

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

PILGRIMS. OSOBLIWE WĘDRÓWKI

LICZY SIĘ DROGA, NIE CEL

DRAFT

SZTUKA WYBIERANIA

NEVER GOING HOME

RZUT OKIEM NA PODRĘCZNIK GŁÓWNY

GRY Z NISKIM PROGIEM WEJŚCIA

NISKI PRÓG – WYSOKA FRAJDA!

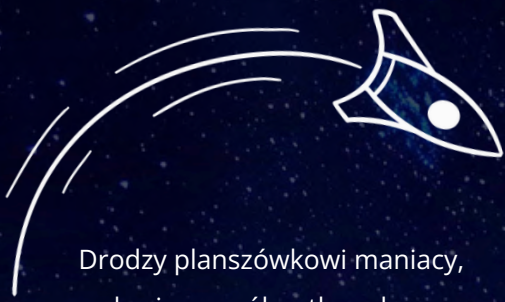
Letnie słońce,
pełna energia

Kawa robi robotę



Warto się podzielić

suppi.pl/planetamepli



Drodzy planszówkowi maniacy,

wakacje na półmetku, ale sezon na planszówki trwa nie tylko przez te dwa miesiące. Dlatego z przyjemnością oddajemy w Wasze ręce kolejny numer „Planety Mepli”, w którym – jak zawsze – przygotowaliśmy dla Was mieszankę recenzji, publicystyki oraz materiałów ze świata RPG. Niezależnie od tego, czy szukacie nowego tytułu na rodzinne spotkanie, czy czegoś cięższego, z naszym magazynem znajdziecie tu coś dla siebie.

W tym wydaniu przedstawiamy Wam grę *Pilgrims. Osobliwe wędrówki*, w której wraz z towarzyszami podróży będziecie przemierzali szlaki w poszukiwaniu przygód. Przyglądamy się także *Żywiółom*, dynamicznej grze karcianej, w której rozwijacie potęgę sił natury, przeprowadzacie ich ewolucję i próbujecie jako pierwsi okiełznać dwa żywioly – nieustannie przeszkadzając przy tym rywalom.

Na naszym stole zagościł również *Tydzień Jaskiniowca* – pełna humoru gra rodzinna, w której codzienne życie prehistorycznej rodziny zamienia się w serię zabawnych wyzwań i nieoczekiwanych wydarzeń. Z kolei *Kunszt* pozwala wcielić się w mistrzów rzemiosła, planujących swoje działania tak, by tworzyć coraz doskonalsze dzieła i jak najlepiej wykorzystać dostępne możliwości. To kolejny dowód na to, że nawet proste zasady mogą skrywać satysfakcjonującą głębię rozgrywki.

W części publicystycznej przybliżamy jedną z najbardziej rozpoznawalnych mechanik współczesnych planszówek – draft. Wyjaśniamy, na czym polega wybieranie kart lub elementów z przekazywanej puli, dlaczego mechanika ta od lat cieszy się ogromną popularnością i w jaki sposób wpływa na planowanie oraz interakcję między graczami.

Kontynuujemy również naszą podróż po planszówkowych miejscach w Polsce. Tym razem przedstawiamy Planszownię – klub działający przy Żoliborskim Domu Kultury w Warszawie. To miejsce, które od lat integruje lokalną społeczność graczy, organizując otwarte spotkania i zachęcając zarówno początkujących, jak i doświadczonych planszówkowiczów do wspólnego grania.

Miłośników gier fabularnych zabieramy do ponurego świata *Never Going Home: Bez Powrotu* – niezwykle systemu RPG osadzonego w realiach I wojny światowej, gdzie historyczne wydarzenia przeplatają się z horrorem i zjawiskami nadprzyrodzonymi. Przyglądamy się podręcznikowi, jego klimatowi oraz temu, co wyróżnia go na tle innych systemów fabularnych.

