

NR 7 (13) | LIPIEC 2026

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

MRÓWKI

STRATEGIA W SKALI MIKRO?

GRY DO PLECAKA

OD MORZA DO TATR

PUSH AND LUCK

DECYZJE O KROK ZA DALEKO

LEGENDA WE MGLE

CZYLI NAJBARDZIEJ SWOJSKIE TTRPG

Na upatę kawa mrożona

Lubicie? My też



Warto się podzielić

SUPPI.PL/PLANETAMEPLI

Drogie Czytelniczki, Drodzy Czytelnicy

z przyjemnością oddajemy w Wasze ręce kolejne wydanie „Planety Mepli”. Wakacje to czas podróży, spotkań i chwil spędzanych z rodziną oraz przyjaciółmi, a planszówki doskonale wpisują się w ten klimat. Dlatego przygotowaliśmy dla Was numer pełen inspiracji, ciekawych recenzji oraz materiałów, które umiłą letnie dni i podsuną pomysły na kolejne rozgrywki.

Na początku wkraczamy do mikroświata w grze *Marsz Mrówek*, w której będziecie rozwijać własną kolonię i walczyć o dominację na łące. Temat tych pracowitych owadów kontynuujemy w rozbudowanej eurogrze *Mrówki*, dzięki czemu możecie spojrzeć na ten świat z dwóch zupełnie różnych perspektyw.

W *Emberleaf* wcielicie się w leśne stworzenia budujące własną osadę w pięknie ilustrowanym świecie fantasy, gdzie kluczowe znaczenie ma sprytne zarządzanie zasobami i rozwój swojej społeczności. Z kolei *Makoto* zabierze Was do Japonii, oferując elegancką rozgrywkę opartą na planowaniu i przewidywaniu ruchów przeciwników. W grze *Wroth* staniecie na czele jednego z rywalizujących rodów walczących o dominację nad królestwem, a *First Giants* pozwoli Wam przenieść się do muzeum paleontologicznego i wcielić w młodych odkrywców fascynującego świata prehistorycznych gigantów.

W tym numerze wracamy do *World Order*, kontynuując rozpoczętą analizę gry, która dzięki swojej skali i politycznemu tematowi wzbudza wiele emocji oraz dyskusji wśród graczy.

W naszej serii poświęconej klubom i miejscom tworzonym przez pasjonatów planszówek przyglądamy się działalności *Zgrywaj się w MOJO*. Poznajemy historię tego miejsca, ludzi, którzy je współtworzą i pomagają integrować lokalną społeczność graczy.

Miłośnicy gier fabularnych również znajdą coś dla siebie. W materiale poświęconym przygotowywaniu map do RPG pokazujemy, jak tworzyć lokacje, które nie tylko pomagają prowadzić sesję, ale również budują klimat świata i pobudzają wyobraźnię graczy. Zajrzemy także do systemu *Dragonbane*, pełnego przygód, niebezpieczeństw i klasycznej fantasy podanej w nowoczesnej formie.

W artykule o *Pielgrzymce Potępionych* przyglądamy się mrocznej i niepokojącej przygodzie, w której bohaterowie muszą zmierzyć się nie tylko z zagrożeniami świata przedstawionego, ale również z własnymi wyborami. Z kolei *Legenda we Mgle* pokazuje bardziej baśniowe oblicze RPG, stawiając na opowieść, tajemnicę i budowanie niezwyklej atmosfery podczas sesji.

W części publicystycznej przybliżamy mechanikę *Push Your Luck*, i zastanawiamy się, dlaczego gracze tak często decydują się zaryzykować jeszcze jeden ruch, dodatkowy rzut lub kolejną kartę, mimo że wiedzą, jak łatwo można wszystko stracić.

Powracamy także z cyklem *Gdy recenzent siada do planszówki*. W kolejnej odsłonie twórcy opowiadają o swoim warsztacie, procesie testowania gier oraz o tym, jak powstają recenzje, które później trafiają do czytelników i widzów.

Przygotowaliśmy drugą część mozaiki komentarzy wymienianych między autorami, korektorami i redaktorami podczas pracy nad magazynem. To kolejna porcja zabawnych, zaskakujących i czasem zupełnie nieplanowanych momentów, które pokazują, jak wygląda tworzenie „Planety Mepli” od kuchni.

Lato sprzyja podróżom, dlatego przygotowaliśmy zestawienie kompaktowych gier, które bez problemu zmieszczą się do plecaka, torby czy walizki. Idealnie na wakacyjne wyjazdy.

Mamy nadzieję, że ten numer będzie doskonałym towarzyszem Waszych wakacyjnych przygód i dostarczy inspiracji do wielu udanych rozgrywek.

Milej lektury i do zobaczenia przy stole!

Redaktorzy Naczelni

Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk

Redaktor naczelny:

Marcin Adamczyk

Zastępca redaktora naczelnego:

Magdalena Solarz

Adres kontaktowy:

planetamepli@gmail.com

Redakcja:

Marcin Adamczyk

Magdalena Solarz

Marta Choińska-Młynarczyk

Paweł Ciuła

Magdalena Kłódowska

Katarzyna Kukła

Paulina Miodyńska

Magdalena Ostrowska-Jagoda

Adam Ponikiewski

Monika Stachniuk

Kornelia Szpak

Skład magazynu:

Anna Kucharska

Katarzyna Kukła

Magdalena Ostrowska-Jagoda

Agnieszka Skrzypiec

Julia Szafoni

Damian Tyimiński

Andrzej Zyszcza

Projekt logo:

Paulina Gawin

Projekt okładki i skład całości:

Kinga Pieczyńska

Ilustracje i grafiki: Jeśli nie zaznaczono inaczej, pochodzą ze źródeł własnych.

Korekta:

Adrian Gawin

Monika Jóźwiak-Bociąg

Magdalena Kłódowska

Katarzyna Kukła

Kamila Reczyńska

Monika Stachniuk





W TYM MIESIĄCU...



6 Z ŻYCIA REDAKCJI
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

8 WYDARZENIA
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

12 JAK TRAFILIŚMY DO PLANETY MEPLI
COŚ O NAS CZ. 2

15 MOZAIKA KOMENTARZY
ZZA KULIS KOREKTY

17 GRY DO PLECAKA
OD MORZA DO TATR

20 ZGRAJMY SIĘ W MOJO
ŚRODA, DO KTÓREJ CHCE SIĘ WRACAĆ

23 MRÓWKI
STRATEGIA W SKALI MIKRO?

32 WORLD ORDER
ŚWIATOWY PORZĄDEK WEDŁUG EUROGRACZA



36 WROTH
NEONOWY CHAOS Z CHARAKTEREM

41 FIRST GIANTS
OD WYKOPALISK DO MUZEALNYCH SAL

47 EMBERLEAF
POMÓŻMY ZWIERZĘCEJ KOMPANII
ODZYSKAĆ UTRACONY LAS



W TYM MIESIĄCU...

54 MARSZ MRÓWEK
DOMINACJA NAD ŁĄKĄ W FORMACIE 4X

64 MAKOTO
KIEDY SZCZEROŚĆ NIE WYSTARCZY

67 KOŁOROWANKA
DLA MAŁYCH I DUŻYCH

68 KULISY OCENIANIA GIER CZ. 4
GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

81 PUSH YOUR LUCK
DECYZJE O KROK ZA DALEKO

85 JAK PRZYGOTOWAĆ MAPĘ DO RPG-A
I USPRAWNIĆ ROZGRYWKĘ

87 PIELGRZYMKA POTĘPIONYCH
ŚREDNIOWIECZNY HORROR RPG



90 LEGENDA WE MGLIE
CZYLI NAJBARDZIEJ SWOJSKIE TTRPG

92 DRAGONBANE
PRZYGODY WESOŁE, ACZ NIEBEZPIECZNE

95 GEEKOWY HOROSKOP
CO MÓWI PRZEPowiednia?



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 7/2026



Dungeon Legends

Zejdź z przyjaciółmi do podziemi i walcz o zwycięstwo w magicznym świecie Avel.

Monika



Leśnicy

Zapuć korzenie w biznesie, dbaj o przyszłość natury.

Marcin



Carcassonne

Małe kafelki, wielkie emocje – tutaj każdy ruch może zadecydować o losach całego królestwa.

Magdalena K.





Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 7/2026



7 Cudów Świata: Pojedynek - Panteon
Buduj antyczne cuda, rozwijaj cywilizację,
plądruj i wygrywaj!

Monika



Klany z bagien
Zanurz się w bagnistym świecie rywalizacji
i zbuduj najpotężniejsze siedlisko.

Marcin



Marcin



PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

LIPIEC 2026

4-5 LIPCA | RAWICZ

Rawikon
Rawickie Dni Fantastyki



Rawickie Dni Fantastyki to pierwsze w historii Rawicza święto dla miłośników fantastyki, popkultury, gier, komiksów i cosplayu.

Będą czekać na Was m.in.:

- gamesroom z ogromną wypożyczalnią gier planszowych,
- spotkania autorskie z pisarzami,
- przestrzeń dla miłośników RPG,
- strefa klocków LEGO®,
- warsztaty z rysunku mangi i cosplay,
- prelekcje naukowe, anime,
- blok filmowo-serialowy,
- atrakcje dla najmłodszych uczestników,
- muzyka na żywo, w tym zespół Harevis,
- wioski tematyczne, gra terenowa, strefa gastro.

**PLANETA
MEPLI**
magazyn

PATRON MEDIALNY

Strona wydarzenia



10-12 LIPCA | WARSZAWA

Bazyliszek to największy warszawski darmowy festiwal fantastyki, organizowany przez Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki Avangarda.

To, co przygotowali organizatorzy, to m.in.:

- prelekcje, dyskusje, warsztaty o literaturze, rynku książki,
- manga, anime oraz K-pop,
- sesje RPG,
- gamesroom z planszówkami do wypożyczenia,
- blog popularnonaukowy,
- panele i warsztaty o komiksach oraz spotkania z twórcami,
- gry bitewne,
- malowanie figurek,
- warsztaty cosplay,
- strefa dla dzieci,
- wioski tematyczne,
- goście ze świata popkultury,
- strefa street food.

Strona wydarzenia



Bazyliszek



**PLANETA
MEPLI**
magazyn

PATRON MEDIALNY



11-12 LIPCA | SŁUPSK

GryfCon Słupsk to dynamicznie rozwijający się konwent fantastyki, gier i popkultury, który integruje miłośników literatury fantasy i science fiction, gier planszowych, RPG, cosplayu, anime, mangi oraz szeroko pojętej kultury fandomowej. Wydarzenie powstało z pasji lokalnych twórców i entuzjastów, a jego celem jest stworzenie przestrzeni do spotkań, wymiany doświadczeń oraz wspólnego rozwijania zainteresowań.

W ramach wydarzenia uczestnicy będą mogli skorzystać z:

- turniejów gier planszowych i karcianych,
- sesji RPG i gier fabularnych,
- strefy retro gamingu,
- pokazów i konkursów cosplay,
- prelekcji oraz warsztatów tematycznych,
- spotkań z twórcami i pasjonatami kultury fantastycznej,
- strefy wystawców i rękodzielników,
- koncertów i występów artystycznych,
- specjalnych atrakcji inspirowanych fantastyką i popkulturą.

Strona wydarzenia



11-12 LIPCA | WARSZAWA

Fantasy & Magic Con to zupełnie nowe wydarzenie w Warszawie, które powstało z pasji do fantastyki, popkultury i kreatywności.

Organizatorzy przygotowali m.in.:

- spotkania z twórcami fantastyki – pisarzami, scenarzystami, rysownikami, artystami,
- warsztaty komiksowe,
- strefę gier bez prądu,
- konkursy cosplay i artystyczne,
- strefę wystawców (książki, komiksy, gadżety, rękodzieło),
- Fantasy & Magic Con Junior – skierowany do najmłodszych,
- bieg „Uma Musume”,
- występy artystyczne i koncerty,
- spotkania z aktorami znanymi z serialowych adaptacji komiksów,
- RPG, D&D.

Strona wydarzenia



**PLANETA
MEPLI**
magazyn

PATRON MEDIALNY

planetamepli.pl | 9



ŁÓDŹ YOU PLAY^[?]

FESTIWAL GIER BEZ PRĄDU
TRZECIA EDYCJA

18-19 LIPCA | ŁÓDŹ

Przed Wami trzecia edycja Festiwalu Łódź You Play^[?], czyli największego łódzkiego wydarzenia dla fanów planszówek, RPG-ów, bitewniaków, puzzli i wszystkiego, co związane z grami bez prądu. Festiwal organizowany jest przez kawiarnię Planszówkowi Astronauci, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 oraz Kosmiczne Stowarzyszenie Planszówkowe.

Będą czekać na Was m.in.:

- setki gier w rozbudowanym gamesroomie,
- prelekcje i warsztaty,
- panele dyskusyjne,
- spotkania z twórcami, praktykami,
- gry bitewne i wojenne,
- akcesoria modelarskie, producenci akcesoriów,
- strefa gier prototypowych i niezależnych,
- puzzle, konkursy, turnieje,
- turniej w gry *Ślimaki*, *Unmatched*, *Star Wars Unlimited*, *Pokemon TCG*, *Hero Realms*, *Star Realms*, *Catan*,
- atrakcje dla fanów LARP-ów i gier fabularnych,
- strefa wydawców i sklepów,
- turniej eliminacyjny do Mistrzostw Polski w *Carcassonne*,
- Strefa Małego Planszówkowicza,
- Riftbound TCG Łódź Championship Series #1,
- strefa RPG,
- III Mistrzostwa Łodzi w *Rummikub*,
- strefa gier na literę T,
- wspólne granie w *Blood on the Clocktower*,
- foodtrucki.

**PLANETA
MEPLI**
magazyn

PATRON MEDIALNY

Strona wydarzenia



18-19 LIPCA | GOSTYŃ

Gostkon to wydarzenie, które gromadzi miłośników fantastyki, gier planszowych, RPG, LARP-ów. Organizowane jest przez gostyńską młodzież z Klubu Fantastyki.

Czekają na Was m.in.:

- blok integracyjny,
- ponad 600 różnych gier planszowych w gamesroomie,
- wykłady i prelekcje,
- strefa klocków LEGO®,
- warsztaty plastyczne,
- czytelnia komiksów, wystawiana przez Bibliotekę Publiczną Miasta i Gminy w Gostyniu,
- strefa RPG,
- warsztaty malowania figurek,
- sesje jogi.

Strona wydarzenia

20
26
18-19
lipca



TWOJE SPOJRZENIE NA ŚWIAT WYOBRAŹNI



Scyzorykon
FESTIWAL GIER I FANTASTYKI

25-26 LIPCA 2026
TARGI KIELCE

Organizatorzy zapraszają wszystkich małych i dużych fanów popkultury, graczy, cosplayerów i geeków na wielkie święto fantazji. Scyzorykon to Kielecki Konwent Gier i Fantastyki, który wraz z drugą edycją przyciąga setki entuzjastów gier, fantastyki i popkultury z całego kraju.

To miejsce dla każdego, kto choć raz chciał rzucić czar, poprowadzić statek kosmiczny lub po prostu spotkać ludzi o podobnych pasjach.

Będą czekać na Was m.in.:

- strefa gier planszowych i RPG – setki tytułów do wypożyczenia i sesje prowadzone przez doświadczonych Mistrzów Gry,
- turnieje e-sportowe,
- konkursy cosplay,
- prelekcje i panele – spotkania z pisarzami, twórcami gier oraz influencerami ze świata popkultury,
- wioski tematyczne – od postapokalipsy po średniowieczne obozowiska,
- strefa rzemieślników i kupców – kramiki z rękodzielami i perełkami od małych twórców oraz nowe gry, akcesoria i gadżety od zaufanych sklepów dla geeków.



Strona wydarzenia

COŚ O NAS

JAK TRAFILIŚMY DO PLANETY MEPLI

CZ. II

Z okazji rocznicy ukazania się magazynu „Planeta Mepli” postanowiliśmy na moment odejść od recenzji, premier i planszówkowych analiz, by opowiedzieć Wam coś bardziej osobistego – nasze własne historie związane z czasopismem.

W tym numerze przedstawiamy Wam drugą część naszych historii o tym, jak trafiliśmy do „Planety Mepli” oraz czym zajmujemy się na co dzień w redakcji. Ten materiał to spojrzenie za kulisy magazynu, który tworzymy wspólnie – z pasji do planszówek i chęci dzielenia się nią z innymi.

W tych historiach znajdziecie wspomnienia pierwszych tekstów, ale przede wszystkim poznacie członków zespołu, których połączyła wspólna pasja – planszówki.

Poznajcie nas trochę lepiej i zobaczcie, ile serca wkładamy w tworzenie każdego numeru. Od graczy dla graczy.



AGNIESZKA

Nie spodziewałam się, że facebookowe znajomości mogą mnie zaprowadzić prosto do planszowego imperium. Obserwując różne grupy hobbystów, natknęłam się na ogłoszenie „Planety Mepli” o poszukiwaniu osób do składu magazynu. Weszłam na stronę i... kliknęło! Od razu urzekły mnie zestawienia gier i artykuły, które aż krzyczały: „To kiedy gramy?”. Pomyślałam, że to świetna okazja, by podszlifować warsztat i rozbudować portfolio. I w ten sposób dołączyłam do zespołu.



Testowy skład *Azula* był wyzwaniem, ale poczułam ten klimat i chciałam więcej. Kiedy pracuję nad artykułem, zależy mi na czymś więcej niż tylko na „suchym” ułożeniu liter. Chcę oddać aurę tematu przewodniego i wyciągnąć na wierzch to, co autor zawarł między wierszami. Moim głównym celem jest sprawić, aby zaintrygować potencjalnego czytelnika, żeby zaczął lekturę i nie był przerażony blokiem tekstu. Na szczęście materiały są tak wciągające, że kolejne rundy poprawek (wyłapywanie luster czy innych błędów) idą coraz lepiej wraz z doświadczeniem.

Usłyszeć od autora: „Świetna robota z doborem grafik!” to najlepsze paliwo do działania. Satysfakcja z dopracowania tych małych elementów, które trafnie oddają klimat gry, daje mi ogromną frajdę. Po wspólnych bojach członków „Planety Mepli” o premierę na czas czuję dumę. Razem tworzymy fantastyczne miejsce w sieci. Miejsce, gdzie bez względu na to, czy jesteś planszowym wyjadaczem, czy początkującym zajawkowiczem, znajdziesz coś dla siebie.

KORNELIA

Moja historia z „Planetą Mepli” zaczęła się od Instagrama. Kiedy zakładałam profil *meeple_mi*, szukałam ciekawych planszówkowych miejsc do obserwowania i właśnie wtedy trafiłam na „Planetę Mepli”. Zaczęłam czytać kolejne numery magazynu i z zainteresowaniem śledzić rozwój projektu. Dziś brzmi to zabawnie, ale wtedy magazyn dopiero stawiał pierwsze kroki.



Z czasem pojawiła się okazja, by nie tylko czytać, lecz także pisać do magazynu. Mój pierwszy artykuł ukazał się w numerze listopadowym. Od tamtej pory regularnie przygotowuję materiały poświęcone przede wszystkim mechanikom gier planszowych. Fascynuje mnie, jak kilka prostych zasad potrafi całkowicie zmienić charakter rozgrywki i wywołać zupełnie inne emocje przy stole. To, co szczególnie lubię w procesie pisania artykułów, to próba spojrzenia na mechaniki zarówno od strony zasad, jak i psychologii gracza. Interesuje mnie, dlaczego pewne rozwiązania tak dobrze działają przy stole i jakie emocje wywołują. Dlaczego chętnie ryzykujemy w grach opartych na *push your luck*? Skąd się bierze satysfakcja z budowania talii? Dlaczego potrafimy przegrać eurogrę i natychmiast mieć ochotę na rewanż? Staram się pokazywać, że za każdą mechaniką stoją konkretne decyzje, emocje i zachowania, które sprawiają, że jedne gry zostają z nami na lata, a inne szybko odchodzą w zapomnienie.

Na łamach „Planety Mepli” miałam okazję pisać między innymi o deck buildingu, kooperacji, worker placemencie czy set collection. Z czasem zaczęłam poruszać także szersze tematy związane z planszówkami, takie jak różnice między europejskim i amerykańskim podejściem do projektowania gier czy fenomen eurogier, do których wracamy nawet po przegranej partii.

Najbardziej lubię to, że każdy kolejny artykuł pozwala mi spojrzeć na planszówki z trochę innej strony. Nie tylko jako gracze, ale także osobie, która próbuje zrozumieć, dlaczego niektóre gry nieustannie nas fascynują, a w przypadku innych kończy się na jednej rozgrywce.

Zaczęło się od obserwowania profilu na Instagramie, a skończyło na regularnym tworzeniu artykułów do magazynu, który sam w sobie stał się częścią mojej planszówkowej przygody.



MAGDALENA O.-J.

Nie szukałam tego miejsca z mapą w ręku. Wpadło mi w oko samo – było to jedno ogłoszenie na Facebooku, w grupie dla grafików, wyświetlone akurat wtedy, gdy szukałam czegoś innego niż to, co robiłam do tej pory. Kreatywniejszego. Czegoś, co pozwoliłoby mi poczuć, że nie marnuję artystycznej duszy, którą w sobie noszę. Zobaczyłam ogłoszenie i to był impuls – zanim zdążyłam się zastanowić, już w nie kliknęłam. Spróbuję. I tak, od listopada 2025, jestem składaczem w „Planecie Mepli”.



Kiedy dostałam zadanie do wykonania, nie miałam jeszcze doświadczenia ze składem artykułów. Żadnego. A jednak nie odpuściłam. Wzięłam się ostro do pracy, zrobiłam, co umiałam – przyjęli mnie. Tamten moment pamiętam dobrze: poczułam ulgę, ale też coś w rodzaju dumy. Niby małe zwycięstwo, a jednak.

Teraz, kilka miesięcy później, jest zupełnie inaczej. Mniej stresu, więcej fantazji. Co miesiąc składam kilka artykułów i coraz lepiej wiem, co umiem, a co wymaga ode mnie największego skupienia. Za najtrudniejsze uważam artykuły „sklejane” – te rozbudowane zestawienia w stylu „20 gier na...”, gdzie trzeba poskładać wiele elementów w jedną spójną całość. Wymagają nie tylko wiedzy technicznej, ale też wyczucia rytmu i porządku wizualnego. To moje osobiste wyzwanie. Od niedawna zdarza mi się też napisać recenzję gry. To zupełnie nowy wymiar tej pracy – już nie tylko układam tekst i robię oprawę graficzną, ale też go tworzę od podstaw.

Właśnie tutaj czuję, że moja artystyczna dusza dostaje przestrzeń. Na co dzień w pracy nie mam do czynienia z tak kreatywnymi zadaniami. Tu mogę coś zaprojektować, zaproponować coś od siebie. I to daje mi coś, czego brak odczuwałam – satysfakcję z procesu, a nie tylko z efektu.

Do tego są tu ludzie, których lubię. Naczelnicy są wymagający – i dobrze. Wymagający przełożeni to znak, że zależy im na jakości. Ale jednocześnie są konkretni: szybka komunikacja, jasne zadania, żadnego domyślania się, co mam zrobić. To mi odpowiada. A że czasem można pożartować tak, że brzuchy bolą, to już dodatkowy bonus. Cała ekipa „Planety Mepli” jest super. Każdy przyszedł do magazynu z własną misją. Wszyscy mamy swoje miejsce i zadania, ale mimo że pracujemy zdalnie i rozproszeni, i tak czuć, że to naprawdę jeden organizm – redakcja z prawdziwego zdarzenia.

Wpadłam tu przez przypadek. Zostałam, bo czuję, że tu jest moje miejsce.

PLANETA MEPLI magazyn

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

ZZA KULIS

KOREKTY

CZ. II

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 dotyczy przecinków, stylistyki czy zasad językowych... a niektóre z nich wymykają się wszelkim redakcyjnym schematom. W tym numerze przedstawiamy drugą odsłonę zebranych komentarzy.

Monika Stachniuk

Tak! Niby na początku jest luzik, ale potem wykonanie ruchu zajmuje mnóstwo czasu, bo trzeba wziąć pod uwagę WSZYSTKO :D

088 Chorzów

Za to kocham Everdell! ❤️

Marcin

Te tekturowe pudła to brzmi jakby kupować opakowania z IKEI

Katarzyna Kukla

I tu przed oczami mam walkę o domowego sierściucha w wykonaniu moich dzieci xD
8 maja 2026, 09:47

Odpowiedz

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 :)

Ponikiewski Adam

Miało być nieśmieszne, żeby pokazać, że to nie jest miejsce na żarty xd.

Jak to źle wygląda tutaj to usunę.



Magdalena Kłodowska

Jak czytam „podstawka”, to mam różne skojarzenia. Gra nie jest żadnym z nich.

ZZA KULIS KOREKTY



Katarzyna Kukla

Tu się trochę pogubiłam (ale mam dzisiaj ciężki dzień),



Adrian Gawin

Każdy tu ma swoją jedną, osobistą planszетkę – dobrze kminie? 🎲

MJ

Monika Józwiak-Bociąg

Dodałam tak żeby podbić emocje w zdaniu, ale nie upieram się - pozostawiam do decyzji autorek 😊

11 maja 2026, 08:35

JJ

Joanna Jęczkowska

😊 ach te małe literackie zabiegi

11 maja 2026, 13:49

@wzmiankuj lub odpowiedz

MS

Monika Stachniuk

Zmieniam na pięciolatka, bo zagrałam z synem i mnie ograł xd

MJ

Monika Józwiak-Bociąg

Hahaha okeeeej! ❤️

@wzmiankuj lub odpowiedz

Magdalena
Ojej serio? :p

MB

Monika Bociąg

Offtop – to artyści jakieś jednak pieniądze mają? xD przepraszam, musiałam ^^

PA

Ponikiewski Adam

Oczywiście, że nie – to podpucha xd

@wzmiankuj lub odpowiedz

MJ

Monika Józwiak-Bociąg

Trochę bym to zmieniła. To określenie, mimo że jest napisane poprawnie, to bardziej kojarzy się jednak z czymś negatywnym (oko ma też tendencję do omijania słowa nie).

Wykonanie kart również oceniam na bardzo wysoki poziom,

Kartom absolutnie nic nie brakuje

Wykonanie kart jest na mistrzowskim poziomie

etc. Prośba o zmianę

13 maja 2026, 23:03

PA

Ponikiewski Adam

Żona powiedziała mi dokładnie to samo XDDD ale postawiłem na swoim i znowu wyszło na jej xd

14 maja 2026, 01:07

MJ

Monika Józwiak-Bociąg

Obiecuję, że jej nie powiem - żebyś nie usłyszała „a nie mówiłam” xd

14 maja 2026, 08:23

@wzmiankuj lub odpowiedz

Monika Stachniuk

Co powiesz na dodanie słowa „niepozorne”? Żeby podkreślić, że takie niby urocze, a tu, bam, jakiś negatywny efekt. 🎲

Katarzyna Kukla
Super! 🎲

05 października 2025

GRY DO PLECAKA

Wakacje to czas podróży, spontanicznych wyjazdów i odpoczynku od codziennego pośpiechu. I szkoły. Niezależnie od tego, czy wybieracie się nad morze, w góry, na biwak, czy po prostu planujecie leniwe popołudnie w ogrodzie, warto mieć pod ręką grę, która nie zajmie wiele miejsca, a zapewni mnóstwo dobrej zabawy. Przygotowaliśmy zestawienie kompaktowych tytułów, które bez problemu wejdą do plecaka i sprawdzą się niemal wszędzie – na kocu, w pociągu, pod namiotem czy podczas wieczornego relaksu na tarasie. Proste zasady i wielkie emocje – oto nasi wakacyjni faworyci.

