ciągle jednak wiedziałam, że te wszystkie roboty nijak się mają do moich zainteresowań. A kochałam i Kocham książki miłością największą. Pisać, czytać, kolekcjonować.

Od jakiegoś czasu chciałam sprawdzić się też w roli redaktora i korektora. Wydawało mi się to niesamowicie fascynującym procesem, więc ostatecznie porwałam się z motyką na słońce i dołączyłam do jednego z bardziej znanych kursów. Powiem Wam tyle – może i ta praca to jest czytanie książek, ale czy spędziliście kiedyś pół godziny na dyskusji z innym korektorem na temat jednego przecinka w zdaniu? Jestem człowiekiem, który w takich chwilach czuje się nabuzowany emocjami. Taki dziwoląg, o ;)

Planszówki też od zawsze bardzo lubiłam. Bywały okresy, kiedy grałam mniej, ale od kilku lat robię to regularnie – poznanie męża dużo pomogło, bo też jest ich fanem. Tak że kiedy zobaczyłam, że „Planeta Mepli” szuka korektora, długo się nie zastanawiałam. Napisałam maila i byłam przeszczęśliwa, że zostałam przyjęta. Nie dość, że będę mogła szlifować korektorski warsztat, to jeszcze będę wśród swoich!

Z „Planetą Mepli” jestem już dziesięć miesięcy. Dużo się uczę pod względem pracy korektora, a do tego spędzam czas ze świetnymi ludźmi, którzy rozumieją moje żarty. Według męża mój humor jest mocno specyficzny, więc dobrze, że ktokolwiek to rozumie :D

Chciałabym, żeby „Planeta Mepli” dalej się tak fantastycznie rozwijała. Tworzą ją prawdziwi planszówkowi zapaleńcy i wszyscy wkładamy dużo serca, żeby każdy numer był jak najlepszy. Niezmiennie się cieszę, że mogę być częścią tak fajnej inicjatywy.

MAGDALENA K.

Wszystko zaczęło się od ogłoszenia o poszukiwaniu nowego korektora do „Planety Mepli”. Już wcześniej rozważałam zgłoszenie się do redakcji, ale ponieważ współpracowałam już z jednym wydawnictwem pro bono, a doba nie jest z gumy, nie zdecydowałam się na to od razu. Gdy jednak zobaczyłam ogłoszenie i pomyślałam o swoim zamiłowaniu do gier planszowych – i o tym, ile czasu przy nich spędzam – uznałam, że może dołączenie do redakcji wcale nie jest złym pomysłem.

Po krótkiej chwili wahania wysłałam maila. Szybko otrzymałam odpowiedź i wkrótce dołączyłam do grupy na Discordzie, gdzie mogłam poznać zespół oraz zobaczyć, jak wygląda praca nad magazynem.

W ten sposób stałam się częścią redakcji. Zajmuję się korekturą tekstów: dbam o to, by były poprawne, spójne i żeby dobrze się je czytało. To coś, co naprawdę lubię robić. Dzięki temu poznałam też wiele fantastycznych osób, z którymi świetnie się dogaduję, co tylko utwierdziło mnie w przekonaniu, że była to dobra decyzja.



MONIKA J-B.

Jak zaczęła się moja przygoda z „Planetą Mepli”?

Otóż drzewiej była sobie pewna Monia, która uwielbiała czytać książki. Czytała z zapalem i miłością wszystko, co tylko wpadło jej w ręce (tak, włączając w to wyłapywanie literówek w menu restauracji i na tablicach ogłoszeń – każdy ma jakieś spaczenie...). W którymś momencie stwierdziła, że zawód korektora pozwoli jej nie tylko czytać książki w pracy, ale jeszcze na tym czytaniu zarabiać. Co prawda, jeśli kiedykolwiek myślała, że tylko na tym czytaniu będzie jej schodził czas, to srogo się myliła, ale o tym może inna opowieść kiedyś powstanie. Do tego Monia od lat pałała również miłością do planszówek – półki aż ugięły się od pudeł ze skarbami.

Więc kiedy dnia któregoś zobaczyła na grupie na Facebooku, że magazyn planszówkowy poszukuje towarzyszy korektorów – w te pędy się zgłosiła! Wszak takie połączenie dwóch pasji było spełnieniem jej marzeń!

Czy więc ta historia tak szybko się tu zakończy?

Otóż... Nie!

Zgłoszenie co prawda szybciotko wysłałam, ale niestety okazało się, że ekipa magazynu była już kompletna. W ramach posta zgłosiło się dużo osób i... zwyczajnie nie wystarczyło dla mnie miejsca. Było to lato zeszłego roku. Cóż więc było robić? Otarłam łzę i zapomniałam o sprawie. Aż tu nagle – po paru tygodniach – dostałam maila, że jednak magazyn potrzebuje kolejnej osoby i czy chciałabym wykonać próbkę korekty. Czy chciałam? **NO OCZYWIŚCIE!**

I teraz nastąpił happy end tej historii. Od jesieni zeszłego roku wspieram zespół, jak tylko mogę, upiększając teksty nadsyłane przez Autorów. Nigdy bym nie przypuszczała, że będzie mi to dawało taką satysfakcję!

Co więcej, ten czas pozwolił mi nie tylko rozwinąć skrzydła i nabrać doświadczenia pod okiem super ekipy, ale ile się naśmiałam z nadsyłanych memuchów, to moje! Choć oczywiście bywają chwile, gdy atmosfera się zagęszcza, zwłaszcza przed terminem zamknięcia numeru – wtedy czuć, że nad czasopismem pracują sami pasjonaci. A Wy możecie dzięki temu cieszyć się efektem końcowym.

Niezmiernie się cieszę, że mogę być częścią „Planety Mepli”, no i że czasopismo może wszystkim nam, nerdom, sprawiać taką frajdę!



PLANETA MEPLI magazyn

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

ZZA KULIS

KOREKTY

CZ. I

Za każdą stroną magazynu kryje się coś więcej niż tylko gotowy tekst i ładny skład. To także dziesiątki komentarzy, poprawek, żartów, dyskusji i spontanicznych reakcji, które pojawiają się podczas pracy nad kolejnymi numerami. Część z nich dotyczy przecinków, stylistyki czy zasad językowych... a część wymyka się wszelkim redakcyjnym schematom.

Z okazji rocznicowego numeru zaglądamy za kulisy tworzenia „Planety Mepli”, aby pokazać Wam fragment tego, czego na co dzień nie widać. Zebraliśmy najciekawsze, najzabawniejsze i najbardziej charakterystyczne komentarze wymieniane między autorami tekstów a korektorami podczas pracy nad magazynem. Niektóre pokazują, jak wygląda redakcyjna burza mózgów, inne udowadniają, że nawet przy poprawianiu przecinków można dobrze się bawić.

Przed Wami mała kolekcja redakcyjnych „smaczków” – w formie screenów, prosto z naszych materiałów roboczych. Taki planszówkowo-redakcyjny backstage.

Marta Choińska-Młynarczyk
Dobrze rozumiem, że półkę się kładzie na książkach?
Jeśli nie, to na szczycie czego się ją kładzie?

Ponikiewski Adam
Dziękuję za czujność, nie afterek tylko beforek xd

Monika Bociąg
Ooo i teraz kumam zamysł! xD

Monika Bociąg
Love ten przykład <3

Monika Józwiak-Bociąg
Z wrażenie opulłam monitor xD Piękne!

Katarzyna Kukła
Dziękuję, staram się 🤗

@wzmiankuj lub odpowiedz

Marcin
Tu pozostawiłbym reprezentacji z racji tego że grają i mężczyźni i kobiety a zaproponowałeś tylko facetów.

Adrian Gawin
Nie było tytułu, więc pozwoliłem sobie dodać ☺

Monika Józwiak-Bociąg
Baaaaaa, a byłaś na kursie, gdzie 20 korektorów przez 2 godziny analizowała jedno zdanie?
Przeżyłam to! xD
7 maja 2026, 21:04

MS Monika Stachniuk
Czyżby Ewa? Jej warsztaty są już chyba legendarne xD
8 maja 2026, 08:36

MJ Monika Józwiak-Bociąg
Dokładnie! Wtedy dopiero powiedzenie, gdzie kucharek 6 nie ma co jeść, nabiera innego wymiaru xD
11 maja 2026, 08:25

ZZA KULIS KOREKTY

MJ Monika Józwiak-Bociąg ...
Ale bym się wkurzała podczas rozgrywki! xD

KK Katarzyna Kukla
To cały urok tej gry xD

MB Monika Bociąg ...
Off top: chciałabym to przeżyć na sesji! :D

PA Ponikiewski Adam
Wątpię, że ktoś w pełnej zbroi przeżyje
rażenie piorunem xD

@wzmiankuj lub odpowiedz

Marcin
Usunąłbym powtórzenie. JEJ odnosi się do słowa
instrukcję zdanie wyżej. Chyba, że się mylę

Magdalena Kłodowska
Tam jest łańcuch pokarmowy. O tym można
ewentualnie wspomnieć. Ale idei rozkwitu życia,
cokolwiek to znaczy, nie widziałam.

Monika Stachniuk
Grałam w Alchemików, ale nie pamiętam, żeby tam
ktoś goły latał :D Czy chodzi o to, że można
zbankrutować albo nic nie sprzedać i przegrać
rozgrywkę?

Monika Bociąg
Może by się przydało takie mini wtrącenie? Choć nie
wiem, czy to jest dobre miejsce 😊

Marta Choińska-Młynarczyk
W tym zdaniu coś się urwało.

Magdalena Kłodowska
Dalej jest odwiedzanie bazaru. Podejrzewam, że
właśnie w celach handlowych.

Monika Stachniuk
Tu aż się ciśnie zamiast „a” napisać „z kolei”, ale trzeba
się opanować :D ¶

Adrian Gawin
Czy miało być: „martwy i szczerze mówiąc,
niekompetentny”? a i owszem 😊

PMio
haha, nie pomyślałam 😊
„z kolei amatorzy kolei” dodałoby humoru, ale na
pewno ktoś by uznał to za błąd ¶

Marta Choińska-Młynarczyk
Naprawdę ktoś to tak nazwał? ¶

KK Katarzyna Kukla ...
Mnie „na ucho” bardziej pasuje w rękę, ale obie
formy są poprawne, zatem pozostawiam Ci
wybór 😊

1 grudnia 2025, 13:42

Monika Bociąg
Mega! Bardzo mi się podoba! Zwłaszcza
przykład z magiem ognia. Chciałabym przeżyć
taką sesję xD

Monika Stachniuk
Czy to nawiązanie do jakiejś gry? Czy celowo miało być mało
zabawne? A może to ja nie zrozumiałam żartu? :D Poproszę o
wyjaśnienie :) ¶

Adrian Gawin
Ucieczka dużą czy małą? ¶
wielką

Ponikiewski Adam
Miało być nieśmieszne, żeby pokazać, że to nie jest
miejsce na żarty xD ¶
Jak to źle wygląda tutaj to usunę. ¶

3K6 Festiwal Gier i Popkultury

W dniach 25 i 26 kwietnia miała miejsce czwarta edycja 3k6 Festiwalu Gier i Popkultury, organizowana przez 3k6 Kolektyw. Druga i trzecia edycja imprezy odbyły się w budynku o charakterze konferencyjnym, lecz tym razem na miejsce wydarzenia wybrano placówkę oświatową położoną bliżej centrum Lublina.

Zaletą nowej lokalizacji był, wynikający z jej charakteru, dostęp do dużej liczby stołów, krzeseł i odrębnych sal. Jeśli sięgnąć pamięcią do pierwszej edycji 3k6, można zauważyć skrajną zmianę warunków lokalowych: debiut festiwalu miał miejsce w jednej, przestronnej i chłodnej hali Targów Lublin, a w tym roku większość atrakcji korzystała z dużej liczby mniejszych pomieszczeń lekcyjnych.

Beneficjentami takiej zmiany okazali się uczestnicy turniejów. O ile prelekcje i sesje RPG już w poprzednich dwóch edycjach organizowano w wydzielonych salach konferencyjnych, to do tej pory turnieje przeprowadzane były tuż obok wystawców lub na stołach ustawionych w wąskich korytarzach. Tym razem także uczestnicy turniejów mogli cieszyć się wydzielonymi na ich potrzeby salami, co sprzyjało skupieniu i izolacji od festiwalowego zgiełku. Zmiana lokalizacji gorzej wypadła z perspektywy wystawców. Zostali oni rozrzućeni po budynku i zmuszeni do zajęcia salek oraz szkolnych korytarzy. Na szczęście uczestnicy imprezy zdołali ich tam odnaleźć.

W części turniejowej organizatorzy połączyli frekwencyjne pewniaki typu *Carcassonne* (wydawnictwo Bard) lub *Brzdęk* (Lucrum Games) z nadarzającymi się okazjami sezonowymi w postaci różnych eliminacji do mistrzostw Polski. Dużym zainteresowaniem cieszył się turniej eliminacyjny w grę *Catan* (Galakta), ostatecznie przekraczając wyznaczony limit uczestników. Nieźle, choć poniżej regulaminowego minimum (16 osób) wypadła *Terraformacja Marsa* (Rebel), a w porównaniu z innymi konwentami gorzej zaprezentował się *Rummikub* (TM Toys). Dość słabo wypadły w tym zestawieniu eliminacje do mistrzostw Polski w *Ślimaki* (Galakta), choć w ubiegłym roku zwykły turniej cieszył się sporym powodzeniem. Czyżby ta gra nie spodobała się lubelskim planszówkowiczom?



Wśród gier turniejowych pojawiły się m.in. *Liście* (Portal Games). Potencjał rywalizacyjny tej karcianki zasłużył na wzmiankę już w relacji z BookGame 2026, a bywalcy wydarzeń organizowanych przez Fanów Gier mieli okazję sami go ocenić na turnieju organizowanym 15 kwietnia w Stajni Smaku.

We wszystkich przytoczonych tu przypadkach *Liście* zdołały zachęcić do rozgrywki przywołaną liczbą uczestników. Co więcej, na 3k6 znaczną ich część stanowili najmłodszy gracze.



Listę turniejów urozmaiciło rzadko spotykane połączenie rywalizacji w kilka gier, tutaj nazwane „Championem Turniejowym”. W tym przypadku obejmował on trzy gry o różnych mechanikach: *Azul* (Rebel), *Star Realms* (IUVI Games) i *Kartografowie* (Ogry Games). 3k6 jako wydarzenie o mocno turniejowym charakterze jest właściwym miejscem dla takiej formy rywalizacji, ale osiągnięcie satysfakcjonującej frekwencji w tak specyficznym wydarzeniu zawsze stanowi wyzwanie. Tu zgłosiło się zaledwie kilkoro uczestników, co nie umniejszyło jednak radości ze zwycięstwa.

Istotnym atutem festiwalu była duża i słoneczna gralnia na sali gimnastycznej. Wszyscy przyzwyczajeni do trudności w znalezieniu wolnego stołu na imprezach byłoby tu mile zaskoczeni. Imponująco bogaty program 3k6, realizowany zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz budynku, skutecznie rozproszył uczestników.

Ciasno generalnie nie było, jednak już od początku imprezy chętnych do skorzystania z gralni było na tyle dużo, że przy wejściu ustawiała się kolejka czekających. W sobotę rano utknęło w niej sporo osób, przez co niektóre z wcześniejszych atrakcji rozpoczęły się nawet z godzinnym opóźnieniem.



Odrębną atrakcją 3k6 był konkurs cosplay. Przyciągnął on wielu chętnych, którzy wsparci innymi „przebierańcami” wyróżniali się wśród uczestników festiwalu. Nawet jeśli niektóre kreacje wyglądały na wyciągnięte z szafy zdiwaczałej babuni, to trzeba przyznać, że dodawały imprezie rozrywkowego klimatu. W ten weekend liczba widzów i rycerzy Jedi w Lublinie była najwyższa w całej galaktyce.

Tradycyjnie dobrze wypadły sesje RPG. Program oferował szeroki wybór tematów, długi czas przewidziany na każdą przygodę i warunki sprzyjające skupieniu. Ta część programu 3k6 wypadła nie gorzej niż na największych tego typu imprezach w Polsce, a może nawet lepiej.

Wśród atrakcji festiwalu znalazło się wiele prelekcji dotyczących nie tylko popkultury, ale także zagadnień popularno-naukowych. Duża liczba tego typu atrakcji stwarzała uczestnikom festiwalu okazję do doskonałego połączenia nauki i rozrywki, w dowolnie wybranych proporcjach.

Impreza właściwie pozbawiona była zaplecza gastronomicznego, ale lokalizacja festiwalu w samym centrum Lublina dawała sze roki wachlarz możliwości. Kulinarna oferta Starego Miasta była w zasięgu kilkuminutowego spaceru, a handlowa niedziela zwiększała liczbę dostępnych opcji w tym zakresie.

Choć bogata oferta programu festiwalu przyciągnęła uczestników spoza Lublina, wciąż jest to wydarzenie o charakterze lokalnym. Mimo tego, niektóre sekcje programu mogą rywalizować z największymi wydarzeniami planszówkowymi w Polsce. Czwarta już odsłona festiwalu 3k6 potwierdza, że ogólna ocena tego wydarzenia jest niezmiennie pozytywna.

Atrakcją niezwiązaną z 3k6 była Giełda Staroci, organizowana 26 kwietnia na Placu Zamkowym, czyli w najbliższej okolicy festiwalu. Bogactwem swej oferty mogła trafić w gusty najbardziej wybrednych fanów tego typu wydarzeń, a dodatkowo przysłużyć się wielbicielom cosplayu poszukującym przydatnych strojów i rekwizytów. Wśród oferowanych staroci pojawiły się także planszówki, ale niestety nie udało się znaleźć wśród nich *Gwiezdnego kupca* ani *Świata dysku*.

~Rophson



fanigier.net/



facebook.com/fanigier.net/



instagram.com/fani_gier/



FANI GIER

Tekst został przygotowany przez warszawską grupę organizującą spotkania planszówkowe – Fani Gier. Organizatorzy zapraszają wszystkich chętnych na bezpłatne spotkania przy grach bez prądu. Aktualny harmonogram znajdziecie w ich social mediach i na stronie internetowej fanigier.net. Więcej o Fanach Gier przeczytacie w nr 2/2025 naszego magazynu.

Korekta: P. Ciuła, M. Stachniuk; Skład: M. Adamczyk

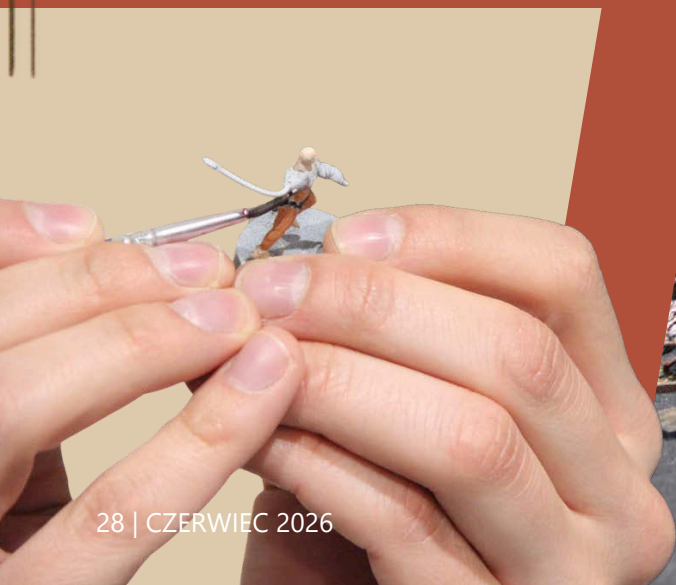


NAJBARDZIEJ FANTASTYCZNE TARGI W POLSCE!

25-26 kwietnia 2026 – przez te dwa dni hala EXPO XXI w Warszawie wypełniona była ogromem energii, fantazji i kolorów. Każdy miłośnik świata fantastyki i gier znalazł tu coś ciekawego: multum stoisk i atrakcji od kultowych studiów i wydawców gier oraz strefę Meet&Greet, w której można było spotkać popularnych streamerów oraz ekspertów z branży. To jedno z ważniejszych wydarzeń dla fanów fantastyki, cosplayu oraz gier, w tym również planszowych, dlatego wystaliśmy na miejsce naszego tajnego agenta, który przedstawi Wam fotorelację z tego wydarzenia!







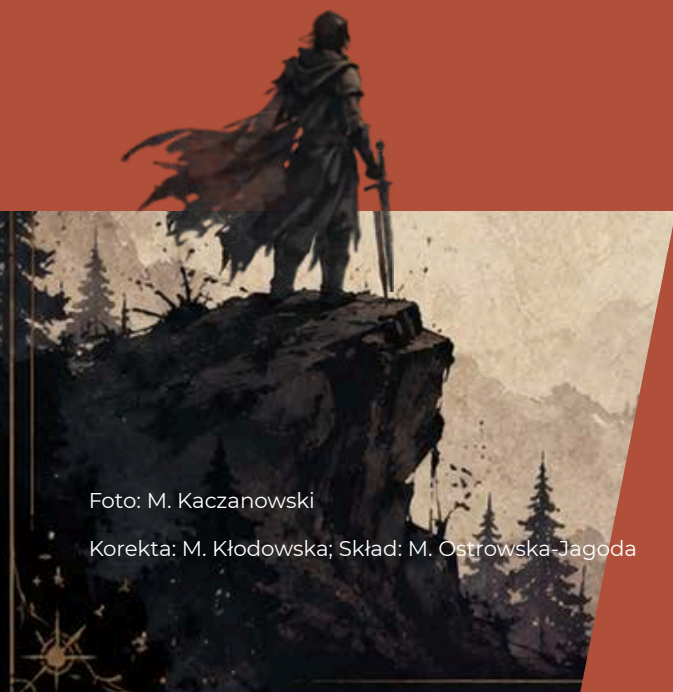
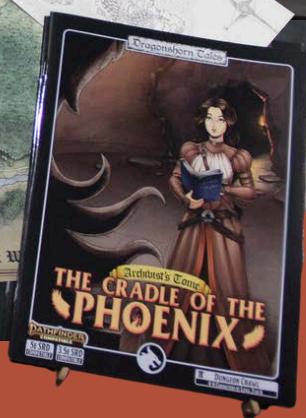


Foto: M. Kaczanowski

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



FANTASTYCZNA PRZYSTAŃ NA PLANSZÓWKOWEJ MAPIE WARSZAWY

W naszym otoczeniu jest coraz więcej lokali, gdzie można usiąść przy stole, zamówić coś do picia i wyciągnąć z pudełka grę. Gildia 26 w Warszawie proponuje jednak trochę inny model spotkań – to prywatna przestrzeń stworzona z myślą o tych, którzy pragną w pełni zanurzyć się w rozgrywce i bez pośpiechu, we własnym tempie spędzić czas przy stole. To miejsce dla ludzi chcących naprawdę pograć, a nie tylko wpaść na partyjkę i pobiec dalej.

Miejsce, którego sami szukali

Gildia 26 została założona w 2023 roku. Początkowo działała w formule niekomercyjnej: od lutego zapraszano znajomych i ich znajomych, testowano różne rozwiązania, sprawdzano układ lokalu i dopracowywano go, by spełniał potrzeby grających. Oficjalnie miejsce otwarto dla wszystkich w sierpniu tego samego roku i da się zauważyć, że te pierwsze miesiące miały duże znaczenie. To był czas spokojnego sprawdzania, co naprawdę działa, i budowania przestrzeni, która od początku miała odpowiadać na bardzo konkretne potrzeby graczy.

Za Gildią 26 stoi przede wszystkim Arkadiusz Ciesielski – planszówkowy pasjonat, wieloletni gracz RPG i Mistrz Gry z dużym doświadczeniem – choć od początku ważną rolę odgrywała tu także grupa przyjaciół pragnąca stworzyć komfortowe miejsce do grania. Gildia wzięła się z potrzeby dobrze znanej wielu graczom: brakowało przestrzeni, w której samemu chciałoby się spędzać czas przy stole. Mieszkania okazywały się za ciasne, lokale gastronomiczne za głośnie, stoły za małe, a cała oprawa rozgrywki zwykle przegrywała z logistyką. Do tego dochodziły figurki, mapy, rekwizyty i inne akcesoria często zalegające w szafach, bo po prostu nie było gdzie ich sensownie wykorzystać. Krótko mówiąc, powstało miejsce, którego twórcy sami od lat szukali.

Co kryje się za liczbą 26

Nazwa lokalu nie jest przypadkowa. Można ją odczytywać na dwa sposoby – jeden bardziej symboliczny, drugi całkiem praktyczny. Zaczniemy od tego pierwszego. Liczba 26 bardzo dobrze się wpisuje w świat gier. Według jednej z dużych ankiet przeprowadzonych w USA przeciętna grupa RPG spotyka się mniej więcej raz na





dwa tygodnie, co daje około 26 sesji rocznie. To liczba, która symbolicznie oddaje regularność grania i rytm tego hobby. Inne badania wskazują, że na dwóch kościach sześciennych najmniej „podejrzany” wynikiem jest 2 i 6. Dodatkowo lokal może pomieścić maksymalnie 26 osób. Czy potrzeba więcej nawiązań? Jest jednak również prostsze wyjaśnienie: siedziba Gildii mieści się przy ulicy Poetów 26. Jak przyznają twórcy, ludzie zwykle nie zapominają nazwy ulicy, ale numer budynku już znacznie częściej wylatuje im z głowy. Adres został więc wpisany w nazwę, żeby łatwiej zapadał w pamięć.