Końcówka wakacji to doskonały moment, by sięgnąć po gry, które łatwo wytłumaczyć rodzinie czy znajomym. Dlatego przygotowaliśmy zestawienie gier z niskim progiem wejścia – prostych do nauczenia, przystępnych dla nowych graczy i świetnie sprawdzających się podczas rodzinnych spotkań, urlopów czy weekendowych wyjazdów.

Jak zawsze nie zabrakło również naszych stałych działów. Czekają na Was Geekowy horoskop na sierpień, przegląd najciekawszych planszówkowych premier, a najmłodszy czytelnicy tradycyjnie znajdą kolorowanek.

Mamy nadzieję, że ósmy numer będzie dla Was doskonałym towarzyszem na dalszą część wakacji i zachęci do odkrycia kolejnych gier-perełek. Dziękujemy, że niezmiennie jesteście z nami i życzymy wielu udanych partii – niezależnie od tego, czy gracie przy domowym stole, na działce, czy w podróży.

Milej lektury i do zobaczenia przy stole!



Redaktorzy Naczelni
Marcin Adamczyk i Magdalena Solarz

Redaktorzy:

Marcin Adamczyk
Paulina Miodyńska
Adam Ponikiewski
Magdalena Solarz
Kornelia Szpak

Korektorzy:

Paweł Ciuła
Adrian Gawin
Magdalena Kładowska
Katarzyna Kukla
Monika Stachniuk
Kamila Reczyńska

Skład magazynu:

Karolina Brzezińska
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Agnieszka Skrzypiec
Julia Szafoni

Projekt okładki:

Magdalena Ostrowska-Jagoda

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





W TYM MIESIĄCU...



6 Z ŻYCIA REDAKCJI
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

9 WYDARZENIA SIERPIEŃ
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

11 PREMIERY
I ZAPOWIEDZI MIESIĄCA

14 GRY Z NISKIM PROGIEM WEJŚCIA
NISKI PRÓG – WYSOKA FRAJDA!

20 KLUB PLANSZOWY - PLANSZOWNIA
MIEJSCE, GDZIE PLANSZÓWKI ŁĄCZĄ LUDZI

23 MOZAIKA ZDJEĆ
PLANSZÓWKOWE PODRÓŻE

25 PILGRIMS. OSOBLIWE WĘDRÓWKI
LICZY SIĘ DROGA, NIE CEL

34 KUNSZT
ZOSTAŃ MISTRZEM W SWYM RZEMIOŚLE!





36 **TYDZIEŃ JASKINIOWCA**
ZOSTAŃ MISTRZEM KAMIENNEGO ZEN!

41 **ŻYWIOŁY**
SZYBKA POTYCZKA SIŁ NATURY

47 **KOLOROWANKA**
DLA MAŁYCH I DUŻYCH

48 **DRAFT**
SZTUKA WYBIERANIA

50 **NEVER GOING HOME**
RZUT OKIEM NA PODRĘCZNIK GŁÓWNY

51 **GEEKOWY HOROSKOP**
CO MÓWI PRZEPowiednia





Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 8/2026



Saltfjord

W tej grze grube ryby naprawdę się liczą.

Marcin



Cthulhu: Death May Die

Szałeństwo nie zawsze przeszkadza – czasem to właśnie ono pomaga wam dobrać się do Przedwiecznego.

Kasia



Nucleum

Solidne euro o zarządzaniu siecią energetyczną. Spodoba się zwłaszcza fanom Brassa.

Paulina





Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 8/2026



Diuna: Imperium - Powstanie

Na Arrakis trzeba jednocześnie knuć, walczyć i pilnować, by ktoś nie sprzątnął wam przyprawę sprzed nosa.

Kasia



Terrorscape

Czy uda się przechrzcić mordercę i uciec z opuszczonej rezydencji?

Adrian



Klany z bagien

Mokradła nigdy nie były tak strategiczne.

Marcin



Leśnicy

Twórcy tej gry połączyli przyjemne z pożytecznym – nie tylko będziemy zarządzać lasem na planszy, ale też dowiemy się, jak wygląda gospodarka leśna w rzeczywistości.