Hero Realms



2-4



20 min



12+

Hero Realms to dynamiczna gra karciana osadzona w świecie fantasy, w której gracze rozwijają własne talie i próbują pokonać przeciwników za pomocą coraz potężniejszych kart. Jej klimat jest pełen magii, wojowników, czempionów i epickich pojedynków, a całość utrzymana została w stylistyce klasycznego high fantasy. Gra bazuje na mechanice deckbuilding. W trakcie rozgrywki gracze dobierają nowe karty z rynku i rozbudowują swoje możliwości, tworząc coraz skuteczniejsze kombinacje. Zasady są proste, co sprawia, że *Hero Realms* świetnie nadaje się zarówno dla początkujących, jak i bardziej doświadczonych graczy. Dużym atutem gry jest jej kompaktowe wydanie oraz wiele dodatków urozmaicających pojedynki.

Marcin



Wydawnictwo: IUVI GAMES

Ligretto



2-4



10 min



8+

Ligretto to dynamiczna gra karciana, w której przydadzą się refleks i spostrzegawczość. Wszyscy gracze wykonują ruchy jednocześnie, próbują wyrzucić tyle kart tego samego koloru, ile tylko się da, w kolejności od 1 do 10, a celem jest jak najszybsze pozbycie się kart ze swojego stosu. Proste zasady, szybkie tempo rozgrywki i duża dawka emocji sprawiają, że *Ligretto* świetnie sprawdza się podczas spotkań rodzinnych i towarzyskich. Dzięki małym rozmiarom pudełka grę możemy zabrać ze sobą na wycieczkę, urlop czy piknik. Do samej rozgrywki potrzebna jest jedynie płaska powierzchnia. Dodatkowo, jeśli połączycie różnokolorowe pudełka *Ligretto*, w grze będzie mogło wziąć udział nawet do 12 osób.

Magda O.



Wydawnictwo: Schmidt

Odjechane Jednorożce dla dzieciaków



2-6



15-45 min



6+

Urocza i prosta karcianka dla dzieci. Celem jest zebranie siedmiu jednorożców w swojej stajni przy pomocy magicznych kart i ich specjalnych efektów. Gra zachwyca kolorowymi ilustracjami, a dzięki nieskomplikowanym zasadom świetnie wprowadza najmłodszych w świat gier strategicznych. To idealna propozycja dla dzieci kochających jednorożce, a jednocześnie szybka i przyjemna rozgrywka, która potrafi zaangażować także dorosłych.

Magdalena K.



Wydawnictwo: Rebel



Wydawnictwo: IUVI GAMES

Pylos Mini



2



15 min



8+

Pylos Mini to mniejsza wersja abstrakcyjnej, dwuosobowej gry logicznej *Pylos*, w której głównym celem jest budowa piramidy. W trakcie rozgrywki gracze dokładają kule na planszę lub na wcześniej ułożone elementy i stopniowo tworzą kolejne poziomy budowli. Jeśli uda im się stworzyć odpowiedni układ kul, mogą odzyskać część swoich elementów i ponownie wykorzystać je później. Zwycięzcą zostaje osoba, która umieści swoją ostatnią kulę na samym szczycie konstrukcji. *Pylos Mini* świetnie rozwija logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną i umiejętności taktyczne. Drewniane kule i estetycznie wykonana podstawa nadają grze wyjątkowy charakter, dzięki czemu elegancko prezentuje się na stole.

Marcin

Mordercze krewetki



2-6



10 min



7+

Na talerzu wyglądają wspaniale, a w grze potrafią nieźle namieszać... W *Morderczych krewetkach* zdobywamy punkty, zbierając kolorowe zestawy z tymi krwiożerczymi zwierzątkami. Zasady są banalnie proste: żeby wygrać, musimy zebrać 10 kart na naszym stosie punktowania. Kiedy potasujemy talię i położymy ją rewersem do góry na środku stołu, patrzymy, jakie są tam pokazane kolory. Gdy już wymyślimy, którego koloru nam brakuje, możemy dobrać kartę ze stosu lub ukraść przeciwnikowi. Nigdy nie wiadomo, jaki kolor kryje się na awersie, więc ogromna doza niepewności sprawia, że rozgrywka potrafi być bardzo emocjonująca. Gra jest zapakowana w niewielkie pudełko, dzięki czemu zmieści się do każdego plecaka!

Monika S.



Wydawnictwo: Rebel



Wydawnictwo: EGMONT

Sfinks



2-9



20 min



8+

Sfinks to szybka gra typu roll&write, która przenosi graczy do świata starożytnego Egiptu i budowy monumentalnych konstrukcji. W trakcie rozgrywki uczestnicy rzucają dwiema kostkami, a następnie z wyrzuconych cyfr tworzą liczby, które wpisują do swoich arkuszy. Każda z budowli – piramida, obelisk i tytułowy Sfinks – rządzi się własnymi zasadami dotyczącymi układania rosnących wartości. Kluczowe jest odpowiednie planowanie, ponieważ raz wpisanej liczby nie można już zmienić, a źle wykorzystane miejsce może utrudnić kolejne ruchy. Gra łączy prostotę zasad z koniecznością przewidywania i podejmowania szybkich decyzji. Specjalne pola zapewniają bonusy zdobywane na koniec gry. To kompaktowe wydanie sprawdzi się wszędzie tam, gdzie zamierzacie odpocząć.

Marcin

Zielobór. Czy zdołasz uratować miasto?



1



8+

Rozsiądź się wygodnie na leżaku pod palmą i zanurz się w paragrafówce od wydawnictwa Muduko. To interaktywna książka, w której sam zdecydujesz o przebiegu fabuły. Wcielisz się w Jagodę, sympatycznego jeża mieszkającego w tytułowym Zieloborze. Niestety miasteczko niszczy przez smog i inne zanieczyszczenia. Podczas lektury na końcu rozdziałów będziesz mieć kilka możliwości wyboru, a każda opcja będzie prowadzić Cię do innego paragrafu. Rozwiązuj zagadki, podejmuj decyzje i uratuj miasto!

Magdalena S.

Wydawnictwo: Muduko



Wydawnictwo: Muduko

Panda Spin



2-5



25 min



14+

Panda Spin to dynamiczna gra karciana, w której gracze muszą jak najszybciej pozbyć się kart z ręki, odpowiednio zagrywając je na wspólny stos. Na pierwszy rzut oka tytuł przypomina klasyczne karcianki, jednak jego największym wyróżnikiem jest możliwość odwracania kart do góry nogami, aby uzyskać większe wartości. Rozgrywka daje sporo okazji do kombinowania, a czasami nawet warto przegrać rozdanie, aby zyskać lepsze karty. Z kolei żywioły chińskiego zodiaku w towarzystwie tytułowej pandy to ilustracje, które tworzą niepowtarzalny klimat gry. Więcej na temat tego tytułu przeczytacie w numerze 5/2025 „Planety Mepli”.

Marcin

Ekosystem 3 – Sawanna



1-6



20 min

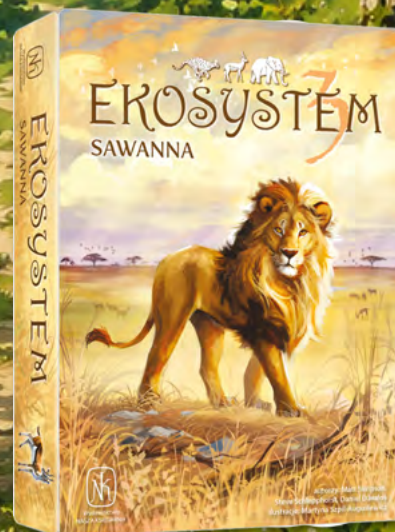


8-108

Wciągająca gra karciana, w której stworzycie własny, zrównoważony ekosystem afrykańskiej sawanny. Kluczem do zwycięstwa jest nie tylko zbieranie punktujących zwierząt i obszarów, ale także umiejętne wykorzystanie zależności między nimi – od stad zebra i gazeli po drapieżniki polujące na swoją zdobycz. Proste zasady łączą się tu z dużą liczbą strategicznych decyzji, dzięki czemu każda rozgrywka przebiega inaczej. To świetna propozycja dla osób lubiących gry rodzinne z ciekawą tematyką przyrodniczą i satysfakcjonującym kombinowaniem.

Magdalena K.

Wydawnictwo: NASZA KSIĘGARNIA



Wydawnictwo: Rebel

Konspiracja



2-4



30 min



8+

Konspiracja to strategiczna gra karciana osadzona w mrocznym świecie podwodnego królestwa znanego z uniwersum Abyss. Podczas rozgrywki gracze dobierają karty lordów reprezentujących różne frakcje, a następnie umieszczają je w swojej piramidzie wpływów. Niezwykle ważne jest tu zarówno planowanie układu swoich kart, jak i wykorzystanie ich efektów w odpowiednim momencie, po to by tworzyć coraz silniejsze kombinacje. Rozgrywka opiera się na prostych zasadach, ale oferuje sporo możliwości strategicznych i satysfakcji z budowania synergii między kartami. Gra jest dostępna w dwóch wariantach kolorystycznych, a metalowe pudełko nadaje jej wyjątkowej oprawy.

Marcin

Korekta: zespół korektorów, K. Reczyńska; Skład: A. Skrzypiec

Zgrajmy się w MOJO

środa, do której chce się wracać

.....

Są takie miejsca, gdzie wpada się niby na chwilę – na coś do zjedzenia, jedno spotkanie, może szybką partię – a potem okazuje się, że środa bez tych wizyt traci trochę ze swojego uroku. Zgrajmy się w MOJO to właśnie taka inicjatywa: tutaj graniu jest równie ważne jak ludzie, rozmowy i atmosfera, która sprzyja temu, by zostać na dłużej. Idea środowego grania w dobrym towarzystwie narodziła się w Lublinie w 2021 roku i od tamtej pory zdążyła stać się stałym punktem na lokalnej mapie spotkań.

W czasie pandemicznej odwilży pomysłodawcy tego projektu chcieli dać ludziom coś więcej niż tylko kolejny event. Z jednej strony MOJO szukało pomysłu na ożywienie środowych wieczorów, z drugiej była społeczność tęskniąca za spotkaniami, rozmową i wspólnym graniem. Tak zrodziło się Zgrajmy się w MOJO. Nazwa – lekka i pozytywna – dobrze oddaje zarówno luźny klimat, jak i ideę tych spotkań: zgrać w jednym miejscu ludzi z różnych środowisk i o różnych zainteresowaniach. I chociaż planszówki są tu w centrum uwagi, nie chodzi wyłącznie o przesuwanie meepli i liczenie punktów. Organizatorzy od początku stawiają na wspólnotę, integrację i atmosferę. „Nie ma tu «naszych stolików» – tu naprawdę każdy może dołączyć” – to jedno z tych zdań, które pojawia się najczęściej i najlepiej

pokazuje charakter spotkań. W praktyce oznacza to, że nowa osoba nie zostaje sama z kubkiem herbaty i niepewnym spojrzeniem, lecz może liczyć na pomoc w znalezieniu stołu i dobraniu gry. Jak podkreślają organizatorzy, „gdy ktoś się waha, zwykle podchodzimy pierwsi i pomagamy się «wgrać»”. Trudno o bardziej konkretną deklarację. „Zgrajmy się w MOJO to dla nas coś więcej niż granie – to przestrzeń, w której ludzie poznają się, wracają co tydzień i budują relacje. Gry są tylko pretekstem” – mówi Alex. „Zależało nam na stworzeniu miejsca, do którego można wejść bez znajomych i wyjść już z ekipą do kolejnych spotkań. I dziś dokładnie tak to działa” – dodaje Basia.

Spotkania odbywają się w każdą środę od 18:30 do 22:00 w restauracji MOJO Kuchnia & Przyjaciele przy ul. Idziego Radziszewskiego 8 w Lublinie. Nie ma zapisów, formularzy ani progów wejścia – wystarczy przyjść. Rozgrywki toczą się w głównej sali lokalu, w wydzielonej strefie planszówek i gier konsolowych. Wiezorami panuje tu swobodna atmosfera, z muzyką w tle, rozmowami przy stołach i przestrzenią do wspólnego grania. To miejsce o restauracyjno-kawiarnianym charakterze, gdzie dobrze odnajdują się zarówno osoby wpadające na luźniejszą partię, jak i ci, którzy siadają do bardziej wymagających tytułów. Jedzenie



także wpisuje się w rytm tych spotkań: jedni zaglądają do MOJO na kolację i przy okazji zostają na planszówki, inni najpierw siadają do gry, a dopiero później zamawiają coś dla siebie.

i pilnuje, by nikt nie stał z boku. Czasem oznacza to także uproszczenie reguł na początek, by łatwiej było wejść w rozgrywkę. Brzmi to może niepozornie, ale właśnie takie drobiazgi budują atmosferę otwartości.



Może tutaj przyjść każdy, niezależnie od planszówkowego doświadczenia. Pojawiają się studenci, młode osoby pracujące, planszówkowi wyjadacze, ale też ci, którzy chcą odpocząć po pracy albo poznać nowych ludzi. Przychodzą również rodziny z dziećmi, szczególnie tymi powyżej szóstego roku życia, bo w bibliotece nie brakuje tytułów rodzinnych. A jeśli ktoś dopiero zaczyna, może sięgnąć po coś prostszego albo wręcz po gry karcowe, będące jednym z bardziej oryginalnych pomysłów tej inicjatywy. Państwa-miasta, sudoku czy statki trafiają do gości już na samym początku – zaraz po tym, jak rozsiądą się przy stoliku i dostaną menu. To właśnie wtedy wolontariusze krótko się przedstawiają, tłumaczą, co dzieje się tego wieczoru i zachęcają do wyboru gier.

Biblioteka liczy już ponad 200 tytułów. Dominują w niej gry rodzinne, integracyjne i imprezowe, choć nie brakuje też propozycji dla geeków. Wśród hitów organizatorzy wymieniają przede wszystkim serię *Unmatched*, *Karty Dżentelmenów* i *MEMY*, ale własne gry uczestników również potrafią zrobić furorę – jak choćby *Kaskadia* czy *Ślimaki to mięczaki*. Najczęściej na spotkaniach pojawia się od 20 do 25 osób, choć zdarzają się też takie popołudnia, które gromadzą od 40 do 60 uczestników, a rekordowe przyciągały ich nawet około 80. Ważniejsze od samej listy tytułów jest jednak to, że w każdą środę ktoś z ekipy pełni rolę przewodnika (na każdym spotkaniu czuwa zwykle od dwóch do czterech organizatorów i wolontariuszy): tłumaczy zasady, pomaga dobrać grę

Na uwagę zasługują również środy tematyczne. Pierwsza środa miesiąca należy do Stowarzyszenia AKIRA – wtedy lokal wyraźnie nabiera azjatyckiego klimatu. Druga upływa pod znakiem BoardManii i wydawnictwa Ogry Games, trzecia przynosi spotkania wokół TEDxLublin, gdzie gry przeplatają się z ideami i opowieściami, a ostatnia środa to przestrzeń Fundacji Lublin Game-Dev – science fiction, symulacje, lokalne projekty i prelekcje. Niezależnie jednak od mo-

tywu przewodniego planszówki są tu zawsze obecne, a każda środa pozostaje otwarta dla tych, którzy chcą usiąść do gry. Dzięki temu Zgrajmy się w MOJO jest nie tylko planszówkową inicjatywą, lecz także miejscem, gdzie spotykają się gry, kultura i ludzie z pasją.

I właśnie ten społecznościowy wymiar wydaje się tu najciekawszy. Współprace z BoardManią, Planszówkowym Grodziskiem, AKIRA, GameDevem, TEDxLublin czy Fundacją Zrównoważonego Rozwoju „EkoPrzestrzeń” pokazują, że nie chodzi o budowanie małego, zamkniętego świata, lecz o łączenie różnych środowisk. Jak podkreśla Maciej „Mac’u” Bryła: „To inicjatywa łącząca różne światy – planszówki, gaming, środowisko mówców. Nasi przyjaciele z organizacji, z którymi współpracujemy, są doskonałym przykładem, że



Za wszystkim stoją ludzie z Lublin Game Spot – Maciek, Miłosz i Alex – oraz wolontariusze z różnych światów związanych z grami. Ich plany są spójne z tym, co już zbudowali: większa biblioteka, nowe współprace, kameratek festiwal łączący planszówki, konsole, chill i dobre jedzenie, a w przyszłości także mobilna odsłona projektu,

wać granie, ale przede wszystkim zgrywać ludzi. I chyba właśnie dlatego Zgrajmy się w MOJO to nazwa tak dobrze oddająca charakter tego miejsca. Bo nie chodzi tu o wielkie hasła ani o rekordy frekwencji, lecz o to, by w środy wieczór mieć powód do wyjścia z domu – a po powrocie od razu czekać na następne spotkanie.

Artykuł powstał we współpracy z założycielami
Zgrajmy się w MOJO

 restauracja MOJO Kuchnia & Przyjaciele,
ul. Idziego Radziszewskiego 8, Lublin
każda środa od 18:30 do 22:00

22 | LIPIEC 2026



 14+

Wielkie imperium pod naszymi stopami

Życie mrówek, choć z pozoru łatwe, okazuje się zaskakująco wymagające. Muszą odpowiednio wykorzystywać robotnice, zostawiać feromony i nieustannie reagować na działania konkurencyjnych kolonii. Innymi słowy – typowy dzień pracy małych stworzonek. To nie będzie łatwa wyprawa. Przed nami strategiczna produkcja pełna decyzji dotyczących rozrastającego się mrowiska, zarządzania cyklem życia owadów i planowania ekspansji.



Zasady i mechaniki – jak działa mrówcze imperium

W grze *Mrówki* występuje sześć akcji głównych, które możecie wykonać w swojej turze, z czego trzy (kopanie, odkrywanie, zbieranie) będziecie realizować, używając do tego Waszych mrówek z planszki mrowiska, a pozostałe związane są z zagrywaniem kart, pokonywaniem wrogów i inkubacją (czyli wykonaniem szeregu czynności związanych z przygotowaniem do kolejnej tury). Pierwsza ważna decyzja dotyczy **kopania**, czyli rozbudowy podziemnego imperium. To akcja, która z początku wygląda niewinnie, zbyt prosto, ale bardzo szybko zaczyna decydować o przebiegu dalszej rozgrywki. Każdy nowy pokój to nie tylko bonusy i szansa na gwiazdki konieczne do odpalenia końca gry, ale też istotny element, gdy na przykład będziecie chcieli zagrać odpowiednią kartę. Początkowo budowa będzie szła nieco opornie, bo Wasza kolonia mrówek będzie nieliczna, ale z czasem przyspieszy i pokażecie, jak należy tworzyć podziemne miasto tętniące życiem.



Kolejna akcja to **odkrywanie**, które przenosi ciężar gry na główną mapę. Tu zaczyna się prawdziwa walka o teren, zasoby i pozycję – plansza staje się bardziej „żywa”. Początkowo zasiedlenie pola najtańsze, wymagające jednej, dwóch sił... Dlatego zaczynacie od dołu planszy, pniecie się w górę ku droższym terenom, i budujecie sobie pozycję na później. Podczas wykonywania tej akcji zdobywacie różne zasoby, ale... Wasi przeciwnicy też mają szansę uszczknąć co nieco dla siebie – chociaż nie wszyscy zostaną wynagrodzeni. Tutaj dużą rolę odgrywa pozycja na torze Lotu Godowego. On determinuje kolejność, w jakiej gracze będą pobierali dostępne zasoby z pola, przy którym mają rozstawione swoje mrówki. Odkrywanie daje element negatywnej interakcji, bo możecie dominacją na polu wpłynąć na innych graczy. A właściwie na inne mrówki. Wasze się najedzą, a inne tylko popatrzą, jak pożywienie ucieka im sprzed nosa (czułek). W rozgrywkach dwuosobowych może nie jest to aż tak dotkliwe, natomiast przy pełnym składzie każda dodatkowa mrówka ma ogromne znaczenie przy podziale łupów.

Niezwykle kluczowym momentem w grze jest **zbieranie**, czyli czas, w którym mrówcza kolonia zaczyna pracować na własny rachunek. To już nie tylko zasiedlanie terenu, ale również poszerzanie horyzontów i wędrówka w coraz dalsze zakątki mikroświata. W praktyce ta akcja dobrze spina dotychczasowe działania: najpierw odkrywacie teren, a następnie zbieracie niezbędne zasoby. W odróżnieniu od akcji odkrywania tu tylko Wasza mrówka będzie kolekcjonowała zasoby, a – co ciekawe – także z terenów sąsiadujących. Przy sprzyjających warunkach możecie więc liczyć na sporą dawkę jedzenia albo liści, zasobów niezbędnych do wykonywania innych akcji w grze.



Odkrywanie i zbieranie to dwa filary, które bardzo dobrze pokazują, jak *Mrówki* łączą ekspansję z kontrolą planszy. W grze pomagają one spełniać wymagania kart i zdobywać żetony gwiazd, tak niezbędnych do ukończenia rozgrywki. Po zebraniu zasobów pole zostaje opróżnione, a mrówki graczy obecnych na jego wierzchołkach pozostawią po sobie ślad – emitując feromony. Daje to również możliwość zdobycia żetonów z punktami. Tak jak w prawdziwym świecie owadów, gdy droga prowadzi do wartościowego źródła, kierunek zostaje oznaczony hasłem: „Tu jest pożywienie”.

Karty, karty, karty

Za ogromną część regrywalności *Mrówek* odpowiadają karty. Dzięki nim odpalacie efekty stałe, zyskujecie symbole potrzebne do kolejnych działań, a cała Wasza strategia zazębia się i działa jak dobrze naoliwiony silniczek.

Karty zdobywa się przede wszystkim przy okazji wykonywania akcji podstawowych. Po kopaniu, odkrywaniu i zbieraniu dobieracie po jednej kartę z odkrytego rzędu oferty na planszy głównej. Dodatkowe karty będziecie zdobywać dzięki innym efektom – z planszетки gracza, z innych zagranych kart albo z efektów związanych z rozbudową kolonii. I właśnie dlatego talia nie jest tu tylko dodatkiem do gry, ale realnym paliwem dla całej mrówczej strategii. Tu warto zaznaczyć, że swoją rozgrywkę zaczynacie od wybrania na rękę czterech kart spośród ośmiu przygotowanych na pierwsze rozdanie. Wybór, które zostawić, nie należy do prostych. Ich różnorodność powoduje mały paraliż decyzyjny już na samym początku gry.



A jak wygląda draft podczas tur? Z racji dość sporej talii i ogromnej liczby ikon wybór odpowiedniej karty do zagrania to jak przeprawa przez dżunglę, a nie spokojny spacer w parku. Nie tylko macie do wyboru odmienne efekty, ale również budujecie kombinacje symboli potrzebnych do rozwoju własnego mrowiska, walki z wrogiem i realizacji kolejnych celów. Tu warto zwrócić uwagę na to, że niestety, o ile instrukcja jest napisana dość szczegółowo, o tyle załącznik opisujący symbole nie rozwiewa wszystkich wątpliwości. W wielu przypadkach trzeba się domyślić, jak je interpretować i drapać się po głowie, myśląc: „Jak to działa?”. Nie był to problem tylko dla początkujących graczy – również bardziej doświadczeni zawodnicy mieli z tym kłopot.

Zagrywanie kart można połączyć z akcją **ataku na wroga**. Te kreatury pojawiają się już na etapie przygotowania rozgrywki i od początku czekają na potyczkę. I chociaż nie jest to typowa walka, gdzie na polu bitwy ścierają się dwie strony, to sam mechanizm jest prosty: żeby pokonać wroga, musicie posiadać odpowiednie symbole na zagrywach kartach czy żetonach. Wrogie siły przybierają różne poziomy trudności, więc raz traficie na przeciwnika, którego da się dość sprawnie przepędzić, a raz na takiego, który od razu przypomina, że ogród wcale nie jest miłym i bezpiecznym miejscem. W nagrodę za pokonanie nieprzyjaciela odblokowujecie pole na planszecie, co daje dostęp do nowych zdolności, bonusów, a często także punktów zwycięstwa, więc każda taka konfrontacja pcha Waszą kolonię do przodu.



Czas na odpoczynek

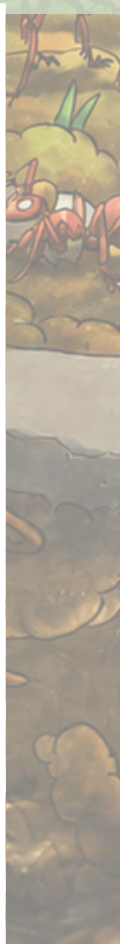
Po zbiorach, eskapadach i walkach z wrogami przychodzi moment, w którym kolonia musi na chwilę odetchnąć i zająć się tym, co w mrówczym świecie najważniejsze: rozwojem od środka. I właśnie temu służy **inkubacja**, czyli jedna z najważniejszych akcji w całej grze – element, który nie tylko dobrze działa mechanicznie, ale też ciekawie podkreśla temat gry. Nie jest to tylko techniczna przerwa, ale proces, który pokazuje pełny cykl życia owadów – od jajka, przez larwę, aż po gotową do działania mrówkę. To podczas tej akcji pobieracie liście i jedzenie oraz aktywujecie efekty z kart i żetonów.

Inkubacja, poza tym, że pozwala zdobyć zasoby, polega na zamianie miejscami kafelków na Waszych planszach mrowiska, przez co jajka zamieniają się w larwy, a te w pełnoprawne mrówki gotowe do działania. To ważne, bo właśnie od liczby i rodzaju dostępnych dorosłych osobników zależy, jak mocne akcje będziecie mogli wykonywać w następnych turach. Inkubacja jest więc czymś więcej niż tylko fazą porządkowania – to serce długofalowego planowania... i czas na karmienie.



Mrówka +

Mrówki dają też kilka narzędzi, które działają trochę jak zaplecze dla głównych decyzji. Mowa o akcjach darmowych, które świetnie uzupełniają całą rozgrywkę i pomagają wtedy, gdy brakuje Wam odpowiedniej siły albo trzeba nagle zmienić kierunek działania. Dzięki nim możecie na przykład wzmocnić grupę mrówek odkrywających, przekształcając jedną z pozostałych specjalistek. To bardzo praktyczny element gry, bo wzmacnia poczucie kontroli nad kolonią i pozwala dostosowywać akcję do aktualnej sytuacji na planszy lub w Waszym mrowisku. Co prawda akcja kosztuje jedzenie, ale korzyści z tej zamiany mogą zrekompensować poniesione koszty. Świetnym wsparciem, gdy brakuje Wam siły do wykonania akcji, są też Wszechstronne Mrówki, czyli takie robotnice-jokery. Można je traktować jako owady o dowolnej specjalizacji, dzięki czemu gracz ma pewną elastyczność, gdy przyblokuje się gdzieś na planszy mrowiska. Ich liczba nie jest limitowana, więc w podbramkowych sytuacjach mogą wejść do gry i od razu zabrać się do roboty. W końcu w dobrze funkcjonującym mrowisku zawsze znajdzie się ktoś, kto weźmie dodatkową zmianę. Plusem jest także to, że podczas akcji inkubacji nie odrzuca się ich, jak w przypadku mrówek, których nie zdołaliście wykorzystać po zakończeniu swoich ruchów.



Końcowe odliczanie

Gra wchodzi na finałową prostą, gdy zapełni się Tor Gwiazd. Wtedy zaczynacie powoli opuszczać mrowisko, czyli rozgrywanie jeszcze jedną rundę i przystępujecie do zliczania punktów. A ponieważ w *Mrówkach* zdobywa się je praktycznie wszędzie – w gwiazdkach, kartach, produkcji, obszarach rojenia i samej liczbie mrówek – końcówka gry potrafi być naprawdę nieprzewidywalna. Do samej mety nie wiadomo, który z graczy zostanie władcą mrowiska. Po ustaleniu, kto najlepiej poprowadził swoją kolonię do zwycięstwa, mówicie mrówkom: „Do zobaczenia przy następnej rozgrywce”, bo uwierzcie, będziecie chcieli wracać do stołu. Wróc – do mrowiska.