Każde spotkanie jest inne

Trudno tutaj mówić o stałym scenariuszu spotkań. Wszystko zależy od tego, co akurat się dzieje w lokalu. Jednego dnia toczą się tu regularne kampanie RPG, które zaczynają się spokojnym zbieraniem graczy, krótkimi rozmowami i przygotowaniem stołu przez prowadzącego, a potem płynnie przechodzą w wielogodzinne sesje. Innym razem przestrzeń przejmują grupy prywatne – jedni rezerwują ją na planszówki, inni na sesje prowadzone przez klubowych Mistrzów Gry, urodziny czy spotkania ze znajomymi. W takich sytuacjach gościom pokazuje się możliwości miejsca, podpowiada, z czego i jak mogą korzystać. W razie potrzeby mogą oni również liczyć na pomoc w doborze gier i wyjaśnieniu zasad.

Są też wydarzenia organizowane przez samą Gildię – wieczory planszówkowe, spotkania bitewniakowe, integracje i różne specjalne eventy. Ich przebieg zależy od charakteru danego spotkania, ale wspólny mianownik pozostaje ten



sam: społeczność i swobodna atmosfera – spotkania tworzą tu gracze i ich pasje.

Każdy może usiąść do stołu

Gildia 26 nie zamyka się ani na starych wyjadaczy, ani na ludzi, którzy dopiero próbują zrozumieć, czym właściwie różni się sesja RPG od planszówki z rozbudowaną fabułą. Przychodzą tu grupy znajomych, firmy, doświadczeni gracze prowadzący wielomiesięczne kampanie, ale też osoby, które nigdy wcześniej nie grały i chcą sprawdzić, jak to jest się zanurzyć w tej przygodzie. Co ważne, nie muszą przybywać z gotową wiedzą, znajomością systemów ani sprecyzowanym pomysłem na rozgrywkę. Kiedy zgłasza się nowa grupa i mówi, że marzy jej się fantasy, coś lekkiego i zabawnego albo przeciwnie – historia mroczna i gęsta, zespół pomaga dobrać system, scenariusz, a czasem wręcz buduje przygodę od zera pod konkretną ekipę. „Nie dopasowujemy graczy do oferty, ale ofertę do graczy” – mówią twórcy Gildii 26 i trudno o lepsze podsumowanie ich podejścia.



Po stronie gier fabularnych najmocniej trzyma się klasyczne fantasy – to właśnie w klimaty *Dungeons & Dragons* oraz *Warhammera Fantasy Roleplay* najczęściej celują osoby, które trafiają tu po raz pierwszy. Są jednak też propozycje nowsze, takie jak *Dragonbane*, *Symbaroum* czy *Vagabond*, nie brakuje *Cyberpunka*, *Zewu Cthulhu* czy światów spod znaku *Warhammera 40 000*. Choć Gildia 26 mocno stoi RPG-ami, planszówki wcale nie są tam tylko dodatkiem. Na stołach najczęściej lądują tytuły lżejsze, bardziej społeczne i integracyjne: *The Resistance*, *Feed the Kraken* czy lokalny hit *Finding Anastasia*. Ale i na większe gry, z *Nemessem* na czele, znajdzie się tu miejsce, bo przestrzeń lokalu pozwala bez problemu sięgać także po bardziej rozbudowane tytuły.

Pierwszy krok ku przygodzie

W Gildii 26 dużo uwagi poświęca się osobom, które dopiero stawiają pierwsze kroki w świecie RPG. Gdy do lokalu wchodzi grupa nowych osób – zwykle zacieka-wionych, ale również trochę niepewnych tego, czego mogą się spodziewać – na stole czekają już karty postaci z ilustracjami, figurki bohaterów i przygotowana scenografia. Chwilę później dochodzą do tego stroje, rekwizyty, mapy, listy, artefakty, handouty, autorski sound design, dźwięk przestrzenny i światło reagujące na przebieg scen. Kiedy bohaterowie schodzą do lochu, zmienia się oświetlenie. Gdy robi się niebezpiecznie, napięcie buduje muzyka. I nagle ktoś, kto przyszedł tylko zobaczyć, o co chodzi w tym całym RPG, przestaje tylko przyglądać się z boku i zaczyna naprawdę przeżywać przygodę.



Przestrzeń stworzona do grania

Ogromnym atutem tego miejsca jest jego zaplecze. Bardzo duży stół, wygodne konferencyjne fotele, inteligentne oświetlenie, przestrzenne nagłośnienie, setki map i makiet, prawie dwa tysiące figurek, stroje larpo-we i różnego rodzaju rekwizyty – to wszystko mogłoby pozostać tylko efektownym wyliczeniem, gdyby nie fakt, że w Gildii 26 te elementy naprawdę są w ciągłym użyciu. Nie stoją tu dla dekoracji, ale mają wspierać rozgrywkę i być gotowe wtedy, gdy zachodzi taka potrzeba. Nic więc dziwnego, że to właśnie rozmach, z jakim przygotowano to miejsce, najczęściej zaskakuje osoby odwiedzające je po raz pierwszy. Ważne jest też to, że goście mogą swobodnie korzystać z kuchni i łazienki, co przy dłuższych sesjach i spotkaniach okazuje się po prostu bardzo wygodne.

Przystań nie tylko dla lokalnych graczy

Choć zdecydowaną większość gości stanowią Warszawiacy i osoby z okolic miasta stołecznego, Gildia 26 regularnie przyciąga także graczy z innych zakątków Polski, a nawet z zagranicy. Dla wielu ekip jest po prostu wygodnym miejscem, by spotkać się przy jednym stole – zwłaszcza gdy

na co dzień ich członkowie mieszkają w różnych częściach kraju. Jedni przyjeżdżają tu, by wspólnie świętować urodziny czy rocznicę, inni wybierają Gildię na pierwszą sesję nowej kampanii albo wielki finał historii rozgrywanej dotąd wyłącznie online. Są też tacy, którzy organizują tu całe weekendowe wyjazdy nastawione na granie i wspólne spędzanie czasu. I choć Gildia 26 realizuje również sesje wyjazdowe, to znacznie częściej gracze przyjeżdżają właśnie tutaj. Nietrudno zrozumieć dlaczego: największym magnesem pozostaje samo miejsce – z całą swoją przestrzenią, wyposażeniem, rekwizytami i oprawą, których nie da się w pełni przenieść poza lokal.



Ta historia dopiero się rozkręca

Są też plany dalszego rozwoju. Jednym z wydarzeń, które na stałe wpisały się do kalendarza Gildii 26, jest RPG w Opactwie – organizowany we współpracy z Jarosławskim Opactwem wyjazd łączący planszówki i sesje RPG, otwarty zarówno na początkujących, jak i na bardziej doświadczonych graczy. To jednak nie koniec, bo klub wciąż się rozwija: już wkrótce nastąpi otwarcie drugiego punktu na mapie Warszawy. Wszystko wskazuje więc na to, że historia Gildii dopiero się rozkręca.



W dniach 26–28 czerwca 2026 Gildia 26 będzie świętować swoje trzecie urodziny. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny, więc to dobra okazja, by zajrzeć do lokalu i poznać to miejsce od środka.

Informacje praktyczne

- 📍 adres: ul. Poetów 26, Warszawa
- ☎️ telefon: 602 576 042
- ✉️ mail: kontakt@gildia26.pl
- 🌐 <https://www.gildia26.pl/>
- 📘 <https://www.facebook.com/gildia26>
- 🗨️ <https://discord.gg/YkvFcDv5mN>

Gdy przychodzi ochota usiąść do stołu

A gdyby ktoś po lekturze chciał przejść od czytania do grania, opcji jest kilka: można wynająć lokal na 6, 12 albo 24 godziny, skorzystać z sesji z Mistrzem Gry albo dołączyć do otwartych kampanii. Wynajem lokalu zaczyna się od 150 zł za 6 godzin, a szczegóły oferty klub udostępnia na swojej stronie. Sami twórcy podkreślają też, że warto zajrzeć nie tylko tam i na Facebooka, ale przede wszystkim na Discorda, bo to właśnie na tej platformie żyje na co dzień ich społeczność – i przenosi tę energię na spotkania przy stole. A miejsce, jakim jest Gildia 26, bardzo temu sprzyja – niezależnie od tego, czy chodzi o planszówki i RPG, czy po prostu o wspólne spędzanie czasu. Może właśnie dlatego tak dobrze wybrzmiewa zdanie, które klub słyszy podobno od wielu nowych gości: „Okej, to teraz już wiem, gdzie chcę grać”.

Katarzyna Kukła

Artykuł powstał we współpracy z Gildią 26



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

Utracone Światła

Mała gra, wielkie konsekwencje wyborów



Utracone światła to dwuosobowa gra polegająca na kontroli obszarów i zarządzaniu kartami, która już od pierwszych minut pokazuje, że za prostymi zasadami może się kryć całkiem sporo decyzji do podjęcia. To starcie dwóch sił w świecie, gdzie światło jest dobrem rzadkim, a każdy ruch może przechylić szalę zwycięstwa na którąś ze stron. Oto świat Amanaar – zajrzyjmy, co czai się we mgle.

Jak zacząć podróż

Rozgrywka zaczyna się od draftu kart, który – choć nieskomplikowany – od razu zmusza do taktycznego myślenia. Każdy z graczy dobiera po dwie karty, a następnie jedną z nich przekazuje przeciwnikowi. Tę czynność powtarza się do momentu, gdy na ręce gracza będzie ich dziesięć. Trzeba się zastanowić, jak to rozwiązać, aby zachować coś mocnego dla siebie, a jednocześnie pokrzyżować przeciwnikowi szyki, oddając mu proble-

matyczną kartę. To drobny element, ale bardzo dobrze buduje napięcie – jeszcze zanim rywalizacja na dobre się zacznie.

Gra toczy się na niewielkiej planszy z trzema obszarami podzielonymi na regiony – i właśnie o te ostatnie będzie się toczyła walka. Sercem gry są jednak karty i to głównie one będą napędzać wszystkie zagrania. Można je wykorzystać na dwa sposoby: z jednej strony pozwalają wystawić swojego stronnika (czyli mepelka) na planszę lub przesunąć go na inny obszar, z drugiej mogą posłużyć jako wyznacznik siły w walce. Nigdy jednak nie korzysta się z obu opcji jednocześnie, więc każda decyzja co do wybrania karty ma swoją cenę. To jeden z tych mechanizmów, który sprawia, że gra – mimo prostych zasad – potrafi zmusić swoje mózgowie do wysiłku, bo trzeba



pomyśleć o tym, co w danym momencie jest ważniejsze: ruch czy siła w walce. Ale i tak prędzej czy później dojdzie do konfrontacji z przeciwnikiem – to wtedy zaczyna się najciekawsza część gry.



Kiedy dwie strony spotkają się na spornym obszarze, dochodzi do konfrontacji. Rywale zagrywają po jednej karcie, wskazującej liczbę punktów bitwy na gracza. Następnie rozpatrywane są po kolei zdolności bojowe danej postaci. Co ciekawe, nie wszystkie z nich są brane pod uwagę. Z konkretnego efektu można skorzystać tylko wtedy, gdy jest to symbol wyróżniony. Niektóre aktywują się w fazie walki, inne natychmiast, a jeszcze inne po odkryciu karty. To właśnie te kombinacje sprawiają, że gra nabiera charakteru i nie jest tylko prostą przepychanką o pola na planszy. Wspomniana mechanika determinuje też w ciekawy sposób, jakie karty zachowamy dla siebie podczas fazy przygotowywania rozgrywki oraz czy postawimy na ofensywną, czy defensywną taktykę.



karty, albo doprowadzając do kolejnych bitew. I mimo że atakujący gracz wyłoży silną kartę, obrońca może wygrać dzięki efektowi karty potencjalnie słabszej. I w tym cały urok gry – kombinacji jest tu mnóstwo, a efekty są bardzo odczuwalne. Nigdy nie wiadomo, jak potoczą się losy walki. Ostatni typ efektu to zdolność po wygranej, czyli coś, co aktywuje się po zwycięstwie w potyczce i pozwala dołożyć kolejne jednostki, usunąć mepelki przeciwnika albo wywołać inny dodatkowy efekt. Innymi słowy: nie zawsze duży może więcej. A kiedy kończy się rozgrywka? Doprowadzić do finału można na dwa sposoby. Jednym z nich jest całkowite wyeliminowanie stronników przeciwnika z planszy, drugim – gdy po zakończonej bitwie żaden z graczy nie ma na ręce kart. W tym przypadku uczestnicy liczą punkty przyznawane za każdego mepelka, który pozostał na placu boju. A gdy gracz będzie kontrolował przynajmniej dwa obszary w tym samym regionie, to za każdego uratowanego stronnika otrzyma podwójną liczbę punktów.



Jakie są moje wrażenia z podróży

Jedną z największych zalet *Utraconych Światel* jest to, jak sprytnie łączą proste zasady z całkiem dużą przestrzenią do kombinowania. Niewielkie pudełko skrywa w sobie małą planszę, talię kart, kości i kilkudziesięciu wojowników. To świetnie wykonane i klimatyczne mepelki przypominające sowy i szopy. Ale niech Was nie zwiedzie ten cukierkowy świat... Wystarczy jedna partia, żeby poczuć, że pod tą sielską oprawą kryje się całkiem sporo emocji.

Do rozstrzygnięcia, który z graczy zostanie zwycięzcą pojedynku, oprócz wartości na kartach bierze się pod uwagę również rzut kośćmi wykonywany przez obu graczy. Każdy bierze ich tyle, ile ma walczących mepeków, ale po rzucie wybiera tylko jedną z nich, aby podliczyć swoją siłę bojową. Dodatkowo do tych wartości dolicza się liczbę stronników biorących udział w walce – dla każdej ze stron. Ale żeby nie było zbyt pięknie, niektóre efekty kart mogą zmienić te zasady np. wskazać, że gracze korzystają tylko z liczby wojowników, eliminując przy tym to, co wskazują



Samo wejście w grę nie stanowi większego problemu. Najpierw musimy zbudować swoją talię poprzez dobranie kart i przekazanie jednej z nich przeciwnikowi. Ten etap działa trochę jak cichy pojedynek jeszcze przed właściwą grą. Z jednej strony chcemy zatrzymać jak najlepsze karty dla siebie, z drugiej – musimy coś oddać. I tu pojawia się pierwszy uśmiech pod nosem: czy od razu wpakujemy naszego rywala na minę? Ten sposób doboru kart świetnie buduje napięcie i sprawia, że już od samego początku czujemy, że gramy przeciwko konkretnej osobie, a nie tylko „układamy sobie rękę”. To drobny element, ale bardzo mocno wpływa na odbiór całej rozgrywki. Autorzy gry sugerują, aby dobierając karty, zachować balans pomiędzy liczbą punktów akcji i bitwy. Moim zdaniem ciężko jest to realizować, ponieważ podczas rozgrywki dociągniemy łącznie tylko 20 kart z 27 dostępnych, więc części z nich w ogóle nie będziemy widzieć, a co dopiero mówić o zapamiętaniu. A tam mogą się kryć prawdziwe perełki.

Ilustracje na kartach to graficzny majstersztyk

Zwroty akcji, sromotne porażki, ale i niespodziewanie wygrane walki – to mój skrócony opis *Utraconych Światel* Wysoka regrywalność? Zdecydowanie jest cechą tej gry. Każda partia wygląda inaczej – głównie dzięki kartom. Ktoś mógłby powiedzieć: „Ale przecież w talii nie ma ich wiele, więc łatwo przewidzieć, co możesz trafić gracze”. Owszem, nie ma tu setek kart, ale z racji tego, że do draftu wykorzystuje się tylko część talii – wybiera się jedną kartę z dwóch dobieranych – to nie ma tu miejsca na schematyczne zagrania. Z jednej strony mamy wpływ na to, co zostanie nam na ręce, a z drugiej nie wiemy, co trafi do nas od przeciwnika. I właśnie w tym tkwi urok tego tytułu.

Czy gra jest losowa? Tak – na dwa sposoby. Na początku przy dobieraniu kart, a potem podczas samej rozgrywki – na etapie walki. Tu element losowości jest bardzo widoczny, bo rzucamy kośćmi (lub jedną), aby zwiększyć swoją siłę bojową. A te – jak wiadomo – mogą nam pomóc, ale mogą również być mniej przychylnie. Czasami zagranie karty o wysokiej wartości może nie przynieść oczekiwanych rezultatów, gdy kość dorzuci nam niewiele oczek, a to może się okazać bolesne w walce. Oczywiście jest i druga strona medalu. Kiedy już się wydaje, że karta o niskiej sile bojowej oznacza z góry przegraną, to szczęśliwe wyrzucenie szóstki sprawia, że nasza armia wychodzi z konfrontacji bez szwanku. Rzecz jasna, mimo że szanse na to, by uzyskać najwyższą wartość na kości, wzrastają, gdy do walki wykorzystujemy ich więcej, to jednak czasami zdarzało mi się widzieć same pojedyncze oczka. No jak pech to pech! Co prawda raz na walkę możecie przerzucić jedną kostkę, ale w tym celu musicie



poświęcić jednego stronnika. Czy warto? Wszystko zależy od bieżącej sytuacji na planszy i Waszych zasobów. Przy licznej armii czekającej na wejście do walki warto taką opcję rozważyć, bo a nuż się uda ocalić zajmowany teren.

Co mi się również podoba? Ilustracje na kartach. Są naprawdę świetne! Każda z nich to kolorowy majstersztyk. Co prawda nie wszystkie cechuje kreska oddająca waleczną stronę gry, ale każda ma swój unikalny charakter. A to dodatkowo podbija poczucie, że mamy do czynienia z czymś więcej niż tylko z prostą, typowo konfrontacyjną karcianką. Ikony są czytelne, a dodatkowa numeracja kart sprawia, że szybko możemy odnaleźć w instrukcji pełniejszy opis ich działania. Niby detal, ale robi robotę.

Pod względem wykonania pozostałych komponentów gra trzyma wysoki poziom. Mepelki są solidne i poręczne. Chociaż nie są to moje ulubione kolory, to jednak zawsze gram brązowymi. Plansza do gry składa się z dwóch części,



ale spokojnie można ją złożyć i wykorzystywać tylko część z mapką. Dzięki temu zajmuje nieco mniej miejsca na stole, co jest dużym plusem. Tu moja – ale nie tylko – uwaga co do samych wyznaczonych granic obszarów na planszy: mogłyby być wyraźniejsze. Po prostu przy większej liczbie stronników na planszy czy słabszym świetle linie nie są zbyt dobrze widoczne. Ale na duży plus zasługują również: kompaktowy wymiar pudełka, solidne tekturowe przegródki i nietypowe brokatowe kości.



Ostatnie spojrzenie na Amanaar

Utracone Światła zostawiają po sobie bardzo satysfakcjonujące wrażenie. To gra, która nie próbuje przytłoczyć mnogością zasad, ale dzięki sprytnemu połączeniu mechanik daje liczne okazje do podejmowania ważnych decyzji, a przy tym oferuje zaskakująco dużo emocji. Rozgrywka jest dynamiczna i zajmuje około 20 minut. Czasami można wyczuć lekki downtime, szczególnie na początku gry, gdy musimy ogarnąć większą liczbę kart na ręce, ale wraz z upływem czasu tury stają się coraz szybsze. To propozycja dla osób lubiących negatywną interakcję, taktyczne zagrania i wredne potyczki, a także takich, które szukają czegoś dającego pole do kombinowania. Kompaktowe wydanie sprawia, że da się zagrać partyjkę prawie wszędzie. Czy *Utracone światła* będą często lądowały na moim na stole? One już zajmują na nim kluczowe miejsce. A swoją drogą – ciekawe, czy będzie dodatek? Mówię od razu – brałbym w ciemno.

Odzyskać *Utracone Światła* Amanaaru próbował Marcin Adamczyk

Dziękujemy za przekazanie egzemplarza do recenzji wydawnictwu Alis Games. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału

Korekta: A. Gawin, M. Stachniuk; Skład: D. Tymiński



Ptasie Rewiry

2-5

ok. 45-60 min

14+

Walka o miejscówkę, czyli ptasie reality show na kafelkach

Z pozoru wszystko wygląda niewinnie. Gospodarstwo, drzewa, gniazda, karmnik, fontanna, kolorowe ptaszki i zwierzęta, które mogłyby spokojnie wystąpić w sielankowej bajce dla dzieci. Wydaje się, że zaraz usiądziemy z kubkiem herbaty w dłoniach, wsłuchamy się w świergot i będziemy podziwiać, jak natura żyje własnym rytmem. A potem ktoś dokłada naszego ptaka w miejsce, w którym kompletnie go nie chcemy, lis zaczyna mieszać w układzie sił, sowa patrzy podejrzanie z krawędzi planszy, a spokojna okolica zmienia się w ptasią wersję walki o miejsce parkingowe pod blokiem.

I właśnie ten kontrast jest w *Ptasich rewirach* najprzyjemniejszy. To gra, która choć wygląda uroczo, to pod warstwą ładnych ilustracji i kolorowych ptaszków szybko odsłania swoje drugie oblicze: lekką, złośliwą i bardzo interakcyjną walkę o kontrolę nad kolejnymi obszarami. Trzeba tu pilnować własnego stada, ale też cudzych i tego, czy przypadkiem za chwilę ktoś nie zrobi nam z naszego pięknego planu efektownej kupki pierza.



Urocze pudełko, porządne gniazdo

Pod względem wykonania *Ptasie rewiry* robią świetne pierwsze wrażenie. Komponenty są solidne, kafelki grube, ptaki i figurki zwierząt dobrze prezentują się na stole, a całość od razu przyciąga wzrok. Na plus wypada też okrągły organizator na ptaki, czyli ptaszarnia. To jeden z tych elementów, które nie tylko porządkują zawartość pudełka, ale też realnie przyspieszają przygotowanie gry – a przy dużej liczbie drobnych elementów ma to naprawdę znaczenie.

Oprawa graficzna jest spójna z tematem i dobrze wspiera klimat gry. Ilustracje są ciepłe, lekko bajkowe, ale nie infantylne. Wszystko wygląda przyjaźnie, choć już po chwili okazuje się, że ten sielankowy świat ma pazur. Albo dziób. A czasem i pazur, i dziób, i jeszcze lisa w odwodzie.

Ergonomia również wypada dobrze. Efekty kafelków i kart są opisane bezpośrednio na elementach, więc po dwóch, trzech pierwszych rozgrywkach nie trzeba już stale wracać do instrukcji. Na początku warto mieć ją pod ręką, bo gra ma kilka mechanizmów, z którymi trzeba się oswoić, między innymi: fontannę, działanie stworzeń czy domki dla ptaków i pioruny. Nie są one jednak nieintuicyjne – po prostu wymagają spokojnego przejścia przez pierwszą partię. Później wszystko zaczyna się układać w logiczną całość.



Ptaki własne, ptaki cudze i ptaki bardzo nie tam, gdzie trzeba

Sercem gry jest kontrola obszarów. W każdej rundzie dokładamy ptaki na kafelki miejsc i walczymy o przewagi, które przynoszą punkty, pozwalają przejmować kontrolę nad stworzeniami albo uruchamiają dodatkowe efekty. Brzmi znajomo? Tylko że *Ptasie rewiry* mają jeden bardzo sprytny haczyk: nie zawsze dokładamy własne ptaki.

Na początku rundy część stada trafia do worka migracji. Potem gracze dobierają z niego dwa losowe ptaki oraz biorą dwa własne z ptaszarni. W efekcie każdy ma do umieszczenia czterech pierzastych delikwentów – dwóch z własnego stada i dwóch dobranych z worka, z których każdy może należeć zarówno do nas, jak i do przeciwników. I właśnie w tym drugim przypadku cudze ptaszory robią najwięcej zamieszania, bo nagle trzeba zdecydować, gdzie je posłać, żeby nie dać przeciwnikowi zbyt wiele, a jednocześnie ugrać coś dla siebie. Taki ruch pozwala namieszać w układzie sił, pozbawić rywala punktów z danego kafelka lub po prostu ograniczyć straty i umieścić ptaka tam, gdzie jego obecność będzie dla nas najmniej kłopotliwa.

To bardzo udany pomysł, bo zmusza do patrzenia na planszę szerzej. Trzeba obserwować, kto i gdzie ma przewagę, komu opłaca się drugie miejsce, kto kontroluje stworzenie i jaki ruch może wywołać przy stole ten charakterystyczny, niby niewinny uśmiech. Oczywiście zwykle nie jest niewinny. A jak wiadomo, przy planszy taki uśmiech zwykle nie wróży niczego dobrego.

Ptasia przepychanka w praktyce

Ciekawie działa tutaj sposób zdobywania punktów. Na wielu kafelkach nagradzany jest nie tylko gracz z największą liczbą ptaków, lecz także ten, który zajmuje drugie albo trzecie miejsce, a czasem nawet bardziej się opłaca wejść na „gorszą” pozycję, niż za wszelką cenę walczyć o przewagę. Do tego dochodzą remisy, które potrafią jednym dobrze położonym ptakiem wywrócić sytuację na kafelku.