Paulina

Marcin



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 8/2026



Paranormalni detektywi

Śledztwo z ektoplazmą w tle. Duchu, powiedz, jak zginąłeś?

Adrian



Splendor: Pojedynek

Ta wersja *Splendor* jest zoptymalizowana do gry w dwie osoby i zawiera urozmaicone mechaniki. Gra z gatunku „mały, ale wariat”.

Paulina



Nemesis: Retaliation

Tym razem macie więcej broni, ale obcy nadal nie zamierzają grać uczciwie.

Kasia



PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

SIERPIEŃ 2026

8-9 SIERPNIA | GDAŃSK

Targi Fantastyki powstały z myślą o ludziach, którzy kochają fantastykę we wszystkich jej odcieniach i przejawach. To setki stoisk z rękodziełem, książkami, grami i innymi kreatywnymi wyrobami.

Będą czekać na Was m.in.:

- spotkania z pisarzami, aktorami, twórcami gier i komiksów,
- ponad 250 wystawców z całej Polski,
- prelekcje i panele tematyczne,
- strefa gier planszowych,
- przestrzeń cosplay,
- strefa gier retro,
- profesjonalne studio fotograficzne MLC Cosplay Foto,
- strefa gamingowa z grami na konsole i PC,
- foodtrunki i strefa relaksu.



Strona wydarzenia

PILKON

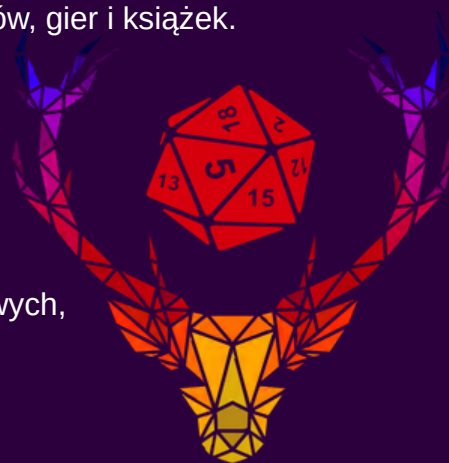
PILSKI KONWENT GIER I FANTASTYKI

21-23 SIERPNIA | GDAŃSK

Dziesiąta, jubileuszowa edycja Pilkonu, czyli Pilskiego Festiwalu Fantastyki, to trzy dni pełne atrakcji dla fanów fantasy, science fiction, postapo, kultury azjatyckiej, komiksów, gier i książek.

Organizatorzy przygotowali dla Was m.in.:

- panele tematyczne,
- konkurs cosplay,
- warsztaty RPG,
- turnieje gier planszowych i elektronicznych,
- prelekcje na temat popkultury, książek, gier, technologii komputerowych,
- strefę gastro,
- punkty z gadżetami i pamiątkami z Pilkonu,
- spotkania z gośćmi specjalnymi i twórcami.



Strona wydarzenia

To najstarszy dolnośląski festiwal poświęcony szeroko pojętej fantastyce. Obejmuje tematyką literaturę, film, komiks, popkulturę, mangę, anime oraz gry – planszowe i komputerowe.

Na miejscu będą czekać na Was m.in.:

- stanowiska do zdobienia gadżetów techniką linorytu, a także działań związanych z sitodrukiem, technikami światłoczułymi i masą innych form twórczych,
- prelekcje, wykłady i panele dyskusyjne,
- sesje RPG,
- gamesroom z planszówkami,
- spotkania z autorami, twórcami i pasjonatami ze świata fantastyki,
- różnorodne linie tematyczne i bloki programowe,
- dla najmłodszych – Strefa Dziecięca pełna kreatywnej zabawy i aktywności,
- koncerty, konkursy,
- grupy rekonstrukcyjne,
- strefa gastronomiczna.

Strona wydarzenia



ORGANIZUJESZ SPOTKANIA PLANSZÓWKOWE, KONWENTY LUB TARGI?