Mrówkowe wrażenia

Mrówki to dość rozbudowany eurasek, ale z przystępnymi zasadami. Początkowo może sprawiać wrażenie, że będzie niezła przeprawa przez instrukcję, ale wbrew pozorom akcje, jakie mamy do wykonania, są proste i klarownie opisane. Gra zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie. To euro, które umie połączyć bogactwo mechaniczne z wyraźnym klimatem i porządnym poczuciem rozwoju. To jedna z tych gier, w których widać, że nie chodzi tylko o „wykonaj akcję i weź zasób”, ale o stopniowe budowanie małego, mrówczego organizmu, który z rundy na rundę zaczyna działać coraz sprawniej. Każda decyzja wpływa na kolejne ruchy. Dla mnie największą siłą tej gry jest właśnie to, że wymaga dużo planowania, ale jednocześnie nie pozwala zasnąć nad własną planszatką, bo wszystko cały czas żyje, a przeciwnicy potrafią wejść w drogę dokładnie wtedy, kiedy tego nie chcesz.

Na plus działa też to, że możemy grać asymetrycznymi kafelkami Mrowiska. Zwiększa to regrywalność i daje graczom możliwości otrzymywania innych nagród za akcje kopania i pokonanych wrogów. Minusem jest natomiast brak wariantu solo, który przy tak klimatycznej i mechanicznie bogatej grze byłby naprawdę mile widzianym uzupełnieniem.





W grach strategicznych na ich korzyść wpływa interakcja. Nie inaczej jest w *Mrówkach*. Blokujemy sobie miejsca na planszy, podbieramy zasoby, ubijamy wrogów, by zdobyć bonusy. Najlepiej czuć to przy większym składzie, kiedy plansza robi się ciasna, a kolejność zbierania zasobów zaczyna naprawdę podgryzać nasz plan. Wtedy gra przypomina trochę mrówczą autostradę w godzinach szczytu: każdy chce pierwszy dojechać do liścia, każdy chce zostawić swój ślad, a ktoś zawsze stoi dokładnie tam, gdzie akurat miałeś ochotę się zdomowić. W dwie osoby jest luźniej i bardziej „układankowo”, przez co łatwiej skupić się na rozwijaniu własnego silnika, a mniej na przepychankach o każde pole, co może być plusem dla osób lubiących spokojniejsze rozgrywki. Jednocześnie nie traci się przez to całkiem interakcji, bo wciąż trzeba obserwować ruchy drugiej strony i reagować na jej działania.



Szczególnie dobrze wypada rozwój mrowiska. Początkowo Wasze możliwości są ograniczone, ale z każdą kolejną inkubacją czy nową kartą mrowisko działa coraz sprawniej. Właśnie – karty. Jest ich dużo, a ich różnorodność sprawia, że niemal każda partia wygląda inaczej. To plus. Ale nie mogę jednak przemilczeć tego, że bogactwo z jednej strony imponuje, ale z drugiej bywa zwyczajnie przytłaczające. Karty są przesiąknięte ikonografią, a część ikon na kartach nie jest opisana w instrukcji i w wielu przypadkach mogą pojawiać się wątpliwości interpretacyjne. To nie jest wada, która psuje całość, ale na pewno taka, która potrafi zatrzymać tempo i sprawić, że zamiast myśleć o kolonii, zaczynacie myśleć o tym, co właściwie oznacza ten jeden symbol.



Ostatnie, co zasługuje na ogromny plus, to wykonanie komponentów. Wydawca postawił na czytelną i funkcjonalną planszę utrzymaną w przyrodniczym klimacie, dzięki czemu łatwo poczuć, że obserwujemy życie kolonii ukrytej pod powierzchnią ogrodu. Duży plus dostają też dwuwarstwowe planszeczki. Kolorystyka jest bardzo udana i przyjemna dla oka – czuć, że siedzimy nad mrowiskiem, a nie nad losowym euro z doklejonym motywem robaczków. Jednocześnie jest na tyle uporządkowana, że po oswojeniu z układem tworzy solidne centrum dowodzenia całej kolonii. A sama zawartość pudełka? Komponentów jest tu naprawdę sporo. Przed rozgrywką trzeba poukładać kafelki, żetony, kostki, talie kart i wszystkie pozostałe elementy, więc przygotowanie stołu nie należy do najszybszych. Minusem jest brak wypraski, która zdecydowanie ułatwiłaby organizację pudełka. Uporządkowanie zawartości po zakończonej grze wymaga odrobiny cierpliwości, a przed kolejną rozgrywką czeka nas krótkie „mrowcze porządkowanie mrowiska”. W moim przypadku grę mogłem uporządkować dzięki insertowi od reDrewno.pl. Przy tak dużej liczbie elementów to naprawdę wygodne rozwiązanie, bo ułatwia zarówno rozkładanie gry, jak i późniejsze sprzątanie po partii. Kostki, żetony, karty – na wszystko jest miejsce, a każdy z graczy dostaje pojemnik na swój zestaw do rozgrywki. No i dzięki przykrywkom nic nie lata po pudełku. W tak rozbudowanym tytule ład to must have.

Mrówki zostają w pamięci jako bardzo solidna i satysfakcjonująca gra strategiczna. To tytuł dla osób, które lubią rozwijać własny silniczek ekonomiczny, budować zależności między akcjami i obserwować, jak ich strategia zaczyna przynosić efekty. Nie jest to temat na chwilę. Do rozegrania potrzeba jednak sporo czasu, szczególnie wtedy, gdy do gry zasiadają mniej wprawni gracze. W zamian otrzymujecie satysfakcjonującą rozgrywkę pełną decyzji i ciekawych mechanicznych powiązań.



Mrówcze imperium budował Marcin Adamczyk



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

W materiale wykorzystano insert od firmy reDrewno.pl. Dziękujemy za jego przekazanie do pokazania z grą *Mrówki* i wykonania sesji zdjęciowej niezbędnej do recenzji.

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



reDrewno



INSERTY DO GIER PLANSZOWYCH

ORGANIZERY

POJEMNIKI NA ŻETONY

PODAJNIKI DO KART

PODSTAWKI I SKRZYNIE

PRZEMYŚLANE PROJEKTY
INTUICYJNY UKŁAD

reDrewno.pl

facebook.com/reDrewnoPL/

WORLD ORDER

— Światowy porządek według eurogracza —



1–4



120–180 min



14+

Wydawca: Portal Games

W poprzednim numerze, w zapowiedzi recenzji *World Order*, pisałam, że światowego porządku nie warto oceniać w pośpiechu. Po kolejnych partiach już wiem, że to zdanie bardzo dobrze pasuje do wspomnianej gry. To tytuł, który potrzebuje czasu – jego największa siła ujawnia się dopiero wtedy, gdy zaczynamy dostrzegać zależności między poszczególnymi elementami. I właśnie te powiązania sprawiają, że gra z partii na partię staje się coraz ciekawsza.

World Order wykorzystuje temat współczesnej rywalizacji mocarstw jako punkt wyjścia dla solidnego euro. Nie jest to gra negocjacyjna, w której pół partii spędza się na zawieraniu sojuszy, a drugie pół na udawaniu, że wcale nie planowało się ich złamać. Polityka jest tu obecna, ale rozgrywa się głównie na planszy – znajdziemy ją w budowaniu przewag w regionach, zarządzaniu kartami, wykorzystywaniu zasobów i wybieraniu tych miejsc, w których dobrze dołożony znaczek może przynieść najwięcej punktów.

EURO, KTÓRE PATRZY NA MAPĘ ŚWIATA

Rdzeniem *World Order* jest rywalizacja o wpływy w regionach. Gracze rozbudowują swoją obecność na mapie i próbują tak pokierować swoim mocarstwem, by w momentach punktowania mieć przewagę tam, gdzie naprawdę ma to znaczenie. Na poziomie ogólnego pomysłu brzmi prosto, w praktyce jednak szybko się okazuje, że każdy ruch pociąga za sobą kolejne zależności. Dyplomacja, handel, inwestycje, militaria i rozwój zaplecza tworzą tu sieć naczyń połączonych. Jeden dobrze zaplanowany ruch potrafi wzmocnić pozycję w regionie, poprawić sytuację ekonomiczną i przygotować grunt pod kolejną rundę – ale równie dobrze cały misterny plan może się rozsypać przez brak jednego zasobu lub karty. To nie jest proste przesuwanie kostek czy czołgów po mapie, tylko ciągłe balansowanie między planem, możliwościami talii i przewidywaniem posunięć pozostałych graczy. Konflikt nie objawia się tu wielkimi bitwami czy dramatycznymi zwrotami akcji, lecz przesuwaniem środka ciężkości. Ktoś wzmacnia swoje wpływy w regionie, ktoś inny inwestuje, buduje bazę albo kupuje kartę, która w następnej rundzie może się okazać kluczowa.



WORLD ORDER

POPROWADZ SVOJE MOCARSTWO DO HEGEMONII



się jeszcze intuicyjnie. Dopiero kolejne rozgrywki pokazują, które karty naprawdę wspierają obrany kierunek – i że ich kolor nie zawsze jest najważniejszym wyznacznikiem.

Jednocześnie właśnie tutaj pojawia się jedna z wyraźniejszych rys: losowość rynku i dociągu potrafi zabołec. Szczególnie widać to przy strategiach militarnych – jeśli potrzebujemy kart pozwalających wystawiać lub przesuwać armie, a one po prostu nie przychodzą, można poczuć się jak mocarstwo z ambicjami, ale bez odpowiedniego zaplecza. Broni się to tematycznie i nawet wzmacnia klimat, ale z perspektywy gracza bywa naprawdę frustrujące. Nie jest to jednak problem, który psuje grę. *World Order* premiuje planowanie, ale nie daje pełnej kontroli nad narzędziami, dlatego część decyzji polega nie tylko na realizowaniu własnej strategii, lecz także na umiejętnym dostosowywaniu jej do tego, co oferuje rynek kart.

CZTERY MOCARSTWA, CZTERY KIERUNKI MYŚLENIA

Asymetria w *World Order* jest odczuwalna, ale nie radykalna. To nie jest gra, w której każda frakcja działa według zupełnie innych zasad. Różnice są subtelniejsze, to: odmienne talie początkowe, produkcje, cele i naturalne kierunki rozwoju. Chiny wyraźnie ciągną w stronę inwestycji, Stany Zjednoczone dobrze czują się w budowaniu wpływów, Unia Europejska potrafi sprawnie rozkręcić zaplecze finansowe, a Rosja naturalnie skłania się ku zasobom i militariom. Dzięki temu wybór frakcji ma znaczenie – nie czułam, że gram tym samym zestawem narzędzi, który różni się jedynie kolorem i nazwą.

Gra dość wyraźnie pokazuje, w którą stronę dane mocarstwo powinno podążać, ale nie zamyka gracza w jednej strategii. To raczej drogowskaz niż szlaban: pomaga zrozumieć charakter frakcji i złapać jej naturalny rytm, ale nadal

Każdy z tych ruchów z osobna wygląda niepozornie, ale razem potrafią szybko zmienić sytuację na planszy.

KARTY, CZYLI POLITYKA ZAGRANICZNA TALII

Sercem gry jest deck building – to karty napędzają nasze działania. Dzięki nim poprawiamy relacje, umacniamy wpływy, handlujemy, inwestujemy, przemieszczamy armie, budujemy bazy i rozwijamy swoje mocarstwo. Co ważne, nowe karty trafiają na wierzch talii, więc nie znikają gdzieś w odmętach przyszłych tasowań. Decyzja o zakupie jest przez to bardziej odczuwalna, bo szybciej przekłada się na planowanie kolejnej rundy. To bardzo dobry pomysł. Pozwala specjalizować talię i budować strategię wokół wybranych kierunków: wpływów, militariów, ekonomii, handlu czy rozwoju. Im lepiej znamy karty, tym łatwiej ocenić, czego warto szukać na rynku i jak układać swój plan. Przy pierwszych partiach część wyborów podejmuje



zostawia miejsce na eksperymenty. Można iść zgodnie z tym, co podpowiada gra, ale można też tę podpowiedź nagiąć albo zagrać trochę pod prąd – tylko wtedy droga do zwycięstwa będzie bardziej skomplikowana. I właśnie dlatego asymetria działa tu na plus. Nadaje frakcjom charakter, zwiększa regrywalność i sprawia, że wybór mocarstwa, choć naprawdę ma znaczenie, nie odbiera graczom przestrzeni do budowania własnej strategii. Dla mnie to dobry kompromis między prowadzeniem za rękę a pełną swobodą, która w pierwszych partiach mogłaby bardziej przytłoczyć, niż pomóc.

INTERAKCJA: MNIEJ ROZMÓW, WIĘCEJ PRESJI

World Order to gra bardziej interaktywna, niż może się wydawać na pierwszy rzut oka, ale to specyficzny rodzaj interakcji. Nie polega ona na negocjacjach i rozmowach nad stołem, czego – przyznaję – trochę oczekiwałam po temacie. Gra nie zachęca szczególnie do zawierania politycznych układów i chwilowych sojuszy czy wygłaszania dramatycznych deklaracji. A szkoda, bo temat aż się prosi o odrobinę takiego napięcia. Interakcja działa tu raczej przez wywieranie presji strategicznej. Jeden gracz wzmacnia region, drugi buduje przewagę punktową, ktoś inny rozwija handel, inwestuje lub rozstawia armię – i nagle na mapie pojawia się problem, którego nie można zignorować. Trzeba zdecydować, czy reagować od razu, czy jednak trzymać się własnego planu. To interakcja mniej efektowna, ale niezwykle angażująca.

Ciekawym, choć nie dla wszystkich przyjemnym elementem, jest handel. Możliwość kupowania zasobów od innych graczy potrafi być pomocna, ale bywa też bolesna – zwłaszcza gdy ktoś drenowany jest z zasobów w momencie, w którym sam bardzo ich potrzebuje. Mechanicznie to ma sens i dobrze pasuje do tematu zależności gospodarczych,



ale przy stole potrafi wywołać spojrzenia, które z dyplomacją mają już niewiele wspólnego.

TEMPO I PRÓG WEJŚCIA

Pierwsze partie potrafią trwać długo. Nie dlatego, że zasady są trudne – rdzeń gry jest dość logiczny: zagrywasz kartę, wykonujesz akcję, budujesz swoją pozycję. Problem w tym, że już po kilku rundach pojawia się sporo zależności do przeliczenia. Potem tempo wyraźnie się poprawia, ale *World Order* nadal lubi czas i skupienie – niekoniecznie zaś graczy, którzy analizują każdy ruch niczym podczas audytu międzynarodowego. Paraliż decyzyjny może tu się pojawić, bo zasoby, karty, wpływy i punkty są ze sobą mocno powiązane, a pokusa liczenia bywa naprawdę duża.



Zaletą jest próg wejścia. Gra jest łatwiejsza do nauczenia i wytłumaczenia, niż mogłoby się wydawać po tematyce, wielkości pudełka i liczbie elementów. Zasady są dość logiczne, a największe wyzwanie nie polega na ich zrozumieniu, tylko na tym, jak dobrze uda się je wykorzystać przy stole.

Porównania do *Hegemony* są naturalne ze względu na autorów i polityczno-ekonomiczną tematykę, ale mogą prowadzić na manowce. *World Order* jest łatwiejszy do nauczenia i wytłumaczenia, a przy tym działa zupełnie inaczej – mocniej się opiera na rywalizacji o wpływy i presji na mapie, a ogranicza niemal do minimum grę nad stołem. Jeśli ktoś oczekuje „drugiego *Hegemony*”, warto od razu zrewidować oczekiwania.

Dobrze działa też skalowanie. Gra pokazuje prawdziwy pazur w większym składzie, gdy mapa robi się ciasniejsza, a decyzje innych graczy mocniej wpływają na nasze plany. Przy trzech i czterech osobach czuć, że regiony żyją, a rywalizacja nabiera odpowiedniego tempa. Rozgrywka dwuosobowa nie wypada jednak źle, głównie dzięki całkiem sensownym kartom automy. To jednak nieco inne doświadczenie – niekoniecznie gorsze, po prostu z mniejszą presją na mapie niż w większym składzie.

World Order oferuje również tryb solo, ale jego dokładniejszą ocenę zostawiam na później. Na razie traktuję go jako osobny temat, do którego warto wrócić po kilku spokojnych partiach z automą.

KLIMAT: DZIAŁA, ALE NIE PRZYKRYWA EUROSERCA

Gdy otworzyłam pudełko, najważniejsze pytanie brzmiało: czy to będzie gra, w której poczuje, że kształtuję światowy porządek, czy raczej sprawna, ale chłodna układanka z kart, zasobów i znaczników? Teraz z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że klimat działa – zwłaszcza tam, gdzie decyzje na mapie zaczynają się układać w opowieść o globalnej rywalizacji. Mechanika dobrze wspiera temat, choć cały czas czuć, że pod spodem pracuje klasyczne euro.



I dla mnie to działa. Nie porównałabym jednak *World Order* do gier stricte politycznych. To euro o wpływach w geopolitycznej oprawie – dobrze dobranej, klimatycznej, ale nadal podporządkowanej zasadom, kartom, zasobom i punktowaniu. Temat wzmacnia rozgrywkę, ale nie przejmuje nad nią kontroli.

PODSUMOWANIE

World Order to euro dla cierpliwych – z area majority, deck buildingiem i wywieraniem strategicznej presji na mapie. Nie znajdziecie tu szeptanych sojuszy ani politycznych dramatów nad stołem; interakcja wynika przede wszystkim z tego, co się dzieje na planszy, a nie z rozmów. Gra nie próbuje udawać negocjacyjnej symulacji polityki – przekłada globalną rywalizację na wpływy, priorytety, karty i zarządzanie narzędziami mocarstwa. I robi to dobrze. A że czasem cały starannie ułożony plan potrafi zostać wywrócony przez jedną brakującą kartę albo jeden zasób? Cóż – nikt nie mówił, że światowy porządek będzie łatwo utrzymać.

O swoje miejsce w światowej polityce zawalczyła
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: K. Kukla



WROTH

NEONOWY CHAOS Z CHARAKTEREM



1-4

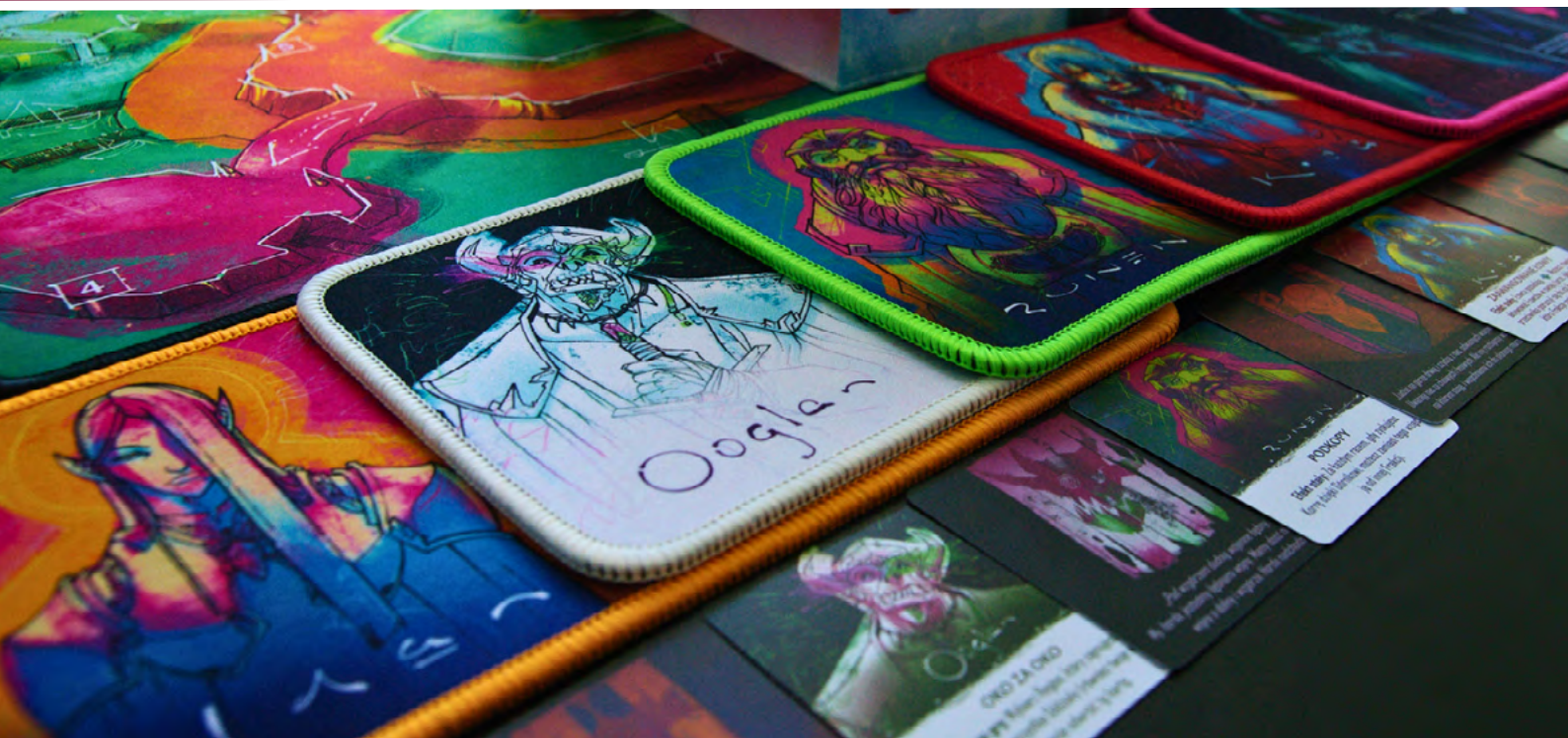


60 min



14+

PORTAL
GAMES



Pierwsze wrażenie, czyli pudełko, które obiecuje coś innego

Kiedy *Wroth* trafił na mój stół, pierwsze skojarzenie nie było z klasyczną planszówką – to istny neonowy, fantastyczny świat. Gra oferuje intensywną, niemal fluorescencyjną kolorystykę, materiałowe maty, plastikowe karty i kości z wyraźnie wytłoczonymi ikonami. Zamiast standardowej planszy do rozgrywki mamy neoprenową matę, a planszетки graczy i tor punktacji wykonano z tego samego materiału, co przekłada się na wyjątkowy komfort użytkowania – komponenty nie zsuwają się, a całość leży pewnie na stole.

Pionki każdej frakcji różnią się kształtem i kolorem, karty wykonano ze świetnej jakości tworzywa, a kości wyróżniają się na tle innych tytułów na rynku. Biorąc to wszystko pod uwagę, mogę bez wątplenia stwierdzić, że *Wroth* to jeden z lepiej wyprodukowanych tytułów dostępnych w Polsce. Jest to gra w standardowym wydaniu, które normalnie byłoby uznane za edycję specjalną i wymagało dopłaty. Podsumowując, mamy tutaj do czynienia z ultra jakością wykonania.



O co tu chodzi

Wroth to lekka, taktyczna gra o kontroli obszarów dla 1–4 graczy, osadzona w fantastycznym świecie, w którym rywalizujące kultury walczą o panowanie nad regionami wyspy. Mechanicznie opiera się na drafcie kości i zarządzaniu jednostkami.

Plansza składa się z ośmiu regionów, do których na początku partii losowo trafiają żetony punktów zwycięstwa o wartości od 1 do 3. Część żetonów za 1 punkt przyznaje dodatkowo darmową akcję raz na rundę.

Cel jest prosty: nasza frakcja jako pierwsza ma przekroczyć próg 30 punktów. Wydaje się to proste, ale droga do celu wcale taka nie jest.

Serce mechaniki, czyli draft kości i stały nacisk

Każda runda zaczyna się od draftu kości – mechanizmu, który wprowadza element nieprzewidywalności, nie odbierając graczom poczucia kontroli. Kości akcji decydują o przemieszczaniu oddziałów, pozyskiwaniu zasobów i innych kluczowych działaniach, natomiast specjalna kość wszechwidząca pozwala zaplanować najważniejsze zagranie rundy (możemy wykonać przypisaną do niej akcję lub wykonać manewr specjalny: Exodus).

Elitarne jednostki mają unikalne zdolności. Żołnierze stanowią wyjątkowe oddziały, które przywracają siłę naszym sojusznikom, a do tego w grze są dostępne specjalne formacje zdobywające punkty za kontrolę konkretnych regionów.

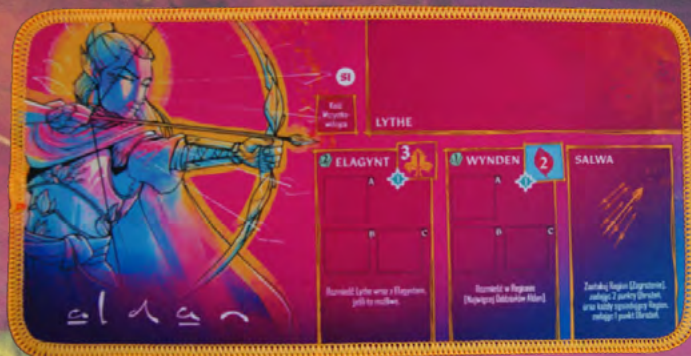
Podstawowe akcje są intuicyjne: w **walce** zadajemy obrażenia jednostce w tym samym lub sąsiednim regionie, **manewr** pozwala nam przemieścić lub werbować oddziały, **posiłki** rozszerzają obecność we własnych regionach, a **wydobycie** dostarcza Korry – zasobu wydawanego na elitarne jednostki frakcyjne. Istnieje też akcja **wymarszu**, pozwalająca przerzucić całe grupy oddziałów do sąsiednich obszarów, co otwiera drogę do niespodziewanych zagrań.

Asymetria, która naprawdę działa

Wroth proponuje pięć frakcji, z których każda wnosi własne elitarne oddziały, specjalne zdolności i odmienny styl gry, a mimo to nauka zasad zajmuje zaledwie około dziesięciu minut.

Może się początkowo wydawać, że pewne frakcje są nieproporcjonalnie silne, ale w toku rozgrywki każda z nich okazuje się potężna na swój własny sposób – pod warunkiem umiejętnego wykorzystania jej unikalnych możliwości. Balans ten jest rzadką zaletą gier asymetrycznych. Nie jest oczywisty na pierwszy rzut oka, ale ujawnia się z czasem.

Liczba graczy wpływa na dostępne możliwości: przy dwóch osobach rozgrywka polega na walce o przesunięcie linii frontu; trzech graczy wprowadza politykę i niestabilne sojusze, z kolei czterech graczy to pełny chaos na mapie, gdzie jeden błędny ruch może zmienić układ sił w całej partii.





Tempo i czas gry – prawdziwy atut

Jednym z największych problemów gier z kategorii area control jest czas. Tytuły pokroju *Twilight Imperium* czy nawet *Root* potrafią pochłonąć cały wieczór. *Wroth* oferuje coś wyjątkowego: intensywną walkę o terytorium zamkniętą w rozgrywce trwającej 60–70 minut. To nie marketingowe zaokrąglenie, ale realny czas, który sprawia, że tytuł może stać się kandydatem na grę „na jeden wieczór” nawet w dni powszednie.



Wroth nie jest grą bez wad. Instrukcja w moim pudełku zawierała co najmniej jeden poważny błąd merytoryczny, a wiele interakcji między frakcjami pozostawało niedookreślonych, co w praktyce wymuszało sięganie po FAQ i wątki na forach. Wydawca pracuje nad nową wersją zasad, ale każdy, kto kupi tę grę w najbliższym czasie, może napotkać pewne błędy i niedopowiedzenia.

Warto też wspomnieć, że wysoki poziom bezpośredniej agresji, nieodłączny w tej grze, nie będzie odpowiedni dla każdego gracza. *Wroth* nie daje chwili wytchnienia – każda nasza jednostka jest na celowniku, każdy region może zostać przejęty już w następnej turze. Jeśli ktoś preferuje spokojne budowanie przewagi i pośrednią rywalizację, ta pozycja może okazać się zbyt brutalna.