Na rozgrywkę mocno też wpływają stworzenia, fontanna, domki dla ptaków i pioruny. Zwierzęta pozwalają przesuwac ptaki, usuwać je z lokacji albo mieszać w układzie sił, ale nie sprawiają wrażenia efektów doklejonych na siłę – dobrze pasują do tego trochę zbyt nerwowego gospodarstwa. Domki i pioruny pojawiają się dopiero w końcówce, dzięki czemu ostatnie rundy nabierają dodatkowej ostrości: jedne pozwalają zabezpieczyć stos lub zablokować przeciwnika, drugie bezceremonialnie usunąć ptaka z kafelka. Świetnie działa również fontanna. Usunięty ptak nie przepada, tylko może jeszcze zapunktować, więc cudze ataki nie zawsze są tak bolesne, jak mogłoby się wydawać. Czasem wręcz stają się okazją do zdobycia kilku punktów.

Ptasie rewiry są więc grą wyraźnie interakcyjną, ale nie przytłaczająco złośliwą. Gracze wchodzą sobie w drogę, psują układy, podbierają kontrolę nad stworzeniami i z satysfakcją kładą cudzego ptaka tam, gdzie jego właściciel najchętniej nigdy by go nie zobaczył. Partie są stosunkowo krótkie, fontanna łagodzi część strat, a modułowa plansza dobrze dopasowuje się do liczby graczy. W mniejszym składzie mocniej czuć pojedynki, w większym pojawia się więcej przepychanek, ale w żadnym ze sprawdzonych wariantów nie miałam poczucia, że gra traci rytm.

Tłumaczenie zasad nie zajmuje dużo czasu, a po pierwszych rozgrywkach poszczególne efekty stają się bardziej intuicyjne – zwłaszcza że są opisane bezpośrednio na kafelkach i kartach. Przystoje mogą się pojawić głównie wtedy, gdy przy stole zasiądzie ktoś, kto każdy ruch analizuje tak, jakby od jednego ptaka zależały losy całego skrzydlatego królestwa. Decyzji jest sporo, ale gra nie staje się przez to ciężka – to raczej lekko taktyczna przepychanka z przyjemnym chaosem niż tytuł do godzinnego liczenia kto gdzie ma przewagę.

Warto zaznaczyć, że temat nie jest tylko ładną nakładką. Ptaki naprawdę walczą o miejsca, tworzą stada, zajmują gniazda i trafiają na fontannę, a zwierzęta mieszają w gospodarstwie. Dzięki temu nie mamy wrażenia abstrakcyjnej układanki z kolorowymi znacznikami, tylko małego, chaotycznego ekosystemu, w którym każdy chce mieć najlepszą gałąź lub najwygodniejsze gniazdo.



Dla kogo są *Ptasie rewiry*

To bardzo dobry tytuł dla osób, które lubią kontrolę obszarów, ale niekoniecznie chcą od razu siadać do ciężkiej, wielogodzinnej gry. *Ptasie rewiry* są przystępne, dynamiczne i łatwe do pokazania mniej doświadczonym graczom, a jednocześnie dają wystarczająco dużo okazji do kombinowania, żeby nie nudzić tych bardziej ogranych. Sprawdzą się w grupach, które lubią bezpośrednią interakcję, śmiech przy stole i momenty typu: „Naprawdę położyłaś tam mojego ptaka?”. Tak. Położyłam. I jeszcze jestem z tego dumna.

Nie będzie to natomiast najlepszy wybór dla tych, którzy nie lubią negatywnej interakcji, źle znoszą losowość albo oczekują pełnej kontroli nad swoim planem. Dobór ptaków z worka potrafi zmienić możliwości w rundzie, a ruchy innych graczy mogą wywrócić sytuację na kafelkach tuż przed punktowaniem. Jeśli ktoś woli spokojne budowanie własnej strategii bez ciągłego reagowania na cudze zagrania, może się w tej grze nie odnaleźć.

Warto też pamiętać, że ten tytuł najlepiej smakuje w gronie osób potrafiących przyjąć złośliwy ruch z uśmiechem. Jeśli przy stole po pierwszym porażonym ptaku zapada grobowa cisza, a ktoś zaczyna aktualizować listę osób, których nie zaprosi na urodziny, lepiej sprawdzi się gra o spokojniejszym charakterze.



Podsumowanie

Ptasie rewiry to bardzo udane połączenie uroczej oprawy z wyraźnie konfrontacyjną rozgrywką. Gra jest prosta do wytłumaczenia, dobrze wykonana, dynamiczna i pełna małych taktycznych decyzji. Jej największym atutem jest mechanizm dokładania cudzych ptaków, który sprawia, że każda runda wymaga uważnego patrzenia nie tylko na własne stado, lecz także na to, co mogą zyskać – albo stracić – pozostali gracze.

To nie jest spokojna planszówka o ptaszkach, tylko raczej elegancko opakowana walka o rewiry, w której pióra lecą, fontanna szybko zapełnia się ofiarami cudzych decyzji, a najbardziej niewinny ptaszek na stole może właśnie realizować bardzo nieprzyjemny plan. I w tym tkwi cały urok tej gry.

Jeśli lubicie lekkie, sprytne gry z kontrolą obszarów, sporą interakcją i odrobiną złośliwości, *Ptasie rewiry* zdecydowanie warto sprawdzić. Zwłaszcza jeśli potraficie docenić dobrze wymierzony ruch przeciwnika – nawet wtedy, gdy właśnie rozbił Wam piękny układ na najważniejszym kafelku.

Cudze ptaki z premedytacją przedstawiała Katarzyna Kukła

Dziękujemy wydawnictwu IUVI Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

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

PURRRRAMIDA

Słodkie kotki nie chcą spać, więc Ty teraz musisz grać!



2-4

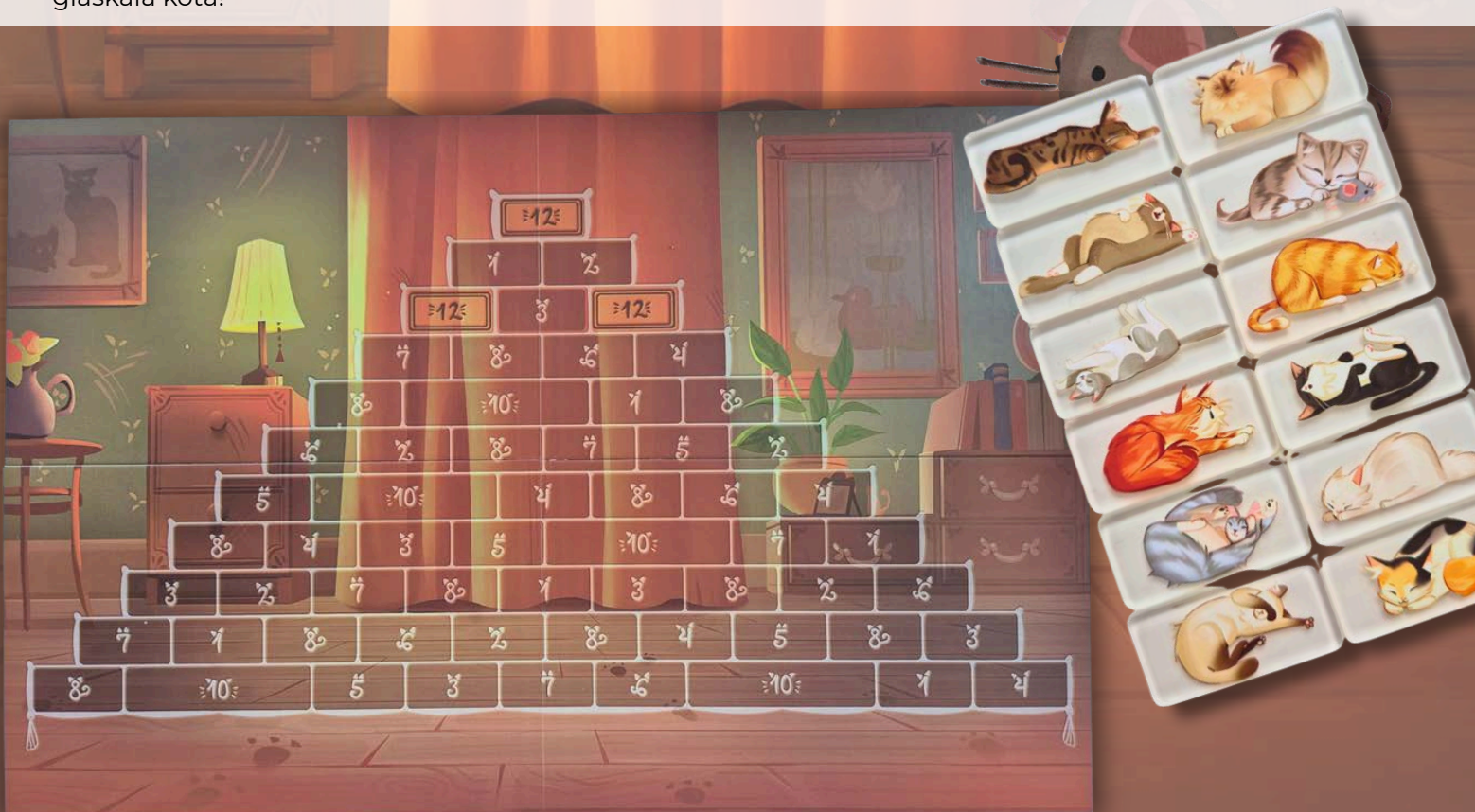
30 min

8+

Są gry przyciągające mechaniką, są gry zachwycające fantazją autora, a są też takie, które już po otwarciu pudełka wywołują szeroki uśmiech. *Purrrramida* od Lucky Duck Games zdecydowanie należy do tej trzeciej kategorii. Kolorowe kostki, mruczki i budowanie własnej kociej piramidy brzmią jak przepis na lekką, uroczą zabawę – i rzeczywiście tak jest. Pod tą sympatyczną oprawą kryje się jednak całkiem sprytna gra, która potrafi zmusić do kombinowania, planowania i podejmowania trudnych decyzji... nawet jeśli czasem wszystko i tak zależy od szczęścia przy rzucie kośćmi.



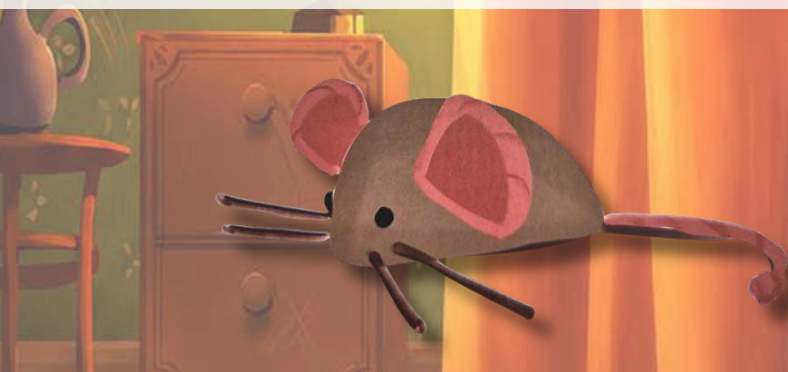
Purrrramida to jedna z tych gier, które od pierwszego kontaktu zachwycają wykonaniem. Wszystkie komponenty są dopracowane, ale największą uwagę przyciągają kostki – są po prostu śliczne i bardzo przyjemnie się nimi operuje. Kolorowe elementy i urocze grafiki sprawiają, że gra od razu buduje lekki, rodzinny klimat. Plansza jest dwustronna, a zagrać można już w parze. Kto zaczyna? Osoba, która ostatnia głąaskała kota!



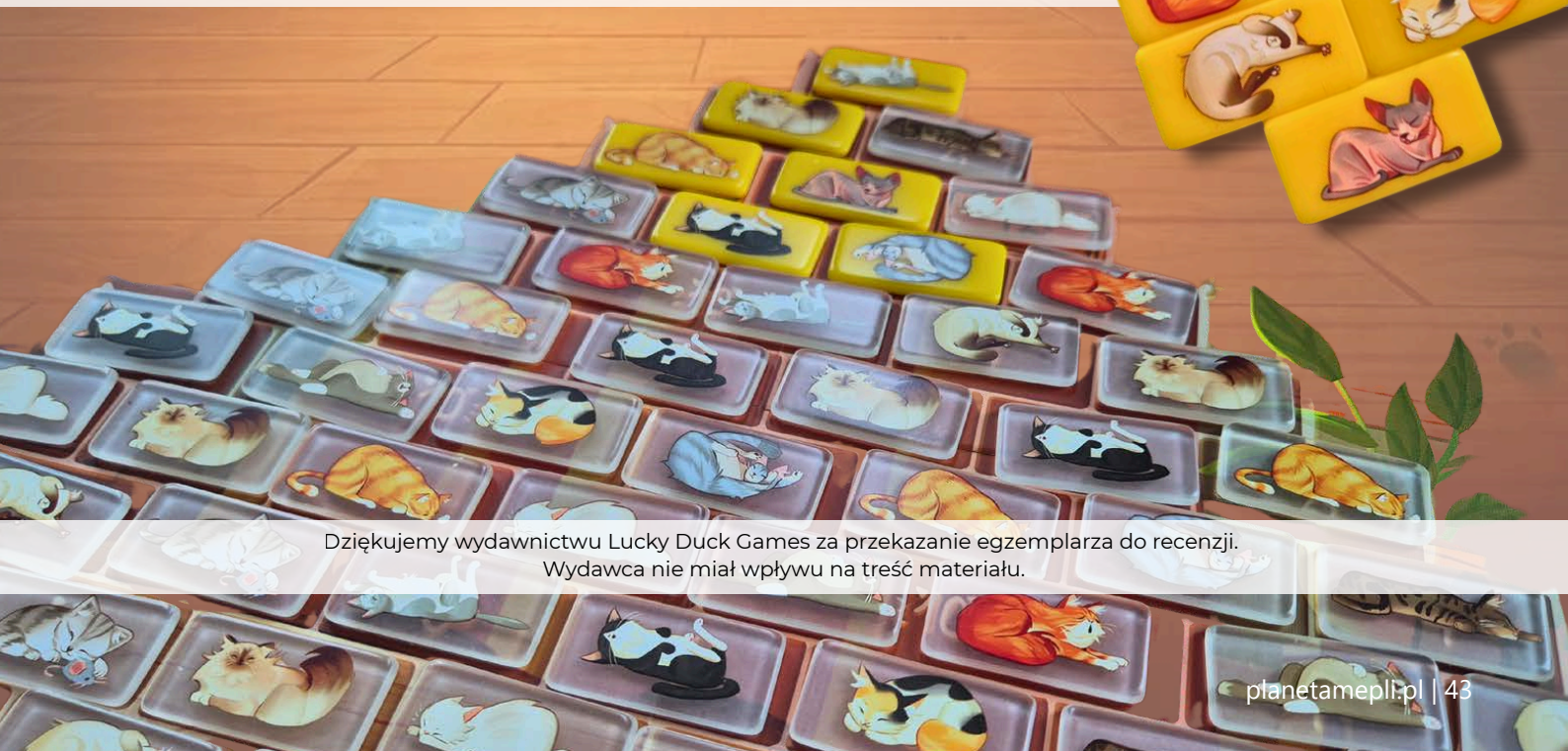


Rozgrywka opiera się na sprytnym zarządzaniu kostkami i budowaniu własnej tytułowej purrramidy. Gracze rzucają kośćmi, wykorzystując wyniki do wykonywania akcji i układają kolejne płytki z kotami, starając się jak najszybciej zrealizować cel gry. Wygra ten, kto jako pierwszy ułoży wszystkie kotki do drzemki. Kluczowe jest odpowiednie planowanie, przewidywanie kolejnych możliwości oraz tworzenie korzystnych kombinacji. Gra wymaga więc strategicznego myślenia, szczególnie gdy trzeba zdecydować, które ruchy opłacą się najbardziej w dalszej części partii.

Jednocześnie ogromną rolę odgrywa tutaj szczęście. Wyniki rzutów kośćmi potrafią diametralnie zmienić sytuację przy stole – czasem idealny plan rozsypuje się przez pechowy rzut, a innym razem los nagle pozwala wykonać serię świetnych akcji. To właśnie połączenie strategii z mechaniką push your luck sprawia, że każda rozgrywka jest dynamiczna i pełna emocji. Partia trwa około 30 minut i dobrze sprawdza się zarówno w gronie rodzinnym, jak i wśród bardziej doświadczonych planszówkowiczów szukających lżejszego tytułu.



Małym plot twistem jest możliwość dokładania dodatkowych żółtych kafelków przez pierwszego gracza, który ułożył już wszystkie płytki z kotkami. Od ich liczby zależy końcowy tytuł zwycięzcy. Kim zostanie: pilotem śpiulkolotu, magiem kocimiętki czy najdostojniejszym architektem purrramidy?

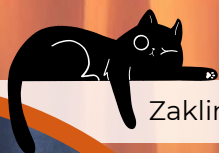


Dziękujemy wydawnictwu Lucky Duck Games za przekazanie egzemplarza do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

Warto też wspomnieć o promocyjnym zestawie dodatków do gry. Rozszerza on zawartość podstawowej wersji i wprowadza nowe elementy, takie jak żółte płytki ze sfinksami czy wieża do rzutów kośćmi w kształcie uroczego kociego domku, co jeszcze bardziej urozmaica rozgrywkę. To miły bonus dla osób, które będą chciały wyciągnąć z gry jeszcze więcej frajdy.



Największą zaletą *Purrramidy* jest połączenie prostych zasad, satysfakcjonującego kombinowania oraz pięknego wykonania. To lekka, bardzo estetyczna planszówka, która dzięki mieszance strategii i szczęścia potrafi dostarczyć sporo emocji i zachęca do rozegrania kolejnej partii.



Zaklinaczem drzemeczki została Magdalena Ostrowska-Jagoda



PS: Yumi też uwielbia *Purrramidę*!



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

SPÓŁKA ZOO



1-5



45-95 min



10+

**ZOSTAŃ MISTRZEM
ZWIERZĘCEJ EKONOMII!**

WYDAWNICTWO: COCONUT SALAD

Choć nierzadko patrzymy na zwierzęta przez pryzmat ich słodkości, to natura nieraz udowadnia nam, że ma inne zdanie na ten temat, co z kolei może uwolnić nas od tego naiwnego wyobrażenia niewinnych stworzeń. Co więcej, możemy nawet nie zdawać sobie sprawy z tego jak brutalne wobec siebie mogą być zwierzęta, kiedy w grę wchodzi handel owocami.

Bo czy uroczy lisek może być bezwzględny spekulantem? No dobra... lisek może i akurat tak, ale czy na przykład taka słodka krówka mogłaby manipulować rynkiem? Otóż tak. Mogłaby. I to często z uśmiechem na pyszczku.

Spółka ZOO to projekt Mateusza Kiszły, który za fasadą przyjaznych (rzekomo) zwierzątek ukrył drapieżny kapitalizm w najczystszej postaci. Zapraszam do szczegółowej recenzji gry, która podbiła polski crowdfunding i serca fanów gier ekonomicznych.

Na wstępie pozwolę sobie zauważyć, że niniejsza gra, wydana przez Coconut Salad, to doskonały przykład sukcesu na platformie wspieram.to. Gra nie tylko ufundowała się błyskawicznie, ale została też dostarczona z godną podziwu punktualnością (a nie ukrywajmy, że jeżeli chodzi o nasz planszowy rynek, to różnie z tym bywa).

Tytuł, o którym mowa, przeznaczony jest dla 1 do 5 graczy, a sugerowany wiek 10+ wydaje się idealnie dobrany, aczkolwiek nie ukrywam, że według mnie im dojralszy gracz, tym łatwiej przebiega rozgrywka – gra jest na tyle przystępna, że sprawdzi się również wśród młodszych graczy. Na pudełku widnieje również informacja,



że szacowany czas gry może wynosić od niecałej godziny do półtorej. I o ile zgodzę się z tym, że na jedną rozgrywkę należy poświęcić minimum godzinę, to górny limit może wynieść znacznie więcej, niż podane zostało na opakowaniu.

Już samo pudełko sugeruje, że mamy do czynienia z produktem nietuzinkowym. Okładka krzyczy kolorami, a ilustracje zwierząt zapowiadają humorystyczne podejście do poważnych tematów rynkowych. Zawartość pudełka prezentuje się następująco:



To, co jako pierwsze rzuca się w oczy, to niesamowita oprawa graficzna. Uroczy styl charakteryzujący się obłymi kształtami, wielkimi oczami i pastelową paletą barw został tu wykorzystany w sposób niemalże doskonały. Tworzy on genialny kontrast z tematyką gry. Inwestowanie w udziały i manipulowanie cenami ananasów (czy innych bananów) wydaje się niewinne, gdy robi to uśmiechnięty kotek, ale emocje towarzyszące rywalizacji świadczą zupełnie o czymś innym.



Jakość

Jakość elementów zasługuje na wysoką notę. Wszystkie żetony w grze są grube, solidne i sprawiają wrażenie, że przetrwają wystarczająco dużo partii, żeby móc być zadowolonym. Bardzo podobnie sprawa ma się z planszami spółek oraz magazynu. Te jednak dodatkowo są duże, co z jednej strony cieszy oko, z drugiej zaś – wymaga posiadania naprawdę dużego stołu. W pudełku można również znaleźć niezliczoną ilość kart (jest to oczywiście wartość policzalna, ale jest ich naprawdę dużo). To sprawia, że podejmując decyzję o kupnie gry, trzeba mocno rozważyć, czy ma się wystarczająco miejsca na stole bądź podłodze, i warto mieć to też na uwadze, planując planszówkowy wieczór.



Wykonanie kart nie odbiega od ogólnie przyjętych norm. W egzemplarzu otrzymanym do recenzji były one wykonane starannie i estetycznie, sprawiały jednak wrażenie dość delikatnych. I choć udało mi się zagrać jedynie kilka rozgrywek i żaden z elementów przy tym nie ucierpiał, można mieć swego rodzaju obawę, że na dłuższą metę karty mogą się po prostu zużyć.



Rzeczą, której gracz nie ominie, jest ogrom informacji zawartych w tekstach na kartach. A tych, tak jak wcześniej wspomniałem, jest znacznie więcej niż w typowej grze planszowej. Co za tym idzie – może się to przekładać na uciążliwość odszyfrowywania zastosowań każdej z nich. Może to być niewygodne dla nowych graczy. Warto też zauważyć, że skoro zaliczamy tę grę do swego rodzaju strategii (bo jednak każdy ruch należy zaplanować), to tak duża ilość tekstu na kartach może

przełożyć się na wydłużenie czasu rozgrywki. Co więcej – jeżeli jakaś karta leży daleko od uczestnika rozgrywki, może to wymuszać na nim konieczność nachylenia się nad stołem w celu doczytania tego, co na karcie napisano, a wtedy nie trudno trącić kubek z sokiem, czy nabiwić się urazu kręgosłupa (mam 27 lat i wiem, co mówię!).



W grze umieszczono również instrukcję zawierającą bardzo szczegółowe opisy każdego z aspektów zabawy. Tym samym rzutuje to na jej objętość, co może na pierwszy rzut oka wystraszyć. Tutaj jednak zapewniam, że nie ma się czym martwić, nie wpływa to w żaden sposób na trudność czy intuicyjność rozgrywki.

Gra

Sam przebieg gry jest dość schematyczny, a dzięki temu nieskomplikowany i tak jak wcześniej wspomniałem – względnie intuicyjny. Cel gry jest dość oczywisty, należy wygrać. A wygrywa zaś ten, kto zdobędzie najwięcej Punktów Chwały. By zaś zdobyć Punkty Chwały, trzeba mieć szczęście i nosa.

Rozgrywka toczy się przez pięć rund, a każda z nich podzielona jest na fazę akcji i fazę rynku. W bardzo dużym uogólnieniu, w pierwszej fazie każdy z graczy wykonuje działania mające doprowadzić go do zwycięstwa – możemy tutaj handlować udziałami lub owocami, lobbować czy spekulować. Zaś druga faza to pewnego rodzaju sprawdzenie, po czyjej stronie stoi los... no i kto lepiej zwęszył rynkową okazję.

Jednym z nietypowych elementów rozgrywki są dostępni pracownicy. Mechanika gry umożliwia najęcie jednego z nich, by ten działał na naszą korzyść albo na niekorzyść innych graczy, co w sumie i tak sprowadza się do tego pierwszego. Jest to dość ciekawy element, wprowadzający jakąś formę asymetrii rozgrywki.



Wartymi zauważenia mechanikami gry są również: możliwość lobbowania i wprowadzenia intryg do rozgrywki. Lobbowanie to swego rodzaju ingerencja w talię spółek. Jest to sytuacja, kiedy gracz wykorzystujący tę akcję, poprzez zmianę kolejności dobieranych kart, wpływa na los mogący zdecydować o zwycięstwie. Wprowadzanie zaś intryg umożliwia wygryzienie innego gracza z jakiejś określonej owocowej spółki, dzięki czemu można potem bez skrupułów zająć jego miejsce.