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

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

♦ Jak zgłosić wydarzenie? ♦

Wyślij krótką wiadomość z najważniejszymi informacjami na adres: planetamepli@gmail.com. Prosimy o przesyłanie zgłoszeń do 10. dnia miesiąca, jeśli wydarzenie odbywa się w kolejnym miesiącu. Dzięki temu zdążymy opublikować informację w odpowiednim numerze.

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

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



PREMIERY SIERPANIA

<https://albpolska.pl/gloomhaven-guziki-i-robaki/>



1



20 min



10+

Gloomhaven: Guziki i robaki

Gloomhaven: Guziki i Robaki to kompaktowa, jednoosobowa gra taktyczna, która przenosi gracza w świat pełen potworów, przygód i strategicznych decyzji. Wcielasz się w najemnika przemierzającego kolejne scenariusze tworzące kampanię – każdy z nich to emocjonująca walka o przetrwanie, a jedna decyzja może przesądzić o sukcesie lub porażce. Choć pudełko jest niewielkie, kryje w sobie pełnoprawne doświadczenie *Gloomhavena*: planowanie akcji, zarządzanie kartami i starcia z przeciwnikami, w których liczy się każdy ruch.

źródło: freepik/magnific



1-4



45 min



10+

Koi (edycja polska)

Koi to spokojna, klimatyczna gra kafelkowa, w której budujecie własny staw i dbacie o dobrostan karpi koi. W każdej turze wybieracie jedną z dwóch akcji – medytację lub pracę – by zdobywać kafelki wody, liści i brzegu oraz karpie koi, a następnie układacie je na swojej planszy. Waszym celem jest stworzenie jak najpiękniejszego, harmonijnego zbiornika poprzez odpowiednie rozmieszczanie kafelków, otaczanie ryb wodą i liliami oraz realizowanie celów. Gra jest pozbawiona negatywnej interakcji, a każdy gracz rozwija swój własny staw, ciesząc się przytulnym, japońskim klimatem i spokojną, strategiczną rozgrywką.



<https://tinyurl.com/4tm4vdyd>

Noc w zoo

Noc w zoo to lekka, rodzinna gra kafełkowa, w której sprowadzacie zwierzęta z ich nocnej wyprawy z powrotem do zoo. W każdej rundzie dobieracie kafelki akcji, układacie je na swojej planszy i aktywujecie ruchy zwierząt, starając się zdobyć jak najwięcej punktów. Gra oferuje proste zasady, różnorodne zdolności zwierząt i wysoki poziom kombinowania, a całość utrzymana jest w klimacie zabawnej nocnej przygody w ogrodzie zoologicznym. To idealna pozycja dla rodzin i fanów sprytnych układanek. Dostępny jest również dodatek *Noc w zoo: Spóźnialscy*, który wprowadza nowe zwierzęta.



<https://albipolska.pl/noc-w-zoo/>

Eksplodujące kotki: Niech cię kłaczek!

Eksplodujące Kotki: Niech cię kłaczek! to imprezowa, mocno złośliwa karcianka, w której próbujecie uprzykrzyć sobie życie przy pomocy zaklęć, klątw i absurdalnej kociej magii. Mechanicznie to wciąż „bezpieczna rosyjska ruletka”: dobieracie karty, unikacie eksplodujących kotków i próbujecie przerzucić zagrożenie na innych graczy. Ta edycja wprowadza jednak ważny twist – talia ewoluuje z każdą rozgrywką. W pudełku znajdziecie siedem zamkniętych pakietów, które otwieracie tylko w określonych momentach, odkrywając nowe zasady, potężne efekty i jeszcze bardziej pokręcone karty.