Podsumowanie

Wroth to gra, która wie, czym chce być – i robi to dobrze. Nie próbuje zastępować ciężkich tytułów area control, lecz wypełnia lukę, której wiele grup nawet nie umiało nazwać: jest szybka, taktyczna, wymaga bezpośredniej konfrontacji, a przy tym oferuje komponenty godne najdroższych kick-starterów.

Jeśli szukasz taktycznej gry o kontroli obszarów, w której kluczowe są wyczuwanie czasu, sprytne wykorzystanie kości i umiejętność grania asymetryczną frakcją, *Wroth* zdecydowanie zasługuje na miejsce na Twojej półce.

Na czele Aldan stanęła
Magdalena Ostrowska-Jagoda

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

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



First Giants

od wykopalisk do muzealnych sal



 2-5

 10+

 30 min

Wyobraźcie sobie, że zamiast oglądać gabloty w muzeum historii naturalnej, sami próbujecie je wypełnić tak, by Wasze eksponaty robiły naprawdę wielkie wrażenie. W *First Giants* wcielacie się w paleontologów, którzy nie tylko wydobywają skamieliny, ale też muszą odpowiednio nimi zarządzać – decydujecie, czy dalej skupiacie się na obszarze badań, czy może już pora przenieść je na muzealną wystawę. W końcu nawet najcenniejszy okaz nie zachwyci odwiedzających, jeśli będzie leżał zapomniany w magazynie.

Na pierwszy rzut oka gra wygląda elegancko i przystępnie, ale pod spodem kryje się walka o najlepsze eksponaty. Z jednej strony będziecie korzystać ze zdolności kart, a z drugiej presja czasu wymusi na Was szybkie tworzenie zestawów, bo one punktują na Waszych wystawach. Efekt jest taki, że gra bardzo sprytnie łączy planowanie z lekkim napięciem w prehistorycznym klimacie. Założcie kapelusz archeologa, otrzepcie pędzel z piasku i sprawdźcie, czy pod warstwą ziemi kryje się prawdziwy planszówkowy skarb. Zajrzyjmy wspólnie na wykopaliska.

Dzień z życia paleontologa

W *First Giants* wszystko zaczyna się na stanowiskach archeologicznych, gdzie czekają kolejne odkrycia i przyszłe gwiazdy muzealnych ekspozycji. Rozgrywkę rozpoczynacie, układając cztery plansze wykopalisk, na które wykładacie po dwie odkryte karty. To miejsce będziecie stanowiło centrum dowodzenia Waszych badań. W swojej turze gracze mają do wyboru jedną z dwóch akcji: **pozyskać nowe karty**, zaznaczając na planszy miejsce, z którego jest pobierana – jednocześnie blokując sobie możliwość pobrania kolejnej karty – albo **odzyskać znaczniki** i **zamienić je na bursztyny** lub **wyeksponować kartę** w obszarze wystawy, opłacając jej koszt. Karty są sednem rozgrywki



i jednocześnie wyznaczają, co możecie z nimi zrobić. W założeniu jest to proste, ale wymaga wycucia czasu, bo zbyt długie czekanie może Was kosztować punkty.

Pozyskiwanie nowych kart daje bonus. Najczęściej będziecie zdobywać bursztyny, punkty albo odpalać łańcuszki bonusów, budując własny silniczek kart (choć bez spektakularnych, epickich momentów). Pomimo, że wiele z nich się powtarza, to trzeba się z nimi oswoić, szczególnie przy pierwszych rozgrywkach. Dlatego dobrym rozwiązaniem jest załączone do gry Kompendium. To krótka, ale wartościowa ściągająca opisująca działanie wszystkich kart. Można powiedzieć, że pełni rolę muzealnego katalogu eksponatów, ale i jest krótką lekcją historii o pradawnych zwierzętach. Sprawia wrażenie



edukacyjnej odłogi gry. Dla ułatwienia wyszukania została podzielona na kategorie i opatrzona kolorowymi „języчками” przypominającymi przekładki w segregatorze. To ciekawe rozwiązanie, którego nie spotyka się w większości instrukcji. Ale wielce pomocne.



Trzeba przyznać jedno – karty niekoniecznie będą chciały z Wami współpracować, bo losowość jest tu dość wyraźna. Podczas rozgrywek dwu- i trzyosobowych zdarzało się, że trafiały się takie karty, które nijak nie chciały iść w parze z przyjętą strategią, przez co przed graczem potrafiło leżeć kilka kart czekających na wyeksponowanie. To z jednej strony potrafi lekko wybić z rytmu, bo czasem trzeba chwilę poczekać, aż odpowiedni zestaw wreszcie się ułoży, ale z drugiej dobrze oddaje paleontologiczny charakter gry – nie wszystko da się odkryć od razu, a czasem trzeba cierpliwie przeczesać kolejne warstwy,





Punktowanie w *First Giants* opiera się głównie na rozszerzaniu zestawów na wystawie. Do tego dochodzi jeszcze rywalizacja o punktujące żetony nagłówek, swoistych celów w grze. Kiedy gracz jako pierwszy stworzy układ kart, otrzymuje go w nagrodę. W momencie, gdy przeciwnik także ułoży zestaw tego samego rodzaju, co Wasz, ale o większej liczbie kart, albo jako pierwszy ukończy układ – to on przejmuje żeton punktowania. Rozgrywkę kończy się w momencie, gdy wyczerpie się stos kart lub gdy zostanie dobrany ostatni żeton zestawu. Jeśli zostanieie z nieukończonymi zestawami, to nic straconego – one też dadzą Wam punkty, choć oczywiście mniej. To drobny, ale ważny detal, bo pokazuje, że nawet niedokończone wystawy nie są zupełnie bezwartościowe. Na koniec rozgrywki podliczacie punkty ze znaczników i żetonów, a gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.



Wrażenia z wykopalisk

Największym atutem gry są proste zasady. Wasze zadanie jest proste: zagrywacie karty, korzystacie z efektów i budujecie punktującą wystawę skamielin. A to wszystko pod presją czasu, bo tytuł narzuca dynamiczne tempo rozgrywki. Tury przebiegają szybko, a partia nie przeciąga się nadmiernie nawet przy większej liczbie graczy, pod warunkiem, że opanujecie efekty kart. Interakcja w grze jest obecna na kilku poziomach. Niby każdy skupia się głównie na własnym muzeum, ale w rzeczywistości waż-

zanim trafi się na naprawdę wartościowy okaz. Dzięki temu rozgrywka nie zamienia się w czyste planowanie od linijki, tylko zostawia miejsce na podejmowanie decyzji na bieżąco. Kiedy uznacie, że czas pokazać skamielinę światu, możecie ją **wyeksponować**, opłacając koszt: jeden, dwa lub trzy żetony bursztynu. Po przeniesieniu karty na wystawę traci co prawda ona swoje zdolności, ale zyskuje znaczenie punktowe, bo właśnie budowanie zestawów jest najlepszą drogą do zwycięstwa. I tu robi się ciekawie, ponieważ karty można układać w dwa sposoby: według kategorii (w tym samym kolorze) albo rozmiaru (układ o tych samych wartościach). Brzmi to prosto, ale w praktyce daje Wam całkiem przyjemną układankę, bo już od pierwszej karty zaczynacie decydować, czy idziecie w spójność, czy w różnorodność. Im bardziej rozbudujecie swoje układy, tym więcej punktów zdobędziecie na koniec gry.





ne jest, co w tym samym czasie układają Wasi przeciwnicy. Najbardziej odczuwalna staje się to podczas dobierania kart z planszy wykopalisk, gdzie często walczyacie o te same, najbardziej wartościowe znaleziska. Nie kończy się jednak wyłącznie na rywalizacji o dostępne karty. Wiele z nich posiada nie tylko efekty jednorazowe, ale i zdolności aktywujące się przy spełnieniu określonych warunków, nierzadko również podczas tur przeciwników. Rozgrywka krąży wokół prostego pytania: czy jeszcze korzystać z karty, czy już przenieść ją na wystawę? Oznacza to, że warto uważnie śledzić rozwój sytuacji przy stole. Im lepiej orientujecie się w działaniach pozostałych graczy, tym mniejsze ryzyko, że przegapicie przysługujący Wam bonus. Można wręcz odnieść wrażenie, że przy stole siedzi grupa paleontologów bacznie obserwujących każde nowe odkrycie konkurencyjnego muzeum.



Skrzynia pełna artefaktów

First Giants to kompaktowa gra, ale wypchana po brzeg komponentami. W środku znajdują się osobne pudełka na elementy gry (poza planszatkami), które wyglądem przypominają skrzynie na artefakty. To ciekawy zabieg, nadający grze prehistorycznego klimatu. Wydawca postawił na dość rzadki temat w grach planszowych. Choć gier z dinozaurami na rynku nie brakuje, rzadko można spotkać tytuł skupiający na samej pracy paleontologów. Tym bardziej cieszy, że autorzy postanowili oprzeć rozgrywkę właśnie na odkrywaniu i eksponowaniu skamieniałości. Karty są zilustrowane na dwóch stronach. Po jednej mamy dinozaury przedstawione w bardziej artystycznej, akwarelowej formie (szkoda, że nie są to zdjęcia bar-



dziej realistyczne), a z drugiej grafiki przedstawiają szkielety i skamieliny, którym bliżej wyglądem do rzeczywistości. Waluta w grze, czyli bursztyny, są wykonane świetnie i swoim wyglądem przypominają te znane nam z nadmorskich plaż, tylko nie ma w nich zatopionych owadów. Dobrze wypadają też plansze wykopalisk. Przedstawiają one stanowiska archeologiczne z okrytymi artefaktami i elementami typowymi dla prac wykopaliskowych. Co ciekawe, plansze są tak zilustrowane, że stanowią ciągłość graficzną, o czym dowiedziałem się dopiero po jakimś czasie, układając je przypadkowo wszystkie obok siebie. Interesujące są także znaczniki graczy, które przypominają kawałki skał z odcisniętymi pazurami czy łapami prehistorycznych zwierząt. Mała rzecz, a cieszę się. Na minus według mnie zasługują żetony nagłówków. Po prostu są małe i trudniej dostrzec, co się na nich znajduje. Brakuje też kart pomocy z wyjaśnieniami symboli, które mogłyby pomóc graczom w szybkim rozoznaniu się, co oznaczają poszczególne efekty, bo przerzucanie między sobą Kompendium nie jest do końca dobrym rozwiązaniem.



Końcowe wykopaliska

First Giants zostawia bardzo dobre wrażenie. To tytuł, który łączy proste zasady z przyjemnymi, choć niełatwymi decyzjami. Nie ma tu ciężkiej ekonomii, ale każda karta uruchamia przymus podejmowania kolejnych decyzji. Czy wykorzystać ją jeszcze dla efektu? Czy może od razu przenieść do muzeum? A może przeciwnik właśnie poluje na ten sam zestaw i za chwilę będzie za późno? Jeżeli lubicie gry, które nie przytłaczają liczbą zasad, ale jednocześnie oferują ciekawość rozwiązań, elementy interakcji, budowanie własnego silniczka punktowego oraz wyścig o karty, to *First Giants* powinno trafić w Wasze gusta. Smaczku grze dodaje tematyka, co dla fanów dinozaurów będzie nie lada atrakcją. To tytuł, który równie dobrze sprawdzi się w rodzinnym gronie, jak i wśród bardziej doświadczonych planszówkowiczów, szukających lżejszej pozycji między cięższymi gram.

Wykopaliska prowadził Marcin Adamczyk



Serdecznie dziękujemy Muzeum Ewolucji Instytutu Paleobiologii PAN w Warszawie za umożliwienie wykonania sesji fotograficznej do recenzji. Zachęcamy do odwiedzenia muzeum, którego misją jest przyjazna popularyzacja wiedzy o ewolucji życia na Ziemi. Na miejscu czeka na Was mnóstwo fascynujących eksponatów opowiadających historię życia na Ziemi – w tym szkielety dinozaurów, skamieniałości prehistorycznych zwierząt, a także liczne świadectwa dawnych epok, które pozwalają zajrzeć głęboko w przeszłość naszej planety. To propozycja nie tylko dla miłośników paleontologii, ale dla każdego, kto chce na chwilę przenieść się do świata sprzed milionów lat. Muzeum oferuje również bogaty repertuar lekcji muzealnych, szkoleń dla nauczycieli oraz warsztatów edukacyjno-artystycznych. Szczegóły znajdziecie na stronie muzeum: <https://muzeumewolucji.pl/>.

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

Korekta: M. Stachniuk; Skład: D. Tymiński

EMBERLEAF

Pomóżmy zwierzęcej kompanii odzyskać utracony las!



1-5



90-120 min



14+

**PORTAL
GAMES.**



Emberleaf to nowy tytuł od wydawnictwa Portal Games, w którym pomagamy leśnym klanom odbudować swoje terytoria zniszczone przez wrogie armie. Czy twórcy proponują nam uroczy tytuł niczym *Everdell*, czy powinniśmy spodziewać się ostrej jatkki w stylu *Roota*? Przekonajmy się.





Założenia gry

Emberleaf to całkiem klimatyczny tytuł, w którym staramy się odzyskać utracone ziemie, odbudować zniszczone domostwa i osiedlić jak najwięcej mieszkańców – krótko mówiąc, przywrócić naszą krainę do świetności. W tym celu wykorzystujemy kilka ciekawych rozwiązań dotyczących zarządzania kartami, zajmowania terenu oraz realizowania indywidualnych celów. Jako że motywem przewodnim jest odbudowa, gracze nie walczą ze sobą nawzajem – negatywna interakcja występuje jedynie przy zajmowaniu miejsca lub zabieraniu komponentów, na które czai się inny gracz – ale nie oznacza to, że przy planszy jest miłutko. Walka o wygraną jest zacięta i dynamiczna, a wygra ta osoba, która opracuje najlepszą strategię. A będzie to nie lada wyzwanie. Gra daje nam multum opcji: różne umiejętności bohaterów (czyli zagrywanych kart), warunki spełnienia przysług (celów końcowych) czy rozmaite premie do odblokowania, a także cenne trofea do zdobycia. Możliwości są nie tylko liczne, ale – co najważniejsze – wzajemnie się uzupełniające lub wykluczające.

Iść w ratusze czy w zadomowianie królików? Jeśli spełnimy warunek karty numer 1, zdobędziemy dużo punktów, ale stracimy szansę na osiągnięcie celów 2 i 3. Z kolei wszystkie karty z dolnego rzędu dobrze działają razem, ale mogą być trudne do zrealizowania. Decyzje, decyzje...



Wielbicielom optymalizacji na pewno spodoba się ten zabieg, a ciągle kombinowanie, w jakiej kolejności wykonywać akcje, zauważalnie przekłada się na liczbę zdobytych punktów. Pojawia się więc pytanie o paraliż decyzyjny, zwłaszcza biorąc pod uwagę, jak wiele zależności występuje między komponentami. W trakcie rozgrywek testowych zdarzały się momenty, gdy dobrych opcji było ciut za wiele, ale w ogólnym rozrachunku ryzyko blokady jest umiarkowane. Nawet gdy przed nami jawi się kilka zachęcających ścieżek, z reguły znajdziemy wskazówkę, która pomoże nam podążyć jedną z nich: czy to dobrze punktująca karta przysługi, która zadecyduje o przyszłej strategii, czy liczba dostępnych miejsc na wyłożenie kart, czy też odległość naszego znacznika od kolejnego trofeum do zdobycia. Ponadto dzięki mechanice „tańca” zagrywane karty będą wracać na rękę. Większość z nich będziemy więc zagrywać kilka razy, co daje możliwość testowania różnych kombinacji w trakcie jednej rozgrywki.



Wspomniany taniec jest mechanicznym sercem *Emberleafa* i całkiem sprytnym pomysłem. Każdy gracz ma własną planszетkę, na którą wykłada karty członków swojej kompanii. Zamiast tego może też po kolei przesunąć wszystkie już leżące tam karty. Co w tym innowacyjnego? Ano to, że wszyscy bohaterowie mają różne umiejętności, które można sprzęgnąć ze sobą, aby stworzyć przyjemnie mruczący silniczek. Efekty kart są aktywowane w zależności od rodzaju ruchu (zagrania, przesunięcia lub spadnięcia z planszетki), liczby symboli na innych kartach oraz od innych warunków. Jest przy tym całkiem sporo kombinowania, ponieważ zawsze chcemy zrobić jak najwięcej podczas swojej tury i w jak najbardziej optymalnej kolejności odpalać umiejętności. Możliwych kombinacji jest tyle, że głowa mała!



Zawartość i wykonanie

Mocno doskwiera brak jakiegokolwiek wypraski. Komponentów jest dużo, co oznacza mozolne sortowanie i pakowanie figurek i żetonów. Wydawca co prawda dołączył odpowiednio dużo woreczków strunowych, ale przy takiej ilości elementów nie jest to rozwiązanie idealne.



Pod względem graficznym *Emberleaf* trzyma wysoki poziom, zwłaszcza jeśli chodzi o przedstawienia bohaterów. Na wszystkich kartach widnieją wizerunki uroczych, choć nieprzesłodzonych mieszkańców leśnej krainy, a opatrzenie każdego z nich imieniem zwiększa poczucie, że są oni realnymi członkami naszej wesołej kompanii. Trochę szkoda, że nie pokuszono się o przetłumaczenie owych imion, ponieważ graczom nieznającym angielskiego mogą umknąć niektóre niuanse.



Wracając do grafiki, plansza główna jest soczyście zielona, upstrzona rysunkami, które są miłe dla oka, ale niestety ograniczają czytelność. Oznaczenia poszczególnych lokacji giną wśród innych detali oraz szybko wznoszonych budowli, więc na początku możemy czuć lekki chaos. Cóż, w końcu naszym zadaniem jest przywrócenie ładu, prawda?



Niektóre elementy, zarówno pod względem nazewnictwa, działania czy kwestii graficznych, mogą być nieco niejasne. Używany w materiałach promocyjnych termin „taniec kart” polega po prostu na przesuwaniu kart wzdłuż planszy gracza – zamiast złożonego fokstrota oczekujemy raczej chodzonego. Mylący może być też „test statystyk” związany z niektórymi umiejętnościami. Przy pierwszym czytaniu instrukcji można odnieść wrażenie, że nasi futrzaści przyjaciele będą musieli podchodzić do egzaminów z matematyki. W rzeczywistości chodzi po prostu o to, że moc niektórych umiejętności zależy od liczby symboli na wyłożonych kartach. Oryginalne określenie „stats check” można było przetłumaczyć na przykład jako „sprawdzenie statystyk” czy „policzenie symboli”.

Biorąc wszystko powyższe pod uwagę, w trakcie pierwszej rozgrywki warto mieć instrukcję lub filmik instruktażowy w zanadru.

Charakterystyka rozgrywki

Dzięki bardzo licznym taliom możemy sięgać po *Emberleaf* tak często, jak dusza zapagnie. Poszczególnych kart możemy nie napotkać ponownie przez kilka kolejnych rozgrywek, poszczególni bohaterowie mają nieco inne zdolności, a każda przysługa wymaga zastosowania odmiennej strategii.





Poza licznością talii nie ma tu innych elementów zwiększających losowość, więc jej poziom jest odpowiedni. Nie ma rzutów kośćmi, przy walkach jesteśmy w stanie z góry stwierdzić, czy wygramy, a wszystkie trofea do zdobycia są od początku jawne. Wiemy, o co walczymy, i wiemy, jakimi siłami dysponujemy. Jednak aby zagwarantować, że rozgrywka nie będzie zaczynać się zawsze tak samo, początkowe komponenty układane podczas przygotowania planszy losujemy z woreczka, mamy także kilka talii startowych do wyboru – zapewnia to również asymetryczność.

Emberleaf jest przeznaczony dla maksymalnie 5 graczy, ma też tryb solo, więc można po niego sięgać w różnych składach osobowych. Samo wykonywanie akcji nie trwa długo, ale rozpatrzenie wszystkich możliwych opcji może zająć dobrą chwilę, więc gdy gramy z wybitnymi myślicielami, grożą nam przestoje. Wraz z liczbą uczestników zmniejsza się też szansa na zdobycie trofeów – tych zawsze jest 6, a zdobycie ostatniego kończy rozgrywkę.



Trudniej też będzie wznosić własne budowle, ponieważ liczba dostępnych pól jest ograniczona. Na szczęście dzięki możliwości zdomowienia bohaterów w dowolnych budynkach, niekoniecznie budowanych przez siebie, nasz królik może mieszkać na kocią łapę z żabą innego gracza, co pozwala naszym dzielnicom rozwijać się niemal tak szybko, jak przy mniejszym składzie.



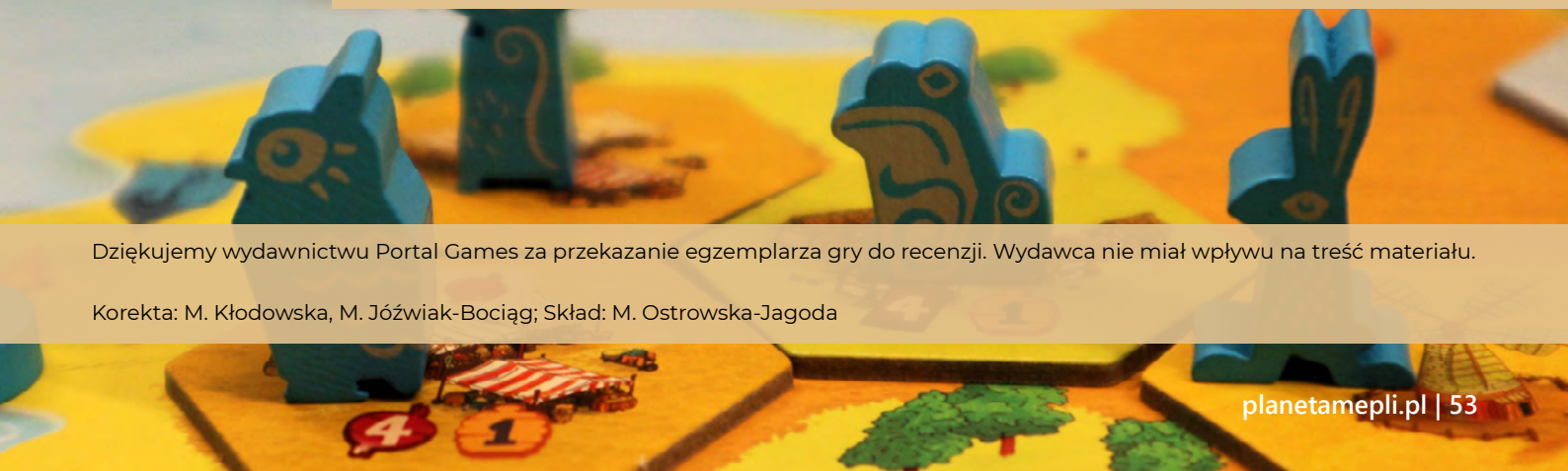
Podsumowanie

Niech urocze zwierzątka na pudełku nie wprowadzą nas w błąd – *Emberleaf* to bardzo solidna pozycja w kategorii gier euro. Wymaga ciągłego kontrolowania sytuacji na planszy głównej i w obszarach innych graczy oraz umiejętnego zarządzania talią i zasobami, ale w zamian oferuje wiele możliwości dostosowywania strategii i naprawiania błędnych decyzji. Nawet jeśli w pewnym momencie nasz magazyn zaświeci pustkami, a siły zbrojne będą marne, zawsze znajdziemy sposób, aby się odkuć.

Największą zaletą *Emberleafa* jest to, że daje satysfakcję przez cały czas rozgrywki. Szybko się rozkręca, przebieg jest dynamiczny, a dzięki temu, że większość punktów zdobywa się na sam koniec, do ostatniej chwili mamy dreszczyk niepewności. Dzięki temu ani nie jesteśmy zdemotywowani, ani nie korci nas, żeby spocząć na laurach. Gra pozostawia lekki niedosyt: zawsze zostanie mieszkaniac do zdomowienia, sztandar do zdobycia, targ do wybudowania... Wszystko to sprawia, że po skończeniu rozgrywki już myślimy o kolejnej. Nawet pomimo tego, że karty nie wywijają na parkiecie.



Przy rekultywacji terenów zdegradowanych pomagała Paulina Miodyńska



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

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

MARSZ MRÓWEK

Dominacja nad łąką w formacie 4X

1-5

60-90 min

14+



Pod powierzchnią lasu, między korzeniami drzew i ukrytymi w ziemi tunelami, trwa nieustanny ruch. Niektóre mrówki transportują pożywienie, inne rozbudowują kolonię, a jeszcze inne ruszają na niebezpieczne wyprawy, w trakcie których za każdym żdźbłem trawy może czaić się skolopendra gotowa zamienić mrówczą ekspedycję w bardzo krótki spacer. W *Marszu mrówek* schodzimy do tego miniaturowego świata, gdzie każdy kawałek łąki i zasób mogą zadecydować o przewadze.



Marsz mrówek już samym tematem wyróżnia się na tle wielu planszówek. Zamiast wielkich imperiów, kosmicznych podbojów czy walki z potworami obserwujemy codzienne życie malutkich stworzeń – i to w grze 4X. Podczas rozgrywki będziecie zasiedlać nowe tereny, utrzymywać kontrolę nad lokacjami, walczyć z innymi mrówkami lub skolopendrą, rozwijać kolonię i zdobywać jedzenie. Wszystko po to, by na koniec uzyskać jak najwięcej punktów i rządzić łąką.

Przede wszystkim warto wspomnieć, że to wznowiona i udoskonalona wersja *Marszu mrówek* z 2015 roku. Odświeżono praktycznie wszystko: od kart, przez znaczniki, po kafelki. Nowa odsłona jest po prostu ładniejsza – kostki zastąpiono drewnianymi mrówkami, a karty zilustrowano ponownie. Czuć tu wyraźny przyrodniczy klimat: dużo zieleni, kwiatów i mikroświat oglądany jakby z perspektywy niewielkiego stworzenia. Pod tą spokojną warstwą kryje się jednak pełnoprawna, wymagająca planowania gra 4X.



Jak wsadzić kij w mrowisko

Mimo że zasady początkowo mogą się wydawać rozbudowane, to w praktyce jest to tytuł dość intuicyjny. Po kilku turach całość zaczyna nabierać bardzo czytelnego rytmu. Akcje są dobrze opisane na planszetskach graczy, a każda faza ma tam swój krótki opis. *Marsz mrówek* oferuje wersję podstawową, solo, kooperacyjną oraz tryby zaawansowane: Epicka rozgrywka wydłuża partię do pięciu rund, a Starożytne gatunki dają graczom asymetryczne zdolności. Do gry przewidziany jest również dodatek *Drapieżniki i ofiary*, ale w dalszej części materiału skupię się na podstawowej wersji gry; pozostałe warianty przedstawię w kolejnych artykułach.

Główne zadanie jest proste do opisania, ale do wykonania już niekoniecznie: rozwijacie kolonię, eksplorujecie teren, zbieracie zasoby, karmicie mrówki i walczycie o wpływy na łące. W swojej turze gracz może wykonać jedną z pięciu akcji – o nich poniżej.



Pierwszą jest **eksploracja**, czyli dołożenie ze wspólnej puli nowego kafelka łąki. To zawsze niesie ze sobą pewną niewiadomą: mogą pojawić się zasoby, larwy albo punkty zwycięstwa. Potem trzeba jeszcze ustawić na nim mrówkę z sąsiedniego obszaru. Im dalej w grę, tym większe znaczenie ma to, gdzie dokładacie kolejne fragmenty łąki. W praktyce wyznacza to kierunek całej gry. Jeśli skupicie się tylko na jednym regionie, szybko zabraknie Wam zasięgu w innych miejscach. Dlatego rozbudowa kolonii wymaga rozsądnego rozłożenia sił i sprawnego reagowania na sytuację na planszy. O ile pierwsze kafle są startowe i jesteście w stanie mniej więcej oszacować, co może tam się trafić, o tyle im dalej w las (a właściwie w łąkę), tym większa niewiadoma. I czyhająca na Was skolopendra.