INTRYGI

CELE

Gry karty Ukrytych celów, niesie graczom dodatkowy element gry, polegający na ukryciu celów i planów przeciwników.

W tym module gry, każdy gracz otrzymuje 5 kart Intryg. Niewykorzystane karty Intryg należy oddać do pudełka, nie będą błąd.

Intrygi dodają kolejną porcję nieprzewidywalności oraz jeszcze więcej strategii i interakcji. Moduł ten składa się z 20 kart Intryg, z tym modulem należy potać sowa i dać każdemu z graczy określoną liczbę Intryg.

W tym module gry, każdy gracz otrzymuje 5 kart Intryg. Niewykorzystane karty Intryg należy oddać do pudełka, nie będą błąd.

W tym module gry, każdy gracz otrzymuje 5 kart Intryg. Niewykorzystane karty Intryg należy oddać do pudełka, nie będą błąd.

Wartość dodana

Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o walorze edukacyjnym, który ów gra jest w stanie zaferować młodemu graczowi. A jest nim wyjątkowo skuteczna lekcja ekonomii, z której można wynieść więcej niż z niejednych szkolnych zajęć. Ucieszyłbym się, gdybyśmy dożyli czasów, w których co bardziej świątły nauczyciel zaproponuje tę grę swoim uczniom, co skutecznie przygotowałoby do życia niejedną, nieświadomą jeszcze jednostkę. Gra bowiem w sposób doskonały uczy, jak działa mechanizm popytu i podaży, czym jest dywersyfikacja portfela inwestycyjnego (i dlaczego zawsze warto ją rozważyć!) i tego, że to, ile mamy, nie zawsze jest warte tyle samo. Mało tego – nigdy też nie mamy pełnej informacji na temat czynników, które za chwilę wpłyną na cenę tej czy innej spółki. Z pewnością zauważalny jest tu również solidny element szkolący każdego z uczestników w zarządzaniu ryzykiem.

Czy warto zainwestować w Spółkę ZOO?

Spółka ZOO to jeden z najciekawszych polskich debiutów ostatnich lat. Mateusz Kiszła stworzył produkt kompletny, który umiejętnie balansuje na granicy gry familijnej i ekonomiczno-strategicznej, do tego z nieodzownym elementem edukacyjnym. Grze nie brakuje humoru i oferuje możliwość rozegrania partii nawet w 5 osób, co pozwala na rozgrywkę w rodzinie 2+3 – dzięki temu nikt nie poczuje się wykluczony.

Podsumowując – z pewnością jest to obowiązkowa pozycja na półce każdego fana ekonomicznych planszówek.

BONUS!

Oprócz podstawowej wersji gry do recenzji przekazano mi również dodatek zawierający 55 bonusowych kart. Pośród nich znalazłem nowe intrzygi, a także karty: wpływu, wydarzeń, pomocy i pomocników, których nie ma w podstawce.



Jakość wykonania kart w żaden sposób nie odbiega od standardu przedstawionego w wersji podstawowej. Zachowano spójny styl, a na kartach wprowadzono nowe symbole. Istotny może tu być fakt, że po wtasowaniu kart z dodatku do talii z wersji bazowej gry, w znacznej części tracimy możliwość odróżnienia, która skąd pochodzi. Jedynymi kartami, które wyraźnie odróżniają się od tych z podstawki, są karty wpływu, posiadające nowy symbol, niespotykany w wersji podstawowej.



Karty z dodatku umożliwiają nieco sprawniejszy przebieg rozgrywki. A ta, z uwagi na pewne ułatwienie podczas startu, może zająć mniej czasu. Nie jest to jednak żadna ujma, gdyż w zamian dostajemy znaczące zwiększenie regrywalności pozycji, jaką jest Spółka ZOO. Bez obaw warto zaopatrzyć się w dodatek już nawet na samym początku – wszyscy na tym zyskają.

Wszelkie intrzygi owocowych spółek zostały uknute przez Adama Ponikiewskiego

Korekta: M. Józwiak-Bociąg, M. Stachniuk; Skład: A. Zyszcak

Dziękujemy wydawnictwu Coconut Salad za przekazanie egzemplarza do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.



Powrót do Zmierzchu Ery Smoków

czyli istotne wybory, zadania poboczne i nowy bestiariusz

Kiedy kurz na pustyni Zaharii zdążył już nieco opaść, warto na chwilę wrócić do *Zmierzchu Ery Smoków* i przyjrzeć się kilku kolejnym kwestiom. W poprzednim artykule omówiliśmy przygotowanie do gry, samouczek i pierwsze wrażenia z rozgrywki. Teraz czas spojrzeć na dalszy ciąg kampanii, zadania poboczne, a także kilka aktualizacji, które otrzymaliśmy od twórców gry.

Istotne wybory

Po ukończeniu samouczka i pierwszego rozdziału kampanii kontynuujemy przygodę w poszukiwaniu relikwii. Stajemy przed ważnym wyborem strategicznym: plemię J'Zharów posiada dostęp do kopalń, w których znajduje się cel naszej misji. Możemy wybrać ścieżkę dyplomacji i przejąć kopalnię legalnie, drogę szpiegostwa i działać jako tajni agenci, wykradając relikwie po cichu, albo – po wykonaniu zadania pobocznego *Brat Broni* i zdobyciu słowa klucza – wybrać trzecią opcję, czyli rebelię.

W zależności od naszego wyboru przechodzimy do odpowiedniego rozdziału skryptu. Każdy z nich przynosi odmienne decyzje taktyczne, walki o przetrwanie, finałowe starcia z bossami, a także często niejednoznaczne zakończenia kampanii. Sama wybrałam ścieżkę dyplomacji – wróciłam do zadania *Gildia Magów* i musiałam dokonać wyboru między wiernością wcześniejszemu sprzymierzeńcowi a przymierzem z nowym. Zakończenie nieco mnie zaskoczyło i wzbudziło pewne wątpliwości, czy aby na pewno podjęłam właściwą decyzję.

Zadania poboczne

Oprócz wątku głównego możemy w międzyczasie rozegrać cztery zadania poboczne: *Gildia Magów*, *Gildia Złodziei*, *Bracia Broni* oraz *Dwa Oblicza Lasu*. Każde z nich można aktywować podczas pobytu w mieście Morven, a w późniejszych rozdziałach możemy wrócić do *Gildii Magów* na ścieżce dyplomacji oraz do *Gildii Złodziei* na ścieżce szpiegostwa.

Czy rasy są zbalansowane

Gra wprowadza osiem dostępnych ras postaci, a każda z nich posiada unikalną zdolność pasywną.

- Arkantani – dawni doradcy smoka. Zadają zwiększone obrażenia od podpalenia.
- Voragenowie – hybrydy człowieka i ryby. Mistrzowie leczenia – zarówno siebie samych, jak i innych członków drużyny. Nie ukrywam – to mój osobisty numer jeden.
- Verbeni – elitarni gwardziści. Po spełnieniu określonych warunków mogą blokować 100% otrzymywanych obrażeń.
- Orkowie – jacy są orkowie, każdy widzi. Mogą mieć wyekwipowane dwie bronie, choć podczas walki możliwe jest korzystanie tylko z jednej. Realnie dostajemy więc jedynie bonus w postaci dodatkowej zdolności z drugiej wyekwipowanej bronie.
- J'Zharowie – pustynni skrytobójcy. Również mogą mieć wyekwipowane dwa sztylety, sytuacja jest więc analogiczna jak w przypadku Orków. Dodatkowo regenerują o jeden punkt energii więcej.
- Belluni – wysłannicy lasu. Mogą zredukować do zera koszt pierwszej karty z efektem wzmocnienia sojusznika lub osłabienia przeciwnika.
- Haraldowie – odłam Verbenów. Mają zwiększone szanse na zadanie krytycznych obrażeń, które mogą się sumować z innymi bonusami.
- Silvianie – zwiadowcy. Każdy ich ruch kosztuje o jeden punkt energii mniej, a efekt ten sumuje się z innymi bonusami związanymi ze zmniejszeniem kosztu ruchu.



Część zdolności pasywnych jest dość potężna, jednak uzależniona od czynników takich jak dobór pancerza czy rodzaj przeciwników, inne są bardziej uniwersalne. Można więc zaplanować swój styl gry już na etapie wyboru rasy postaci. Albo i nie – jeśli twój kumpel z drużyny zapragnie grać Arkantanem, zostaniesz pozbawiony możliwości wyboru Voragena, ale w końcu gra drużynowa to sztuka kompromisów. No właśnie. Dobra, zbalansowana drużyna składa się z postaci o różnych zdolnościach, jednak czy poszczególne zdolności są zbalansowane względem siebie? Tę kwestię pozostawiam Waszej indywidualnej ocenie.

Karty niestabilności

Karty te mogą wprowadzić do rozgrywki element chaosu i niepewności, ale też urozmaicić zabawę i podbić stawkę – wystarczy wtasować je do swoich talii. O ich działaniu decyduje rzut kością, a rezultaty potrafią przechodzić ze skrajności w skrajność: od miłej niespodzianki po bolesny cios od losu. Dlatego nie polecam tych kart osobom, które lubią mieć wpływ na swoje działania, a do tego nie przepadają za byciem niemiło zaskakiwanym. Porażka w rzucie może oznaczać utratę łupu, a nawet większości punktów zdrowia.



Kilka słów o przedmiotach legendarnych

Kart poziomu V – zarówno pancerzy, broni, jak i akcji – nie da się zdobyć poprzez handel ani awans na wyższy poziom. Możemy je otrzymać jedynie w dwóch przypadkach: po wyrzuceniu szóstki na kości podczas zdobywania ekwipunku na poziomach od ósmego wzwyż albo jako nagrodę specjalną za ukończenie niektórych misji fabularnych.

Niestety pierwszy legendarny przedmiot udało mi się zdobyć dopiero pod koniec kampanii, więc nie zdążyłam się nim zbyt mocno nacieszyć. W przypadku kart z czerwonym rewersem (siła) możemy liczyć na potężne wzmocnienie obrażeń krytycznych i bariery. Karty z zielonym rewersem (zręczność) pozwalają na wykonanie zwielowrotnionego ataku opartego na zręczności, a w przypadku niebieskich rewersów (inteligencja) możliwość jest najwięcej – od nakładania statusów na wrogów po umiejętności charakterystyczne dla supporta.

W przypadku broni legendarnych dodatkowy efekt można zwykle wykorzystać co drugą turę – zazwyczaj jest to nałożenie jakiegoś statusu na wroga. Efekty dodatkowe pancerzy są natomiast bardziej zróżnicowane względem efektów broni. Co ciekawe, wiele przedmiotów legendarnych ma mniej punktów pancerza niż ekwipunek IV tieru.

Status: to skomplikowane

Statusy to pozytywne albo negatywne efekty, które mogą zostać nałożone na nasze postaci przez wrogów – i odwrotnie, dzięki niektórym broniom i kartom akcji. Trzeba jednak zauważyć, że przeważają efekty negatywne, takie jak podpalenie, krwawienie, oślepienie, spowolnienie, oraz te związane z warunkami atmosferycznymi: mokry, wiatr lub elektryczność. Efekty łączą się ze sobą – mokry i elektryczność to dość wybuchowe połączenie.

Niektóre statusy mają określony czas działania, który możemy śledzić zarówno na arkuszach postaci, jak i na planzecie potworów. Pozytywne efekty możemy nakładać na swoją postać, a niektóre również na sojusznicznych bohaterów. Statusy rozpatrujemy na początku tury – naszej i potworów. W przypadku walki z różnymi rodzajami przeciwników dla rozróżnienia wybieramy znaczki w różnych kolorach.

Działanie statusów jest dosyć proste do opanowania, jednak ich liczba może nieco przytłoczyć początkujących graczy. W końcu zdolności bohaterów zostały zredukowane do trzech podstawowych właśnie po to, by tytuł był przystępniejszy dla osób dopiero zaczynających swoją przygodę z grami typu RPG.

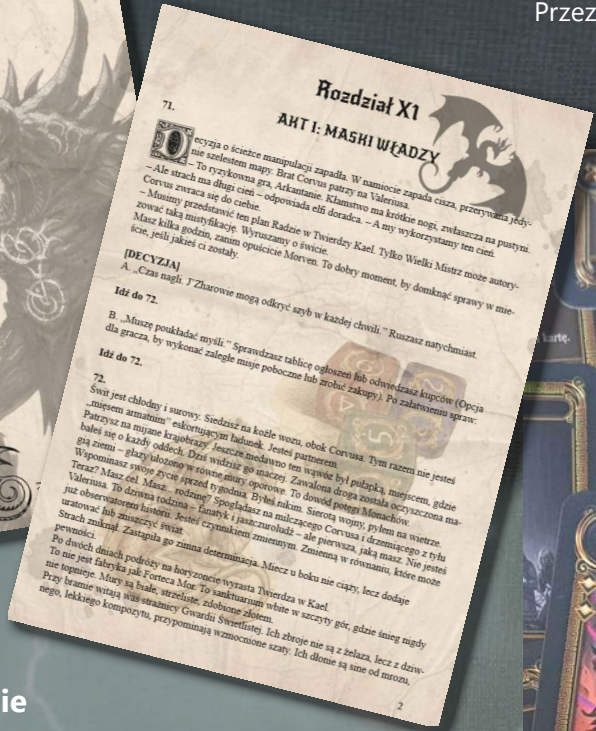
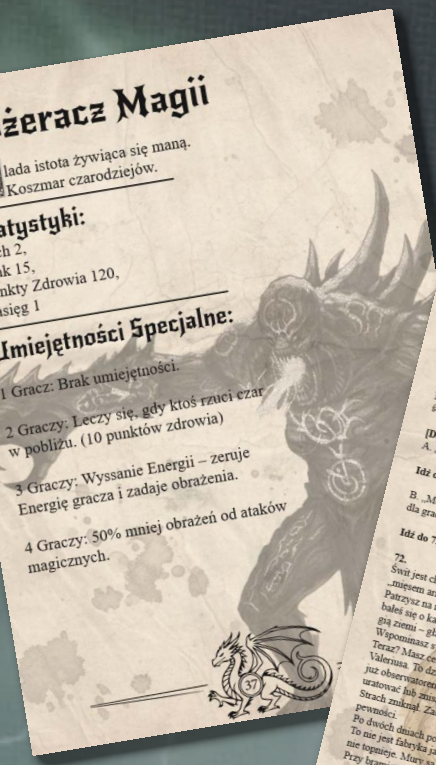
STATUSY				
Oślepienie	👁️	1	2	3
Spowolnienie	🐢	1	2	3
Unieruchomienie	👤	1	2	3
Krwawienie	🩸	1	2	3
Głęboka rana	🔪	1	2	3
Naelektryzowanie	⚡	1	2	3
Mokry	💧	1	2	3
Podpalenie	🔥	1	2	3
Oznaczenie	🎯	1	2	3
Wzmocnienie	🗡️	1	2	3
Błogosławieństwo	✝️	1	2	3
Opieka	🛡️	1	2	3

Aktualizacje od twórców

W międzyczasie twórcy gry opublikowali na swojej stronie i w mediach społecznościowych kilka aktualizacji, które pojawiły się już po napisaniu poprzedniego tekstu. Na kanale YouTube Mental Games Studios pojawił się film z rozgrywki,

a na stronie mental-games.pl są dostępne do pobrania odświeżone wersje wszystkich skryptów, wzbogacone o subtelną oprawę graficzną. Ponadto każde z zadań dodatkowych otrzymało klimatyczną okładkę, a bestiariusz został uzupełniony o ilustracje potworów.

Twórcy gry stale rozwijają projekt, publikując aktualizacje przygotowane z uwzględnieniem uwag graczy: odświeżone skrypty oraz nowe materiały wizualne, w tym ilustracje potworów i film z rozgrywki, które dodatkowo wzmocniają klimat przedstawionego świata. Czekam z niecierpliwością na rozwój tego projektu o nowe wyzwania, a także trzymam kciuki za twórców. Z mojej strony możecie się spodziewać jeszcze krótkiego przewodnika po świecie gry i drobnego scenariusza. Do zobaczenia na piaskach Zaharii!



Przez kolejne rozdziały krwi, piachu i intryg przechodziła Anna Kucharska



Podsumowanie

Zmierzch Ery Smoków w kolejnych rozdziałach kampanii rozbudowuje opowieść o nowe wybory fabularne, strategiczne decyzje i walki z coraz poważniejszymi przeciwnikami. Gracze muszą zdecydować, czy osiągną swój cel dzięki dyplomacji, szpiegostwu czy rebelii, a wybór wpływa na dalszy przebieg historii i zakończenie kampanii. Oprócz głównego wątku warto pamiętać również o dostępnych zadaniach pobocznych, które wzbogacają świat gry i pozwalają lepiej poznać jego frakcje, a w niektórych przypadkach odblokowują dodatkowe zakończenia kampanii.

Gra oferuje osiem ras postaci z unikalnymi zdolnościami pasywnymi, co pozwala dopasować styl rozgrywki do preferencji graczy, choć balans między rasami pozostaje kwestią dyskusyjną. Ważnym elementem mechaniki są także karty niestabilności, które wprowadzają losowość, oraz legendarne przedmioty zdobywane w wyjątkowych okolicznościach. Rozbudowany system statusów i efektów specjalnych zwiększa taktyczny charakter walki, choć może być wymagający dla początkujących.

Dziękujemy wydawnictwu Mental Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

Korekta: K. Kukla, Skład: A. Kucharska

ZANIM PRZEJME WŁADZĘ NAD ŚWIATEM

PIERWSZE SPOJRZENIE NA WORLD ORDER



1-4



120-180 min



14+

Są gry, które można poznać dość szybko: rozłożyć, zagrać raz, potem drugi i trzeci, porozmawiać chwilę po partii – i już wiadomo, z czym mamy do czynienia. Są jednak też takie tytuły, przy których podobne podejście byłoby co najmniej ryzykowne. *World Order* jest jedną z tych gier: wymaga czasu, uwagi i kilku, a może nawet kilkunastu porządnych rozgrywek w różnym składzie, by można było ją w pełni ocenić.

Tym razem nie dostaniecie ode mnie klasycznej recenzji. Na pełną ocenę przyjdzie czas, gdy gra przejdzie próbę kolejnych partii. Na razie proponuję Wam pierwsze spojrzenie – na temat, komponenty i oczekiwania, jakie na tym etapie mam wobec *World Order*.

Świat po starym? Niekoniecznie

Punktem wyjścia jest rok 2010. Stany Zjednoczone wciąż mają ogromne znaczenie, ale ich pozycja nie jest już tak niepodważalna jak wcześniej. Chiny rosną w siłę, Rosja prowadzi własną grę, a Unia Europejska próbuje określić swoje miejsce w zmieniającym się układzie sił. Innymi słowy: świat jeszcze stoi, ale już wyraźnie widać, że jego konstrukcja zaczyna się chwiać.

I właśnie w takim momencie do gry wkraczają gracze. Każdy z nich obejmuje jedno z czterech wyżej wymienionych mocarstw. Celem nie jest jednak proste: „podbij wszystko, co się da”. *World Order* opiera się na rywalizacji o wpływy w regionach – a wpływy te można budować na kilka sposobów: przez relacje dyplomatyczne, gospodarkę, inwestycje, handel, obecność wojskową i rozwój własnego zaplecza.

Już samo to założenie brzmi ciekawie, bo sugeruje, że jedno narzędzie nie wystarczy. To tytuł o szukaniu równowagi między różnymi typami nacisku i wpływu – w świecie, w którym dobrze wymierzony ruch potrafi zmienić układ sił na planszy.

Pierwsze wrażenia po otwarciu pudełka

Wystarczy rozłożyć grę, by zobaczyć, z jaką skalą mamy do czynienia. I tu od razu uprzedzam – *World Order* wymaga naprawdę dużo miejsca na stole. Nie jest to tytuł, który próbuje upchnąć światowe napięcia w kilku kartach i garści znaczników. Plansza, karty państw i umiejętności, żetony BIZ, armie, bazy wojskowe, znaczniki dobrobytu, priorytetów i wpływów – na stole szybko robi się ciasno, ale widać, że ten rozmach jest w pełni uzasadniony.

Zawartość pudełka już na starcie robi bardzo dobre wrażenie. Elementów jest naprawdę sporo, ale nie wydają się one przypadkowo dorzucone dla lepszego efektu. Plansza jest średniej wielkości, czytelna i odrobinę minimalistyczna, dzięki czemu nie walczy o uwagę z liczbą znaczników, kart i żetonów. A to ważne, bo w dużych strategiach chaos na stole potrafi być większym przeciwnikiem niż inni gracze.

Na osobną uwagę zasługują karty. Jest ich dużo i już po szybkim przejrzaniu widać, że to one będą determinować większość decyzji. Karty państw od razu budują geopolityczny kontekst, a karty umiejętności pokazują cztery główne kierunki działania: dyplomację, ekonomię, wojsko i sprawy wewnętrzne.

Duży plus także za grafiki – dobrze wpisują się w temat i pomagają poczuć klimat gry. Ikonografia również nie sprawia większych problemów przy interpretacji działania kart. Jedyne, do czego mogłabym się przyczepić, to grubość – karty są zbyt cienkie, choć niestety zaczyna to wyglądać na branżowy standard.

Osobne pudełeczka na komponenty każdej frakcji to jeden z tych dodatków, które docenia się jeszcze przed pierwszą partią. Zwłaszcza przy grze z taką liczbą elementów. Dzięki nim przygotowanie rozgrywki i późniejsze sprzątnięcie będą znacznie wygodniejsze. Dobre wrażenie robią też drewniane i akrylowe znaczniki oraz kartonowe żetony: są solidne i wyglądają na takie, które spokojnie przetrwają niejedną partię. Ogromny plus za trójwarstwowe planszетки graczy – utrzymują znaczniki na swoim miejscu i zapobiegają ich przesuwaniu nawet przy nieco zbyt gwałtownym ruchu.

Warto docenić również karty pomocy graczy – czytelne, dobrze wykonane i merytoryczne. To nie tylko miły dodatek, ale realne wsparcie podczas pierwszych rozgrywek. Mam za to małą uwagę do samej instrukcji. Rozumiem zamysł, by jej format dobrze wypełniał pudełko, jednak w praktyce jest dość nieporęczna – tym bardziej że w środku zostało sporo miejsca na marginesach, więc instrukcja z powodzeniem mogłaby mieć bardziej kompaktową formę. Moje korektorskie oko wychwyciło też dwa dodatkowe imiona wśród przykładowych graczy – Kate i Jim – których chyba nie miało być w polskiej wersji językowej. To jednak drobiazg, bo sama instrukcja jest napisana dobrze i – co szczególnie ważne przy tak rozbudowanej grze – zawiera dużo przykładów tłumaczących mechaniki.

Oczywiście komponenty nie przesądzą jeszcze o jakości rozgrywki. Mogą zachwycić i pomóc wejść w temat, ale dopiero kolejne partie pokażą, czy za tym rozmachem idzie równie dobrze działający system. Na razie *World Order* sprawia wrażenie gry pełnej zależności i decyzji, przy podejmowaniu których trzeba będzie spojrzeć na planszą szerzej niż tylko przez pryzmat najbliższego ruchu.



Różne drogi do zdobycia wpływów

W *World Order* najciekawsze wydaje się nie samo to, ile dróg prowadzi do budowania wpływów, lecz czy wszystkie złożą się w spójną opowieść o prowadzeniu mocarstwa. Dyplomacja, handel, inwestycje, obecność wojskowa i rozwój własnego zaplecza tworzą na papierze gęstą sieć zależności. Teraz pozostaje sprawdzić, czy w praktyce będzie to faktycznie system naczyń połączonych, w którym wcześniejsze decyzje ułatwiają albo komplikują kolejne ruchy.

Ciekawie zapowiada się też wybór priorytetu. Możliwość skupienia się na sprawach wewnętrznych, dyplomacji albo militariach sugeruje, że pojedyncze akcje będą tylko częścią większego planu, a kierunek działań

trzeba będzie przemyśleć z wyprzedzeniem. To rozwiązanie może mocno wpływać na rytm rozgrywki i sposób prowadzenia mocarstwa – zwłaszcza że każdy wybór priorytetu wyznacza kierunek działań na całą rundę.

I na koniec pojawia się jedno z najważniejszych dla mnie pytań: czy *World Order* rzeczywiście pozwoli poczuć klimat budowania pozycji mocarstwa na kilku frontach jednocześnie, czy raczej okaże się sprawną, lecz chłodną układanką kart, zasobów i znaczników? Na odpowiedź przyjdzie czas po rozegraniu kilku kolejnych partii, ale

już teraz widać, że gra ma ambicję, by pokazać światową rywalizację z szerszej perspektywy niż tylko w kontekście militarnego przeciągania liny.

Do *World Order* wrócę w kolejnym numerze – światowego porządku nie da się przecież ocenić w pośpiechu.