<https://tinyurl.com/4fz64sh>

Ruiny

Ruiny to szybka, sprytna gra karciana, w której gracze odkrywają starożytne artefakty i próbują jak najszybciej pozbyć się swoich kart, jednocześnie wzmacniając je dzięki specjalnym ulepszeniom. Rdzeń rozgrywki opiera się na zagrywaniu zestawów takich samych kart ruin, a każda kolejna odkryta karta może zostać „nałożona” na poprzednią – jeśli jest przezroczysta, takie ulepszenie zwiększa jej moc, dodaje nowe efekty i może zmienić sposób gry.



<https://tinyurl.com/2r9c8cy2>

Azul: Kids

Azul: Kids to dziecięca wersja bestsellerowego *Azula* zaprojektowana tak, by najmłodsi mogli cieszyć się układaniem kolorowych mozaik w prostszej, bardziej przystępnej formie. Gracze wybierają jedną z planszetek obrazków i w swojej turze dobierają płytki z misek, a następnie układają je w odpowiednich miejscach, tworząc coraz piękniejsze wzory. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wypełni cały obrazek. Gra zachowuje klimat tworzenia mozaik znany z klasycznego *Azula*, ale podaje go w lekkiej, kolorowej i w pełni dziecięcej odsłonie, rozwijając spostrzegawczość i motorykę małą.



<https://tinyurl.com/yc5pzyr>

<https://boardanddice.com/maestro/>



Maestro

Maestro to ciężkie euro osadzone w sercu renesansowych Włoch, gdzie dwa legendarne warsztaty – Leonarda da Vinci i Michała Anioła – rywalizują o sławę, wpływy i artystyczną dominację. Gracze tworzą dzieła sztuki, przemieszczają je między galeriami na mapie Italii, zdobywają poparcie arystokratów i manipulują trendami, by zyskać przewagę nad konkurencją. Mechanicznie gra łączy action selection, area majority, engine building, asymetryczne zdolności warsztatów oraz zarządzanie zasobami. Każda decyzja wpływa na rozwój pracowni. Rozgrywka trwa cztery rundy i składa się z pięciu faz: planowania, przygotowania, akcji, wystawy i punktowania wpływów w galeriach.

Revenant

Revenant to średniociężka gra euro o dramatycznej ucieczce ostatniej floty ludzkości przez kosmiczne pustkowia. Jako admirał koordynujesz ruch statków, zarządzasz załogą i wpływami Wielkich Rodów, a każda decyzja ma znaczenie – od rozmieszczenia pracowników, przez rozwój fregaty, po reagowanie na ataki Zrodzonego z Pustki. Gra łączy worker placement, budowanie tableau i unikalny system sekretnych, płynnych sojuszy, które decydują o końcowym wyniku. Klimat sci-fi jest tu bardzo wyrazisty, a rozgrywka – pełna napięcia i zorganizowanego chaosu. Dostępny jest również dodatek *Revenant: Rozum i Wiara*, który rozszerza świat gry i dodaje nowe możliwości, pogłębiając strategię i klimat kosmicznej ucieczki.



<https://planszeo.pl/gry-planszowe/revenant>

Redakcja Planety Mepli nie odpowiada za zmiany terminów premier gier. Podane przez nas informacje opierają się na danych aktualnych w momencie przygotowywania numeru. Zalecamy śledzenie informacji od wydawnictw.

Autor: M. Adamczyk

Korekta: M. Stachniuk, K. Kukła; Skład: K. Brzezińska

GRY

z niskim progiem wejścia



Nie zawsze mamy czas i ochotę na wielogodzinną rozgrywkę i studiowanie instrukcji grubszej od niejednej książki. Czasami zależy nam na tym, aby w kilka minut rozłożyć grę na stole i od razu zanurzyć się w dobrej zabawie. W tym zestawieniu zebraliśmy tytuły z niskim progiem wejścia – czyli gry, które mają proste zasady, nie zajmują dużo miejsca i świetnie pasują do niemal każdej sytuacji. Oto nasze propozycje idealne na rodzinne spotkania, wyjazdy, leniwe popołudnia czy jako przerwę między bardziej wymagającymi tytułami.