Karty, karty i jeszcze raz karty

W *Marszu mrówek* ogromne znaczenie mają karty. To dzięki nim rozwijacie kolonię, ponadto oferują one jednorazowe efekty, wpływają na walkę i potrafią zmienić bieg partii. Właśnie tutaj zaczyna się prawdziwa mrówcza ewolucja. W końcu każda kolonia marzy o tym, by jej robotnice były szybsze, silniejsze i sprytniejsze od sąsiadek zza żdźbła trawy. Druga akcja – **szperanie** – to nic innego jak dobranie trzech kart i odrzucenie jednej dowolnej z ręki. Limitu nie ma, a utrzymywanie sporej talii przyda się podczas innych akcji w grze.



Karty dzielą się na trzy rodzaje: **ewolucji**, **wydarzeń** i **celów**. Zielone karty ewolucji zagrywacie na swoją planszatkę, rozwijając poszczególne części mrówki. Głowa wzmacnia siłę w walce, a tułów daje dodatkowe reakcje. Niektóre karty pozwalają nawet przemieszczać się między kafelkami w bardziej swobodny sposób. Jeden z ciekawszych przykładów to Skrzydlaty tułów – nagle mrówka zyskuje zupełnie nowy sposób poruszania się i zaczyna omijać część ograniczeń terenu. Przyznam – mocna karta. A co, jeśli zechcecie dopiec trochę rywalom? Możecie zagrać kartę na ostatnią część ciała mrówki, np. Odwłok złodzieja, która zwiększa koszt karmienia po stronie przeciwników, a Wam go obniża. To drogi, ale bardzo złośliwy ruch. Negatywna interakcja jest tu wyczuwalna, jednak nie dominuje w rozgrywce – raczej podgryza, niż zagryza na śmierć. Potrafi pokrzyżować plany, aczkolwiek nie wywołuje frustracji i pozostaje jedynie dodatkiem do głównych mechanik. Dodaje pikanterii, ale nie takiej ostrej jak papryczki piri piri.



Wśród kart w talii znajdziecie także te, które będą dawać Wam bonusy – karty celów. Działają od razu po zagraniu, ale punktują też w fazie **uśpienia**, jeśli spełnicie odpowiednie warunki. Mogą wymagać kontroli konkretnych pól, gromadzenia larw albo rozwoju wybranych części mrówki. Te karty wyraźnie ukierunkowują rozwój kolonii, jednocześnie nie zamykając drogi do podejmowania elastycznych decyzji. Dynamiczna sytuacja na łące może spowodować, że nie uda się Wam spełnić celu z karty – tym bardziej, że wolno mieć zagrane tylko dwie. Na szczęście możecie którąś odrzucić i zagrać inną – chociaż z uwagi na losowość kart nie zawsze wylosujecie tę, która Wam podpasuje. Ale nic straconego, bo wykorzystacie ją w fazie **walki**. O tej akcji wspominać dalej.

Ostatnim typem kart są wydarzenia, dające jednorazowy efekt, który rozpatrujecie natychmiast po zagraniu. Można dzięki nim otrzymać dodatkowe larwy, zbiory albo nawet sprowadzić skolopendrę na dowolny kafel. Każdą kartę trzeba jednak opłacić mrówkami lub larwami. I właśnie tu pojawia się jeden z ciekawszych dylematów gry: poświęcić mrówkę z łąki czy larwę z gniazda? Ta decyzja potrafi zatrzymać przy stole na dłużej, zwłaszcza gdy łąka nie jest jeszcze rozbudowana. Ale moim zdaniem, mimo pewnych konsekwencji i małego paraliżu decyzyjnego, ta mechanika jest świetna. Poświęcenie w zamian za wzmocnienie. Jak mawiają mrówki: nie da się zbudować większego mrowiska bez wyniesienia kilku ziarenek ziemi.



Mrówko! Marsz!

Czym byłaby gra 4X bez ekspansji? Akcja **marszu** pozwala przemieszczać mrówki w obrębie łąki, a kafelki z dziurą robaka otwierają dodatkowe, zaskakująco szybkie drogi między odległymi terenami. Dla mrówki taka podróż przypominałaby pewnie przejazd międzykontynentalnym ekspresem – w jednej chwili jesteście na skraju łąki, a za moment machacie czułkami sąsiadom po drugiej stronie świata. Daje to poczucie rozciągania kolonii w różnych kierunkach, ale jednocześnie sprawia, że również przeciwnicy mogą łatwiej się wtrącić w Wasze plany. To może pozbawić Was dominacji nad terenem i wzbudzić frustrację, gdy pieczołowicie dbaliście o ochronę włości.

W akcji **marszu** macie do wykorzystania sześć kroków. Decydujecie, czy przesuwacie mrówki, czy larwy. Im więcej owadów zasiedla dany teren, tym większa szansa na przewagę w boju, chociaż tu liczy się też siła kart zagranych w walce. Jeśli zdecydujecie się na ruch larwami, to możecie je umieścić w Wielkim Tunelu – co nie jest złym pomysłem, ponieważ staną się mrówkami i powalczą o nagrody – lub na dowolnym zasiedlanym kafelku. To powiększy kolonię i szansę na zdobycie zasobów lub eliminację wrogich mrówek.

Mrówko! Reaguj!

Ciekawym elementem gry są **reakcje**. Pozwalają wykonywać dodatkowe działania także w turze innego gracza. Oczywiście nie działa to tak, że dodatkowe ruchy mają wszyscy naraz. Swoje reakcje mogą wykonywać ci siedzący po lewej i prawej stronie aktywnego gracza. Dzięki takiej dodatkowej opcji możecie np. pozyskać za darmo larwę albo poruszyć się mrówką na inne pole zbiorów lub kafelek łąki. Należy jednak pamiętać, że każdej akcji odpowiada konkretna reakcja – tak więc jeśli gracz na przykład zagrywa kartę, inni przy stole mogą odrzucić swoją i dobrać nową. I o ile w grze trzyosobowej działa to świetnie, bo wszyscy coś robią i zdobywają zasoby, to w rozgrywkach cztero-, pięcioosobowych czuć pewną nierównowagę. Gdy gracz skupia się przez kilka swoich tur na dwóch akcjach, nam pozostaje mniejszy wybór reakcji. I niekiedy możemy zgubić peleton.

Mrówko! Odpocznij!

Ostatnią akcją w fazie robotnicy jest **odpoczynek**. Pozwala ona dobrać jeden ze specjalnych kafelków, przeznaczonych dla tej akcji, i od razu odebrać nagrodę albo zachować ją na później. Jeśli postanowicie skorzystać z tej opcji, w swoim ruchu możecie już tylko dobrać kolejne kafelki odpoczynku. Gdy wszystkie znikną ze stołu, rozpoczyna się faza **pojedyneków**.



Mrówko! Walcz!

Walka jest jednym z najważniejszych elementów gry. W *Marszu mrówek* toczy się zarówno w Wielkim Tunelu, jak i na spornych kafelkach, a stawką są nagrody, przewaga na planszy i utrzymanie kolonii przy życiu. Przy rozstrzyganiu bitew liczy się liczba mrówek, siła z kart ewolucji i dodatkowa karta zagrana w trakcie pojedynku. Ponieważ zagrywacie je po kolei, do końca nie wiadomo, kto wygra starcie. To bardzo dobrze buduje napięcie przy stole. Po walce zwycięzca zgarnia nagrodę, przegrani tracą mrówki, ale oberwie także lider, ponieważ i on musi się pozbyć części swojej owadziej armii. Dzięki temu nawet wygrana nie zawsze smakuje jak pełen triumf, bo można zostać z jedną czy dwiema mrówkami. A to już boli.

Osobny nacisk warto położyć na walki ze **skolopendrą**. Na początku nie jest zbyt groźna, ale z czasem robi się bardzo niebezpieczna, zwłaszcza że może korzystać z dodatkowych kart wzmacniających jej siłę. A dlaczego to „świetny przeciwnik”? Bo atakuje wszystkie mrówki obecne na kaflu i potrafi zaskoczyć nawet wtedy, gdy wydaje się, że macie przewagę. Kiedy już uporacie się ze złowrogą kreaturą, czeka na Was nagroda oraz możliwość ruchu na pole kontroli. A co się stanie, gdy poniesiecie porażkę w walce? Cóż – pożegnacie się ze wszystkimi swoimi walczącymi mrówkami. Bolesne, ale silniejszy może więcej. Co ciekawe, na początku gry skolopendra nie pojawia się na kaflach początkowych, co bardzo dobrze oswaja nowych graczy z zasadami. Gra po prostu przybiera na początku łagodną formę, ma wręcz sielankowy klimat. Później już nie jest tak pięknie – rozpoczyna się walka o przetrwanie, jak w prawdziwym świecie zwierząt.

Po walkach przychodzi czas na zbieranie zasobów i karmienie mrówek. Robotnice umieszczone na polach zbiorów przynoszą do kolonii punkty, larwy, karty albo jedzenie. I właśnie tego w grze często brakuje, więc trzeba bardzo pilnować, gdzie stawiacie swoje mrówki. Jeden znacznik wystarcza na kilka robotnic, ale nadal jest to towar deficytowy. Warto o niego zawalczyć na łące. Jeśli nie możecie albo nie chcecie nakarmić wszystkich mrówek, musicie zabrać część z łąki i tym samym stracić punkt zwycięstwa. To jedna z tych decyzji, które naprawdę bolą.





Mrówko! Przygotuj się do kolejnej rundy!

Ostatnią fazą rundy jest **uśpienie**. Wtedy zdobywacie punkty za kontrolowane kafle sąsiadujące z Wielkim Tunelem oraz za spełnione cele z zagranich kart. Odkrywacie też nowe nagrody w tunelu i przygotowujecie kolejne kafelki odpoczynku.

Mrówko! Punktu!

Rozbudowujecie łąkę, gromadzicie zasoby, walczyacie... ale po co to wszystko? Oczywiście po to, by zdobywać punkty. Co ważne – w praktyce lepiej punktować regularnie, niż czekać na końcówkę, bo gra premiuje konsekwentny rozwój, a nie jednorazowy zryw.

W *Marszu mrówek* otrzymujecie punkty podczas całej rozgrywki: za poszerzanie terytorium, rozwijanie mrówek, realizowanie celów i wygrywanie bitew. Na koniec gry dojdą jeszcze punkty za największą liczbę larw, kart na ręce i jedzenie, ale ponieważ wtedy można otrzymać maksymalnie po dwa punkty – lepiej skupiać się na ich zdobywaniu przez całą grę. Sukcesywne zbieranie będzie korzystniejsze niż czekanie do końca. Tym bardziej, że nie jest aż tak łatwo je zdobywać. Musicie mieć swoje mrówki na odpowiednich kaflach i decydować, co w danej chwili jest Wam niezbędne: larwa, punkt czy dobranie karty. No i wygrywać walki toczące z innymi mrówkami czy skolopendrą. Decyzji do podjęcia w grze jest mnóstwo. A każda z nich niesie za sobą konsekwencje: więcej jedzenia i możliwość wyżywienia mrówek albo wręcz przeciwnie – utrata części kolonii.





Wrażenia na koniec

Marsz mrówek na początku wydawał mi się tytułem dość skomplikowanym, tym bardziej, że należy do gier 4X. Spodziewałem się ciężkiego wejścia w temat i mozolnego przebijania się przez zasady, ale bardzo szybko się okazało, że moje obawy były przesadzone. Gra nie jest ciężkim tytułem, lecz właśnie w tym tkwi jej siła. Zasady są klarowne, dobrze opisane i poparte przykładami, a instrukcja jest czytelna i kolorowa.

Pierwsze partie bardzo szybko pokazują, że nie jest to sucha strategia ubrana w owadzi temat. Wręcz przeciwnie – przy stole naprawdę czuć klimat budowania własnej kolonii. Akcje są jasne, choć przy kilku mikrozasadach, zwłaszcza w walce, czasem trzeba zajrzeć do instrukcji. Najlepszym dodatkiem są reakcje na ruchy innych graczy, bo dzięki nim (prawie) nikt nie pozostaje bierny.

Na plus wypadają też ikony i grafiki. Kafelki są pięknie wykonane i bardzo czytelne, a symboli nie ma na tyle dużo, by trzeba było ciągle sprawdzać znaczenie każdego z nich. To samo dotyczy kart – są estetyczne, czytelne i łatwo rozpoznać ich funkcję. Dodatkowe ciekawostki o owadach są miłym dodatkiem, choć w trakcie partii raczej nie odgrywają większej roli.

Samo przygotowanie do gry nie trwa długo. Liczba elementów nie przytłacza, a dzięki specjalnym pojemnikom w pudełku wszystko ma swoje miejsce. Najwięcej czasu zajmuje właściwe ułożenie kafli łąki według instrukcji. Reszta komponentów również prezentuje się bardzo dobrze, a mrówcze znaczniki świetnie pasują do tematu. Skolopendry są z kolei dokładnie takie, jak powinny być – charakterne i od razu rzucające się w oczy.



Podoba mi się to, że w grze jest wiele rzeczy do zrobienia i trzeba rozsądnie zarządzać zasobami, by zarówno rozwijać kolonię, jak i wykonywać kolejne akcje. Nie ma tu jednego oczywistego sposobu na zwycięstwo. Eksploatacja daje poczucie odkrywania nowych możliwości, ale wymaga też planowania i reagowania na sytuację na planszy. Już od początku czuć, że gra stawia na rozwój własnego silniczka, który w odpowiednim momencie potrafi odpalić naprawdę efektowne kombosy. Walki o zasoby, punkty i dominację na łące, początkowo niewinne, z czasem przeistaczają się w bój o przetrwanie. I w punkty zwycięstwa. Włożę jeszcze kij do tego mrowiska. Ale krótki. Na minus zapisuję zbyt cienkie planszeczki graczy. Są czytelne i pomocne, ale mogłyby być grubsze, bo ślizgają się po stole, przez co robi się bałagan wśród zagranych kart. W pełnym składzie odczuwałem też lekki downtime – gracze potrafili długo się zastanawiać nad ruchem, więc czekanie na swoją turę bywało odczuwalne. Z tego powodu lepiej płynęły mi partie w mniejszym składzie.



Marsz mrówek to klimatyczny, średniociężki tytuł 4X, który zainteresuje nie tylko doświadczonych graczy, ale też osoby chcące poznać ten gatunek w bardziej przystępnej formie. Przede mną jeszcze tryb zaawansowany i rozszerzenie *Drapieżniki i ofiary*, ale już teraz mogę powiedzieć, że moje wrażenia są bardzo pozytywne. Jeśli ktoś lubi gry z wieloma drogami do zdobywania punktów, rozwijającą się planszeczką, walką o dominację i lekką negatywną interakcją, powinien zajrzeć do mrówczego świata.

Mrówcze imperium rozwijał Marcin Adamczyk



Egzemplarz gry został zakupiony ze zniżką recenzencką. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

Korekta: M. Stachniuk, A. Gawin; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

誠 MAKOTO

kiedy szczerłość nie wystarczy

Są gry, po których nie od razu wiadomo czy to jest to. Pojawiają się co prawda przebliski, które świadczą o jej potencjale, ale po pierwszej rozgrywce zadajemy sobie pytanie, czy na pewno będziemy chcieli rozegrać kolejną partię. Trzeba je lepiej poznać, żeby móc w pełni odczuwać przyjemność podczas grania. *Makoto* jest jedną z nich. Towarzyszymy w niej wędrującemu przez Japonię roninowi i choć tytuł odsyła nas do szczerłości (jap. *makoto*), bardziej przydadzą się tu inne cnoty *bushidō* – opamiętanie i cierpliwość.



2-6

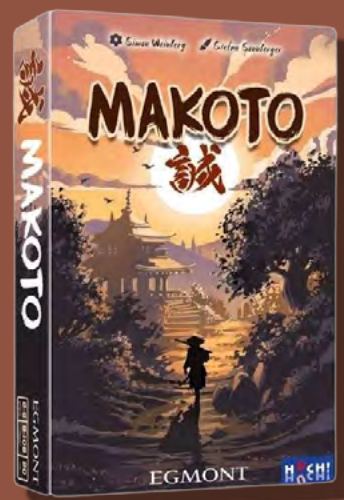


30 min



8+

Wydawnictwo: Egmont



Kodeks samurajów

Rozgrywka jest dość prosta. Dostajemy na rękę karty, których będziemy próbowali się pozbyć. Nie bez powodu nie padło tutaj „jak najszybciej”, ale o tym za chwilę. Karty układamy zestawami – składającymi się z jednej karty, kilku o tej samej wartości lub z co najmniej trzech o następujących po sobie wartościach (np. 2-3-4). Trudność polega na tym, że układ zestawu (liczba kart oraz rodzaj kombinacji) zależy od pierwszego wykładającego. Wszyscy kolejni gracze muszą zagrać taką samą kombinację, ale o wyższej wartości (czyli na podany wcześniej przykład możemy odpowiedzieć np. 4-5-6, ale nie możemy 2-3-4-5). Jakby twórcy chcieli pokazać, że ronin, którego oglądamy na kartach, z każdą turą rozwija się, zbliża do doskonałości. Jej odzwierciedleniem w grze jest Kensei (Mistrz Miecza) – kombinacja czterech kart o tej samej wartości, z których jedna posiada znak miecza. Można nią przebić każdą inną kombinację. Jest na tyle silna, że zazwyczaj kończy rundę. I trzeba przyznać, wiąże się ze sporą satysfakcją.

Gdy gramy wszystkimi kartami, mamy do dyspozycji cztery zestawy „zwykłych” kart (Roninów) o wartościach od 1 do 16, jeden zestaw kart Miecza, oraz jeden kart Wyroczni. Ostatni z wymienionych tworzy osobny stos, natomiast pozostałe karty tasuje się razem, a następnie rozdaje między graczy i tzw. Zasłonę.

W tym miejscu wypada wspomnieć o pozostałych zasadach. Zasłona to pewna pula odsłoniętych kart na środku stołu. Po wyłożeniu kombinacji możemy do Zasłony dołożyć lub dobrać z niej karty według określonych reguł. Wyrocznia zaś to stos, z którego możemy dobrać kartę w przypadku spasowania, ale w zamian musimy jedną odrzucić.

Dodatkowym urozmaicheniem jest swego rodzaju talon, który gracz w dowolnej chwili może wymienić na kartę z Zasłony. Jest nim wieczko pudełka, a otrzymuje je osoba, która w poprzednim rozdaniu zdobyła najmniej punktów. Poza tym, że pomaga skompletować silniejsze kombinacje, to ze względu na konstrukcję zasad



wieczko jest jedynym sposobem na wzięcie szesnastek z Zasłony. Ciekawa opcja, ale w przypadku naszych rozgrywek nie wpływała znacząco na wynik.

Punktujemy na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest jak najszybsze pozbycie się kart, za co uzyskujemy kartę nagrody (od 50 do 10 punktów). Drugim sposobem jest zdobywanie punktujących kart. Kiedy wszyscy pozostali gracze spasują, zbieramy zagrane w tej rundzie karty i odkładamy obok siebie jako zdobycz. Jednak zyski czerpiemy tylko z dwójek, piątek i dziesiątek (warto odpowiednio 20, 5 oraz 10 punktów). Łatwo policzyć, że od szybkiego opróżnienia ręki bardziej powinno zależeć nam na zbieraniu wysoko punktowanych kart.



Wydawca zaleca grać tak długo, „aby każdy miał okazję być rozdającym”, a w przypadku rozgrywki dla dwóch graczy – rozegranie czterech rozdania. Nie zgodzę się. Podczas naszych gier na dwie osoby bardziej miarodajne wyniki uzyskiwaliśmy po sześciu czy ośmiu rozdaniach. Nastawiałbym się raczej na ustalenie jakiegoś pułapu, który należy osiągnąć.

W poszukiwaniu właściwej ścieżki

W zależności od tego, w ile osób gramy, zestaw kart będzie różny. W cztery osoby mamy do dyspozycji tyl-

ko karty o wartościach 1–13. W wariantcie na dwóch lub trzech graczy rezygnujemy dodatkowo z kart Miecza (wyjątkowo nie będą wymagane przy Kensei). To dobre, balansujące rozgrywkę rozwiązanie. Podtrzymuje tempo rozgrywki, a jednocześnie sprawia, że gra wygląda trochę inaczej.

Szczególnym przypadkiem jest tu wariant dwuosobowy. Dla zachowania niepewności co do tego, czym dysponuje przeciwnik, część kart nie bierze udziału w rozgrywce. Ten wariant charakteryzuje się trochę agresywniejszą grą, nastawioną bardziej na przejęcie inicjatywy niż subtelne zagrania. To sprawia, że jest on też jest nudniejszy i próżno szukać w nim wielkich zwrotów akcji. Mocno przypomina dwuosobową grę w tysiąca – jeżeli dobrze się gra, przeciwnik nie ma zbyt wiele do powiedzenia, a duże znaczenie odgrywa tu szczęście przy rozdaniu. Brakowało mi jakiegś dodatkowej mechaniki, która pozwalałaby odwrócić sytuację.

Na szczęście gra na więcej osób wypada dużo lepiej. Taktyka ma w niej większe znaczenie i da się stosować różne zagrywki psychologiczne. Nie jest to już siłowe okładanie się kijem, a zręczna walka na katany i test cierpliwości. Niekiedy opłaca się oddać inicjatywę, żeby przygotować sobie dobre pole do punktowania. Podczas naszych testów zdarzały się powolne rozgrywki, w których ktoś prowadził grę, żeby potem nadziać się na dwa czy trzy Kensei. Warto zauważyć, że dopiero w grze na pięć czy sześć osób ukazuje się prawdziwy potencjał Wyroczni. Więcej spasozań oznacza większą wymianę kart, dzięki czemu otwierają się możliwości zbierania kart do kombinacji, a rozgrywka obfituje w mocniejsze zagrania. Im więcej kart bierze udział w rozgrywce, tym mniej znaczą karty nagród. Pamiętam sytuację, gdy ktoś pozbył się kart i ucieszony zebrał 50 punktów, by potem patrzeć, jak inny gracz zagrywa kombinację dwójek, a potem dziesiątek, zbierając za nie 90 punktów.





Jest tu trochę blefu, ale raczej wiąże się on z powściągliwością taktyczną, bo tak naprawdę każdy zastanawia się, jak mądrze skorzystać z własnych kart. Najpierw musimy zmierzyć swoje siły, dopiero potem pojawiają się dodatkowe pytania. Wyłożyć mocną kombinację teraz czy poczekać, aż przeciwnicy będą mieć mniej kart, żeby po czasie przejąć inicjatywę? A może podpuścić kogoś, żeby wyłożył kilka punktujących kart, aby zgarnąć je dzięki Kensei? Póki nie poznamy charakteru rozgrywki i nie dostrzeżemy możliwości taktycznych zagrywek, gra może bardziej irytować niż bawić.



Ciekawe jest to, że liczba osób biorących udział w rozgrywce wpływa na jej charakter na tyle, że możemy ją postrzegać po trosze jako poziomy trudności. Na dwie osoby uczymy się, że wyłożenie od razu najmocniejszych zestawów niekoniecznie da nam wygraną. Na trzy zaczynamy korzystać z Zasłony, do której poprzednio dostęp był mocno ograniczony przez jednostronność rozgrywki. Na cztery dochodzą karty Miecza, a dopiero na pięć osób możemy w pełni rozwinąć skrzydła. Droga wojownika (jap. *bushidō*), którą oglądamy na kartach, zyskuje tu głębsze znaczenie.

Piękno Japonii

À propos drogi – trzeba przyznać, że grafiki na kartach są świetne. Zaprezentowane na nich krajobrazy nie tylko ukazują nam piękno Japonii, ale bez słowa opowiadają nam historię pełną legend. Są wyrazem harmonii i spokoju, nawet kiedy przedstawiają scenę walki. Również karty nagród prezentujące etapy zachodzącego słońca przyłączają się do tej opowieści, przypominając, że „przez całe życie, dzień po dniu, trzeba dążyć do perfekcji”¹. Dopracowanie przydałoby się jednak instrukcji, która miejscami jest myląca i niekonsekwentna w terminologii. Na szczęście wydawca udostępnił kod QR, który przekieruje nas do jej najaktualniejszej wersji.

Nie powiedziałbym, że *Makoto* jest grą dla każdego. To typowe zarządzanie ręką, choć z ciekawymi rozwiązaniami. Mocno zbliża się do gier korzystających z tradycyjnej talii kart, więc Wasz stosunek do nich może być dobrą wskazówką, czy propozycja Egmontu Wam podejdzie. Zasady są proste, ale jest dużo drobnostek, o których trzeba pamiętać i co gorsza – wytłumaczyć. To może zniechęcać, ale warto dać sobie trochę czasu na zapoznanie z grą. Nie od razu przecież uzyskuje się mistrzostwo w walce mieczem.

Drogą wojownika podążał Paweł Ciula



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

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

¹Cytat z „Hagakure” – zbioru zasad, którymi powinien kierować się samuraj.



GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

KULISY OCENIANIA GIER

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

Myślamy w planszówkach, Pod rzuconą kostką, Gram w biegu, Planszówki na stół i Leniwy Gracz odsłaniają kulisy swojej pracy: zdradzają, jak przebiega u nich testowanie planszówek, na co zwracają szczególną uwagę podczas rozgrywek i co uznają za kluczowe przy tworzeniu wiarygodnej opinii.



Leniwy Gracz



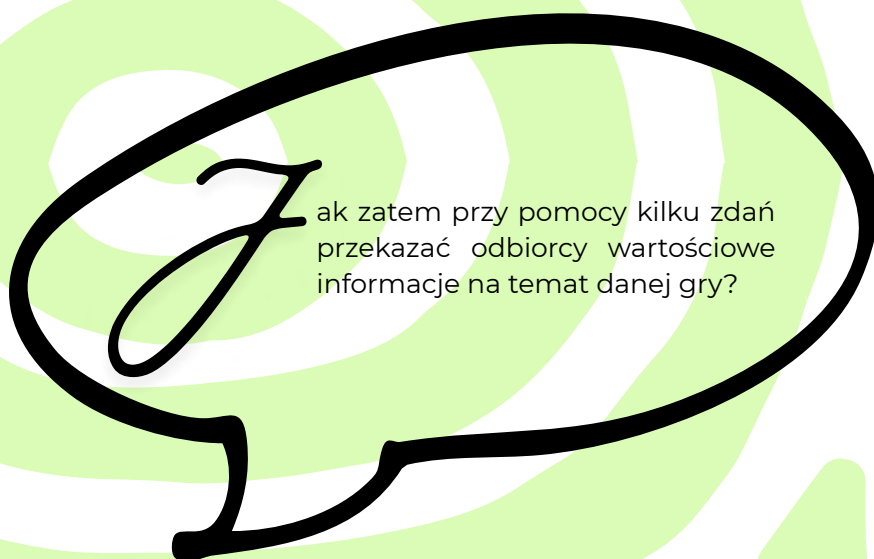
Leriuwy

GRACZ



Bycie recenzentem to kawał poważnej i odpowiedzialnej roboty. Sygnujesz swoim nazwiskiem lub pseudonimem opinie, na podstawie których ludzie będą wydawali pieniądze, walczyli z instrukcją i na końcu poświęćali nieliczne godziny wolnego czasu na rozgrywkę. Trzeba więc ważyć słowa i ostrożnie szafować wyrokami, żeby odbiorcy tych recenzji nie poczuli się oszukani. Samo określenie „recenzja”, zgodnie z definicją, oznacza omówienie krytyczno-analityczne, ale też ocenę danego dzieła lub utworu. Założenie tutaj jest takie, że osoba recenzenta jest kompetentna w danej dziedzinie, a na zakończenie tekstu uraczy nas jakąś formą oceny. Oczekujemy, że recenzent zna dobrze branżę, jest na bieżąco z nowościami, a na analizę recenzowanego właśnie tematu poświęcił wystarczająco dużo godzin, żeby dogłębnie się z nim zaznajomić.