Rozpoznanie przed przejściem wpływów przeprowadziła Katarzyna Kukla

Dziękujemy wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

Korekta: A. Gawin, M. Kłodowska; Skład: J. Szafoni

WIEDZAMY

Stwórz potężny klan czarujących wiedźm



1-5



ok. 30 min



10+

Albi

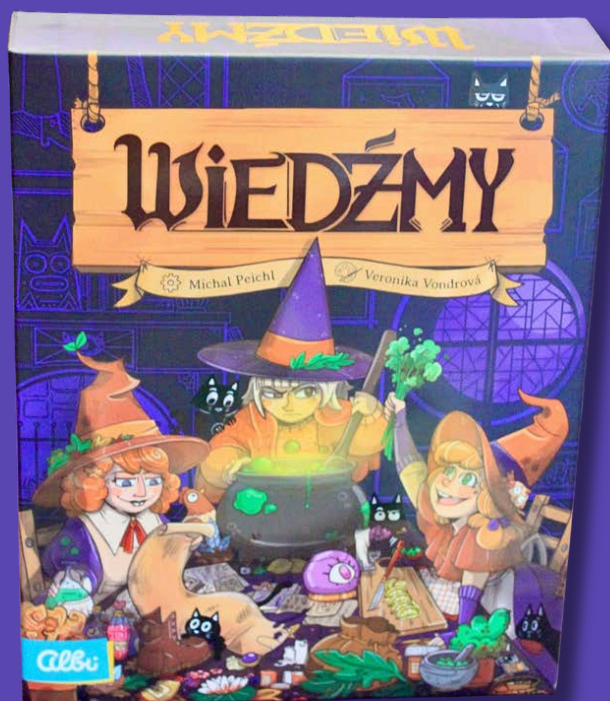
Zbierz kilkoro przyjaciół do gry, zasiądźcie wygodnie przy stole i dajcie się oczarować temu jakże magicznemu tytułowi. Warzcie eliksiry, zdobywajcie niezwykle zwierzęta, znajdźcie magiczne przedmioty, a co najważniejsze – rekrutujcie do klanu wiedźmy. To wszystko po to, aby jedno z Was stało się najlepszą wiedźmą w okolicy, a jej klan przyćmił wspaniałością wszystkie inne. To jak? Kociołki w dłoń i rozpoczynamy!

Jak zacząć rozbudowę klanu

Rozłożenie stołu i przygotowanie do gry jest bardzo szybkie i proste. Elementów w pudełku nie jest dużo, więc zajmuje to dosłownie kilka minut. Gdy już położymy małą planszę na stole, obok niej trzeba rozłożyć karty wiedźm i eliksirów, a także kafelki z zadaniami, których wykonanie daje dodatkowe punkty na koniec gry.

W dalszej części przygotowań należy wyciągnąć z woreczka dziewięć żetonów składników i rozłożyć po trzy w każdej lokacji na planszy – będą dla nas dostępne w trakcie rozgrywki. Żetony zrobiono z polakierowanego drewna, dzięki czemu są bardzo przyjemne w dotyku. Karty oraz bonusowe punkty za zadania zostały wykonane równie starannie. Karty nie gną się łatwo, a żetony bonusów to twarda tekturka, która raczej nieprędko ulegnie zniszczeniu.

Gdy stół jest już gotowy, każdy z graczy wybiera jedną spośród klimatycznie nazwanych wiedźm, doбира dwie wiedźmy nowicjuszki, które na początku chodzą za nas po planszy, a następnie można zacząć zabawę.



Abrakadabra, wybieram...

W swojej turze możemy wykonać tyle akcji, na ile pozwala nam zagrana karta wiedźmy. Nowicjuszek mają ich niewiele, aczkolwiek na początek w zupełności to wystarczy. Karty te wskazują, ile ruchów możemy wykonać w danej lokalizacji na planszy. Jeden ruch to jedna akcja. W ten sposób możemy zdobyć eliksir do późniejszego uwarzenia, magiczny przedmiot, żeton składnika, wiedźmę lub magiczne zwierzę (co jest dodatkowym trybem, nie trzeba grać z nim od razu). Zebrane elementy kładziemy po prawej stronie naszej karty głównej wiedźmy. Dopiero gdy przejdą na lewą stronę, będą w naszym klanie i zapunktują. Ale jak to zrobić?

Tura teoretycznie nie jest zbyt rozbudowana. Jednak później, kiedy musimy się zastanowić, jak wykonać każdy ruch, aby zebrać jak najwięcej składników do uwarzenia jak największej liczby eliksirów, dopiero zaczyna się kombinowanie. Trzeba pamiętać, że daną miksturę może wykonać tylko wiedźma w odpowiadającym mu kolorze! Trzeba więc mądrze zarządzać kartami na ręce, aby mieć zarówno dużo punktów akcji, jak i dużo pomocniczo do wyczarowywania eliksirów.

Zaczarowany klan

Na koniec gry punktujemy za uwarzone eliksiry, wiedźmy w klanie, bonusowe zadania, a także za liczbę posiadanych przedmiotów lub zwierząt.

Sprawa jest więc prosta – im więcej elementów po lewej stronie karty głównej wiedźmy, tym lepiej. Autor jednak sprytnie sprawił, że ta z pozoru prosta mechanika powoduje, iż nad każdym ruchem można długo główkować. Trzeba wziąć pod uwagę sytuację innych graczy, swoje karty, postacie czekające na przeniesienie do klanu, a także składniki i elementy dostępne na planszy. W przypadku rozgrywki dwuosobowej jest to do ogarnięcia, ale gdy grałam w składzie czteroosobowym, to był prawdziwy rollercoaster. Ruchy wykonywane były szybko, elementy znikły z planszy w zawrotnym tempie i trzeba było naprawdę mocno się skupić, aby nadążać. Dla mnie osobiście była to fantastyczna zabawa, bo lubię takie wyzwania, ale jeśli ktoś woli spokojniejsze rozgrywki – gra w dwie osoby powinna w zupełności wystarczyć.



Wiedźmi sabat

Wiedźmy, które w Polsce wydało wydawnictwo Albi, to wspaniały tytuł dla tych, którzy lubią karcianki i zbieractwo. Mechanika jest nieskomplikowana, ale w tym miejscu muszę przyczepić się do instrukcji – niektóre aspekty gry są wyjaśnione w nieoczywisty sposób, chociaż obejrzenie wideoinstrukcji rozwiewa wszelkie wątpliwości.

Ilustracje to jest coś, co urzekło mnie najbardziej. Grafiki są proste, ale w tej prostocie jest jakaś magia, która sprawia, że każda karta przyciąga wzrok. Do tego poszczególne wiedźmy i eliksiry mają swoje indywidualne nazwy! Szacunek dla autora oraz tłumacza za wymyślenie tego wszystkiego. To tylko dodaje wrażenia immersji.



Klan wiedźm założyła Monika Stachniuk

Dziękujemy wydawnictwu Albi za przekazanie egzemplarza do recenzji.
Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

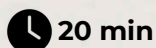


Korekta: M. Kłodowska, K. Kukła; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

Kolorowy potwór



Zrób porządek w emocjach



Wszystko zaczęło się od przepięknie ilustrowanej książeczki dla dzieci autorstwa Anny Llenas, wydanej przez wydawnictwo Mamania. Tytułowy kolorowy potwór nie wie, co się z nim dzieje, i czuje się zdezorientowany, ponieważ wszystkie emocje, których doświadcza, się poplątały. Na kolejnych stronach książki najmłodszy mogą obserwować, jak dziewczynka pomaga kolorowemu potworowi uporządkować emocje, wkładając je do odpowiednich słoiczków. Tytuł ten świetnie przyjął się w dziecięcym świecie i doczekał się kolejnych części, takich jak *Kolorowy potwór idzie do przedszkola* czy *Kolorowy potwór. Doktor od emocji*. Dzięki wydawnictwu Galakta najmłodszy mogą spotkać się z ulubionym bohaterem także przy planszy. Co ważne, gra została zilustrowana również przez Annę Llenas!



Co znajdziecie w pudełku



Gra jest pięknie i minimalistycznie wydana, a pudełko jest niewielkie, więc bez problemu zmieści się na wypchanych po brzegi półkach najmłodszych. W środku znajdziecie duże, drewniane pionki przedstawiające bohaterów z książek Anny Llenas – kolorowego potwora oraz dziewczynkę – a także pięć znaczników emocji w różnych kolorach i osiem słoików do ich porządkowania – są wykonane z naprawdę grubej tektury! Bardzo mi się podoba wykorzystanie pudełka: jego spód jest planszą, a wieczko – półką na słoiki. Oczywiście nie zabrakło również kostki, jednak nie jest ona standardowa, bo możemy wyrzucić: „1”, „2”, „zawijasa” bądź „dziewczynkę”.



Rozłóżcie planszę i wypełnijcie półeczki

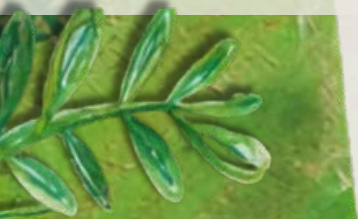
Przygotowanie gry jest szybkie i banalnie proste. Znaczniki emocji umieszczacie na odpowiednich polach planszy, np. niebieski smutek na niebieskim polu. Pionki kolorowego potwora i dziewczynki stawiacie na jednym dowolnym polu. Słoiki układacie na dwóch półeczkach. Muszą być zakryte, czyli ustawione stroną ze specjalnymi otworami na żetony do przodu. Na odwrocie części słoiczków znajdują się kolory reprezentujące poszczególne emocje, a na trzech z nich – pomieszane kolory.



Uporządkujcie emocje kolorowego potwora

Podczas gry musicie ze sobą współpracować, ponieważ Waszym zadaniem będzie umieszczenie żetonów z planszy w odpowiednich słoikach. W swojej turze rzucacie kostką i wykonujecie odpowiednią akcję:

- **1** lub **2** – przesuwacie kolorowego potwora o wskazaną liczbę pól w dowolnym kierunku
-  – poruszacie kolorowego potwora na dowolne miejsce na planszy
-  – przenosicie dziewczynkę na pole z kolorowym potworem.



Gdy kolorowy potwór znajdzie się na polu ze znacznikiem, gracz opowiada innym o tym, co wywołuje w nim daną emocję. Przykładowo jeżeli zakończył swój ruch na czarnym polu reprezentującym strach, gracz mówi o tym, czego się boi. Może to być wydarzenie, wspomnienie lub przedmiot. Następnie wybiera jeden ze słoiczków znajdujących się na którejś z półek i obraca go na drugą stronę. Jeżeli zobaczy kolor odpowiadający danej emocji, umieszcza znacznik w słoiku i odkłada go z powrotem na półkę tak, by kolor był widoczny dla pozostałych graczy. Jeżeli ma on inną barwę, nie można przechowywać w nim danej emocji, wówczas należy położyć go na półce stroną z otworem do przodu.



Gra sprytnie wykorzystuje elementy memory – gracze muszą zapamiętywać, gdzie znajdują się poszczególne słoiki. By nie było tak łatwo, wśród nich są trzy z pomieszzanymi emocjami. Jeżeli gracz odkryje jeden z nich, umieszcza go na półce tak, by kolorowa strona była z widoczną z przodu. Dodatkowo musi zamienić miejscami dwa inne, wybrane przez siebie słoiki! Jeżeli podczas gry odkryjecie ich aż trzy – przegrywacie. Kolorowy potwór jest zagubiony i kładzie się do łóżka.

Na szczęście dziewczynka zwiększa Wasze szanse na wygraną. Tak jak w książce pomaga ona tytułowemu bohaterowi – za każdym razem, gdy znajdzie się na polu z potworem albo on skończy swój ruch na jej polu, można zasłonić słoik z pomieszzanymi emocjami. Warto jednak zapamiętać jego lokalizację! Nie odsłaniajcie go ponownie!

Gdy wszystkie znaczniki emocji znajdują się w odpowiednich słoikach – wygrywacie!



Podsumowanie

Cieszę się, że dzięki wydawnictwu Galakta najmłodszy mają możliwość zagrania w planszową odsłonę znanej historii. Dzięki formie kooperacyjnej w rozgrywce mogą uczestniczyć nawet trzylatki! Gra jest świetnym uzupełnieniem książek i z pewnością pomoże dzieciom lepiej zrozumieć własne emocje. Ćwiczy umiejętność współpracy, opowiadania o sobie i o własnych doświadczeniach, a także – dzięki elementom z gry memory – rozwija pamięć wzrokową. Dodatkowo jest też idealnym narzędziem terapeutycznym – jestem pewna, że będzie wykorzystywana przez specjalistów pracujących z najmłodszymi. W instrukcji zadbano również o rodziców: na końcu umieszczone są wskazówki, które warto wykorzystać podczas gry i rozmowy z dzieckiem. Polecam wszystkim, którzy chcą zrobić porządek z własnymi emocjami!

Emocje porządkowała Magdalena Solarz



Korekta: K. Kukla, M. Stachniuk; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

Dziękujemy wydawnictwu Galakta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

KOLOROWANKA



GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

KULISY OCENIANIA GIER

Recenzje gier planszowych najczęściej czytamy po to, by przekonać się, czy dany tytuł ma szansę trafić na nasz stół. Znacznie rzadziej zastanawiamy się, jak wygląda proces tworzenia samej recenzji.

W kolejnej części naszego cyklu znani i lubiani twórcy odsłaniają kulisy swojej pracy. Opowiadają, jak wygląda u nich testowanie nowych tytułów, ile partii potrzebują przed wyciągnięciem wniosków oraz na jakie elementy zwracają największą uwagę podczas rozgrywek. Dzielią się także tym, co według nich jest najważniejsze przy tworzeniu rzetelnej i wiarygodnej opinii. To spojrzenie za kulisy pełne pasji, doświadczeń i emocji, które z czasem zamieniają się w przemyślane recenzje, trafiające do czytelników i widzów.



Sunny
Board
Games



KRÓTKA KOŁDERKA





KRÓTKA KOŁDERKA

Po prostu gadanie o planszówkach

Planszówki stanowią fantastyczne hobby. To doskonały motor napędowy do poznania rewelacyjnych ludzi. Ale również działa świetnie jako katalizator do podjęcia kolejnych zainteresowań. Jak się okazuje jednym z nich może być po prostu gadanie o planszówkach.

Proces tworzenia recenzji gier planszowych zazwyczaj zaczynam jeszcze zanim mam omawiany tytuł w swoich rękach. Na pierwszy ogień idą materiały prasowe i wszelkie informacje, jakie uda mi się wyłuskać, choćby z takich miejsc jak BoardGameGeek. Druga w kolejności jest instrukcja, na której podstawie powstają pierwsze notatki skupiające się na mechanikach gry. Tą znaleźć można na stronie wydawców, często jeszcze przed premierą. Od czasów pandemii spory nacisk kładziony jest także na obecność trybu solo. Wariant jednoosobowy powoli robi się standardem, choć czasem czuć, że został dodany tylko po to, by odhaczyć kolejną pozycję w planszówkowym bingo. Jednak nawet wtedy stanowi nieocenioną pomoc w nauce zasad i mechanik. Przydaje się także przy ocenie skalowania, by poznać punkt wyjścia, z jakiego startuje gra. I łatwiej tłumaczy się zasady żywym przeciwnikom, gdy – często idąc na skróty – automa sponiewiera mnie raz czy dwa.

Moje materiały bardziej przypominają podcast niż pełnoprawne recenzje z rozgrywką w tle. Robię to czysto z zajawki na planszówki, a do tego zwyczajnie nie mam warunków, by kręcić pełnoprawne nagrania. Inny powód takiego stanu rzeczy bierze się stąd, że nie mam czasu na montowanie. Zatem wyszedłem z założenia, że z racji wykonywanego zawodu łatwiej i szybciej będzie mi napisać prosty skrypt w Pythonie. Ten wygeneruje mi materiał na YouTube'a, gdy tylko nakarmię go zdjęciami i plikiem audio. W założeniach miało to zautomatyzować cały proces. Ale z perspektywy czasu widzę, że to była

raczej kiepska decyzja. Bo jeśli pojawiają się błędy czy brakuje funkcjonalności, to i tak tracę czas, by zaktualizować kod. Także w najbliższej przyszłości czeka mnie pewnie dłuższy romans z programem do postprodukcji, na przykład DaVinci Resolve.



Wracając do samych recenzji, te powstają na bazie notatek, które spisuję właściwie po każdej rozgrywce, a czasem i w ich trakcie. Robię to na telefonie bądź komputerze, jeśli akurat ten jest pod ręką. Ta pierwsza opcja jest o tyle wygodna, że komórkę często mam przy sobie, a nigdy nie wiadomo, kiedy najdzie mnie wena. Staram się nie pisać na siłę, choć są wyjątki. Czasami muszę na sucho przelać opis mechanik, by na ich podstawie uzasadnić dalsze rozważania. A na co jeszcze zwracam uwagę?

Wykonanie i oprawa wizualna to jedno, co – czy tego chcemy, czy nie – sprzedaje nam dany tytuł. Przy okazji jest to łatwy aspekt do oceny. Choć to, czy komuś spodoba się jakaś grafika, bądź nie, to kwestia gustu. I nieważne, jak bardzo próbowałbym być obiektywny, czuję, że każda moja opinia będzie naznaczona subiektywnymi odczuciami. Przed tym nie ucieknę.

Sam też sporo oglądam i słucham wszelakich recenzji. I o ile zamykanie się w swojej bańce informacyjnej nie jest raczej dobrym pomysłem, tak mimo wszystko warto znaleźć w sieci ludzi o podobnych gustach do naszych. Zwyczajnie zwiększa to szanse, że polecona przez takiego twórcę gra, film czy jakiegokolwiek inne dzieło kultury bądź popkultury sięgnie i nam. Lubię posłuchać ludzi o odmiennych poglądach, nie tylko na temat planszówek. Poszerza to perspektywę. Zresztą każdego miesiąca wychodzi tyle gier, że siłą rzeczy ich mechaniki ewoluują i nigdy nie wiadomo, czy na przykład jakaś mocno losowa pozycja nie okaże się naszym małym planszówkowym objawieniem. Dla mnie taką grą było *Deep Regrets* lub niemal zmuszające do niszczenia kart *Kingdom Legacy*.

Wybaczcie dygresję, ten tekst miał być o recenzjach. Aspektem, na który zwracam uwagę, są oczywiście mechaniki gry, to jak ze sobą współpracują oraz czas potrzebny na zamknięcie jednej partii. Przekłada się to bezpośrednio na przyjemność płynącą z rozgrywki. W każdym razie, gdy czuję, że ograłem daną pozycję dostatecznie, zaczynam składać te wszystkie notatki w miarę sensowną i spójną całość.

To, ile razy należy ograć dany tytuł przed wystawieniem opinii, to temat rzeka. Bo bywają małe pozycje do rozpykania w jeden, dwa wieczory, ale i kolubryny pokroju obłądnego *Voidfalla*, których nie sposób sprawdzić pod każdym możliwym kątem. Swego czasu, pisząc o wspomnianej grze od Portalu na jednym z blogów, z którym współpracowałem, narzuciłem sobie ogromne tempo.

W niecałe trzy tygodnie miałem skończonych z dziesięć rozgrywek w grę *Voidfall*. Wówczas czułem, że z samych ikon i piktogramów z gry jestem w stanie pisać wypracowania czy poezję. I o ile tekst poruszał właściwie każdy aspekt gry, tak zapewne nie ucierpiałby na dwóch czy trzech rozgrywkach mniej. Zatem warto znaleźć złoty środek. Z czasem przychodzi to łatwiej.

W każdym razie, gdy już tekst mam niemal gotowy, czytam go po kilka-kilkanaście razy, nanosząc poprawki. Na koniec pozostaje wszystko nagrać i zmontować. Będąc przy kwestiach technicznych, wspomnę, że do nagrywania materiałów używam mikrofonu pojemnościowego Behringer C-1U, który działa na USB i nie wymaga przedwzmacniacza. Zaś do obróbki audio służy mi darmowe Audacity.

Podsumowując, piszę i nagrywam recenzje o planszówkach z kilku powodów. Przede wszystkim stanowi to fantastyczny pretekst, by częściej wyciągać na stół gry bez prądu. Do tego cały ten proces zwyczajnie daje mi wiele satysfakcji. Co zaskakujące, bo w podstawówce nigdy nie byłem mocny z polskiego, tyczy się to także samego pisania. Jest jeszcze świadomość, że gdzieś jakiś losowy człowiek z internetu może dzięki mojej skromnej opinii dokonać trafionego zakupu. Wniosek z tego taki, że dzięki planszówkom każdy wygrywa.

Piotrek Boruszczak

Krótką Kołderka to randomowy Piotrek z internetu, który, jeśli ma okazję, to ewangelizuje z gier planszowych zarówno prywatnie, jak i na Spotify oraz YouTube. Entuzjasta ciężkich eurasów, który od czasu do czasu romansuje z typowym ameri. Czego poniekąd dowodem są półki pełne pomalowanych figurek.



facebook.com/profile.php?id=61583336080876



youtube.com/@krotkakolderka



MADZIORA GRA

Jak recenzować i nie zwariować



Cześć, jestem Magda i gram w gry planszowe. Krótka historia od „planszowego ego” do misji specjalnej, czyli jak recenzować i nie zwariować.

Gram w planszówki od ponad 20 lat. Mam swoje zdanie i tysiące godzin spędzonych nad planszą, a do tego organizuję imprezy: od kameralnych spotkań klubowych po większe wydarzenia, takie jak Festiwal Fantastyki Twierdza (pandemia go pogrzebała).

Przez długi czas wierzyłam, że doświadczenie i wyrobiony gust to najważniejsze cechy recenzenta. Myślałam: „Mam w kolekcji ponad tysiąc gier, tysiące przeczytanych instrukcji za sobą i wiedzę objawioną”. W końcu w naszym mieszkaniu to gry i kot są pełnoprawnymi lokatorami, a my z mężem jesteśmy tylko dodatkiem do regałów. I tym sposobem wpadłam w pułapkę „fajniejszego” gracza...

Kiedyś patrzyłam na nowicjuszy zachwycających się tytułem, który ja uznałam za słaby albo ograny na tysiące sposobów lata temu, i myślałam z pobłażaniem: „Co oni mogą wiedzieć?”. Uwaga! Słowo klucz: wydawało mi się. Wydawało mi się, że jestem fajna, a nawet fajniejsza od innych. Że mała, sprytna gierka nie ma prawa bytu przy epickim molochu z 50-stronicową instrukcją i toną plastiku.

Na szczęście wtedy odezwało się to całe moje doświadczenie i – ciosem prosto w szczękę – sprowadziło mnie na ziemię: przecież Ty też od czegoś zaczynałaś. Pamiętasz hype na każdą nową grę? A czy przypadkiem sama nie chwytasz za *Wirusa!*, kiedy siostrzenice proszą, by w coś zagrać? I zamiast wykladać tonę argumentów o wyższości jakiejś gry, zaczęłam pytać: „Dlaczego? Dlaczego lubisz tę grę?”.

Najczęstsze pytanie, jakie dostaję, to: „Jaką grę kupić dla dziecka, dziadka, kolegi albo chomika?”. Na początku odpowiadałam monologiem o moich gustach. Mówiłam, co JA kocham, czego JA nie cierpię. Efekt? W połowie mojej przemowy rozmówca się wyłączał. I nic dziwnego! Pytanie brzmiało: „Doradź MI”, a ja robiłam wykład o SOBIE.



Dziś podchodzę do recenzji inaczej. Nie pytam już, czy gra jest wystarczająco epicka, ale komu może się spodobać i dlaczego. Wiadomo, apetyt rośnie w miarę jedzenia, ale przesiadka z *Monopoly* prosto na *Voidfalla* skończy się międzygalaktyczną kraksą i dożywotnim więzieniem za zniechęcenie kogoś do planszowego hobby. Czasem mały filler okazuje się genialnym gatewayem, a wielkie pudło z figurkami – wydmuszką, podpałką albo podpórką do drzwi.

W mediach społecznościowych siedzę od lat. Można powiedzieć, że jestem babcią Instagrama i Facebooka, choć na TikToku wciąż czuję się jak totalny dziaders. Jednak to kanał na YouTube – MadzióraGra – który od dwóch lat prowadzę z mężem Krzyskiem, daje nam najwięcej satysfakcji. A skoro już coś pokazujemy innym, chcemy robić to porządnie. Nasz proces to nie szybkie rzucenie okiem na pudełko, to solidna robota:


1 Tłumaczenie zasad: Wiemy, że oglądanie filmu jest przyjemniejsze niż czytanie instrukcji, choć znam dwie osoby, które je kochają: to mój Krzysiek i redaktor Marcin! Dlatego poświęcamy mnóstwo czasu, by wyjaśnić zasady po ludzku, a nie po prostu je przeczytać.

2 Testy w boju: Zanim włączymy kamerę, najpierw sami sprawdzamy grę. Jeśli coś zgrzyta, Krzysiek draży, przeszukuje BGG, pisze maile do autorów i wydawnictw z prośbą o interpretację zasad. Chcemy mieć pewność, że to, co pokazujemy, jest rzetelne.

3 Różne perspektywy: Gramy nie tylko we dwoje. Znamy się jak łyse konie, więc zawsze zapraszamy kogoś jeszcze. Uwielbiam obserwować reakcje innych – to one budują pełny obraz gry.