Kaskadia



1-4



30-45 min



10+

Kaskadia to spokojna gra strategiczna, w której gracze tworzą własny fragment dzikiej przyrody, łącząc różnorodne siedliska i dbając o rozwój zamieszkujących je zwierząt. Każda tura polega na dobraniu zestawu składającego się z płytki terenu i żetonu zwierzęcia, a następnie umieszczeniu ich w odpowiednim środowisku. Celem jest tworzenie jak największych obszarów lasów, rzek, gór i mokradeł, i dążenie przy tym do najlepiej punktujących układów. Zasady gry są bardzo intuicyjne, a każda partia wygląda inaczej dzięki zmiennym celom i losowości.

Marcin



Wyd. Lucky Duck Games

Jestem..., to oczywiste, że...



3-8



do 30 min



16+

W tej lekkiej grze karcianej będziecie łączyć początki zdań z odpowiedziami, które mogą się okazać zabawne, absurdalne, zaskakująco trafne albo po prostu kompletnie nie na miejscu. Wszystko zależy od kart na ręce, wyobraźni graczy i gustu osoby oceniającej daną rundę.

Zasady są proste: jeden gracz odkrywa kartę zapalnik, a pozostali wybierają ze swojej ręki tekst, który ich zdaniem tworzy z nią najlepsze połączenie. Zwycięzca zdobywa punkt, po czym rolę sędziego przejmuje kolejna osoba. Dodatkowego smaczku dodają całości ilustracje Andrzeja Milewskiego (Andrzej Rysuje), które dobrze podkreślają lekko absurdalny klimat zabawy. A dla osób o nieco odważniejszym poczuciu humoru dostępna jest wersja 18+. Przy niej ryzyko odkrycia, że Wasi znajomi myślą w sposób, którego czasem wolelibyście nie znać, rośnie jeszcze bardziej.

Kasia



Wyd. MDR Dystrybucja Sp. z o.o.

Wyd. Nasza Księgarnia



Qwirkle



2-4



30 min



6+

Qwirkle to gra logiczna, w której tworzycie wspólną mozaikę z kolorowych płytek, starając się budować jak najlepiej punktujące układy. W swojej turze dokładacie jeden lub kilka elementów, łącząc je według kolorów lub symboli. Punkty zdobywa się za tworzenie coraz dłuższych rzędów, a szczególnie cenne są kompletne zestawy składające się z sześciu elementów. Kolorowe płytki i przejrzyste zasady sprawiają, że Qwirkle doskonale sprawdza się zarówno w rodzinnym graniu, jak i podczas szybkich partii z bardziej doświadczonymi graczami.

Marcin

Zuuupa. Rozgrzewająca gra karciana



2-5



20 min



8+

Dobra zupa to nie tylko niedzielny rosół. Co powiecie na pomidorową? Albo grzybową? A może skusicie się na zupę dyniową? Nieważne, na co macie smaka – w tej szybkiej i prostej grze karcianej możecie pofolgować swoim zachciankom kulinarnym. W trakcie rozgrywki zagrywacie kartę składnika z ręki, a jeśli macie przed sobą ich więcej, układacie je jedna na drugiej. Gdy na stole pojawi się wymagana liczba składników do przygotowania potrawy, następuje etap gotowania zupy. Karty danego składnika zostają zakryte, a pozostałe – odrzucone. Na koniec punktuja tylko te zakryte. Zasady można wyjaśnić w dwie minuty, ale zabawy jest co niemiara. Zuuupa przypadnie do gustu każdemu, kto lubi szybkie i proste, lecz jednocześnie nieco złośliwe gry.

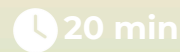
Monika S.