Miejsce, w którym działam (na chwilę obecną jedyne), czyli Instagram, nie zachęca do publikowania większych opracowań w formie tekstowej. Limit 2200 znaków w poście nieraz ogranicza mnie w ciekawym opisie pojedynczej partii *Twilight Imperium*, a gdzie do rzeczowych analiz i recenzji. Oczywiście są sposoby na obejście tego ograniczenia, jak na przykład kontynuacja tekstu w komentarzach, ale to nie zmienia faktu, że Instagram nie jest medium „do czytania”. Jak już, nadaje się bardziej „do przeglądania zdjęć”, więc forma wypowiedzi powinna być do tego dopasowana. W związku z powyższym moje publikacje to raczej opisy typu „pierwsze wrażenia z partii” niż rzeczowe recenzje.



ak zatem przy pomocy kilku zdań przekazać odbiorcy wartościowe informacje na temat danej gry?

Cześć, jestem Marcin i w Internecie ukrywam się pod pseudonimem Leniwy Gracz. Graczem jestem w zasadzie, odkąd pamiętam – od czasów pierwszych gier na Amidze czy Commodore w latach 90., przez pierwsze gry planszowe dodawane do „Kaczora Donalda”. Następnym przystankiem był pierwszy PC i kultowe dzisiaj tytuły, takie jak *Diablo 2* czy *Heroes of Might and Magic 3*. We współczesne gry planszowe wkręciłem się koło 2012 roku za sprawą tytułów, takich jak *Agricola* czy *Tzolk'in*.

Na co dzień grywam w raczej zróżnicowane gry, od rodzinnych i abstraktów logicznych, poprzez szeroką gamę gier z kategorii euro aż do ciężkich, wielogodzinnych batalii w *Twilight Imperium*.

Publikuję na Instagramie materiały o grach planszowych i komputerowych, książkach science fiction, a czasem zdarzy mi się pomalować jakąś figurkę!



Gdy przedstawiam własne spojrzenie i opinie, jest to subiektywne. W przypadku recenzji opisuję głównie moje wrażenia i odczucia z rozgrywki, ale ukształtowane i przefiltrowane przez całość moich doświadczeń i preferencji. Warto więc choć w minimalnym stopniu nakreślić swoją perspektywę – czy omawiana właśnie gra jest przedstawicielem moich ulubionych tytułów konfrontacyjnych opartych na kontroli obszarów? Czy może akurat tym razem jest to kooperacyjny dungeon crawler, za którymi na co dzień nie przepadam, ale zmuszony przemocą mogę dać szansę? Bo choćbym stawał na uszach, nie przedstawię całości tematu w sposób w pełni neutralny.

Ale pewną część opisu można przedstawić w sposób w pełni obiektywny.

Parametry lub cechy gry, takie jak ilość graczy, przewidziany czas rozgrywki albo wiodące mechaniki nie zmieniają się w zależności od punktu widzenia. Moje założenie jest proste – nie piszę o tym wcale. Kto ma wiedzieć, ten wie. Jeśli odbiorca trafił na mój post z opis-recenzją, szukając informacji o tej grze, takie suche fakty na pewno już zna. Jeśli z kolei znalazł mnie przypadkiem i będzie tematem zainteresowany, to przed kupnem gry na pewno sprawdzi te podstawowe informacje gdzieś indziej. Szkoda znaków, trzeba lecieć dalej z porównaniami homeryckimi i nawiązaniem do niszowych tekstów popkulturowych!

O czym w takim razie pisać?

O tym, jakie emocje dany tytuł wywołuje, rzecz jasna! Bo po co w zasadzie siadamy do gier planszowych? Trochę z nudy, trochę w celu gimnastyki umysłowej i trochę w celu uprawiania aktywności socjalnych. Ale wybierając tę czy inną grę, chcemy, żeby tytuł dostarczył nam jakichś emocji. Pomijając w tym przypadku gry skupione na fabule, gdzie dostarcza ich nam przedstawiona historia, to każda rozgrywka w tytuł z innej kategorii daje nam dostęp do pewnego spektrum emocji. Opisując wrażenia z takiej gry, staram się nakreślić, czego się spodziewać i w jakim natężeniu. Mamy przecież tytuły oparte głównie na rywalizacji, gdzie praktycznie czuć krew w powietrzu. Mamy też łżejsze opcje, które, rezygnując z głębi strategicznej, mogą nam pozwolić na odczuwanie emocji związanych z większą dawką losowości. No i do tego dochodzą też gry, gdzie integralną częścią mechaniki są interakcje społeczne, wcielanie się w postacie lub motyw ukrytego zdrajcy.

W drugiej kolejności skupiam się na szybkim nakreśleniu, czym zajmujemy się w trakcie rozgrywki i w jakim celu to robimy. Czy budujemy najpiękniejsze zoo, układając na planszy kafelki i zagrywając karty, czy może toczymy walkę o dominację w galaktyce, opartą na rzutach kośćmi? Mając z tyłu głowy limit znaków i granicę, po przekroczeniu której odbiorca tekstu zacznie ziewać, trzeba wykazać się sprytem. Opis przebiegu rozgrywki powinien być odpowiednio krótki, bez przepisywania instrukcji z opisem piętnastu akcji i dziewięciu etapów rundy.

Opracowanie graficzne oraz sama jakość komponentów są też czynnikami, o których należy wspomnieć. Obecna kondycja rynku gier planszowych, gdzie co 15 minut mamy głośnie premiery, kampanie crowdfundingowe, a o klientów walczą dziesiątki wydawnictw, sprawia, że trzeba trochę sprzedawać oczami. Z perspektywy gry leżącej już na stole okładka nie robi aż takiego wrażenia, ale jakość i wygląd komponentów potrafią wpłynąć na nasz całościowy odbiór tytułu. Niekiedy na naszych stołach lądują praktycznie małe dzieła sztuki w postaci grafik na kartach i planszach. Gruby karton jest przyjemniejszy w obsłudze i daje nam pewność, że biorąc go do ręki kilkadziesiąt razy, nie zegniami go przypadkiem na pół. Drugą stroną tego medalu jest wpływ komponentów wysokiej jakości na cenę. Często stosowany w tym punkcie jest stosunek ceny do jakości, ale nie zawsze wyczerpie on nam temat. Chociażby z takiego powodu, że część odbiorców preferuje tytuły wręcz z pietyzmem dbające o szczegóły, podczas gdy ktoś inny zdecyduje się na trzy inne gry w tej samej cenie.

Co mamy dalej?

Najczęściej po tym odnoszę się do innych znanych i lubianych tytułów lub też pewnych branżowych standardów. Na tym etapie zakładam, że odbiorca jest osobą „z tego świata” i w towarzystwie innych planszówkowiczów nie proponuje partii w *Monopoly*. Możemy wtedy w prosty sposób określić *Tyrants of the Underdark* jako grę opartą o klasyczny deckbuilding z elementami kontroli obszarów i odbiorca mniej więcej wie, na czym stoi. Mamy też do dyspozycji bardzo szeroki wachlarz określeń dla poszczególnych parametrów gry, gdy zestawiamy ją z innymi tytułami. Jeśli jakaś gra zostanie określona jako mniej interakcyjna niż *Terraformacja Marsa*, to możemy śmiało założyć, że mamy do czynienia z pasjansem wieloosobowym. Uważam, że opisywanie przez porównywanie daje lepszy ogłęd zawartości pudełka niż dowolna skala liczbowa. Choćby z racji na to, że odniesienie do innej, znanej odbiorcy gry pozwoli na włączenie do mojej oceny również jego subiektywnej opinii. Czytający mojego posta sam określi, czy na przykład *Terraformacja Marsa* jest dla niego za bardzo lub za mało konfrontacyjna.

Czy zostaje coś do dodania?

Finałowy werdykt, z mojej osobistej perspektywy rzecz jasna, bez silenia się na wymyślanie skali liczbowych, jest w zasadzie prosty: stwierdzam, czy będę chciał jeszcze w tę grę grać oraz czy widzę dla niej miejsce w mojej kolekcji. W część gier będę chciał ponownie zagrać w niedookreślonej przyszłości, o ile jakaś część rozgrywki da mi unikalne doznania, których nie spotkałem przy innych tytułach. Ewentualnie gra „obiecuje” mi takie doznania, na które w moich dotychczasowych partiach akurat nie trafiłem. No i jest też kwestia tego, jak wygląda w danej chwili moja kolekcja i czy przyjmie ona dany tytuł. Robię szybki rachunek sumienia, który powie mi, jaka jest szansa, że w przyszłości wyjmę na stół właśnie tę, a nie inną grę z tego gatunku. Zastanawiam się też, czy będę miał odpowiednią grupę graczy, która pozwoli na wyciągnięcie z tego tytułu maksymalnej dozy zabawy.



leniwygracz





Cześć, tutaj Zuzanna i Dominik z Planszówki na Stół. Jesteśmy małżeństwem, którego jeszcze żadna instrukcja nie zdołała skłócić i które bardzo ceni sobie czas spędzony wspólnie przy planszówce.

Zagraj, przemyśl, zagraj ponownie, napisz. Sprawdź, co napisałeś, popraw. Sprawdź, co napisałeś po raz kolejny – i gotowe. Niby prosta, sprawdzona metoda, jednak rzeczywistość często wymaga od nas korekty tej ścieżki. Dlaczego? Gry planszowe to ogromny rozdział naszego życia, a przy tak dużej liczbie wydawnictw i proponowanych przez nie tytułów nie sposób poznać ich wszystkich. Sami też dobrze wiecie, że gry są różne. Jedne dobre, prawie wybitne (uważamy, że nie ma ideałów), inne natomiast pozostawiają wiele do życzenia. Poza tym my, gracze, różnimy się gustami, więc nawet tytuł, który bardzo podoba się wielu osobom, niekoniecznie będzie pasował nam, po prostu. I to jest właśnie to, o czym staramy się pisać w naszych recenzjach.



Musimy się jednak do czegoś przyznać. Nie wszystkie tytuły nas interesują. Nie wszystkie chcemy opisywać i, na szczęście, nie musimy. Droga do naszej aktualnej pozycji w tej branży wiodła przede wszystkim przez radość z grania. Planszówki są z nami od czasów, zanim się poznaliśmy. Ba! A nawet od czasów naszego dzieciństwa. Potem wspólne granie sprawiło, że podjęliśmy decyzję, aby dzielić się tą pasją z innymi. Początki były trudne, ale jakoś sobie poradziliśmy.

Wracając do tematu, nasze recenzje w zasadzie same się tworzą. Po prostu lubimy grać. I to się nigdy nie zmieniło. W momencie, w którym otrzymujemy grę, którą chcemy opisać, zawsze czujemy radość przy jej odpakowywaniu i w trakcie czytania instrukcji. Tak, lubimy czytać instrukcję, nawet kilka razy, zanim rozłożymy grę na stole. Dla nas to podstawa, czy po jej przeczytaniu będziemy w stanie od razu „wejść” w rozgrywkę. Jeśli dzieje się tak bez problemu, to oznacza, że zasady są dobrze rozpisane, a dla nas to bardzo istotne. Potem rozkładamy tytuł i gramy. Na tym etapie nigdy nie myślimy nawet, by cokolwiek notować pod kątem recenzji. Najważniejsze, jak już wspomnieliśmy, jest wspólne spędzanie czasu. Tak naprawdę dopiero po kilku partiach gra pokazuje swoje prawdziwe oblicze. I jeśli ktoś pisze lub mówi o obiektywnej recenzji czy opinii, to troszkę się myli.

Naszym zdaniem każda recenzja jest w dużym stopniu subiektywna, gdyż każdy z nas jest inny i nie sposób trafić w gusta wszystkich. Owszem, zawsze staramy się obiektywnie opisywać mechaniki, ich współzależności w omawianym tytule oraz jak wpływają na całą rozgrywkę.

Natomiast jeśli chodzi o to, czy gra jest ciekawa i spójna, to tutaj jesteśmy subiektywni. Spotkaliśmy się już z kilkoma przykładami, że fan ameritraszy, choćby nie wiadomo jak go przekonywać, nie polubi nawet wysoko ocenianego eurasia. Z kolei ktoś inny uwielbia SF lub wikingów itd. Dlatego w podsumowaniu zawsze piszemy, jakie są nasze odczucia na temat danego tytułu, czy nam się podoba i komu go polecić.

Tak samo mamy z grami, których nie recenzujemy. Przykładem może być tu *Ostatnia godzina* z lubianego przez nas uniwersum Lovecrafta. Tytuł ma nieprzychylną opinię. Dużo osób uważa, że w ogóle nie powinien ujrzeć światła dziennego, a dla nas jest to bardzo dobra gra, przy której świetnie spędzamy czas. Jak możecie również zauważyć, przeglądając nasze profile, nie oceniamy gier na zasadzie 5/10 lub 4,68/5. Od tego są portale ze statystykami.

Praca recenzenta jest ciekawa, zwłaszcza gdy można w ten sposób dzielić się z innymi swoim doświadczeniem i zainteresowaniami. Jeżeli więc naszymi opiniami przyczyniamy się do tego, że znajdziecie gry, które sprawiają wam radość – to wtedy czujemy, że warto to robić.

Zuzanna i Dominik Dobros
Planszówki na Stół

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

Korekta: K. Reczyńska, M. Kłódowska; Skład: A. Skrzypiec



WSZYSTKO ZACZEŁO SIĘ OD JEDNEJ, ZUPEŁNIE ZWYCZAJNEJ PARTII



Cześć, jestem Kinga z Pod Rzuconą Kostką. Opowiem Wam, jak zaczęła się moja historia i na co zwracam uwagę przy recenzowaniu gier planszowych.

Moja przygoda z planszówkami – początki

Nie każda pasja zaczyna się od wielkiego odkrycia. Czasem pojawia się zupełnie niespodziewanie. Tak było i w moim przypadku: jedna partia rozegrana w gronie rodzinnym, otwarte pudełko i decyzja, by spróbować czegoś nowego.

Z każdą kolejną grą odkrywałam, jak różnorodny i złożony jest to świat. Od prostych imprezowych tytułów po wymagające strategie – każda planszówka oferowała inne doświadczenie, emocje i spojrzenie na interakcję między graczami. I chyba właśnie ta różnorodność sprawiła, że niewinne „zagramy?” przerodziło się w prawdziwe hobby.

Z czasem przyszła też większa świadomość – poznawałam różne mechaniki, śledziłam nowości wydawnicze, dokonywałam pierwszych świadomych zakupów. Półka powoli zaczęła się zapełniać, gier przybywało, a w głowie pojawił się pomysł, aby założyć konto – na początku na Facebooku, a później na Instagramie.

Zagramy?

Od rodzinnych rozgrywek do świata recenzji

Moja przygoda z planszówkami zaczęła się od zwykłych, rodzinnych rozgrywek. Po kolejnych partiach pojawiły się pierwsze zapiski – nie przypominały jeszcze recenzji ani analiz. Były raczej spontanicznymi notatkami o czymś, co zaczynało zajmować coraz więcej miejsca w moim życiu.

Później pojawiła się myśl, by zrobić krok dalej. To była decyzja, która wymagała odrobiny odwagi – napisałam do jednego z wydawnictw, nie mając pewności, czy ktokolwiek potraktuje tę inicjatywę poważnie. Ku mojemu zaskoczeniu odpowiedź była pozytywna, a po pewnym czasie odezwali się kolejni wydawcy. I powiem Wam szczerze, że dzięki tym współpracom sięgnęłam po tytuły, których sama pewnie bym nie wybrała, a które okazały się naprawdę świetne.

To właśnie ten moment okazał się przełomowy – planszówki przestały być wyłącznie prywatną pasją, a zaczęły stawać się także przestrzenią do dzielenia się opinią, odkrywania nowych tytułów i świadomego przyglądania się mechanikom oraz doświadczeniom płynącym z gry. Tak właśnie narodziła się moja przygoda z recenzowaniem.

Jak wygląda proces recenzowania gier planszowych

Każda recenzja zaczyna się od pierwszego kontaktu z grą – momentu, który dla wielu graczy jest równie ekscytujący jak sama rozgrywka. To wtedy powstaje unboxing. Na początku były to proste materiały, bez komentarza, skupione wyłącznie na pokazaniu zawartości pudełka. W miarę upływu czasu pojawiła się potrzeba dodania czegoś więcej – dziś unboxingowi towarzyszy mój głos i kilka pierwszych spostrzeżeń na temat komponentów.

Kolejnym etapem jest rozgrywka, najważniejsza część całego procesu. To właśnie przy stole gra pokazuje swój prawdziwy charakter. Podczas partii nie tylko poznaję zasady i mechaniki, ale też sprawdzam, czy gra podoba się mojej rodzinie.

Nieodłącznym elementem tego etapu jest dokumentowanie – robię zdjęcia z rozgrywek i staram się uchwycić zarówno klimat gry, jak i jej kluczowe momenty. Równolegle zapisuję swoje spostrzeżenia: pierwsze plusy i minusy, które pojawiają się naturalnie w trakcie grania, jeszcze „na świeżo”, bez nadmiernej analizy.

Dopiero na końcu przychodzi czas na pełną recenzję – uporządkowaną, przemyślaną i kompletną. To moment, w którym wszystkie wcześniejsze doświadczenia, notatki i obserwacje łączą się w całość. Staram się nie tylko ocenić grę i krótko przedstawić jej zasady, ale też omówić jakość komponentów, oddać jej charakter, wskazać, dla kogo może być najlepszym wyborem, oraz zaprezentować jej plusy i minusy.



Unboxing ➡ Rozgrywka ➡ Recenzja



Jakie planszówki wybieram najchętniej

Z biegiem czasu moje planszówkowe preferencje zaczęły się wyraźnie kształtować. Choć wciąż lubię sięgać po różnorodne tytuły, najbliższe są mi te, które oferują coś więcej niż tylko mechaniczną rozgrywkę – budują atmosferę i zostawiają po sobie emocje jeszcze długo po zakończeniu partii. Nie zamykam się jednak na jeden typ gier. Chętnie gram z córką w tytuły dla dzieci, sięgam po karcianki, ale nie boję się też bardziej zaawansowanych pozycji. Szczególnie cenię gry angażujące wszystkich graczy przy stole – niezależnie od tego, czy jest to lekka, rodzinna rozgrywka, czy bardziej wymagająca pozycja, która skłania do planowania i podejmowania trudnych decyzji.

Dużą uwagę zwracam również na estetykę wykonania. Dobrze zaprojektowana plansza, dopracowane ilustracje czy solidne komponenty potrafią znacząco wpłynąć na odbiór tytułu i sprawić, że sama rozgrywka staje się jeszcze przyjemniejsza.

Pod Rzuconą Kostką



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



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

W planszówkach siedzę od niedawna, ale od pierwszej rozgrywki z partnerem zakochałam się w nich bez reszty. Postanowiłam więc o nich gadać, bo gadanie kocham równie mocno jak planszówki.

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



Myślami w planszówkach

Od Talismana do własnych recenzji

O nas – czyli jak gry zawładnęły naszym światem

Cześć! Tu Dalia i Bartek z Myślami w Planszówkach. Nasza przygoda z grami planszowymi zaczęła się około 11 lat temu. I nie, nie mamy na myśli *Monopoly* czy innych klasyków wyciąganych z szafy przy rodzinnych spotkaniach.

Wszystko zaczęło się zupełnie przypadkowo. Spacerowaliśmy po Silesii w Katowicach, gdy minęliśmy stoisko z grami planszowymi. Spojrzeliśmy na siebie i padło krótkie:

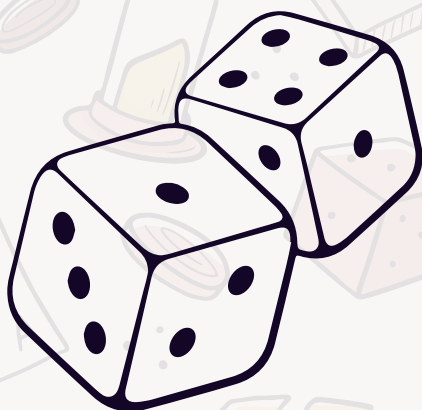


„Kupmy sobie planszówkę”



Sprzedawca zaczął opowiadać o różnych tytułach. Pamiętam, że używał wtedy tak skomplikowanych określeń, że momentami miałam wrażenie, jakby rzucał zaklęcia. Nie rozumieliśmy połowy z tego, co mówił, ale brzmiało to na tyle przekonująco, że postanowiliśmy zaufać ekspertowi.

Tak trafił do nas *Talisman*. Przez długi czas namiętnie dokupowaliśmy kolejne dodatki. Pudełka pojawiały się na półce szybciej, niż byliśmy w stanie je ogrywać. Uzbieraliśmy naprawdę sporą kolekcję i wydawało nam się, że właśnie tak wygląda planszówkowe hobby.



Po pewnym czasie nadszedł jednak moment, który zna wielu graczy – trzeba było się pożegnać z częścią kolekcji. Sprzedaż i wymiany otworzyły nam drzwi do zupełnie nowego świata. To właśnie wtedy odkryliśmy, jak ogromne i różnorodne są współczesne gry planszowe, oraz zrozumieliśmy jedną z najważniejszych prawd planszówkowego życia: granie w gry i kupowanie gier to dwa zupełnie różne hobby. Oba potrafią przyprawić o szybsze bicie serca. Pierwsze w momencie, gdy współgracz – szczególnie ten siedzący po drugiej stronie małżeńskiego stołu – zrujnuje plan przygotowywany od kilku rund. Drugie zaś wtedy, gdy przy kasie otrzymasz słynny „paragon grozy”.

Przez kolejne lata graliśmy, kupowaliśmy, polecaliśmy i odkrywaliśmy nowe tytuły. Gdy media społecznościowe zaczęły odgrywać coraz większą rolę w naszym życiu, na swoim prywatnym koncie zaczęliśmy publikować zdjęcia z rozgrywek. Pojawiły się pytania: „Co to za gra?”, „W co gracie?”, „Fajne to?”, „Polecacie?”.

I właśnie wtedy wpadliśmy na pomysł, by podzielić się z innymi naszymi przemyśleniami na temat planszówek. Wiemy, że świat planszówkowych recenzji działa bardzo prężnie i stale pojawiają się nowe profile oraz kanały. My jednak robimy prostu to, co lubimy najbardziej – gramy i opowiadamy o grach. Nadal stawiamy pierwsze kroki w tym świecie, ale kto wie, dokąd nas ta droga zaprowadzi.

Co liczy się dla nas w recenzjach?

Przede wszystkim cenimy krótkie, konkretne i rzetelne informacje. Dla Bartka najważniejsze są mechanika oraz grywalność. Dla mnie kluczowe znaczenie mają tematyka i wykonanie komponentów. Oboje natomiast zwracamy szczególną uwagę na interakcję między graczami. Im bardziej negatywna interakcja w grze, tym lepiej. Nic tak nie buduje emocji przy stole jak możliwość skutecznego pokrzyżowania komuś planów. Kiedy sami przed zakupem szukamy informacji o grze, właśnie na tych aspektach skupiamy największą uwagę. Dlatego również nasze recenzje opieramy na trzech filarach: mechanice, komponentach i interakcji.

Ile razy gra trafia na stół, zanim coś o niej napiszemy?

To zależy od gry. A dokładniej od tego, czy pojawiło się między nami a nią tajemnicze „ZINK”¹. Jeśli gra ma w sobie to coś, to początkowe wrażenia często opisujemy niemal od razu. Pierwsze spotkanie z nowym tytułem bywa wyjątkowe i warto uchwycić te emocje, zanim zdążą opaść. Oczywiście później wracamy do gry. Chcemy sprawdzić, czy nadal działa równie dobrze, kiedy minie już efekt nowości.

Bywa jednak i tak, że gramy kilka razy i wciąż nie potrafimy określić, co nam w danym tytule przeszkadza. Wtedy zdjęcia cierpliwie czekają w telefonie, a my dajemy sobie czas na kolejne partie. Niekiedy trwa to kilka tygodni, a czasem nawet rok.

Nie zależy nam na publikowaniu opinii na siłę. Nie gonimy za zasięgami, followersami czy współpracami. Chcemy, aby nasze recenzje były szczere i pomocne dla osób, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z planszówkami.

Zazwyczaj staramy się rozegrać przynajmniej kilka partii:

- ☐ pierwszą: z instrukcją pod ręką,
- ☐ drugą: już bez ciągłego zaglądania do zasad,
- ☐ trzecią: w większym gronie.

Każda rozgrywka pozwala nam spojrzeć na grę z nieco innej perspektywy.



¹ ZINK – słowo „pożyczone” od naszego kolegi. Trudne do zdefiniowania, ale łatwe do rozpoznania. Po prostu wiadomo, kiedy mamy z nim do czynienia.

Gdy już zagramy, to co dalej?

Wtedy rozpoczyna się klasyczna burza mózgów i zadajemy sobie kluczowe pytania: „Czy gra nam siadła?”, „Czy warto się nią podzielić?”, „Jak działa mechanika?”, „Czy chce się do niej wracać?”.

Bartek odpowiada za techniczną stronę analizy. To on rozkłada mechaniki na czynniki pierwsze i regularnie zasypuje mnie terminami, które brzmią równie tajemniczo jak słowa sprzedawcy podczas naszego pierwszego spotkania z planszówkami. Ja natomiast patrzę na stronę wizualną. Zwracam uwagę na jakość wykonania kart, planszy i pozostałych elementów. Sprawdzam, czy kolorystyka jest spójna, czy wszystko jest czytelne i czy projekt graficzny pomaga w rozgrywce, zamiast utrudniać orientację na stole. Bo mechanika gry to nie wszystko.

Później próbujemy zebrać wszystkie te spostrzeżenia i przelać je na ekran komputera. Zależy nam na tym, aby nasze opinie były autentyczne, szczerze i pozbawione owijania w bawełnę. Ale jednocześnie nie chcemy tracić naszego poczucia humoru – kto był na naszym profilu, ten wie, że to nie jest zwykły opis gry. Nie boimy się również przyznać, że jakiś tytuł okazał się rozczarowaniem i zasłużył na miano PÓŁKO-wnika².

Wiemy, że każdy z nas ma własne preferencje i szuka w grach czegoś innego. Nie próbujemy nikogo przekonywać na siłę. Chcemy po prostu podzielić się własnym zdaniem, a resztę pozostawić graczom.

Na zakończenie

Planszówki to dla nas coś więcej niż hobby. To wspólnie spędzony czas, emocje, śmiech, zdrowa rywalizacja i niekończące się odkrywanie nowych światów zamkniętych w pudełkach.

Jeśli nasze doświadczenia pomogą komuś znaleźć idealną grę, uniknąć nietrafionego zakupu albo po prostu spojrzeć na planszówki z innej perspektywy, będzie to dla nas największa nagroda. A teraz wybaczenie – musimy wracać do stołu. W końcu kolejna partia sama się nie rozegra.

D&B

Blog osobisty

Tu Dalia & Bartek

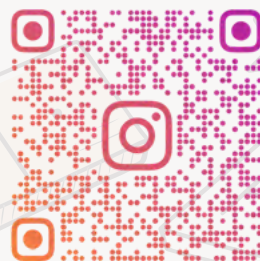
Szczerze o planszówkach z naszej półki



Dalia – klimat, wygląd i komponenty



Bartek – mechanika i grywalność



MYSLAMI_W_PLASZOWKACH



myslami_w_plaszowkach

Korekta: A. Gawin, K. Reczyńska; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

² PÓŁKO-wnik – najwyższy stopień w planszówkowej hierarchii leżenia na półce. Powstał z połączenia słów „półka” i „pułkownik”. Oznacza grę, która miała regularnie trafiać na stół, a ostatecznie zdobyła stałe miejsce w regale.