4 Opinia na deser: Na naszym kanale opinia zawsze pojawia się na końcu. To zdrowa kolejność: najpierw poznajesz grę, widzisz rozgrywkę i wyrabiasz sobie własne zdanie. Moje przemyślenia – zazwyczaj spisane wcześniej w specjalnym zeszycie-konspekcie – to tylko dodatek oparty na emocjach. Możesz się ze mną zgadzać lub nie – najważniejsze, że dzięki filmowi wiesz, czy gra dla Ciebie.

 [instagram.com/o0madzióra0o](https://www.instagram.com/o0madzióra0o)

 [facebook.com/magdalena.czaus](https://www.facebook.com/magdalena.czaus)

 [youtube.com/@madzióragra](https://www.youtube.com/@madzióragra)



Choć tworzenie na YouTube wymaga dużo większego nakładu pracy niż Instagram, daje nam to ogromną frajdę. Cieszę się, że mogę dzielić tę pasję z Krzyskiem. Mamy już 144 filmy i ponad 70 szortów! Każdy lajk, każda subskrypcja i każdy komentarz dają nam poczucie, że po drugiej stronie ktoś naprawdę jest. A uwagi krytyczne? Te bywają szczególnie cenne, bo pozwalają spojrzeć na naszą pracę z innej perspektywy.

Wpadnijcie do nas, zostańcie na dłużej i pamiętajcie, że nie ma gier obiektywnie najlepszych, są tylko te idealnie dopasowane do Waszego stołu i serca!

Magdalena Czaus



MadzióraGra

W świecie planszówek od ponad 20 lat. Razem z mężem na YouTube odczarowują instrukcje i tłumaczą zasady tak, jak sami lubią: prosto i po ludzku. Na co dzień łączy oko architektki krajobrazu z sercem nauczycielki, przemycając gry do szkolnych ławek, bo wierzy, że nauka przez zabawę to najlepsza przygoda. Jej pasja ma też profesjonalną stronę – ocenia gry jako przewodnicząca kapituły Gra Edukacyjna oraz członkini kapituły Gra Dwuosobowa w konkursie Planszowa Gra Roku. Jeśli jesteście na Mazurach, wpadajcie na spotkania przy stole, które Magda organizuje razem z mężem.

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



Nie ukrywamy, że przyciągają nas kolory

Cześć, tu Piątek z Planszówką, czyli Magda i Monika. Nasza przygoda z grami zaczęła się około pięciu lat temu i właśnie wtedy pojawiłyśmy się w Internecie. Pierwsze tytuły trafiały na nasz stół oczywiście już w dzieciństwie, ale „poważne granie” zaczęło się w okresie pandemii, kiedy życie toczyło się w czterech ścianach. Mieszkamy razem, więc na początku grałyśmy tylko w dwuosobowym składzie. Po pewnym czasie dołączyła do nas znajoma, zaczęłyśmy szukać w Internecie ciekawych propozycji i tak narodził się pomysł, by pokazać innym, co łąduje na naszym stole. Zazwyczaj piątek był dniem, w którym się spotykałyśmy, stąd nasza nazwa.

Na początku prowadzenia naszego profilu nie miałyśmy oczekiwań odnośnie do współprac. Dodawałyśmy regularnie posty, obserwowałyśmy nowe konta, aż nagle jedno z wydawnictw napisało do nas z propozycją współpracy. Spędzałyśmy akurat wieczór przy stole. Możecie sobie wyobrazić nasze niedowierzanie, gdy otrzymałyśmy tę wiadomość. Szok, że posty, które wrzucałyśmy, dobrze się przy tym bawiąc, ktoś zauważył i zechciał, byśmy pokazały jego grę naszym obserwatorom – wtedy było ich około 1000. Barter? Co to jest barter?!

Pierwsza gra, duże emocje, ogromne zaangażowanie – chciałyśmy dać z siebie wszystko, ale przede wszystkim od początku pokazywać, że dobrze się przy tym bawimy, bo taki był nasz cel, gdy zakładałyśmy profil w social mediach.

W miarę upływu czasu nawiązałyśmy współpracę również z innymi wydawnictwami i firmami związanymi z grami planszowymi, dzięki czemu możemy odkrywać tytuły, po które być może nigdy same byśmy nie sięgnęły.

Nie ukrywamy, że przyciągają nas kolory. Jeżeli postawicie przed nami pięknie wydaną grę i taką z mroczną okładką, a my nie będziemy wiedzieć, co skrywa środek, ta pierwsza kupi nas



o wiele szybciej. Im więcej gramy, tym lepiej wiemy, co nam się podoba, a co możemy odrzucić już na samym wstępie. Zanim zdecydujemy się na jakąś współpracę, robimy mały research, by sprawdzić, czy gra jest w naszym typie. Na początku sięgałyśmy po małe tytuły, najczęściej karciane, często przyciągały nas też kostki, w szczególności te kolorowe. Z każdą kolejną rozgrywką nabierałyśmy odwagi, by wybierać trudniejsze gry, i teraz jesteśmy na takim etapie, że nawet ciężkie tytuły nie stanowią dla nas problemu. Zaczynamy się przekonywać również do gier, które niekoniecznie mają w sobie masę kolorów, ale nadrabiają mechaniką i rozgrywką. W 2025 roku poznałyśmy Natalię i Piotra – planszówkową parę uwielbiającą bardziej skomplikowane tytuły. Dzięki nim na stół zaczęły trafiać gry, które wcześniej omijałyśmy wzrokiem, bo nie przyciągnęły nas wizualnie, a po partii lub dwóch okazały się naprawdę dobre.

Recenzje pisze u nas Monika. Podczas grania wspólnie omawiamy plusy i minusy danego tytułu. Ważny jest aspekt wizualny, ale nie znajduje się on już na pierwszym miejscu, tak jak było jeszcze kilka lat temu. Ze względu na to, że Instagram, który jest naszym głównym medium, ma ograniczenie znaków, staramy się pisać zwięźle, bo same często omijamy komentarze z dalszą częścią recenzji. Jeżeli gra jest bardziej skomplikowana i mamy potrzebę rozpisać się nieco szerzej, zamykamy tekst w poście i ewentualnie jednym dodatkowym komentarzem. Jest to dosyć uciążliwe, zwłaszcza gdy ma się dobre flow do opisanie gry, ale nam się wydaje, że posty, w których zamknięta jest całość, lepiej docierają do ludzi.

W recenzji staramy się na początku zaciekać obserwatora kilkoma słowami, by w ogóle miał chęć zajrzeć do tekstu, a nie tylko zaserduszkować ładne zdjęcia. Wydawać by się mogło, że skoro wielokrotnie gramy w dany tytuł, napisanie recenzji nie powinno sprawiać żadnych kłopotów. Jednak o ile pomiędzy sobą możemy rozmawiać prostymi słowami, o tyle tekst musi być napisany w sposób, który zacieka obserwatora na tyle, by zainteresował się grą i być może również pomyślał o jej zakupie.

Krótko omawiamy zasady. Krótko, bo jeśli ktoś w poście opisuje instrukcję swoimi słowami, robi się to zwyczajnie nudne, ale uważamy, że nie można tego całkowicie pominąć.

Umieszczamy też informacje o jakości komponentów, regrywalności i interakcji między graczami. Na koniec dodajemy kilka słów od siebie: co nam się w grze podobało, a co nie. Często dzielimy się też naszymi indywidualnymi opiniami.

Recenzja nie kończy się jednak na tekście. Skoro Monika coś tam naskrobie, Magda skupia się na aspektach wizualnych. To właśnie spod jej ręki często wychodzą zdjęcia i rolki, które trafiają na nasz profil.

Piątek z Planszówką

Znamy się już tyle lat, że nie policzyłybyśmy ich nawet na palcach dwóch rąk. Z hobbystycznych rzeczy łączą nas chyba tylko planszówki, bo Monika, gdy tylko znajdzie chwilę wolnego czasu, przepada w książkach lub malowaniu po numerach, za to Magda uwielbia budowanie, wędkowanie i wszelkiego rodzaju majsterkowanie. Mieszkamy w samym centrum przepięknych Kaszub wraz z trzema kotami, a od niedawna również z trzema kurami.



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



[facebook.com/piatekzplanszowka/](https://www.facebook.com/piatekzplanszowka/)





Sunny Board Games

Zachęcacze w 2000 znaków

Jak powstają recenzje? To świetne pytanie! Ale... nie do mnie. Ze względu na charakter kanałów, na których działa nasz profil, nie śmiałybym zwać tworzonych przeze mnie tekstów recenzjami. A w takim razie czym? Najbardziej pasuje mi do nich zwrot „zachęcacze”.

Sunny Board Games prowadzę od kilku lat razem z żoną. Publikujemy zajawki gier, relacje z rozgrywek i krótkie podsumowania nowych tytułów. Teksty tworzę ja, więc to z mojej perspektywy opiszę proces, który szumnie można nazwać „twórczym”. Gdzieś na końcu powstaje wszak „dzieło” mające w zamyśle swój cel, którego wyznaczenie rozpoczęło całą naszą przygodę z mediami świata planszówek.

Pomysł na obecność w mediach społecznościowych wziął się raczej z chęci dzielenia się naszą pasją i wrażeniami po rozgrywkach niż z konieczności wystawiania opinii i ocen grom – chociaż na początku tak robiliśmy, bo wydawało się nam, że tak trzeba. Gusta są różne, jak mawiają liczne przysłowia, a i my mamy własne, więc nie chcemy z naszych odczuć robić wyznacznika jakości gier. Oczywiście gdy coś nam się podoba, mówimy o tym głośniej, bo dobre rzeczy warto promować.

W naszym hobby są zapaleni gracze, którzy wiedzą wszystko o wszystkim, więc ich nie trzeba do niczego przekonywać. My chcemy trafić do osób będących na początku swojej przygody i potrzebujących małych drogowskazów kierujących do miejsc, które im się spodobają i zachęcą do dalszej eksploracji planszówkowego świata. Jedna nieudana rozgrywka może skutecznie zniechęcić. Dlatego w naszych materiałach staram się szczerze wskazać najjaśniejsze i najciemniejsze punkty, próbując podpowiedzieć, dla kogo dana gra będzie dobrym wyborem. Takie podsumowanie może pomóc w decyzji, czy ten kierunek warto obrać.

Denis Jasik. Jestem częścią planszówkowej rodziny z Krakowa, która aktywnie działa na rzecz popularyzacji gier planszowych. Na co dzień pokazujemy gry, zarówno w serwisach społecznościowych, jak i w swojej okolicy – dzielimy się naszą pasją i zachęcamy lokalne społeczności do wspólnego grania. W tym roku bierzemy czynny udział w tworzeniu konkursu Planszowa Gra Roku 2026 jako członkowie komitetu organizacyjnego oraz kapituły gry rodzinnej. Pod nazwą Sunny Board Games działamy na Instagramie i Facebooku, ale można nas też złapać na żywo na licznych konwentach planszówkowych w całej Polsce.



Postujemy na Instagramie i Facebooku, wśród szybkich i krótkich treści, gdzie trzeba czymś przyciągnąć odbiorców. Oczywistym wyborem są więc obrazy – statyczne i ruchome – które przyciągną uwagę scrollujących. Planszówki na szczęście są wdzięcznym tematem do zdjęć, więc cała akcja-prezentacja zaczyna się u nas właśnie od próby przedstawienia planszy, kart czy innych komponentów w dobrym świetle. Dosłownie i w przenośni. Udane podkreślenie walorów estetycznych gry pomaga w zrobieniu dobrego pierwszego wrażenia.

Kiedy wizualna zajawka jest już gotowa, można brać się za treść, która musi być wyjątkowo... treściwa. Jak w 2000 znaków zawrzeć wszystko, co chce się przekazać na temat gry – jeszcze do końca nie wiem, ale ja się cały czas uczę. Ja się uczę w domu, w pracy, na spacerze. Cały czas się uczę, jak w tak krótkiej formie opowiedzieć historię gry, po przeczytaniu której czytelnik będzie wiedział, czy to jego bajka.

Do napisania czegoś sensownego wymagane jest jedno. Trzeba – o dziwo! – zagrać. Raz. Drugi. A nawet i trzeci! Brzmi to banalnie. Jednak bywały gry, które doceniliśmy dopiero po n-tej rozgrywce, więc skandowane przez publiczność „daj jej szansę!” w wielu wypadkach miało sens i ratowało dla nas niektóre tytuły. Polecam więc wszystkim, w miarę możliwości, metodę drugiego podejścia – zwłaszcza jeżeli pierwsze skończyło się przecuciem, że coś dobrego w tym pudełku może się jeszcze kryć.

Po kilku sesjach można już sobie wyrobić na tyle jednoznaczną opinię, by podzielić się nią ze światem. Teraz pozostaje już tylko streszczenie tych wszystkich ulotnych myśli w formie posta i... gotowe! No właśnie, tu cała zabawa się zaczyna: kwintesencję gry trzeba zawrzeć w kilku najważniejszych punktach. Taką krótką formę ekspresji do naszych planszówkowych rozważań sobie wybraliśmy, więc narzekać nie mogę, chociaż czasem wrodzone gadulstwo woła o więcej przestrzeni.

Testowałem i nadal testuję różne szablony moich planszowych podsumowań, ale zawsze staram się zawrzeć trzy najważniejsze aspekty: temat (ważny, bo ciekawa opowieść wciąga bardziej), szybki rzut oka na zasady oraz konkluzję: dla kogo jest ta gra. Gdzieś pomiędzy – kilka słów o tym, co tytuł wyróżnia i nadaje mu charakter. Nie skupiam się jedynie na swoich jednorazowych wrażeniach, bo na zadowolenie z gry składa się wiele różnych czynników, łącznie z atmosferą i towarzyszami przy planszy.

Jednak staram się wyłapać i podkreślić to, co doprawia rozgrywkę. Lubimy więc sprawdzać tytuły w różnorodnych grupach, zwracając uwagę, co powoduje uśmiechy na twarzy, a co grymasy niezadowolenia, aby podsumowanie tych najczęstszych reakcji również opisać. Po przeczytaniu tych paru zdań czytelnik nie musi znać wszystkich najdrobniejszych reguł, ale fajnie, gdyby to była jego inepcja – by ziarno zainteresowania zostało zasiane i powoli kiełkowało w stronę ostatecznego stwierdzenia: „Chcę w to zagrać!”

A co z tym EjaJem? Po to ludzie wymyślili narzędzia, żeby ułatwiać sobie życie. Z tworzeniem treści jest podobnie – skoro dostajemy do ręki taką pomoc, to warto z niej korzystać. Wyłapywanie błędów, poprawki, uproszczenia ułatwiają zrozumienie sensu – u mnie potrzebne! – to wszystko jest bardzo przydatne i dla autora, i dla czytelnika, który będzie później taki tekst przyswajał. Najważniejsze, żeby w tym wszystkim nie zgubić wkładu własnego, bo pokusa wygenerowania wszystkiego jednym promptem jest wielka, ale jaki jest pożytek z takiej treści? Pozostanie tylko beznamytnym dodatkiem do ładnego obrazka, który wypełni feed, ale czy doda mu wartości?

Taka jest moja wizja prezentowania gier planszowych. W szerokim świecie mediów można znaleźć wszystko. Coś dla siebie wybiorą zarówno ci, którzy oczekują rozłożenia planszówki na czynniki pierwsze, jak i ci, którym wystarczy rzut oka na krótką zajawkę. Swoje ulubione kanały nadawcze odnajdą czytelnicy, ale też widzowie czy słuchacze. W niektórych zakamarkach będzie można dowiedzieć się więcej o szalonych przygodach na planszy, w innych – poznać tajniki ciężkiej euro-rozkminy.

Wierzę, że my swoje miejsce tutaj też mamy i z wielką chęcią będziemy dalej przekazywać nasze emocje oraz wrażenia zamknięte w pudełku mediów społecznościowych, by miłością do gier planszowych zarażać tych jeszcze niezdecydowanych.

Denis



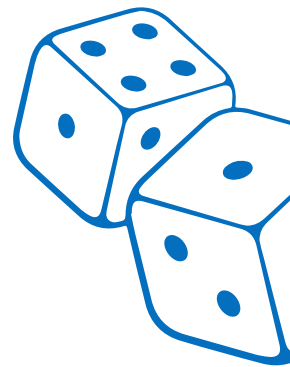
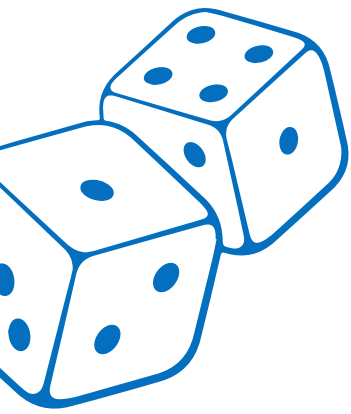
sunnyboardgames.pl



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



[SunnyBGames](https://www.facebook.com/SunnyBGames)



MÓJ ŚWIAT RECENZJI GIER, CZYLI MIŁOŚĆ PEŁNA CHAOSU

W świecie gier planszowych nie jestem długo, a moja przygoda z recenzowaniem zaczęła się dość przypadkowo. Pierwszym krokiem była praca w sklepie pełnym planszówek. Wpadało coś o nich wiedzieć, bo gdyby klient spytał o szczegóły, musiałem podać mu kilka informacji. Kolejna praca niespodziewanie zaprowadziła mnie do knajpy planszówkowej we Wrocławiu. Zdecydowałem się na nią spontanicznie i... właśnie tam zakochałem się w planszówkach całkowicie. Po jakimś czasie stwierdziłem, że chcę stworzyć galerię gier, w które grałem – na Instagramie – a przy okazji napiszę kilka słów o każdym tytule. „A nuż ktoś się zainteresuje” – pomyślałem wtedy. Ku mojemu zdziwieniu tak właśnie się stało, a konto nadal się rozwija.

Jak to u mnie wygląda?

Dobre pytanie, bo ja sam nie znam na nie odpowiedzi. Jestem mega chaotyczną osobą, co zazwyczaj nie kojarzy się z recenzentem – i faktycznie, taka cecha wiele utrudnia. Wiecznie źle rozplanowany czas to moje drugie imię. Bo to nie jest tak, że zagrasz raz, napiszesz recenzję, grę rzucasz w kąt i nara. Każdą trzeba ograć na serio, poznać dokładnie zasady i wyrobić sobie zdanie. Czasem siadam i myślę, że chciałbym zagrać w jakiś tytuł, ale nie, nie mam na to czasu, muszę najpierw ograć porządnie coś innego do recenzji – tak bywa. I potem jest jedna rozgrywka, druga, trzecia i kolejne.

Następnego dnia znowu siadam i rozgrywam tę samą planszówkę, a w międzyczasie myślę, co mi przypada do gustu, a co nie.

Kacper, kocham gry ze zwierzętami, raczej eurolubny, choć ciekawym fabularnym tytułem nie pogardzę – ale tu już bardziej wybredny jestem! Kocham gry jednorazowe, kryminalne zagadki i tytuły legacy, nie przeszkadza mi niszczenie komponentów, wręcz to kocham! W gry najbardziej lubię grać w dwie osoby – z partnerem Adasiem, a towarzyszy nam nasza cavalierka Momcia. Mówię o sobie że jestem sroką grową – zwracam mocno uwagę na wizualne aspekty gier i często wybieram tytuły do ogrania oczami.



W recenzjach, moim zdaniem, chodzi przede wszystkim o odczucia. Trzeba pamiętać, że nawet najgorsza według nas gra może się komuś podobać, albo odwrotnie. Nie wierzę w obiektywizm – nauczyłem się tego jeszcze na studiach. Wszystko, co napiszę, jest moją opinią i ktoś może się totalnie ze mną nie zgodzić. Ale, co dla mnie kluczowe – piszę tak, jak czuję. Ja nie piszę dookoła, byle było miło; piszę, co myślę – i już. Jak coś uznałem za tragiczne, to tak napiszę. Clue moich recenzji: szczerłość.

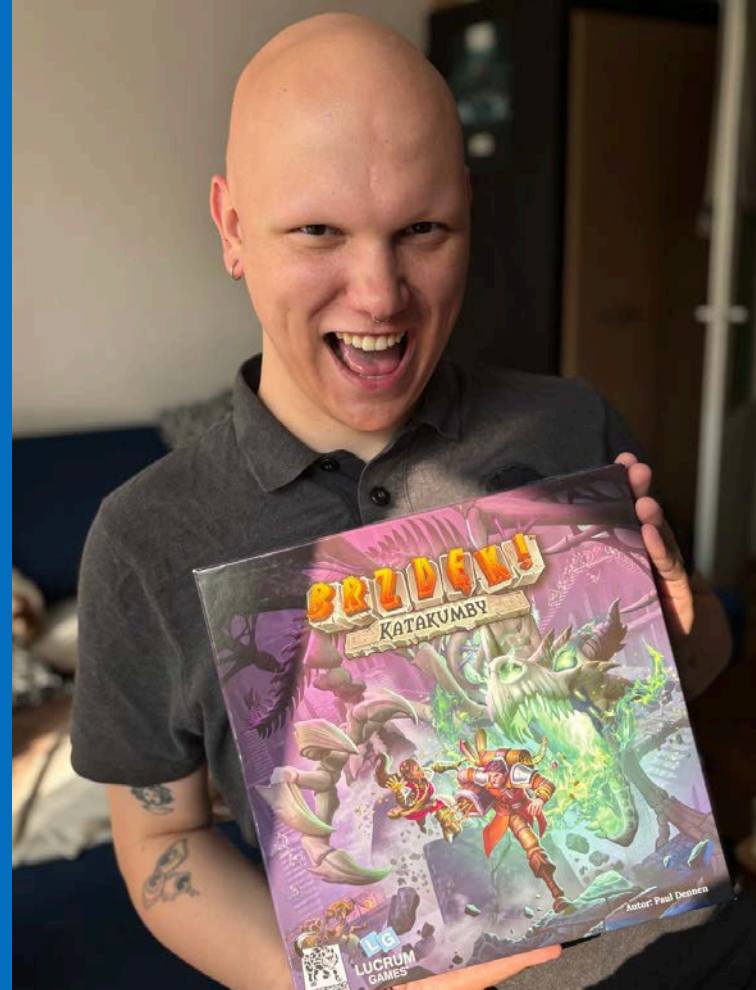
Identycznie jest, gdy czytam recenzje. Chcę poczuć, że, to napisał człowiek, że na to się wkurzył, a to mu się na przykład mega spodobało. Sam kieruję się taką samą zasadą: chcę, aby czytelnicy wiedzieli, że ja mam takie zdanie na temat recenzowanej gry. Jeśli sam piszesz recenzje, dobrze byłoby, aby twój obserwator wiedział, jakie gry lubisz, jakich nie, i na co zwracasz szczególną uwagę. Żeby pomyślał: „Hmm, skoro mu się to podoba, a mamy podobny gust, to mi też przypasuje” albo: „Wiem już, że mamy podobny gust, a on napisał, że to i tamto nie siadło, więc nie będę ryzykować”. Chodzi o to, żeby odbiorca zrezonował trochę z tymi recenzjami.

Pisząc recenzje, czuję flow, które we mnie dana gra wywołała, i płynę przez zdania – nie mam nigdy planu! To, jak wygląda recenzja, zależy od samej gry i od tego, co we mnie wzbudzi.

Najwięcej pracy zawsze muszę włożyć w zdjęcia. To nie jest tak, że siadam, robię je w sekundę i tyle. Czasem naprawdę jest to wielogodzinna walka o dwa ujęcia na krzyż. Choć oczywiście niezbędny czas i wysiłek zależą od dnia i od gry. Do tego dochodzi bitka z ciągle zmieniającym się algorytmem, z czym zmagają się wszystkie konta planszówkowe. Ale nie chcę się tym przejmować, staram się wrzucić na luz, bo patrzeć na zasięgi odbiera satysfakcję.

Reasumując – kieruję się flow, nie jestem ekspertem, piszę to, co uważam, i tak, jak uważam na podstawie odczuć z gry. Kocham potoczny język, sam też lubię czytać takie teksty, które przypominają codzienną mowę. Wiem, że nie każdemu to pasuje, ale lepiej mieć swój charakter, niż być nijakim. Są inni świetni recenzenci, którzy mogą stylem, językiem, grammi czy nawet wyglądem przypasować bardziej – i to jest okej! Recenzowanie gier to sinusoida, czasem jest wyjątkowo trudno coś napisać, coś wymyślić do fotek itp., a czasem idzie od razu, aż szok. Nigdy nie wiem, jaka energia nawiedzi mnie danego dnia!

No i ja to kocham. Nie wiedziałem, że aż tak się wkręcę w ten świat i że zostanę recenzentem. Mam nadzieję, że będę robić to już zawsze i dalej będzie sprawiać mi to taką satysfakcję.



zrecenzuj_gre_chlopie



Zrecenzuj grę chłopie



Kacper Przybylak

TECZOWE



KOSTKI

RANDKOWANIE Z PLANSZÓWKAMI

Z zewnątrz wygląda to pięknie. Nowa gra. Świeżutkie pudełko. Mega emocje. A potem... no właśnie. Potem zaczyna się prawdziwa robota.

Kiedy zastanawialiśmy się, do czego można porównać recenzowanie planszówek, od razu przyszło nam do głowy... randkowanie. Najpierw ekscytacja. Potem pierwsze wrażenie. A na końcu moment prawdy: Czy chcemy do tego wracać?