Wyd. Muduko



Spór o Bór



Spór o Bór to dwuosobowa gra karciana, w której gracze stają na czele walecznych zwierząt i rywalizują o panowanie nad Wielką Prapuszczą. W każdej turze zagrywacie karty przy jednej z dziewięciu polan, starając się stworzyć silniejsze grupy niż przeciwnik. Tak powstałe kombinacje przypominają pokerowe układy kart – liczą się odpowiednie kolory, wartości i typ zwierzęcia. Gdy przy odpowiednim polu powstaną grupy, gracze porównują ich siłę i przejmują kontrolę nad danym terenem. Zwycięża ten, kto jako pierwszy opanuje trzy sąsiadujące ze sobą polany lub pięć dowolnych. To kompaktowy tytuł, który z powodzeniem zmieści się do plecaka i będzie doskonałym wyborem zarówno na wyjazd, jak i szybką rozgrywkę w domu. Pięknie ilustrowane karty będą zachęcać do jeszcze jednej partyjki.

Marcin

Splendor



Jeżeli lubisz gry ekonomiczno-strategiczne, to *Splendor* jest dla Ciebie! To prosta i popularna karcianka, w której wcielisz się w renesansowego kupca handlującego klejnotami. Twój cel to pozyskanie wpływowych arystokratów i zdobycie jak największego prestiżu. By rozpocząć grę, wystarczy poznać jedynie kilka zasad! Tytuł zapewnia sporą dawkę strategii i sprawdzi się zarówno wśród początkujących graczy, jak i tych bardziej zaawansowanych. W rozgrywce mogą brać udział maksymalnie cztery osoby, jednak jeżeli często grywasz w duecie, to warta uwagi jest również wersja *Splendor Pojedynynek*.

Magdalena S.



Liście



Liście to szybka gra karciana, w której staracie się pozbyć jako pierwsi wszystkich kart z ręki. Rozgrywka opiera się na zagrywaniu kart na początek lub koniec ułożonej na stole sekwencji. Pierwszy gracz wyklada ze swojej ręki dowolną liczbę kart o tej samej wartości, po czym przeciwnik musi zagrać karty niższe lub wyższe, zachowując odpowiednią kolejność. Dopuszczalne jest dokładanie kart do skrajnych wartości całej sekwencji, ale tylko wtedy, gdy ich liczba jest równa lub wyższa od już wyłożonych. Gdy gracz chce spasować, musi dobrać jedną dowolną kartę z układów i zakończyć swoją turę do kolejnej rundy. Zwycięzcą zostaje ten, kto nie będzie miał już nic do zagrania. Proste zasady, małe opakowanie czynią z *Liści* idealny wybór na rozpoczęcie dobrej zabawy.

Marcin

El Grande

2-5

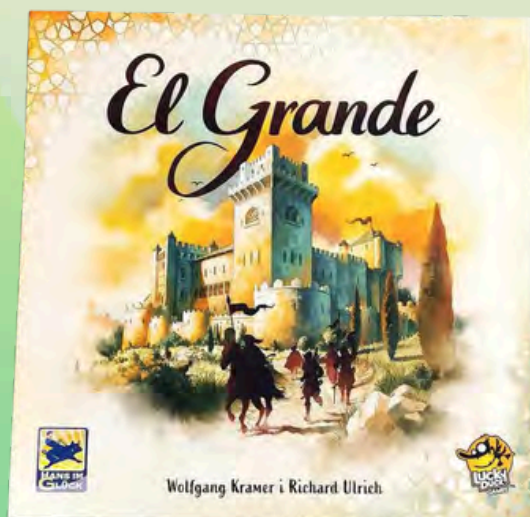
90 min

12+

W *El Grande* nie budujecie armii ani nie toczycie wielkich bitew. Najważniejsze jest to, gdzie i kiedy wyślecie swoich caballeros – dzięki umiejętnemu planowaniu możecie w odpowiednim momencie zyskać przewagę w wybranym regionie. Sytuacja na planszy potrafi jednak szybko się zmienić, zwłaszcza gdy ktoś dobrze wykorzysta kartę akcji i zniweczy plany pozostałym. Trzeba więc stale obserwować przeciwników i wybierać, o które obszary warto walczyć, a które lepiej chwilowo odpuścić. Sporo emocji daje też Castillo, do którego gracze potajemnie wysyłają część swoich ludzi. Pozory mogą mylić i to, kto rzeczywiście miał wszystko pod kontrolą, okaże się dopiero podczas punktowania.