By móc zrecenzować grę, trzeba rozegrać kilka partii. Ile dokładnie? Nie wiem

Musimy zacząć od tego, czym jest recenzja. Według mnie, by móc zrecenzować grę, trzeba rozegrać kilka partii. Ile dokładnie? Nie wiem. Czy opinia o tytule może się zmienić ze względu na to, że zagraliśmy w niego siedem, a nie osiem razy? Chyba nie powinniśmy stawiać sztywnych ram. Na pewno musimy poznać grę na tyle, by móc omówić mechaniki, tematykę gry oraz wady i zalety.

Przy tak dużej liczbie nowości

rozegranie tytułu kilka razy, a następnie jego opisanie (lub omówienie) i obróbka materiału wymagają mnóstwa czasu. W moim przypadku – ze względu na pogoń za nowinkami wydawniczymi, ale i dużą liczbę świeżych gier, którymi z moimi znajomymi musimy się zająć – nie zawsze mam czas, by wracać do jednej pozycji wielokrotnie. Między innymi dlatego nie uważam się za recenzenta. Z tego powodu, jeżeli planujesz kupić grę na podstawie postów z mojego profilu, wcześniej przeczytaj instrukcję bądź skonsultuj się z profesjonalnym recenzentem lub innymi graczami.

Gdy zauważyłem, że planszówki zajmują mi więcej wolnego czasu niż u statystycznego gracza-hobbysty, postanowiłem założyć profil, by trochę to zajęcie promować.



Nie miałem przemyślanego żadnego konkretnego kierunku, w którym to wszystko miało dążyć. Po prostu chciałem pokazywać gry. To, co znajdziecie na moim profilu, to głównie pierwsze wrażenia z rozgrywek – czasem po jednej partii, czasem po ponad dziesięciu, co zależy już od samego tytułu.



Czasem wrzucam też zdjęcia z wydarzeń, w których biorę udział. Generalnie wszystko powstaje pod wpływem impulsu, raczej nie planuję treści z wyprzedzeniem. Zwyczajnie chciałem się dzielić z innymi całym planszówkowym światem, który mnie otacza. Czasami piszę tekst przez kilka dni, bo nie mogę złożyć zdania, a innym razem tworzę post w trakcie partii, bo muszę przekazać coś na bieżąco.

Od samego początku nie zakładałem, że będę pisał recenzje.



Uważam, że Instagram jest do tego najgorszym możliwym medium. Przede wszystkim ogranicza nas limit znaków, co zmusza do kondensowania opisu do minimum. Po drugie użytkownicy tej platformy preferują szybkie scrollowanie treści. Szczegółowe omawianie gier bardziej pasuje do blogów i formatów wideo. Tutaj czytelnika trzeba zachęcić głównie zdjęciami... i tak, w tym aspekcie mam akurat dużo do poprawy.



Moje fotki to głównie surowe kadry z rozgrywek, bez żadnego podkręcania. Mimo że sam lubię oglądać wypasione zdjęcia niczym z profesjonalnej sesji, to jako gracz chciałbym wiedzieć, jak dany tytuł faktycznie prezentuje się na stole. Wolę uniknąć rozczarowania, gdy okaże się, że efekt z dopieszczonych grafik mija się z rzeczywistością.

Moje posty zawierają w sobie całkowicie subiektywne odczucia.

Bo jak w ogóle można napisać obiektywną recenzję?



Według mnie w ten sposób można opisać komponenty i streścić instrukcję – wszystko inne jest już prywatną opinią konkretnej osoby. Czy takie wrażenia po jednej rozgrywce są rzetelne? Tak, jeśli uczciwie zaznaczamy, że to nasza pierwsza partia. Czy opinia może się zmienić po 50 rozgrywkach? Pewnie, że tak. Tylko czy jeśli po tak dużej liczbie partii napiszę, że gra mi się znudziła, to będzie to oznaczało, że nie jest warta uwagi? Skoro zagrałem w nią tyle razy, to chyba jednak coś w sobie miała.

Ustaliliśmy już, że nie jestem recenzentem...

choć po zaproszeniu mnie do tego materiału (czyli w pewnym sensie zauważeniu mojego profilu w środowisku)...

Tak, zaprosiliśmy Darka do napisania swoich przemyśleń o recenzjach.

Planeta Mepli

...sam się zastanawiam, czy te moje posty – a przynajmniej niektóre z nich – nie stają się już recenzjami? Hmm... tę decyzję musicie podjąć Wy sami, odbiorcy.

No właśnie, po co są recenzje? Mają być pozytywne i zachęcać do zakupu, czy rzetelnie wytykać każdy mankament? W takim razie czego sam szukam, chcąc kupić grę lub w nią zagrać?

Jeżeli szukam informacji o jakimś tytule, lubię poznać opinie różnych osób i to w każdej formie – wpis na bloga, podcast czy materiał na YouTube. Głównie zależy mi na omówieniu mechanik, bo sama tematyka ma dla mnie drugorzędne znaczenie.

Trzeba przyznać, że wiele gier jest do siebie w jakimś stopniu podobnych, co można zauważyć po dłuższym czasie siedzenia w tym hobby. To właśnie te drobne niuanse w mechanice sprawiają, że jedna gra jest świetna, a o drugiej chcemy jak najszybciej zapomnieć.

Mimo że planszówki to wciąż niszowy temat i uważam, że nie ma co na siłę szukać dziury w całym tylko po to, żeby zdobywać zasięgi, to niezwykle cenię twórców, którzy potrafią uczciwie i wprost napisać o wadach, czyli o rzeczach, które z jakiegoś powodu im przeszkadzają, a nie omijają dany problem, na przykład ze względu na współpracę z wydawcą.

Tytułem podsumowania: warto poznawać opinie różnych osób, ale ostatecznie trzeba pamiętać, że to zawsze są oceny oparte na czyichś osobistych doświadczeniach. Coś, co dla jednego jest wadą, dla drugiego może być zaletą – i odwrotnie. Dlatego po prostu grajcie, poznawajcie jak najwięcej tytułów i mechanik. Dzięki temu każdy z Was będzie mógł stać się recenzentem i opiniotwórcą we własnym gronie przyjaciół.

Darek Jurkowski



[instagram.com/gram.w.biegu/](https://www.instagram.com/gram.w.biegu/)



Moja przygoda z planszówkami zaczęła się w czasie pandemii, gdy zaraziłem się tym hobby. Uwielbiam palić zwoje mózgowe przy ciężkich euro, ale prawdziwa zabawa zaczyna się tam, gdzie kończą się sojusze. Liczba punktów na koniec cieszy, ale nic nie smakuje tak dobrze, jak idealnie wbity nóż w plecy współgraczy, po którym na nowo trzeba definiować przyjaźnie. Nigdy nie odmówię partii w *Grę o tron* czy *Eclipse*.

Poza planszą możecie mnie spotkać biegającego bądź wybierającego się na wycieczki rowerowe



Korekta: M. Stachniuk, Zespół korektorów; Skład: M. Adamczyk

push your luck

Dlaczego tak chętnie ryzykujemy, wiedząc, że to zły pomysł?

Siedzimy przy stole. Mamy już całkiem dobry wynik. Wiemy, że powinniśmy spasować. Serio – wszystko mówi: zatrzymaj się teraz. Ale zamiast tego sięgamy po kolejny żeton, kartę albo kostkę. I przegrywamy.

I... chcemy zagrać jeszcze raz.

Push your luck to jedna z najbezpieczniejszych mechanik w grach planszowych. Nie daje kontroli, nie obiecuje sprawiedliwości, wręcz przeciwnie – mówi wprost: możesz stracić wszystko.

A mimo to działa. I to działa wyjątkowo skutecznie. Dlaczego?

Ryzyko, które sami sobie fundujemy

W większości gier przegrana ma swoje konkretne przyczyny. Żle zaplanowaliśmy, ktoś nas zablokował, nie przewidzieliśmy ruchu przeciwnika. W push your luck przegrywamy często dlatego, że... sami zdecydowaliśmy się zaryzykować.

I to jest klucz.



Image by freepik



Ta mechanika oddaje pełnię odpowiedzialności graczowi. Nikt nas nie zmusza do kolejnego ruchu. Gra nie zabiera nam punktów bez ostrzeżenia. To my podejmujemy decyzję: jeszcze jeden raz. Sprawia to, że każda porażka jest osobista – ale też każda wygrana daje ogromną satysfakcję. Bo to nie było szczęście. To była decyzja.

Push your luck działa najlepiej w tym jednym konkretnym momencie: kiedy już nie wiemy, czy gramy dobrze, czy tylko liczymy na cud.

Na początku wszystko jest racjonalne. Szacujemy ryzyko. Obliczamy prawdopodobieństwo. Analizujemy, co zostało w puli. Ale z każdą kolejną decyzją matematyka zaczyna ustępować emocjom. I nagle przestajemy grać optymalnie – zaczynamy grać odważnie. A potem... za odważnie. I właśnie wtedy rozpoczyna się prawdziwa rozgrywka.

Dlaczego to daje aż taką satysfakcję?

Push your luck wykorzystuje kilka bardzo konkretnych mechanizmów psychologicznych.

1

Po pierwsze – kontrola ryzyka. Nawet jeśli wynik jest losowy, to decyzja o jego podjęciu – już nie. Mamy poczucie, że to my sterujemy sytuacją, nawet jeśli świat zaraz nas za to ukarze.

2

Po drugie – eskalacja napięcia. Każda kolejna decyzja jest trudniejsza od poprzedniej. Gra nie eksploduje nagle – ona buduje nastrój krok po kroku, aż do momentu, w którym ktoś przy stole powie: „Nie rób tego”.

A my to robimy.

3

Po trzecie – historia. Push your luck generuje momenty, które pamięta się długo. Nie dlatego, że były optymalne, ale dlatego, że były... głupio odważne.



Image by apointstudio on Magnific

Push your luck: kiedy chciwość góruje nad rozsądkiem

Diamant / Incan Gold – klasyczny test odwagi

To czysta esencja push your luck. Wchodzimy wraz z innymi do świątyni, zbieramy skarby i w każdej rundzie decydujemy: wychodzę czy idę dalej? Problem w tym, że jeśli pojawi się drugie takie samo zagrożenie – tracimy wszystko z tej rundy

Mechanika jest banalna. Decyzja – już nie. Bo to nie jest tylko pytanie o to, czy warto zaryzykować. Pytanie brzmi: czy inni zaryzykują?

I nagle zaczynamy grać nie tylko przeciwko grze, ale także przeciwko psychologii stołu.





Can't Stop – matematyka kontra ego

Na papierze to gra o prawdopodobieństwie. Rzucamy kośćmi, wybieramy wyniki, przesuwamy się po torach. W teorii wiemy dokładnie, jakie mamy szanse. W praktyce... i tak rzucamy jeszcze raz.

Bo jesteśmy tak blisko. Bo już czujemy, że się uda. Bo przecież nie może teraz выпаść zły wynik.

Can't Stop pokazuje brutalną prawdę: wiedza nie chroni przed ryzykiem. Czasem wręcz je usprawiedliwia.



Quacks of Quedlinburg – budowanie własnej katastrofy

Tutaj ryzyko nie jest losowe w czystej formie – jest częściowo nasze. To my budujemy swój worek. To my decydujemy, jakie składniki do niego trafiają. I to my je potem losujemy.

Teoretycznie mamy kontrolę. Ale w praktyce każda decyzja inwestycyjna wraca do nas w najmniej odpowiednim momencie.

Push your luck w tej grze polega na czymś innym: nie tylko ryzykujemy teraz, ale także żyjemy z konsekwencjami wcześniejszych decyzji. To ryzyko z pamięcią.

Deep Sea Adventure – wspólne ryzyko, wspólna katastrofa

Tutaj wszyscy dzielą jeden zasób: powietrze

Schodzimy coraz głębiej, zbieramy skarby, ale każdy kolejny ruch zużywa tlen. I nagle pojawia się pytanie: czy wrócić teraz, czy jeszcze spróbować zgarnąć coś lepszego? Problem w tym, że jeśli przesadzimy my – przegrywają wszyscy.

Push your luck zmienia się tu w doświadczenie społeczne. Nie tylko ryzykujemy – ryzykujemy razem z innymi. I czasem ktoś przy stole podejmuje decyzję, która pogrąży wszystkich.



Dlaczego wracamy do tej mechaniki?

Bo push your luck oferuje coś, czego nie dają inne mechaniki: czyste, nieskrępowane emocje.

Nie musimy optymalizować. Nie musimy liczyć każdego ruchu. Nie musimy budować strategii na 10 tur do przodu.

Wystarczy jedna decyzja



Jeszcze jeden ruch



Image by freepik

Jeszcze jedna karta



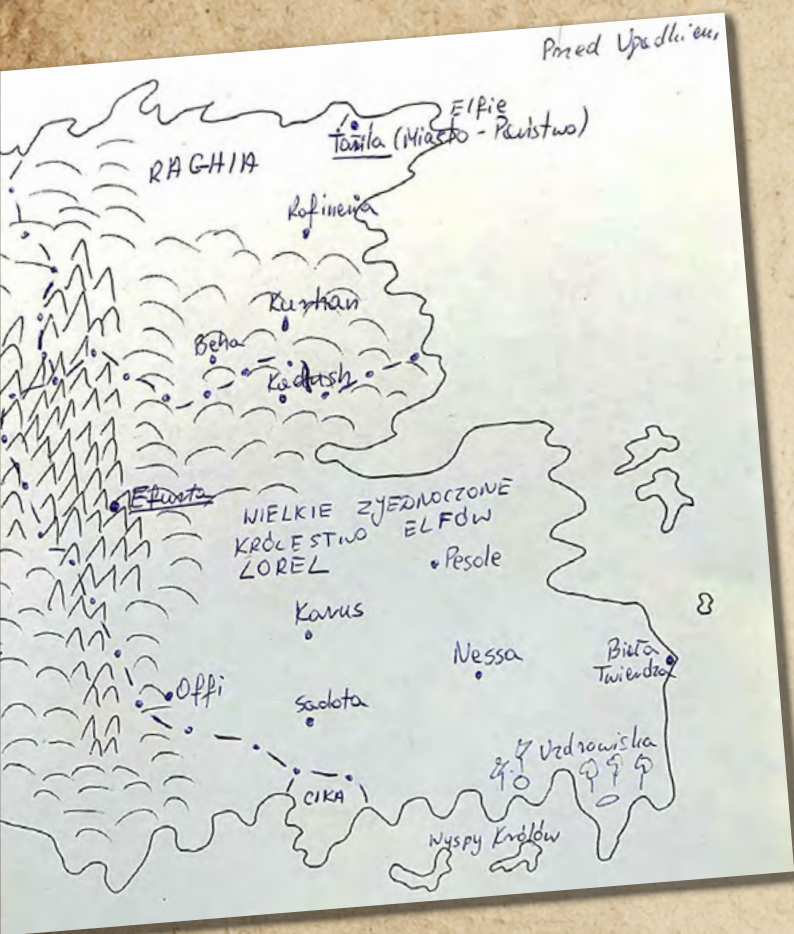
To mechanika, która sprowadza grę do najprostszego pytania: ile jesteś w stanie zaryzykować, żeby wygrać?

I najważniejsze: push your luck działa, bo pozwala nam robić rzeczy, których normalnie byśmy nie zrobili: podejmować złe decyzje, ryzykować za bardzo, ignorować rozsądek – i zobaczyć, co się stanie. Bo czasem właśnie o to chodzi w planszówkach. Nie o to, żeby zawsze grać najlepiej, ale o to, żeby choć raz zagrać odważniej, niż powinniśmy.

Kornelia, IG: meeples_mi

Korekta: A. Gawin, Zespół korektorów; Skład: M. Adamczyk

Jak przygotować mapę do RPG-a



Cztery kroki, dzięki którym wygląda ona dokładnie tak, jak potrzebuję

Mapa do RPG-a to dodatek, który może wydawać się zbędny, jednak w rzeczywistości wiele wnosi do rozgrywki. Dla mnie jest w równej mierze narzędziem, jak i elementem dekoracyjnym. Pozwala lepiej zorientować się w świecie (lub w jego części), mocniej zanurzyć się w całą historię, a także usprawnić rozgrywkę – dzięki niemu po prostu nie trzeba pamiętać wszystkiego. Dlatego dziś zapraszam Was do krótkiego poradnika, w którym przedstawię, jak ja tworzę mapy.

Co ma przedstawiać mapa i jaki jest cel jej istnienia

Zawsze najpierw odpowiadam sobie na kilka pytań: do czego ma służyć ta mapa? Czy to mapa świata, której będę używać podczas całej kampanii? A może mapa jednego miasta, potrzebna podczas kilku sesji... lub przeciwnie, chcę zbudować hermetyczny, klaustrofobiczny świat, w którym jedno miasto to całe pole rozgrywki? A może potrzebny mi „tylko” szczegółowy plan lochu, do którego bohaterowie trafią na chwilę?

Te odpowiedzi są ważne, ponieważ skala jest dla mnie istotna i to od niej będzie zależeć zróżnicowanie elementów przedstawionych na mapie.

- **Mapa świata** – cechują ją duże obszary, skupiam się na takich elementach jak pasma górskie, największe rzeki, najważniejsze miasta, podział wpływów geopolitycznych.

- **Mapa regionu** – przedstawione są już drobniejsze elementy, w tym duże i średnie miasta, małe wioski, najważniejsze drogi, okoliczne lasy, ruiny, miejsca pamięci (np. istotny pomnik bohaterów dawnych wojen), elementy kulturalno-religijne (np. świątynie, kapliczki, teatry).

- **Mapa konkretnej lokacji** – może być mapą jednego zamku, lochu, statku kosmicznego; istotne są w tym przypadku wszystkie pomieszczenia, czasem meble, pułapki.

Wpływ terenu na życie bohaterów

Ważnym etapem rysowania mapy – zwłaszcza tej przedstawiającej większy wycinek świata – jest dla mnie prze-myślenie, jak poszczególne tereny wpływają na życie mieszkańców. Analizuję, czy góry mogą utrudniać handel, jakie znajdują się w nich kopalnie (a jeśli to istotne, od razu zaznaczam sobie ich istnienie w konkretnych miejscach), gdzie mogą ukrywać się dzikie plemiona i za którym wodospadem jest pieczara pełna skarbów.

Na tym etapie dostosowuję do siebie wszystkie istotne elementy: ukształtowanie terenu, klimat, roślinność, istniejące państwa, rasy zamieszkujące dane obszary. W zależności od całego uniwersum mogą to być bardzo zróżnicowane wybory, od określenia, które rasy żyją na danych planetach oddalonych od siebie o lata świetlne, aż po szczegółowe rozpisanie, które plemię krasnoludów zamieszkuje w konkretnej górze i kto z nimi sąsiaduje.

Szkic

Większość map wykonuję ręcznie, ponieważ jest to dla mnie znacznie szybszy proces niż tworzenie wersji cyfrowych. Co więcej, taką przygotowaną ręcznie mogę szybko zmodyfikować podczas sesji, np. dodać na niej nowe elementy, o których dopiero dowiadują się bohaterowie, a których istnienia nie chciałam ujawniać wcześniej. Bardzo często taka wersja mapy trwa ze mną aż do końca kampanii – uzupełniana, wzbogacana – i nigdy nie przekształcam jej na wersję cyfrową. Czasami pozostaje tylko czarno-białym szkicem, a czasem koloruję ją kredkami.

Wersja cyfrowa

Niektóre mapy przekształcam na wersję cyfrową – dzieje się tak szczególnie w przypadku tych, które zamierzam w późniejszym czasie wykorzystać do napisania opowiadań. W zależności od chęci, czasu i poziomu szczegółowości korzystam albo z programów pakietu Affinity, albo z darmowej wersji cyfrowego narzędzia Inkarnate.



mapa stworzona w Affinity

Pakiet Affinity wykorzystuję zazwyczaj wtedy, kiedy mapa jest bardzo skomplikowana lub zależy mi na jej konkretnym wyglądzie, którego nie da się uzyskać za pomocą Inkarnate (w darmowej wersji). Zaczynam od zrobienia zdjęcia mojego szkicu, wczytuję go do Affinity, a następnie nanoszę warstwa po warstwie: na jednej zarys głównych linii, np. obrys kontynentów, na innej miasta, góry czy pozostałe ważne elementy, na kolejnej detale czy barwy. W zależności od potrzeb dokładam stylizowane tło przypominające np. pergamin lub pozostawiam mapę czystą – jedynie z tym, co ważne.

Kiedy oczekuję niższego poziomu szczegółowości, korzystam z darmowego Inkarnate. Rysuję wówczas cyfrową mapę zbliżoną do tej stworzonej ręcznie, wraz z najważniejszymi dla niej elementami.

Dlaczego to robię?

Bo sprawia mi to przyjemność. Lubię rysować mapy, lubię wzbogacać wymyślone przeze mnie systemy i kampanie o takie właśnie drobiazgi. A co najważniejsze: tylko wtedy mam pewność, że mapa jest idealnie dopasowana do rozgrywanej przygody. I nawet jeśli moje mapy nie są perfekcyjne – a nie są! – to pomagają mi w prowadzeniu sesji. Kilka przykładów możecie zobaczyć na rysunkach dołączonych do tego artykułu.

Mam też nadzieję, że przedstawione przeze mnie cztery kroki, które sama stosuję, pomogą i Wam w tworzeniu map.

Marta Choińska-Młynarczyk

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



mapa stworzona w Inkarnate

Pielgrzymka Potępionych

Średniowieczny Horror RPG

Trudny świat Pielgrzymki Potępionych

Pielgrzymka Potępionych to gra fabularna osadzona w brutalnych realiach średniowiecznego horroru, gdzie bohaterowie nieustannie walczą o zachowanie ciała i duszy. Materiał ten jest przeznaczony dla starszych czytelników (+16). To uniwersum zdecydowanie nie bierze jeńców, zmuszając graczy do konfrontacji ze swoimi najgorszymi lękami i moralnymi dylematami. Zapraszam więc do zanurzenia się w ten fascynujący świat.

Świat przedstawiony

Świat *Pielgrzymki Potępionych* zachęca nas do oswajania się i eksplorowania trudnych tematów, takich jak opętania przez demony, kanibalizm, body horror czy okrucieństwo, jakiego ludzie dopuszczają się wobec siebie nawzajem. Życie podróżnika przemierzającego ten spaczony szlak to ciągłe zmaganie się z naturą otaczającego go świata – bezlitosną, acz prozaiczną, bo czy siadając do sesji, gracz w ogóle pomyśli o tym, czy dzisiaj jego bohater umrze z głodu, czy może jednak z wychłodzenia? A może tym razem nie będzie tak dramatycznie i jedynie zabraknie wody w bukłaku, więc wszyscy bohaterowie pocierpią tylko przez parę dni? Co by jednak nie mówić o wszystkim tym, co otaczać będzie naszego bohatera – największym wyzwaniem pozostaje tu zadbanie o kondycję jego umysłu (wynika to też z mechaniki owej gry, o czym potem). Trzeba mieć na uwadze, że bohaterowie ciągle balansują na krawędzi swego rodzaju (dys)komfortu psychicznego, a wszechobecny Smutek i Rozpacz czynią ich z kolei podatnymi na ataki demonów.



By dobrze zrozumieć grę, warto przyswoić sobie nieco wiedzy o kosmologii tego świata. Historia bowiem głosi, że zanim w ogóle zaczęto spisywać dzieje, ludzkość chowała się głęboko w jaskiniach, uciekając przed polującymi na nią demonami. Sytuację odmieniły dopiero narodziny wyjątkowego człowieka – pierwszego wcielenia boga Arevadaha, który wyprowadził ludzi z mroku, wznosił wielkie miasto, wykuł pierwszy miecz i nauczył ludzkość sztuki wojny. Fascynujące jest to, że ów bóg, niczym feniks, umiera i odradza się w kolejnych cyklach, przyjmując najróżniejsze imiona i role. Mówi się też, że w jednym z takich cykli, książę demonów, Ashmedal, porwał i wypaczył nowo narodzone wcielenie boga... Tak narodził się Mroczny Bóg Arevmalgeth,





z którego woli otworzyły się Wrota piekieł, a na świat wylała się czarna fala tego, z czym przyjdzie się mierzyć bohaterom graczy.

Budowa przedstawionego świata imponuje epicką i zarazem dołującą skalą. Bowiem granic ocalałej cywilizacji strzeże gigantyczny Mur Demonów. Za murem ciągną się Pustkowia – niegdyś żyzne krainy, dziś jałowe ziemie nękane przez dziwaczną pogodę i burze piaskowe. I to tam daleko Wrota piekieł wypływają swoje demoniczne plugaństwa. Same Wrota przyjmują upiorne

formy i prowadzą do koszmarnych wymiarów, takich jak oceany krwi czy gnijące bagna. Na dalekim wschodzie wznosi się też inna upiorna lokacja: Zigguraty Nieśmiertelnej Księżniczki Demonów, gdzie w przeszłości próżni władcy wpuścili zło, zmieniając swój naród w bezmyślne sługi piekieł. Co ciekawe w tym uniwersum nawet wody są przeklęte, ponieważ panuje w nich potworny Lewiatan wraz ze swoimi demonami. Biada więc temu, kto wypłyne na morze.

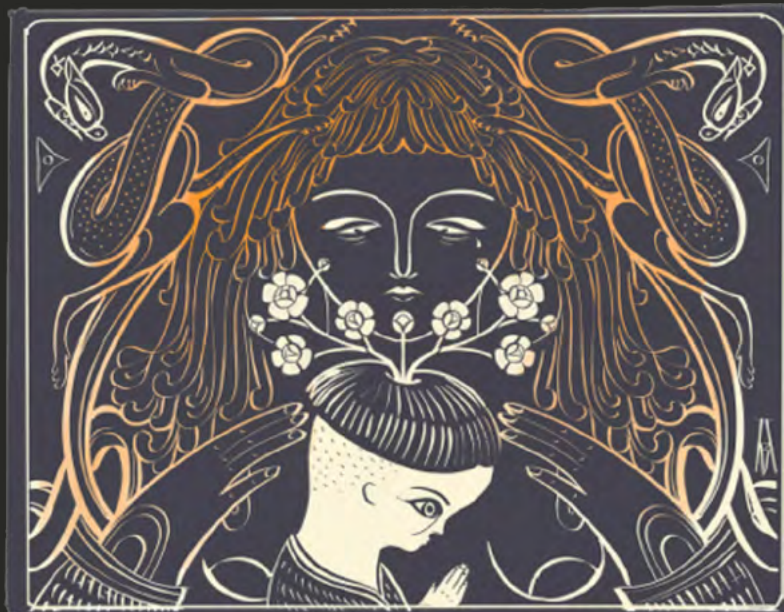
Kolejną strefą gry wartą omówienia jest fizyczny wymiar obcowania ze wszechistniejącym złem. Plagi to jeden z najbardziej przerażających aspektów tego uniwersum, a jednocześnie bardzo nam bliski – nam jako ludzkości.

W grze rozprzestrzeniają się one za sprawą samych demonów, by siać nieszczęście wśród ludzi. Podróżnicy muszą więc mierzyć się z chorobami, takimi jak zgnilizna ciała, krwawy płacz, gorączka połączona z wrzodami czy masowa śmierć. Warto

nadmienić, że samo obcowanie ze zwłokami potrafi błyskawicznie skończyć się zakażeniem (choćby poprzez nawet „rutynowe” sprzątanie ciała).



Remedium na wszechobecny chaos znaleźć można w Kościele. Bastion nadziei ludzkości mocno unurzany jest w mroku. Wiara w jedynego Boga, z pomocą świętych słów wypowiedzianych w Starej Mowie, daje tutaj namacalną, potężną siłę.



Duchowni mogą chronić sojuszników, egzorcyzmować demony, a nawet przywoływać potężne Anioły. Wielką wagę przywiązuje się tu również do relikwii Świętych (takich jak kości, zęby czy fragmenty czaszek), które zapewniają niezwykle błogosławieństwa. Lecz i tu należy zachować czujność, ponieważ ich mistyczny Rezonans nieustannie przyciąga zło i potworne duchy. Kościół co prawda walczy o przetrwanie przy pomocy sił zbrojnych, ale zostawia sobie też margines na metody „mniej konwencjonalne”.