Po tyłu odpakowanych tytułach wypracowaliśmy już pewien schemat działania: SMS – „paczka czeka na odbiór”, ogarnięcie miejsca do unboxingu i nagrywka pierwszej reakcji. Bo czy recenzja nie zaczyna się właśnie wtedy? Od pierwszego spojrzenia na okładkę, od ułożenia elementów w pudełku, od ilustracji, kolorów, faktur i... tego charakterystycznego zapachu nowej gry.

Zawsze rozpakowujemy gry razem. Po nagrywce siadamy do stołu i dokładnie oglądamy wszystkie komponenty, karty i plansze, wymieniając się pierwszymi spostrzeżeniami. Jednak wszystkie elementy wyciskamy z wyprasek dopiero przy pierwszej rozgrywce – nigdy szybciej! To taki nasz mały rytuał i motywacja, żeby zasiąść do gry.

Jednakże pierwszy prawdziwy test dopiero przed nami – instrukcja

Niektóre napisane są tak dobrze, że nawet 40 stron czyta się z przyjemnością. Krok po kroku, logicznie, bez chaosu. Inne potrafią mieć dwie cienkie kartki, a i tak po trzecim przeczytaniu człowiek nadal zastanawia się, o co właściwie chodziło autorowi. Mówiąc szczerze – jest to pierwszy moment, kiedy gra robi na nas albo wrażenie wow, albo „muszę jakoś przez tę instrukcję przebrnąć”. Nienajlepiej napisana często zniechęca nas do ponownego sięgnięcia po grę, zwłaszcza pod dłuższym czasie.



Jednym z naszych „ulubionych” momentów jest ten, gdy wszystko mamy już pięknie przygotowane: komponenty posegregowane w pudełeczkach, karty w stojaczkach, plansza rozłożona... i nagle, gdzieś na stronie 17, pojawia się magiczne zdanie:

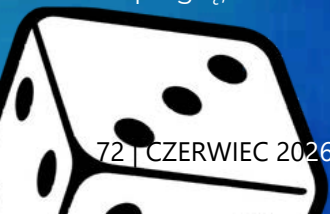
Jeśli jednak gracie w dwie osoby, przygotowanie gry wygląda zupełnie inaczej...

Skoro jesteśmy już przy liczbie graczy – to jeden z najważniejszych elementów naszych testów. Zanim powstanie finalna opinia, staramy się sprawdzić grę w różnych konfiguracjach. Liczba osób przy stole potrafi całkowicie zmienić odbiór tytułu. Coś, co działa świetnie we dwie osoby, przy czterech może się dłużyć albo tracić balans.

Dlatego – jeśli gra daje taką możliwość – testujemy ją od wariantu solo (choć przyznamy szczerze, że bardzo często, jak już któraś z nas wyciągnie planszówkę, druga również chce grać), aż po maksymalny skład. I szczerze? To często bardziej logistyka niż spontaniczne granie. Zgrać dorosłych ludzi na wspólny planszówkowy wieczór to nie lada wyzwanie!

Z czasem wypracowaliśmy też listę rzeczy, na które zawsze zwracamy uwagę podczas oceny gry. Przede wszystkim mechanika – czyli serce całej rozgrywki. Czy wnosi coś świeżego? Czy działa płynnie? Czy daje satysfakcję? Czy może jest to raczej powielony schemat w innej oprawie graficznej?

Lubimy też wyznajdować w grze podobieństwa do innych tytułów – i o ile są połączone ze smakiem, działa to naprawdę dobrze!



TECZOWE

Bardzo ważny jest też balans. Nic tak nie frustruje jak sytuacja, w której jedna strategia albo postać jest wyraźnie mocniejsza od reszty. Dobra gra powinna dawać różne drogi do zwycięstwa i poczucie, że każdy ma realną szansę wygrać.

Przyglądamy się również czasowi rozgrywki i tempu partii – ale zawsze trzeba na to patrzeć przez pryzmat gry, w jaką gramy. Inaczej ocenia się szybkie karcianki na 20 minut, a inaczej cięższy tytuł na dwie czy trzy godziny. Najważniejsze jest dla nas to, czy gra „szanuje” czas gracza i czy nie przeciąga się bez potrzeby. Albo czy gracze nie miotają się w chaosie, nie widząc w kolejnym ruchu żadnej potencjalnej drogi do zwycięstwa.

Ogromne znaczenie ma też próg wejścia – mówimy tu o opisie gry na pudełku czy w recenzji. Jeśli wyciągniemy na stół grę z potencjalnie łatwym i przyjemnym progiem wejścia – a okaże się zawiłą i skomplikowaną grą, której tłumaczenie ciągnie się w nieskończoność – baaardzo łatwo jest zrazić osoby przy stole. Nie chodzi o to, żeby gra nie była skomplikowana, ale żeby łatwo było ocenić, czy nadaje się dla dzisiejszego grona przy stole, atmosfery itd.

Ważny jest dla nas również balans między losowością a strategią. Wiadomo, odrobina losowości zwiększa regrywalność, wprowadza też wyższą dynamikę partii, ale zbyt duża losowość często odbiera poczucie kontroli nad rozgrywką.

Czy jednostrzałowce są okej?

Tak. O ile wiemy, że na taki właśnie tytuł się piszemy – słynne legacy, gdzie wprowadzamy w grę nieodwracalne zmiany czy rozwiązywanie zagadek kryminalnych – czyli na koniec nie tylko poznamy zakończenie, ale wiemy, że nie zmieni się ono, nieważne, ile partii byśmy zegrali. Wtedy faktycznie gra jest jednorazowym funem. I to jest jak najbardziej okej. Ale jeśli kupujemy rozbudowany tytuł, który okazuje się nie być regrywalny – może to mocno sfrustrować.

Nie może zabraknąć kryterium estetycznego! Aspekt wizualny, wykonanie, faktury, dobór kolorów czy nawet samo ułożenie w pudełku robią ogromną robotę. Możemy udawać, że „przecież liczy się wnętrze” – ale nikogo nie oszukamy. Gra musi nas przyciągać wizualnie i estetycznie. Inaczej odbiera nam to dużo frajdy.

Duże znaczenie ma dla nas również klimat gry – jej uniwersum, tematyka i sposób budowania atmosfery. Jako fanki *Władcy Pierścieni* czy Harry'ego Pottera łykamy wszystko jak młode pelikany, żeby choć na chwilę znaleźć się w naszych ulubionych światach.

Korekta: M. Józwiak-Bociąg, M. Kłodowska; Skład: M. Adamczyk

TECZOWE

Jednak mimo ambiwalentnego stosunku do Świata Cthulhu – *Odmęty Grozy* to jeden z naszych ulubionych tytułów, bo może to nie jest nasz świat, ale ten świat jest tak dobrze i klimatycznie oddany, że nurkujemy w te głębiny.

Dla wielu graczy ważna jest również możliwość rozbudowy tytułu o dodatki i rozszerzenia. Czasem to właśnie one sprawiają, że gra zostaje na stole na długie miesiące, bo każdy dodatek wprowadza zupełnie nowe warianty.

Czy da się być w pełni obiektywnym?

Nie. I to jest całkowicie w porządku.

Każda recenzja jest w pewnym stopniu subiektywna, bo wynika z naszych doświadczeń, preferencji i tego, czego same szukamy w planszówkach. Dlatego staramy się nie tylko mówić, że coś nam się podoba albo nie, ale przede wszystkim tłumaczyć dlaczego.

Bo dobra recenzja nie polega na stwierdzeniu: „to świetna gra”. Dobra recenzja pomaga odbiorcy odpowiedzieć sobie na pytanie: „Czy to gra dla mnie?”. A po wszystkich testach, analizach i notatkach zostaje nam jeszcze jedno najważniejsze pytanie: Czy chcemy zagrać w to jeszcze raz? Bo jeśli odpowiedź brzmi „tak” – to znak, że coś zagrało naprawdę dobrze.

Tęczowe Kostki

Tęczowe Kostki, czyli Asia i Marta, od 2021 roku rozstawiamy planszówki na Instagramie i dzielimy się swoją pasją. Choć na profilu jest kolorowo, na stole zdecydowanie rządzi mroczny klimat. Najbardziej lubimy gry kooperacyjne, motyw ukrytego zdrajcy i euraski. Poza tym jesteśmy totalnymi geekami – jeśli gra ma w tytule Harry'ego Pottera, Marvela albo *Władcę Pierścieni*, to na 99% mamy ją już na półce. Na co dzień łapcie nas na naszym profilu @teczowekostki!



facebook.com/teczowekostki/



instagram.com/teczowekostki/



Magia ukryta wśród światel natury

Słońce, bujna zieleń i odrobina planszówkowej magii – ta fotomozaika to podróż przez kolorowe światy pełne zwierzków, natury i przygód. Trochę wakacyjnie, trochę bajkowo i zdecydowanie w naszym stylu. Nie zabrakło też urodzinowego akcentu – świętowania pierwszego roku „Planety Mepli”.





Oh, Crab!



Ptasie rewiry



Ptasie rewiry



Utracone światła



Zwierzęce rewolucje



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

Niesłyszący a gry planszowe czyli w co grają głusi



By lepiej zrozumieć, jakie gry wybierają osoby niesłyszące¹, warto choć trochę poznać ich kulturę. Choć żyją w Polsce, polski nie jest ich językiem ojczystym – jest nim język migowy, to w nim myślą i się porozumiewają. W szkołach uczą się polskiego, ale jest to dla nich język obcy, który starają się przyswoić, bo tutaj żyją. Osoby niesłyszące są bardzo dumne z posiadania własnego języka i kultury. Dlatego zamiast kłaść większy nacisk na naukę polskiego – potrzebują więcej tłumaczy i możliwości tłumaczenia.

Gramatyka języka migowego i polskiego bardzo się od siebie różnią, dlatego niesłyszący niechętnie czytają. Jak to się przekłada na gry? Długie, skomplikowane instrukcje lub takie z dużą liczbą zasad mogą sprawić im spore problemy. Można sobie wyobrazić to w ten sposób: znasz podstawy niemieckiego i dostajesz do ręki instrukcję. Podstawowe zwroty rozumiesz, ale jest dużo słów – czasem fachowych, innym razem odnoszących się typowo do świata gry – których nie znasz. Nie masz słownika ani dostępu do niego. Bywa, że jedno takie słowo potrafi zmienić sens całej zasady – a co dopiero, gdy nieznanych słów jest więcej. Rozgrzyzenie takiej instrukcji może być niezwykle frustrujące. Dlatego głusi często szukają gier szybkich do nauczenia i z małą liczbą zasad.

Stąd takie gry jak *Uno* czy *Wirus* cieszą się dużym powodzeniem. Łatwe zasady, szybkie i dynamiczne partie – dużo się dzieje, a emocje towarzyszą każdej rozgrywce, a nawet każdemu zagraniu. Do zakupu zachęcają również proste zasady, cena i możliwość zabrania gry praktycznie w każde miejsce. Wśród tytułów, które podobały się niesłyszącym, było również *6. bierze!* – gra, w której każde położenie karty przez przeciwnika podnosi poziom adrenaliny. Popularne są też *Jenga*, *Sen*, *Jungle Speed*, *Dixit* czy chińczyk. Jak widać, wszystkie mają wspólny mianownik.



Na dodatkową wzmiankę zasługuje gra *Spicy* – szybka karcianka z blefem, którą bardzo lubimy w naszej grupie. Kiedy zasiadasz do niej z głuchymi, wchodzisz na kolejny poziom. U osób niesłyszących mimika jest bardzo rozbudowana i wyrazista. To nieodłączny element nie tylko okazywania emocji, lecz także przekazywania praktycznie każdej myśli. Wiele osób, obserwując miganie, skupia się na rękach i znakach, a tymczasem to mimika często jest kluczowa dla wypowiedzi – bez niej ten język by nie istniał. Ukrycie tej mimiki albo wprowadzenie nią innych w błąd jest sztuką samą w sobie.

Inną ważną kwestią jest to, jak osoby niesłyszące odbierają świat. Wzrok odgrywa tutaj główną rolę w poznawaniu otoczenia. Kiedy przez całe życie polega się głównie na tym zmyśle, mózg inaczej reaguje na bodźce. Dlatego wiele osób niesłyszących chętnie sięga po gry szybkie, dynamiczne i oparte na wyraźnej akcji. Jest ruch, coś się zmienia, widać efekty zagrania, trzeba reagować, pojawia się niepewność.

Pamiętam taką partię, podczas której – zanim ktoś położył kartę – osoby głuche już wiedziały, czy to dobra karta, czy trefna. Mimika zdradzała wszystko. Ta osoba nie mogła zrozumieć, jak to się dzieje, że wszyscy zawsze wiedzą, co kładzie. Po drugiej rozgrywce się zorientowała, że jej twarz wszystko zdradza, i zmieniła taktykę. Zaczęła stosować mimikę odwrotną do tego, co kładła na stół. Zmyłka zadziałała i kolejna partia należała do niej. Od tego momentu gra weszła na poziom, jakiego wcześniej nie widziałem. Osoby głuche zaczęły miksować mimikę: raz nią blefowały, raz pokazywały prawdziwe emocje, a jeszcze innym razem starały się zachować pokerową twarz. Zaczęły się liczyć detale: niuanse mimiki, sposób podawania karty, gesty. Jedna osoba, kładąc kartę, lekko się uśmiechnęła, ktoś to wychwycił – zonk. Ktoś inny zawahał się o ułamek sekundy za długo albo przeciągnął moment wyboru karty. To było niesamowite doświadczenie – zobaczyć, jak za pomocą wzroku można psychologicznie rozgryźć czyjeś zamiary.

Czy osoby niesłyszące grają też w gry spokojniejsze? Tak. Choć większość woli dynamiczne rozgrywki, wiele zależy od złożoności zasad i ikonografii. Grafiki powinny być czytelne i dobrze widoczne. Dlatego abstrakty cieszą się dużą popularnością. Gry takie jak: *Ostoja*, *Kaskadia*, *Splendor*, *Azul* czy *Blokus* ładnie wyglądają, są bardzo czytelne i szybkie do nauki. Dla wielu głuchych obraz jest naturalnym sposobem myślenia. Przestrzenne wyobrażanie sobie układów często przychodzi im bardzo naturalnie. Jeżeli dodatkowo oprawa graficzna jest przyjemna, chętniej siadają do takiej gry.

Ciekawym przypadkiem są szachy – gra popularna wśród osób w średnim wieku i starszych. Choć mają proste zasady i są czytelne, wymagają dłuższego myślenia i brakuje im dynamiki. Skąd zatem ta popularność? W każdym większym mieście działa klub dla osób niesłyszących, w którym co tydzień spotykają się członkowie tej społeczności, by spędzić ze sobą czas i porozmawiać. W czasach, gdy nie było Internetu ani komunikatorów, były to jedyne miejsca, gdzie można było się spotkać i podtrzymać kontakt. To tam budowały się relacje i poczucie wspólnoty.

Ze względu na barierę językową w kontaktach z osobami słyszącymi wielu osobom głuchym doskwiera samotność. Tym ważniejsze były więc miejsca, w których można było spotkać ludzi z podobnym doświadczeniem i swobodnie porozmawiać.

Do klubów zakupywano więc proste i dostępne tytuły – takie, które pozwalały spędzić razem czas bez długich przygotowań. Popularność, łatwy dostęp – zwłaszcza w latach 90. – oraz cena sprawiały, że szachy miał właściwie każdy klub. I tak, gdy podczas partii jeden gracz myślał nad ruchem, drugi mógł swobodnie rozmawiać z innymi. Odbływały się nawet zawody szachowe. W dzisiejszych czasach młodzi wprowadzają inne rozrywki, na przykład rzutki (darty), które powoli wypierają popularność szachów.

Z innych gier, w które graliśmy, przyjęły się też: *Wsiąść do pociągu*, *Catan* czy *El Grande*.



Jak gry trafiają do niesłyszących? Ze względu na barierę językową wiele z tych osób rzadko samodzielnie szuka nowych tytułów, przegląda fora czy ogląda twórców polecających gry. Samych instrukcji przetłumaczonych na język migowy też nie ma. By dobrze zrozumieć zasady, potrzebny jest tłumacz lub ktoś głuchy, kto już zna dany tytuł. Najczęstszą drogą jest więc rekomendacja: ktoś zagrał, pochwalił się innym lub zabrał grę ze sobą na spotkanie.

O czym warto pamiętać, grając z niesłyszącymi? Przede wszystkim o tym, że dla wielu z nich polski jest językiem obcym. Samo danie im instrukcji do ręki niewiele pomoże. Jeżeli przy stole jest tłumacz, to raczej nie powinno być problemu. Ale jeżeli go nie ma, warto pokazywać, jak wyglądają konkretne zagrania. Osoby niesłyszące to dobrzy obserwatorzy i szybko się uczą. Na początku mogą czuć się zagubione, ale nasza ciepła mimika, uśmiech i przyjazna atmosfera przy stole z pewnością pozostawią miłe wspomnienia.

Tobiasz Złotowski

Autor tekstu to tester gier, miłośnik ciężkich i móżgożernych tytułów, takich jak *Voidfall*, *Projekt Gaja* czy *Władcy Ziemi* w sześcioosobowym składzie, oraz tych lżejszych, ale z dobrą mechaniką. Języka migowego zaczął się uczyć w 2000 roku i od tego czasu ma styczność z osobami niesłyszącymi i ich kulturą.

¹ Osoba głucha lub niesłysząca ma trudności z usłyszeniem dźwięków lub ma ograniczone zdolności słuchowe. Terminy „głuchy” i „niesłyszący” są używane zależnie od preferencji społeczności, z których pochodzą. Nie wszystkie osoby niesłyszące są całkowicie głuche, niektóre mogą korzystać z aparatów słuchowych lub innych form wsparcia słuchowego. Osoby głuche mają swój własny język – polski język migowy. W stosunku do takich osób w tym artykule będą się odnosić słowa „niesłyszący”, „głuchy”. (*Co to znaczy, że ktoś jest głuchoniemy?*, Świat Głuchych, <https://swiatgluchych.pl/co-to-znaczy-ze-ktos-jest-gluchoniemy/>, dostęp: 7.05.2026).

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

Set collection

Dlaczego zbieranie kompletów wciąż działa

Na pierwszy rzut oka to jedna z najprostszych mechanik w planszówkach. Zbierasz zestawy kart, symboli albo elementów, które razem dają więcej punktów niż osobno: trzy takie same albo trzy różne, albo komplet jednego koloru.

Brzmi banalnie? Może i tak, a jednak set collection – mechanika zbierania zestawów – od lat nie znika z planszówek. Wręcz przeciwnie, pojawia się w grach lekkich, średnich i ciężkich. Jest obecna w karciankach, eurograch, grach rodzinnych i tytułach strategicznych.

Dlaczego coś tak prostego działa tak dobrze? Bo set collection nigdy nie jest tylko zbieraniem.

Zbieranie to decyzja, nie mechanika

Na papierze set collection wygląda jak system punktowania. W praktyce to podejmowanie decyzji pod presją. Gracz nie jest w stanie zbierać wszystkiego. Musi wybrać, co gromadzić, co nigdy nie jest oczywiste. Nie wiadomo, czy iść w jeden typ kart i maksymalizować punkty za komplet? Czy zbierać różnorodnie, bo łatwiej zamknąć zestawy? Czy zmienić strategię w połowie gry, bo przeciwnik podbiera kluczowe elementy?

Set collection działa, bo każda decyzja jest jednocześnie zobowiązaniem. Zbierając pierwszy element zestawu, zaczynasz inwestować. Zbierając drugi – ryzykujesz. Zbierając trzeci – liczysz, że zdążysz domknąć komplet. I właśnie w tej niepewności kryje się siła tej mechaniki.

Przy stole wygląda to jednak zupełnie inaczej niż w teorii. To, co na papierze wydaje się prostym zbieraniem symboli, bardzo szybko zamienia się w serię trudnych decyzji. Znaczenie ma nie tylko to, co dokładnie kolekcjonujesz, ale także jak trudno będzie domknąć zestaw i jak mocno inni gracze mogą pokrzyżować Twoje plany. Dlatego zamiast mówić o tej mechanice wyłącznie w teorii, warto spojrzeć na konkretne gry – bo to właśnie w nich najlepiej widać, jak różne oblicza może mieć set collection.

Gdy komplet nie jest oczywisty

Dobrym przykładem jest *7 Cudów Świata*. Na poziomie zasad to klasyczne zbieranie symboli: naukowych, militarnych, handlowych czy cywilnych. Jednak sposób punktowania sprawia, że decyzje nie są oczywiste.

Symbole naukowe działają najlepiej w zestawach mieszanych – jeden z każdego daje więcej niż trzy takie same. Z kolei inne karty premiąją powtarzalność. To oznacza, że gracz musi nie tylko zbierać, ale też **czytać sytuację przy stole**.

Jeśli widzi, że ktoś buduje strategię naukową, może próbować go zablokować, podbierając kluczowe symbole.

Nawet jeśli nie są mu potrzebne. Set collection przestaje być spokojnym zbieraniem – staje się interakcją.



Gdy każdy element ma swoją wagę

Inaczej działa to w *Azulu*. Tu zbieranie kompletów ma formę układania płytek w określone wzory. Każdy zestaw wpływa na kolejne decyzje – nie tylko punktuje, ale też ogranicza przestrzeń na planszy.

Zbierzesz za dużo jednego koloru – możesz stracić punkty. Weźmiesz niewłaściwy zestaw – zablokujesz sobie przyszłe ruchy. To sprawia, że set collection przestaje być zbieraniem dla punktów, a zaczyna **być zarządzaniem konsekwencjami własnych decyzji**.

W *Azulu* nie chodzi o to, żeby zebrać jak najwięcej, ale o to, żeby zgromadzić dokładnie tyle, ile jest się w stanie wykorzystać.

Gdy jest to silnik strategii

Dobrym przykładem gry, w której set collection staje się podstawą całej strategii, jest *Na skrzydłach*. Na pierwszy rzut oka to gra o budowaniu silnika produkcji. Jednak bardzo duża część punktów pochodzi z zestawów: kart ptaków, jaj, celów rundy czy bonusów końcowych. Gracz musi więc balansować między jednym elementem a drugim – czy zagrać jakiegoś ptaka, który poprawi produkcję, czy może takiego, który da punkty za określony typ kart na koniec gry?

Set collection w *Na skrzydłach* nie jest dodatkiem – jest **równoległym systemem punktowania**, który trzeba uwzględnić przy podejmowaniu każdej decyzji.



Gdy zbieranie to wyścig

Jeszcze inaczej działa set collection w *Splendorze*. Tu gracze zbierają zestawy kart, które obniżają koszt kolejnych zakupów. Każdy zestaw daje nie tylko punkty, ale też realną przewagę ekonomiczną. Kluczowe jest tempo. Jeśli ktoś szybciej zbuduje silnik, zaczyna kupować droższe karty wcześniej. Jeśli ktoś wolniej zbiera zestawy – zostaje w tyle.

Splendor pokazuje, że set collection może być **mechaniką wyścigu**, a nie tylko zbierania. Nie chodzi bowiem o to, co się zbiera, ale o to, jak szybko jest się w stanie to wykorzystać.

Gdy komplet nigdy nie jest pewny

Jedno z najciekawszych zastosowań tej mechaniki widać we *Wsiąść do pociągu*. Gracze zbierają karty w określonych kolorach, aby budować połączenia kolejowe. Problem polega na tym, że nigdy nie ma się pewności, czy zdąży się wykorzystać zebrany zestaw.

Można zbierać karty przez kilka tur... tylko po to, żeby ktoś inny zajął kluczową trasę chwilę przed tobą. To moment, w którym set collection przestaje być spokojnym planowaniem, a zaczyna być **zarządzaniem ryzykiem**. Trzeba zadać sobie kilka pytań: czy zbierać dalej? Czy już teraz wykorzystać to, co się ma? Czy zmienić plan?

Set collection i efekt „jeszcze trochę”

Jednym z najważniejszych powodów, dla których ta mechanika działa, jest psychologia. Set collection bardzo często wywołuje efekt „jeszcze jednego elementu” – gracz ma dwa z trzech, brakuje tylko jednego. To wystarczy, by zmienić decyzję i postawić na podjęcie ryzyka, byle tylko domknąć zestaw. Projektanci doskonale to wykorzystują, bo moment, w którym komplet jest prawie gotowy, jest jednym z najbardziej emocjonujących w grze.

Dlaczego ta mechanika nie znika i nadal działa

Set collection działa, bo jest jednocześnie prosty do zrozumienia, łatwy do połączenia z innymi mechanikami i trudny do perfekcyjnego rozegrania. Może być dodatkiem do worker placementu, jak w wielu eurograch. W niektórych tytułach jest głównym mechanizmem gry, jak w *Azulu* czy *Splendorze*. Czasem jest ukryty w systemie punktowania, jak w *Na skrzydłach*. Zawsze jednak opiera się na tym samym: **wyborze, którego nie da się cofnąć**.

Set collection nie przetrwał w planszówkach dlatego, że jest prosty. Przetrwał, bo jest elastyczny i niezwykle skuteczny w budowaniu presji przy podejmowaniu decyzji.