Tworzenie postaci i dostępne klasy

Proces powoływania postaci do życia (przeważnie krótkiego) idealnie oddaje fatalizm i nieprzewidywalność tego, co przygotowali dla nas twórcy gry. Proponuje się, by poszczególne atrybuty, takie jak: siła, zwinność, intelekt, walka, urok, wybrać losowo. Podobnie jest z odpornościami: na ciało, na strach i na rozum (choć bardziej można to rozumieć jako parametr „pozostania przy zdrowych zmysłach”), wyróżnia się też cechy: rezon i wiara.

W podstawowej wersji mamy do wyboru pięć zróżnicowanych klas, z których każda oferuje unikalne modyfikatory i tło fabularne. Są to:

- ♦ Wojownik – zaprawiony w walce, dzięki swojej krzepie potrafi znieść więcej ran;
- ♦ Kupiec – osoba, której urok osobisty, znajomość matematyki i smykałka do handlu pozwalają przetrwać na bezlitosnych traktach;
- ♦ Uczony – dysponuje wykształceniem pozwalającym zachować trzeźwość umysłu w starciu z nadnaturalnymi zjawiskami;
- ♦ Duchowny – opiera się na potężnej wierze i wszystkim dobrym, co za tym idzie;
- ♦ Parobek – chłop lub rzemieślnik będący solą tej ziemi, wykazuje się fizyczną twardością i szerokim wachlarzem umiejętności niezbędnych do przetrwania;
 - ♦ Łowca Demonów* – nieustraszony samotnik będący wyśmienitym wojownikiem.

* Szósta klasa jest dostępna w dodatku *Łowca Demonów* wydanego tylko w języku polskim.

Co jednak najbardziej ubarwia bohaterów, to ich przeszłość i ułomności. Za pomocą tabel losujemy dawny zawód, który definiuje nasze początkowe zaplecze umiejętności i statystyk. Bohater posiada też wylosowaną historię, nie-
rzadko jednoznacznie (i głęboko)



tragiczną – mógł zostać porzucony w lesie jako dziecko, zabić przez przypadek przyjaciela lub zostać oskarżonym o szerzenie herezji.

Wisienką na torcie dla fanów ttRPG-ów (ale też ogólnie RPG-ów) w uniwersach low fantasy jest tutaj mechanika słabości – każda postać skrywa w sobie słabość na wylosowaną w tabeli pokusę. Konsekwencje każdej z nich znacząco wpływają na określone (często fabularnie istotne) sytuacje. Czyni to bohaterów ludźmi złamanymi, pełnymi wad i grzechów, którzy po prostu rozpaczliwie dokładają starań, by dożyć kolejnego świtu.

Czy warto?

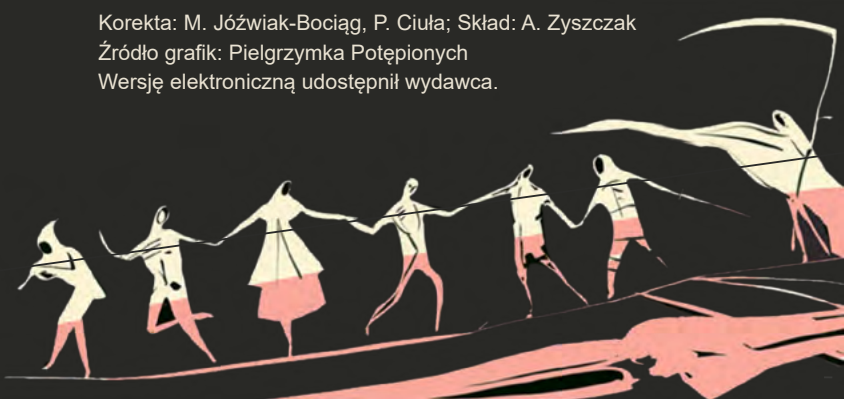
Czy warto więc wejść w ten mroczny świat? Tutaj odpowiedź nie jest prosta. Gra zdecydowanie nie zalicza się do tych, które „są dla każdego”. Jeżeli jednak szukacie świata, w którym można walczyć z demonami, a przy okazji pilnować dosłownie każdego aspektu życia waszego bohatera – również i tego, którego „nie widać”, to *Pielgrzymka Potępionych* może być pozycją nie tylko doskonałą, ale wręcz obowiązkową.

Przewodnik Spaczonego Szlaku

facebook.com/PrzewodnikSpaczonegoSzlaku

instagram.com/drogaspaczenia

Korekta: M. Jóźwiak-Bociąg, P. Ciula; Skład: A. Zyszcak
Źródło grafik: *Pielgrzymka Potępionych*
Wersję elektroniczną udostępnił wydawca.





<https://copernicus-corporation-wyda-legendy-we-mgle/>

LUDOWA GRA FANTASY LEGENDA WE MGLE

czyli najbardziej swojskie ttRPG

Mając za sobą wiele, wiele godzin sesji jako wybitny mag, doskonały szermierz czy nieustraszony łowca potworów, każdy z nas może poczuć, że chce odpocząć... może nawet posłać naszego dzielnego Herosa na emeryturę? Wszak nie musi się ona przecież wiązać z porzuceniem przygód i kostek, ale za to może poprowadzić nas do wcielenia się w... sadownika zbierającego jabłka?

Jeśli tak, to chyba coś mam... słyszeliście może o *Legendzie we Mgle*?

Garść informacji ogólnych

W 2026 roku w Polsce ma zostać wydana *Legenda we Mgle*, będąca stołową grą RPG (taką jak *D&D* czy *Warhammer*), której wydawcą będzie Copernicus Corporation. Jednak,

póki co, wydany został komiks, który umożliwia podejście do odgrywania ról w dość... innowacyjny jak na RPG-a sposób. Komiks ten jest swego rodzaju grą paragrafową. Na samym początku czytelnik jest informowany, że książka przejmie rolę Narratora, prowadząc odbiorcę za rękę i ucząc go początkowych zasad. Później natomiast narratorem może stać się inna osoba. Gracz uczy się reguł gry poprzez dokonywanie rzeczywistych wyborów fabularnych, na przykład decydując, jak zareagować na bandytów nękających handlarkę na moście. Z kolei każda decyzja przenosi gracza na inną stronę komiksu, ukazując konsekwencje podjętego działania. Co by nie mówić, tak skonstruowany samouczek znakomicie wprowadza zarówno w klimat, zabierając graczy do świata Dolin, jak i mechanik samej gry.



Świat przedstawiony

Przedstawiona kraina przesiąknięta jest nastrojem mrocznych (ale nie tylko!), słowiańskich mitów i europejskich baśni, przypominających klimat *Wiedźmina*. Dawna magia, nazywana taumaturgią, upadła tu na skutek ludzkiej pychy, zdrady i chciwości, a dumne niegdyś królestwa i fortece zatoneły w mokradłach, ustępując miejsca mrocznym istotom zwanym Dziećmi Zmierzchu. Opo- wieść nie skupia się jednak (całe szczęście!) wyłącznie na epickim ratowaniu świata, lecz na osobistych, „rustykalnych” – jak to zostało ujęte – motywach zwykłych ludzi stojących przed zagrożeniami większymi od nich samych. Gracze mogą wcielić się np. w zbieraczy jabłek, zielarzy czy łowców. Osią fabularną komiksu jest pełna napięcia wyprawa młodego łowcy, Gerrina, na spowite mgłą szczyty po lazury osiet śnieżny – jedyne lekarstwo dla otrutej matki. Mimo wykorzystania – jak mogłoby się wydawać – dość banalnego motywu, system zachęca do niesamowitej elastyczności: od mrocznych intryg politycznych, przez klasyczną eksplorację lochów, aż po kameralne historie w małym zakątku autorskiego świata.



Mechanika

Mechanika *Legendy we Mgle* opiera się na sprawdzonym silniku znanym z gry *Miasto Mgły* i kładzie ogromny nacisk na narrację, całkowicie odrzucając klasyczne statystyki, takie jak siła czy zręczność. Zamiast tego ciężar rozgrywki spoczywa na Systemie Tagów. Bohaterowie, ich ekwipunek, a nawet elementy otoczenia opisywane są za pomocą krótkich haseł zgrupowanych w szersze Motywy. Tagi, takie jak „oddany rodzinie”, „cichy chód”, „samotnik” czy „cisowy łuk ojca”, zastępują tradycyjne umiejętności i pozwalają na ogromną swobodę interpretacji. Kiedy bohater podejmuje wyzwanie, gracz rzuca dwiema kośćmi sześciocennymi, dodając do wyniku punkt za każdy pomocny tag, a odejmując za tagi słabości. Wynik testu prowadzi do jednego z trzech rozwiązań: pełnego sukcesu (10 i więcej), sukcesu naznaczonego konsekwencjami (7–9) lub porażki, po której inicjatywę przejmie przeciwnik (6 i mniej). Prawdą jest, że tak rozgrywana sesja przypomina raczej wspólne tworzenie opowieści niż rozgrywanie taktycznej partii.

Zamiast na tradycyjnych Punktach Życia, walka i przeciwności losu opierają się na systemie Stanów i Limitów. Co więcej, rozwój bohatera jest równie głęboko zakorzeniony w narracji. Konsekwentne dążenie do osobistego celu lub uleganie pokusom mrocznych bytów pozwala zaznaczać na karcie odpowiednie pola, co ostatecznie prowadzi do ewolucji tożsamości postaci. Gra docenia również odgrywanie własnych wad, co przyspiesza zdobywanie udoskonaleń, sprawiając, że bohater znajduje się w centrum uwagi bez konieczności poświęcania klimatu dla mechanicznych korzyści.

Wszystkie te mechanizmy zostały ubrane w zachwycającą szatę graficzną przygotowaną przez Son of Oak Game Studio. Wydawnictwo Copernicus Corporation, znane polskim graczom chociażby z publikacji linii *Warhammera*, zdecydowało się na wydanie *Legendy we Mgle*, aby rozszerzyć swoją ofertę o tytuł idealny zarówno dla weteranów, jak i osób dopiero rozpoczynających przygodę z grami RPG. System ten pozwala opowiadać historie bliskie klasyce gatunku – od niziołków ukrywających się przed upiorami w lesie, po łowców potworów negocjujących ze swoimi celami. Polska edycja obejmuje wszystkie materiały ufundowane podczas kampanii na platformie Kickstarter, a linia wydawnicza w naszym kraju rozpocznie się od dwóch głównych ksiąg: „Części 1: Bohater” oraz „Części 2: Narrator”, które otworzą przed graczami wrota do tego niesamowitego, pełnego legend świata.



Wersja cyfrowa komiksowego wprowadzenia do *Legendy we Mgle* dostępna jest za darmo na stronie Copernicus Corporation. A tymczasem pozwólcie mi poszukać mojej kopaczki..., bo wiecie, o ile w RPG-ach bohaterami jest się przeważnie z przypadku... to sadzenie marchwi, zawsze obarczone jest świadomą decyzją.

Przewodnik Spaczonego Szlaku



facebook.com/PrzewodnikSpaczonegoSzlaku



instagram.com/drogaspaczenia/



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

PRZYGODY WESOŁE,
ACZ NIEBEZPIECZNE – CZYLI

DRAGONBANE

Dragonbane to obecnie jedna z najgorętszych i najbardziej chwalonych gier RPG fantasy na światowym oraz rodzimym rynku. Polskiemu wydaniu towarzyszy niezwykle trafne hasło: „Przypadki wesołe, acz niebezpieczne”.

System ten w mistrzowski sposób łączy ducha klasycznych gier przygodowych z lat 80. z szybką i niezwykle satysfakcjonującą mechaniką.

Dzisiaj opowiem Wam o tym, skąd się wziął *Dragonbane*, czym jest, jak wygląda polskie wydanie i dlaczego bezwzględnie warto go mieć na swojej półce, jeżeli jest się RPG-owym maniakiem.

Z historii Skandynawii...

Choć dla graczy *Dragonbane* jest stosunkowo nową marką, to w rzeczywistości system ten ma korzenie sięgające początków RPG-owego hobby.

W 1982 roku w Szwecji wydano grę *Drakar och Demoner* (*Smoki i Demony*). Był to absolutny hit, który ukształtował całe pokolenie skandynawskich graczy – choć oczywiście nie tylko ich. W Skandynawii ten tytuł miał taki sam status jak *D&D* w USA czy *Warhammer* w Polsce.

Za przygotowanie i wydanie polskiej wersji *Dragonbane* odpowiada wydawnictwo Black Monk Games.

Co to więc jest

Dragonbane to gra TTRPG osadzona w konwencji high fantasy, w dużym stopniu zorientowana na eksplorację i przygodę. Nie uświadczymy tutaj bohaterów ratujących świat, lecz raczej awanturników działających w myśl zasady: „zrobić robotę” – na przykład zejść do zapomnianych ruin, zarobić, a przy okazji nie dać się pożyć.

Mechanika

Zasady *Dragonbane* zaprojektowano tak, aby sesję można było przygotować w 15 minut, a sama rozgrywka była dynamiczna i pozbawiona niepotrzebnych przestojów.

Gra opiera się na intuicyjnej mechanice roll-under. Masz skradanie na poziomie 12? Aby odnieść sukces, musisz na kości dwudziestościennej (k20) wyrzucić wynik równy 12 lub mniej. Im niższy wynik, tym lepiej. Wyrzucenie 1 oznacza krytyczny sukces, natomiast 20 to krytyczna porażka – generalnie odwrotnie niż w *D&D*.

Postać nie zdobywa poziomów doświadczenia w sposób znany z gier wideo. Zamiast tego po każdej sesji gracz sprawdza, których umiejętności używał, i otrzymuje szansę na ich naturalne rozwinięcie.

Wybrana profesja, np. wojownik, rycerz, łowca czy złodziej, określa wyposażenie startowe i jedną unikalną zdolność. W toku kampanii można dokupować dowolne zdolności i magiczne sztuczki za punkty doświadczenia. Dzięki temu nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zostać magiem noszącym ciężki pancerz.

Potwory w *Dragonbane* nigdy nie chybiamy – gracz musi aktywnie zużyć swoją akcję na unik, aby nie otrzymać obrażeń. Co więcej, Mistrz Gry nie wybiera ataków potwora, lecz losuje je z dedykowanej tabeli. Każda akcja bestii to unikalne, a co ważniejsze – faktyczne zagrożenie.

Jeśli test się nie powiedzie, gracz może go przerzucić – płaci za to jednak otrzymaniem negatywnego stanu, np. staje się wyczerpany, przerażony lub zły, co nakłada dotkliwe kary na inne powiązane rzuty.

Świat przedstawiony

Domyślnym miejscem akcji w zestawie podstawowym jest Mglista Dolina (*Misty Vale*). To dzika, odcięta od świata kraina pełna ruin dawnego Imperium Smoków. Przez wieki pozostawała zapomniana, a teraz ściągają do niej nowi osadnicy, poszukiwacze skarbów, goblinoidy, orki oraz... tajemniczy czciciele demonów.

Lore świata nie jest przesadnie rozwinięte – co nie jest wcale wadą. Daje to Mistrzowi Gry oraz graczom mnóstwo okazji do samodzielnego i swobodnego kreowania uniwersum.

O *Dragonbane: Starter* słów kilka

Swego czasu trafił w moje ręce starter do *Dragonbane*. Broszura zwróciła moją uwagę, bo widniał na niej wielki smok, który nie wyglądał na takiego, który chętnie oddałby swoje skarby. Zapoznałem się z nią i teraz zajmuje swoje miejsce pośród innych, równie dobrze napisanych podręczników.

Zacznę od tego, że nie wiem, czy owa pozycja ukazała się na rynku anglojęzycznym. Wydawać się więc może, że Black Monk Games ma względem tego tytułu szczególne plany.

Starter to 34-stronnicowa broszura z suplementami w cenie około 25 złotych. W formacie PDF można ją pobrać za darmo ze strony wydawcy. W zestawie – zarówno w płatnej wersji fizycznej, jak i w darmowej wersji cyfrowej – znajduje się również pięć gotowych kart postaci z wizerunkami bohaterów oraz mapa lokacji do scenariusza przygody o tajemniczej nazwie „Kopiec Witezia”. Pusta karta postaci jest do pobrania za darmo ze strony polskiego wydawcy.

A co można znaleźć na tychże 34 stronach głównej części broszury? Już odpowiadam.

Na początku, w dość sugestywnym (przed)rozdziale zatytułowanym „Na początek”, omówiono podstawowe kwestie związane z rolą graczy i prowadzących oraz wskazano cenne spostrzeżenia związane choćby z odmierzaniem czasu w grze.



W rozdziale pierwszym, „Zasady podstawowe”, opisano tworzenie postaci: określanie rodu (rasy), profesji, cech i współczynników dodatkowych, umiejętności oraz indywidualnych zdolności. Omówiono również zasady posługiwania się kapitałem i wyposażeniem – w tym oczywiście uwzględniono mechanikę obciążenia, dla wielu zawsze będącą mechaniką „opcjonalną”. W tym rozdziale znajdziemy też część poświęconą kościom, niezbędnym do określania, czy test któregoś z cech lub umiejętności się powiodł. Przedstawiono także mechanikę: błysków/zgrzytów, które graczowi pomagają lub utrudniają rozgrywkę, forsowania testów, czyli przerzucania niewystarczających wyników, oraz wykonywania testów przeciwnych.

Rozdział drugi, „Walka i obrażenia”, skupia się na omówieniu zasad ustalania inicjatywy starć oraz ewentualnego stanu zaskoczenia. Przedstawia dostępne akcje i definiuje ruch podczas walki. Sam sposób ataku podzielony jest na walkę wręcz i ataki dystansowe. W tym rozdziale wytłumaczono zasady zadawania obrażeń i niwelowania ich za pomocą pancerza oraz wyjaśniono, kiedy postać umiera. Jest to też miejsce, gdzie szerzej przedstawiono aspekty związane z dolegliwościami, leczeniem i odpoczynkiem postaci. Znajdziemy także omówienie innych zagrożeń, które mogą spotkać bohaterów graczy lub postacie niezależne.



W rozdziale trzecim, „Potwory”, krótko przedstawione są cechy tych stworzeń: zjadłość i szybkość oraz ich ataki, odporności i niepodatności.

Rozdział czwarty, „Magia”, omawia podstawowe informacje dotyczące tej tajemnej sztuki – zarówno jej fabularnej otoczki, jak i zasad rzucania czarów. Dodatkowo opisano tu trzy przykładowe magiczne sztuczki i trzy pełnowartościowe zaklęcia szkoły Elementalizmu.

Rozdział piąty, „Kopiec Witezia”, opisuje przygodę o tym samym tytule. Scenariusz jest skonstruowany poprawnie i może stanowić bardzo ciekawy trzon zabawy. Warto jednak, jak zawsze, każdą historię budować wspólnie, więc jeżeli jesteś Mistrzem Gry, możesz pokusić się o dopasowanie pewnych elementów do tego, z kim usiądziesz do stołu. Przygoda w formie, jaką zaprezentowano w starterze, jest do rozegrania podczas jednego spotkania.

W wersji fizycznej doszukać się można pewnych uchybień nakładowych – mapa została włożona w sam środek, co jest niewygodne podczas korzystania z broszury – najlepiej by było ową mapę wyrwać, by móc swobodnie przechodzić ze strony na stronę. O podobnym braku wygody można mówić w kwestii kart postaci umieszczonych na samym końcu podręcznika. Ich jednak wyrwać już nie można, gdyż spowodowałoby to zniszczenie książki.

Ponad wszystko warto zaznaczyć, że jakość wykonania fizycznej broszury jest niemal wybitna. Kartki są grube i dobrze trzymają się w rękach. Graficznie całość wypada bardzo spójnie – i co by nie mówić, ilustracje również mogą się podobać. Jest tutaj barwnie, kolorowo, z pewną dozą malowniczej satyry, której można się doszukiwać na każdym kroku, czego dowodem są na przykład kaczoćleki (przedstawiciele Rodu Kaczorów).



Dragonbane, tłum. Tomasz Z. Majkowski, Black Monk Games, Poznań 2025, s. 41.



Podsumowanie



Polskie wydanie startera *Dragonbane* to naprawdę dobrze wykonana robota. Całość przedstawia najistotniejsze zasady i informacje konieczne, by poprowadzić lub zagrać w autorską przygodę lub skorzystać z tej zaproponowanej w rozdziale piątym.

Istotne jest to, że wysoki standard wykonania nie przełożył się na zaporową cenę. Z czystym sumieniem można powiedzieć, że współczynnik jakości materiałów do ostatecznego kosztu zakupu – o ile taki istnieje, a w moim polskim sercu na pewno istnieje – jest wysoce satysfakcjonujący.

Przygody wesole, acz niebezpieczne?
Zdecydowanie wesole.
I zdecydowanie niebezpieczne.

Adam Ponikiewski

Korekta: K. Kukla, M. Stachniuk; Skład: J. Szafoni

GEEKOWY HOROSKOP

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



Baran (21.03–19.04)

Lipiec rozpała w Tobie potrzebę działania szybciej niż zwykle. Gra *Dice Throne* idealnie pasuje do Twojej impulsywnej natury i zamiłowania do efektownych pojedynków. Lubisz dynamiczne rozgrywki, w których można błyskawicznie przejść od planowania do ataku. Każdy rzut kośćmi będzie dla Ciebie okazją do pokazania swojej odwagi i pewności siebie. Nawet jeśli sytuacja zacznie wymykać się spod kontroli, Ty i tak uznasz to za część zabawy.

Byk (20.04–20.05)

Byku, ten miesiąc sprzyja spokojnemu budowaniu i czerpaniu przyjemności z każdej chwili rozgrywki. *Leśne rozdanie* pozwoli Ci zanurzyć się w spokojnym klimacie natury i stworzyć przemyślane kombinacje kart. Twoja cierpliwość i zamiłowanie do harmonii szybko przełożą się na dobre wyniki. Ta gra wynagradza spokój i konsekwencję, czyli dokładnie to, co jest Twoimi mocnymi stronami. Lipiec pokaże, że budowanie stabilnej strategii potrafi być skuteczniejsze niż najbardziej widowiskowe zagrania.



Bliźnięta (21.05–20.06)

Lipiec przyniesie Ci jeszcze więcej energii do rozmów i podejmowania spontanicznych decyzji. *Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata* idealnie wpasuje się w Twoją ciekawość i potrzebę ciągłego odkrywania. Każda nowa trasa będzie początkiem kolejnej historii oraz okazją do kombinowania. Twoja spostrzegawczość pomoże Ci wyjść z niejednej planszówkowej opresji. Lipiec pokaże, że czasem najlepszy plan to ten wymyślony całkowicie spontanicznie – jak wyjazd na krótką wycieczkę.

Rak (21.06–22.07)

W tym miesiącu jeszcze bardziej docenisz spokojne wieczory i wspólne granie z bliskimi. *Łąka* idealnie wpisuje się w Twoją wrażliwą naturę i potrzebę życia w harmonii. Będziesz z uwagą budować własny fragment mikroświata, zwracając uwagę na najmniejsze szczegóły. Dla Ciebie ważny jest klimat i przyjemność płynąca z rozgrywki. Twoja intuicja i spokojna natura pomogą Ci podejmować decyzje bez zbędnego kalkulowania, aby ostatecznie zdobyć najwięcej punktów spośród wszystkich graczy.



Lew (23.07–22.08)

W lipcu będziesz dominować przy stole i robić wokół siebie sporo zamieszania. Dzięki grze *Karak 2* przeżyjesz niesamowite przygody, powalczysz z potworami i zdobędziesz największą chwałę. Każde zwycięstwo będzie dla Ciebie małym spektaklem, w którym zagrasz głównego bohatera. Nawet jeśli plan nie wypali, Twoja pewność siebie szybko zamieni porażkę w anegdotę. Bo dla Ciebie liczy się dobra zabawa.



Panna (23.08–22.09)

Lubisz wszystko układać według własnego porządku. Gra *Akropolis* pozwoli Ci stworzyć idealnie zaplanowane miasto, gdzie każdy element ma swoje miejsce. Twoja dokładność i umiejętność przewidywania szybko zaczną procentować. Będziesz cierpliwie budować swoją przewagę krok po kroku – bez chaosu. Pod koniec rozgrywki inni gracze będą zaskoczeni, jak skuteczna okazała się Twoja strategia.

Waga (23.09–22.10)

Ten miesiąc przyniesie Ci potrzebę estetycznych doznań oraz doświadczania równowagi i spokoju. *Fotosynteza* to gra idealna: będziesz rozwijać las, planować dostęp roślin do światła i tworzyć piękny krajobraz. Lubisz gry, które są nie tylko strategiczne, ale również przyjemne dla oka. Twoja cierpliwość pomoże Ci osiągnąć więcej niż agresywna rywalizacja innych graczy.



Skorpion (23.10–21.11)

Dla Ciebie ten miesiąc będzie pełen tajemnic i ukrytych intencji. *Avalon* pozwoli Ci manipulować informacjami, budować napięcie i być zawsze kilka kroków przed innymi. Twoja intuicja pomoże Ci szybko wyczuwać bluff i ukryte motywy przeciwników. Najlepiej czujesz się wtedy, gdy nikt nie jest pewien Twoich prawdziwych zamiarów. Będziesz bacznie obserwować innych współgraczy i dążyć do kontrolowania sytuacji z tylnego siedzenia.

Strzelec (22.11–21.12)

Strzelcu, lipiec obudzi w Tobie potrzebę przeżycia przygody i bycia w ciągłym ruchu. W grze *Jamajka* będziesz ścigać się po morzach, zdobywać skarby i podejmować ryzykowne decyzje. Chociaż uwielbiasz spontaniczne zwroty akcji – nie zawsze wszystko pójdzie zgodnie z planem. Każda partia będzie dla Ciebie nową historią do opowiedzenia, więc zapowiada się mnóstwo ciekawych rozgrywek. Ale pamiętaj: najważniejsze są dobra zabawa i odrobina szaleństwa.



Koziorożec (22.12–19.01)

W tym miesiącu gwiazdy sprzyjają rozwijaniu własnej strategii. *Great Western Trail* pozwoli Ci planować ruchy z wyprzedzeniem i konsekwentnie budować przewagę. Lubisz gry, w których sukces zależy od dobrych decyzji. Każdy Twój ruch będzie częścią większego planu. Nie potrzebujesz spektakularnych zwrotów akcji, żeby osiągać świetne wyniki, bo od początku wiesz, co robisz.

Wodnik (20.01–18.02)

Lipiec będzie sprzyjał nietypowym pomysłom i kreatywnemu podejściu do rozgrywek. *Mysterium* pozwoli Ci interpretować symbole, tworzyć skojarzenia i patrzeć na wszystko z zupełnie innej perspektywy. Twoja wyobraźnia będzie pracować szybciej niż zwykle. Lubisz sytuacje, w których nie ma jednego oczywistego rozwiązania. Im bardziej abstrakcyjna zagadka, tym większą będziesz mieć frajdę z jej rozszyfrowania.



Ryby (19.02–20.03)

W tym miesiącu zanurzysz się w klimatycznej opowieści i spokojnej eksploracji. *Tokaido* to tytuł, który pozwoli Ci podróżować bez pośpiechu i czerpać radość z drobnych momentów. Nie interesuje Cię nerwowy wyścig – ważniejsze są emocje i atmosfera przy stole. Twoja wrażliwość sprawi, że dostrzeżesz piękno tam, gdzie inni widzą tylko punkty zwycięstwa. Lipiec pokaże, że czasem warto zwolnić i po prostu cieszyć się harmonią. Nie tylko w grze.



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



NR 2 (8) | LUTY 2026



NR 4 (10) | KWIECIEŃ 2026

NR 3 (9) | MARZEC 2026

LA GRACZY

VAN
NY WYŚCIG
NIE

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