Każda partia wygląda inaczej.

Każdy komplet jest ryzykiem.

Każda decyzja zostawia ślad.

I właśnie dlatego, mimo swojej prostoty, wciąż pojawia się w nowych grach.

Zbieranie zestawów to nie mechanika. To sposób myślenia przy stole.



Kornelia Szpak, IG:@meeple_mi

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

SAM

na sam z planszą

Gry planszowe wróciły z lamusa. I to z przytupem. Mam wręcz wrażenie, że ten rynek przeżywa dziś swój złoty okres. Nie chodzi mi wyłącznie o lawinę premier, coraz większe konwenty ani festiwal zbiórek crowdfundingowych. Planszówki po prostu wyszły do ludzi. Leżą na półkach nie tylko w sklepach specjalistycznych czy Empiku, ale też w dyskontach i – o zgrozo lub o radości – na Poczcie Polskiej.

Granie w planszówki przestało być dziwnym hobby. To już nie foliarstwo ani geekowskie dziwactwo. To modne zajęcie, które tworzy własne „ekipy”, integrujące się przy stole zamiast przy ekranie. Gracze dawno stracili stereotypowy wizerunek przyszczatego jegomościa z kucykiem i rzadkim zarostem. Dziś kolekcje gier prezentuje się z dumą, a regał z planszówkami bywa elementem wystroju salonu.

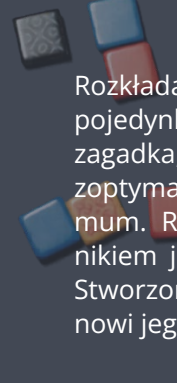
A jednak... gdzie obok tego społecznego boomu stoją oni. Gracze solo. Jestem jednym z nich.

I nagle okazuje się, że to ja jestem geekiem wśród dawnych geeków. Rezygnuję bowiem z aspektu społecznego, który dla wielu jest esencją planszówek. Paradoksalnie rynek zdaje się mnie w tym wspierać: coraz więcej gier projektuje się z myślą o jednym graczu, coraz więcej tytułów oferuje tryb solo, a na polskim YouTube kanały poświęcone samotnemu graniu zbierają całkiem pokaźną widownię.

Co daje granie w pojedynkę? Pozwólcie, że pokażę drugą stronę planszy, tę dla 1-2 graczy.

Przede wszystkim – absolutną wolność wyboru. Chcę euro? Wyciągam euro. Mam ochotę na rzut kostką i odrobinę losu? Proszę bardzo, ameri czeka na stole. Zero kompromisów. To samo dotyczy czasu i miejsca. Nie muszę się z nikim umawiać, nigdzie jechać ani wracać o sensownej porze. Jeśli najdzie mnie ochota na partię o 23.00, mogę ją rozegrać w szlafroku i kapciach. Przyznajcie – brzmi wygodnie.





Rozkładając grę solo, lubię myśleć, że staję do pojedynku z projektantem. Na planszy pojawia się zagadka, a moim zadaniem jest ją rozwiązać: zoptymalizować ruchy, wycisnąć maksimum z minimum. Różnica polega na tym, że moim przeciwnikiem jest bot, który zna tę grę lepiej ode mnie. Stworzona przez samego projektanta automa stanowi jego planszowe odbicie.

Do tego dochodzą drobne bonusy: zawsze gram ulubionym kolorem, wybieram frakcję, na którą mam ochotę, i mam pełną kontrolę nad komponentami na stole. Wizualny porządek sprzyja planowaniu.

Oczywiście nie jest to świat idealny.

Kto nie ma ochoty wygrać z twórcą swojej ulubionej planszówki, niech pierwszy rzuci meeplem.

W kooperacjach sprawa jest jeszcze prostsza: mój plan jest najlepszy. Zawsze. Nie muszę go nikomu tłumaczyć ani nikogo przekonywać. Sukces ma jednego ojca – mnie. A porażka? Cóż, pretensje mogę mieć wyłącznie do siebie i na spokojnie przeanalizować, gdzie popełniłem błąd.


Mogę też zamulać do woli. Dziesięć minut nad jednym ruchem? Proszę bardzo. Przerwa na obiad? Spacer z psem? Żaden problem. Plansza cierpliwie poczeka. Nie ma nerwowych spojrzeń ani presji czasu. Jest przestrzeń na myślenie.

Nie ma też sporów o zasady. Sam je czytam, sam interpretuję. Jeśli pojawią się wątpliwości, rozstrzygam je z chłodną głową. Nie pokłócę się sam ze sobą – a to wcale nie taka oczywista zaleta.

Mogę bez wyrzutów sumienia rozłożyć ciężkiego kolosa pokroju *Voidfalla* i nie tłumaczyć nikomu, dlaczego kalkulator optymalizacji ruchów to czysta przyjemność. A gdy najdzie mnie ochota na coś lekkiego, nikt nie kręci nosem. Zero kompromisów – w żadną stronę.

Płacę za komponenty, których nigdy nie użyję. Z kilku kolorów wybieram dwa. Reszta leży w pudełku, a ja mam świadomość, że za nie zapłaciłem. To samo dotyczy planszetek graczy. Jeśli gra mi się nie spodoba, argument przy odsprzedaży „nawet tego nie używałem” nie ma żadnej wartości: odpakowane to używane. Mając kilkadziesiąt tytułów w kolekcji, z niewykorzystanych elementów mógłbym złożyć kilka nowych gier.





Rynek solo się rozwija, ale wciąż brakuje tytułów zaprojektowanych od podstaw dla jednego gracza, zwłaszcza w języku polskim. Często płacę więc za coś, z czego korzystam tylko w połowie. I to, przyznaję, potrafi uwierać.

Do tego dochodzi mniejsza liczba poznawanych gier. W stałej ekipie łatwo podzielić się kosztami lub rotować zakupami. Solo gracz jest zdany głównie na siebie. Jasne, są biblioteki i Poczta Planszówkowa, ale to jednak nie to samo.

No i boty. Nauka gry solo to nauka zasad oraz obsługi automaty. Bywa, że pierwsze partie nadają się do kosza, bo coś zostało przeoczone. Czasem ruch bota trwa dłużej niż mój, czasem jest kompletnie nielogiczny. Zdarza się też, że automat da się „rozpracować” i zamiast realizować własny plan, gram wyłącznie przeciwko niemu. A to potrafi zabić frajdę.

Mimo wszystko rynek gier solo zmierza w dobrą stronę. Coraz częściej tryb jednoosobowy nie jest traktowanym po macoszemu, ale pełnoprawnym doświadczeniem. Pozostaje mi czekać na kolejne takie tytuły.

I na koniec – życzę samych udanych rzutów

Paweł Białk





RPG-i w plenerze? Czemu nie!

Jak przygotować się do rozegrania sesji na dworze

Sesja RPG-a poza domem może mieć niezapomniany klimat i znacznie więcej magii niż ta, która rozgrywa się w czterech ścianach. Gęsty las, ruiny zamczyska czy nadmorski klif to wręcz wymarzona sceneria do wielu kampanii. Wówczas zamiast kostek i grubych podręczników wystarczy storytelling, zasady są minimalistyczne, a mechanika – uproszczona. Jak się zatem do takiej sesji przygotować?

Po pierwsze: wybierz odpowiednie miejsce

Szukaj takiego, które naturalnie inspiruje: las z powalonymi drzewami i wystającymi z ziemi kamieniami (idealny na ruiny starożytnego miasta elfów), wzgórze z widokiem na sielską okolicę (ale czy nie będzie punktem obserwacyjnym dla strażników?) czy skalne miasto (może rozegra się tu scena z krasnoludami?). Sprawdź pogodę, weź ze sobą karimatę lub koc, wodę i przekąski, a także jakieś okrycie, jeśli pogoda nie jest całkiem pewna (doradź to też uczestnikom sesji). Szczękający zębami Mistrz Gry i drżący Gracze nie będą przecież bawić się dobrze.

Nie masz pomysłu na konkretne miejsce? Nie szkodzi! Czasem wystarczy, że wybierzesz jeden z okolicznych szlaków turystycznych i po prostu pójdziesz nim przed siebie. Możesz grać podczas wędrowki, a potem, gdy natkniesz się na właściwe miejsce, zaproponować uczestnikom postój i rozegranie dalszej części właśnie w tym konkretnym klimatycznym zakątku, który udało się znaleźć.



Po drugie: zrezygnuj z tego, co nie jest potrzebne

Jak już wspominałam we wstępie – w przypadku sesji w plenerze stawiamy na minimalizm. Oczywiście, możesz zabrać ze sobą karty postaci, podręcznik i kostki, ale... czy nie będą przeszkadzać grupie? Trzeba je gdzieś ułożyć, więc koc musi być większy. Mogą się zabrudzić lub zniszczyć (albo zgubić, gdy mowa o kostkach)... Może więc lepiej zupełnie z nich zrezygnować i postawić tylko na opowieść – bez notatek, bez pomocy.

SZABER – CZYLI PARĘ SŁÓW O NIEZDROWYM ZBIERACTWIE W GRACH RPG (CZ. 3.)

Ostatnio przeanalizowaliśmy, skąd bierze się u gracza chęć zbierania i chomikowania wszystkiego, co spotka w grze nastawionej na zbierac... na roleplay. Omówiliśmy też techniki, dzięki którym gracze mogą zahamować swoją potrzebę chwytania do rąk wszystkiego, co spotkają na swojej drodze.

Dzisiaj zrobimy to, co gracze lubią najbardziej – zrzucimy całą odpowiedzialność na Mistrzów Gry. Prawdą jest oczywiście to, że prowadzona sesja... zależy od samego prowadzącego właśnie, czyli wspomnianego Mistrza Gry. Oczywiście nie tylko, w zależności od systemu również wiele zależy od każdego z graczy. Ale to jednak najczęściej Mistrz Gry jest swego rodzaju arbitrem, narratorem i – co najważniejsze w tym kontekście – głównym „twórcą” świata przedstawionego. Prowadzenie drużyny, która metodycznie ogołaca każdą lokację ze zdatnych do przetopienia kłamek, zasłon, z których potem uszyje ubrania, czy rdzewiejącego, możliwego do spieniężenia rynsztunku jest nie tylko wystawieniem na próbę cierpliwości MG. Co zatem można zrobić, by nie prowokować graczy do szabru? Pewnego rodzaju klątwą, z którą mierzyć się musi każdy biorący udział w sesji, jest to, o czym już wspominałem w poprzednich artykułach – Mistrz Gry powiedział, więc trzeba zareagować, odpowiedzieć na to.

Lubimy robić rzeczy intencjonalnie, ale czasami zdarza się, że zrobimy coś przypadkiem – i często Mistrzowie Gry właśnie przypadkiem nakręcają spiralę zbieractwa poprzez nadmiernie szczegółowy opis przedmiotów bezwartościowych. Można się tutaj odwołać do zasady „strzelby Czechowa”, która, w skrócie, mówi o tym, że jeżeli strzelba wisi na ścianie, to w końcu wystrzeli – inaczej by bowiem nie wisała i nikt by o niej nie wspominał. Jeśli więc Mistrz Gry mówi: „Wchodźcie do jadalni, gdzie wisi mosiężny żyrandol i stoją zdobione, srebrne świeczniki”, to nie łudźmy się, brzmi to jak swego rodzaju napiwek do aktualnie wykonywanej misji – są to po prostu przedmioty, które można zabrać i spieniężyć. Żeby sobie z tym poradzić, wcielając się w rolę Mistrzów Gry, musimy nauczyć się rozróżniać opis budujący klimat od opisu przedmiotów interaktywnych. Jeśli chcemy więc unikać wynoszenia mebli przez nowo przybyłych (tj. bohaterów graczy), lepiej jest użyć obszernej deskrypcji odnoszącej się do ogółu, np. „Pomieszczenie jest bogato urządzone, widać ślady dawnego luksusu”. Bo jeśli zaczniemy wymieniać poszczególne elementy zastawy, nie powinniśmy się dziwić, że zastawa będzie już dawno spakowana w plecaku jednego z graczy. Ważna jest też swego rodzaju hierarchizacja informacji na temat potencjalnie możliwych do zebrania przedmiotów. Istotne dla fabuły lub naprawdę wartościowe powinny otrzymywać unikalne detale. Śmieci i tło najlepiej, żeby ów śmieciami i tłem pozostały. Jeśli więc gracz pyta o cenę świecznika, a naprawdę szkoda czasu na zbieranie takich przedmiotów, to warto podkreślić, jak bardzo jest on nieporęczny, ciężki czy mało wartościowy – można



to oczywiście zrobić po przetestowaniu odpowiedniej umiejętności odpowiadającej za wycenę albo inną formę rzeczoznawstwa.

Co prawda ustalaliśmy już, po co zbiera się przedmioty (choć te bardziej „śmieciowe przedmioty”), ale by nie musieć wracać do poprzednich tekstów, pozwólmy sobie na pewną generalizację – po prostu się to opłaca. Jak więc sobie z tym poradzić? Na pewno nie oczekując, że bohaterowie graczy zrezygnują z dodatkowego zarobku. Jest to nieraz okazja, z której grzech nie skorzystać. W końcu drużyna traci jakieś zasoby – nic dziwnego, że musi się jakoś odkuć, a czasami główna nagroda może nie być wystarczająca. Mikstury lecznicze, pancerz, broń czy najbardziej prozaiczne potrzeby, jak jedzenie i nocleg, kosztują. Regeneracja również. Desperackie szukanie dodatkowego dochodu w postaci zardzewiałych mieczy nie brzmi dobrze, ale trzeba liczyć się z tym, że wynika to z czystej ekonomii przetrwania. W tym przypadku możemy rozważyć wiele opcji. A to tylko kilka z nich:

- Zleceniodawca na przykład zapłaci hojnie, i to na tyle hojnie, że nie będzie żadnej potrzeby zbieractwa.
- Wychodzimy z założenia, że w lokalizacjach, do których udali się gracze, nie ma nic wartościowego, a uzbrojenie antagonistów jest w tak opłakanym stanie, że nie nadaje się do zebrania.
- Domyślnie zakładamy, że bohaterowie graczy będą zbierać to wszystko i niekoniecznie trzeba o tym co chwilę mówić – zbierają, okej, po przejściu danej lokacji / dungeonu stestują umiejętność na to, co mogli znaleźć i tyle.
- Fabularnie narzucamy, że zleceniodawca zastrzega sobie prawo do wszystkiego w danej lokacji – i pod żadnym pozorem gracze nie mogą brać rzeczy, które do nich nie należą.

Jeżeli tym sposobem się nie uda, można spróbować użyć innego narzędzia, nawet potężniejszego niż – a jest nim realizm społeczny i ekonomiczny. Rynek zbytu powinien regulować pewne aspekty niezdrowego zbieractwa, przynajmniej w ten sposób, że nie skupuje wszystkiego. Mało który handlarz skupi 40 zakrwawionych sztyletów. Handlarz też ma swoje interesy. I co najwyżej w takiej sytuacji może zaszantażować bohaterów graczy, że jak nie oddadzą mu surowca za darmo (bo prawdopodobnie będzie musiał potraktować to jako surowiec, żeby cokolwiek z tego zrobić), to poinformuje straż, że ktoś właśnie przyniósł ogromną ilość zakrwawionej broni. Mało tego, ów straż wcale nie musi być zawiadomiona – przecież uskutecznią obchody i kontrole, prawda? Taki właśnie strażnik na służbie, widząc bohatera gracza z podejrzanym pakunkiem, może uznać, że ten nie pochodzi z legalnego źródła, a więc bohater gracza jest paserem lub hieną cmentarną.

Jeżeli i to nie pomoże – pozwolę sobie odwołać się do jednego z moich poprzednich artykułów – można zawsze założyć, że szaber oprócz tego, że zajmuje czas sesji (co jest oczywiste), to zajmuje czas bohaterów. A to oczywiście ma swoje konsekwencje – brzęk metalu i głośne dyskusje o podziale łupów to najlepsze zaproszenie dla potworów z sąsiednich komnat. Albo oczywiście jeżeli dokonywane jest coś niezgodnego z powszechnie panującym prawem, a patrol zapewne przechadza się co jakiś czas... to cóż – czas na „bezpieczne wykonanie roboty” jest ograniczony. Tak samo trzeba pamiętać, że jeżeli do pokonania jest złoćcyńca, który dzisiaj o północy ma wykonać rytuał, to co by nie mówić... nie będzie on czekał,

aż gracze zdążą go powstrzymać. No i oczywiście, jest wiele innych rzeczy, które mogą „się zdarzyć” podczas lootowania – lochy zalewane wodą, ulatniający się gdzieś gaz... (o którym gracze wiedzieć nie muszą, nie?) – każda kolejna skrzynka może być związana z ryzykiem, którego nie jest warta. To podejście, jeżeli trafi się na ryzykancką drużynę, nie wyeliminuje zbieractwa, ale za którymś razem może znacząco je ukrócić. Co ważniejsze, jest to też ciekawym elementem, który może wprowadzić bardzo dużo ciekawych wydarzeń – niekoniecznie przybliżających drużynę do zakończenia przygody, ale takich, które na pewno zostaną zapamiętane.

Wykorzystanie czasu jako zasobu (który też jest coś wart!) sprawia, że na zbieractwo nakłada się aspekt strategiczny. Czasami jednak się nie da. Zbieractwo jest jednak czymś zaszytym w naturze gracza i tyle. Zawsze i tak najważniejsza powinna być szcera rozmowa. Jeśli tempo sesji drastycznie spada przez niepotrzebne zbieractwo, to należy wprost to zakomunikować. Większość graczy powinna z ulgą przystać na taką uproszczoną konwencję. Zawsze można też rzucić jakąś głęboką frazą pokroju: „Pamiętajcie, że czasami to, co zostawiamy w lochu, definiuje nas bardziej niż to, co z niego wynosimy”.

Adam Ponikiewski

Korekta: P. Ciuła, K. Reczyńska; 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 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)



Baranie, czerwiec podkręca potrzebę rywalizacji i podejmowania szybkich decyzji. *Bang! Gra kościana* to idealna arena dla Twojego impulsywnego stylu. Rzucasz kośćmi, strzelasz i działasz bez zbędnego zastanawiania się. Lubisz emocje, a ta gra dostarcza ich w każdej turze. Czasem trafisz idealnie, a czasem sam oberwiesz – ale to tylko dodaje pikanterii rozgrywce. W tym miesiącu liczą się szybkie reakcje i odwaga.

Byk (20.04–20.05)

Byku, ten miesiąc sprzyja spokojnej budowie i cieszeniu się efektami. *Pola Arle* to tytuł, w którym będziesz rozwijać swoje gospodarstwo w rytmie, który idealnie Ci odpowiada. Każda decyzja ma znaczenie, ale nie ma presji pośpiechu. Lubisz widzieć, jak coś rośnie i nabiera sensu. Ta gra nagradza cierpliwość i konsekwencję. Czyli dokładnie to, co lubisz.



Bliźnięta (21.05–20.06)



Dla Ciebie czerwiec to miesiąc rozmów, śmiechu i szybkiego kalkulowania. Seria gier *Time's Up!* pozwoli Ci zabłyszczeć umiejętnością kojarzenia faktów i energią przy stole. Uwielbiasz mówić, tłumaczyć i improwizować, a tu masz do tego pełne pole do popisu. Każda runda to kontrolowany chaos – czyli Twój żywioł. Będziesz bawić się lepiej... i głośniejsz niż wszyscy... Trudno Cię zatrzymać w tym miesiącu.

Rak (21.06–22.07)

Ten miesiąc przynosi Ci potrzebę bliskości i współpracy. *Dorfromantik: Gra planszowa* to tytuł, w którym będziesz wspólnie z kimś budować spokojny, harmonijny krajobraz. Nie ma tu rywalizacji, tylko jeden cel i satysfakcja z tworzenia. Twoja empatia i spostrzegawczość są najlepszym atutem, a każdy ruch – małym krokiem do większej całości. Idealna gra na ciepłe, spokojne wieczory.



Lew (23.07–22.08)



Lwie, w czerwcu chcesz być w centrum wydarzeń i robić wrażenie. *Munchkin* daje Ci dokładnie to, czego potrzebujesz: humor, rywalizację i spektakularne zagrania. Będziesz oszukiwać, kraść i wygrywać w najmniej oczekiwanych momentach. Twoja charyzma sprawi, że nawet przegrani będą się dobrze bawić. Każda partia to małe przedstawienie, a Ty jesteś jego gwiazdą. I wszyscy o tym wiedzą.



Panna (23.08–22.09)



Panno, ten miesiąc sprzyja uporządkowaniu chaosu i skupianiu się na detalach. *Cartaventura: Oklahoma* pozwoli Ci analizować rozmaite wybory i odkrywać różne ścieżki historii. Każda decyzja ma znaczenie, a Ty uwielbiasz kontrolę. Będziesz wracać do rozgrywki, by sprawdzić inne rozwiązania. Twoja dokładność pozwoli Ci odkryć więcej niż inni. Pamiętaj: czerwiec to miesiąc matych, ale ważnych odkryć.

Waga (23.09–22.10)

Ten miesiąc przynosi potrzebę zachowania równowagi między przyjemnością a lekką rywalizacją. W grze *Kingdomino* będziesz budować harmonijne królestwo, gdzie każdy element musi idealnie do siebie pasować. Twoje wyczucie estetyki sprawi, że plansza nie tylko da Ci dużo punktów, ale i będzie wyglądać perfekcyjnie. Nie działasz pochopnie – każdy ruch to przemyślana decyzja. Lubisz, gdy wszystko ma swoje miejsce, a ta gra dokładnie to nagradza.



Skorpion (23.10–21.11)



Skorpionie, to dla Ciebie czas wymyślania cichych strategii i knucia. *Sabotażysta* pozwoli Ci blefować, manipulować i działać w cieniu. Nikt nie będzie pewien, po której jesteś stronie. I dokładnie o to chodzi. Lubisz napięcie i niepewność, a ta gra daje ich sporo. Wygrasz, jeśli inni przestaną sobie nawzajem ufać.

Strzelec (22.11–21.12)

W tym miesiącu czekają Cię liczne przygody, ale będziesz działał spontanicznie. *Wielka pętla* to gra, w której się ścigas, podejmujesz ryzyko i działasz dynamicznie. Uwielbiasz ruch i emocje, a ta gra to czysta adrenalina. Czasem zwolnisz za wcześnie, czasem przyspieszysz w idealnym momencie. Najważniejsze, że jesteś w ruchu. A meta? Ona zawsze gdzieś tam jest.



Koziorożec (22.12–19.01)



Czerwiec to dla Ciebie miesiąc konsekwentnego budowania przewagi i realizowania planów krok po kroku. *Orléans* idealnie wpisuje się w Twoją naturę stratega, który lubi mieć wszystko pod kontrolą. Zarządzasz zasobami, rozwijasz swoje wpływy i cierpliwie dążysz do celu. Nie działasz chaotycznie – każdy ruch jest przemyślany i ma znaczenie. Inni mogą się rozpraszać, ale Ty skupiasz się na długofalowym sukcesie.

Wodnik (20.01–18.02)

To Twój czas na eksperymenty i nieszablonowe myślenie. *Alchemicy* pozwolą Ci testować hipotezy i odkrywać ukryte zależności. Twoja analityczna, ale kreatywna natura szybko znajdzie porządek w chaosie informacji. Inni mogą się pogubić, ale Ty traktujesz rozgrywkę jak intelektualną zabawę. Na końcu okaże się, że Twoje pomysły były lepsze, niż ktokolwiek się spodziewał.



Ryby (19.02–20.03)



Czerwiec przynosi potrzebę zanurzenia się w klimacie i historii. W grze *Wsiąść do Pociągu: Europa* będziesz podróżować, budować trasy kolejowe i spokojnie rozwijać swoją sieć połączeń. To gra, w której liczy się strategia, planowanie i... odrobina marzeń. Lubisz tworzyć swoją własną drogę i obserwować, jak wszystko się łączy. Każda trasa to mała opowieść, a Ty jesteś jej bohaterem.



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**

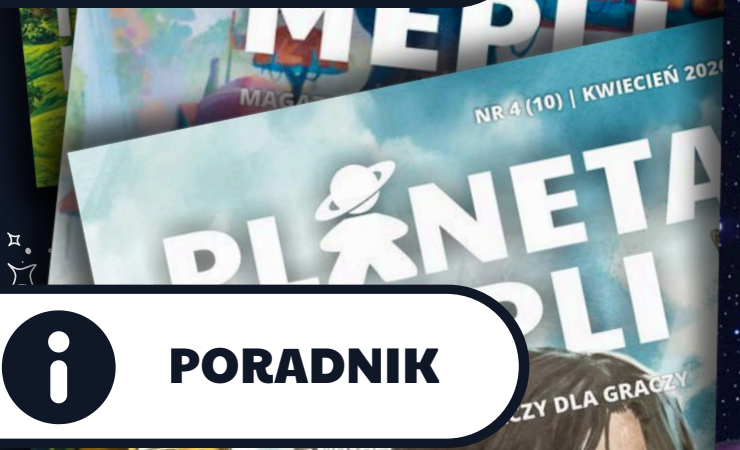


 **HOROSKOP**



 **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