Zasady są proste, ale przy stole nie brakuje trudnych decyzji, rywalizacji o przewagę na planszy oraz okazji do krzyżowania planów przeciwników.

Kasia



Wyd. Lucky Duck Games



Wyd. Nasza Księgarnia

Nowa Ziemia

2-4

60 min

10+

Nowa Ziemia to strategiczna gra kafelkowa, w której odbudowujecie Szkocję lub Irlandię po upadku dawnej cywilizacji. Rozgrywka opiera się na prostym, ale bardzo taktycznym mechanizmie wykładania jednej, losowo wybranej płytki farm, elektrowni lub osady. Punkty zdobywa się za tworzenie grup odpowiednich terenów, kontrolowanie zamków oraz sąsiedztwo z ważnymi lokacjami na mapie. Dodatkowe cele, które można zrealizować podczas rozgrywki, urozmaicają rywalizację. Z kolei dwie mapy oferują odmienne zasady i inne możliwości zdobywania punktów zwycięstwa.

Naszą recenzję gry *Nowa Ziemia* znajdziecie w numerze 6/2025.

[Czytaj tutaj](#)



Marcin

Reef

2-4

30-45 min

8+

Reef to abstrakcyjna gra strategiczna, w której gracze tworzą własne fragmenty rafy koralowej, układając kolorowe elementy i rozwijając podwodny ekosystem. W swojej turze dobieracie karty lub zagrywacie je, a dodatkowo umieszczacie na planszy koralowce w odpowiednich kolorach i układach. Kluczem do sukcesu jest realizowanie wzorów przedstawionych na kartach, ponieważ to one przynoszą punkty i pozwalają budować coraz bardziej efektowne kompozycje. To tytuł, który łączy przystępność rodzinnej gry z satysfakcją płynącą z tworzenia pięknych i sprytnie zaplanowanych układów.

Marcin



Wyd. FoxGames



Aqua

1-4

30-45 min

8+

To pięknie wydana gra kafelkowa, w której tworzymy własną rafę koralową, dopasowując kolejne elementy i budując siedliska dla morskich stworzeń. Zasady są proste i można je szybko wytłumaczyć, nawet początkującym graczom. Jednocześnie każda partia daje sporo satysfakcji z planowania i szukania najlepszych rozwiązań. *Aqua* świetnie sprawdzi się jako rodzinna gra na start, ale potrafi zainteresować również osoby z większym doświadczeniem w planszówkach.

Magdalena K.

Podziemne Imperium

1-5

20-60 min

10+

Podziemne Imperium to samodzielna gra karciana osadzona w świecie Osadników, w której gracze rozbudowują swoje kopalnie, dokładając kolejne poziomy kart oraz awansując na torach Postępu. Główną mechaniką jest budowanie silniczka, a w efekcie tworzenie kombosów, które przynoszą punkty i bonusy. Zawodnicy rozgrywają swoje tury symultanicznie, co pozwala na rozegranie szybkiej partii. *Podziemne Imperium* to tytuł, który łączy proste zasady z przyjemnym kombinowaniem i pozwala poczuć się jak władca tętniącego życiem świata ukrytego pod powierzchnią ziemi.

Marcin



Tower Up

2-4

30-45 min

8+

Co jest nieodłącznym elementem wakacji w mieście? Oczywiście remonty i budowy. Gra *Tower Up* pozwoli nam odczuć ten klimat, ponieważ wcielamy się w niej w architektów pragnących zająć każdą wolną przestrzeń pod inwestycje. Będziemy gromadzić materiały budowlane, z których następnie będziemy wznosić wieżowce w strategicznych lokalizacjach.

Zasad jest dosłownie kilka, ale nie grozi nam ani chwila nudy, ponieważ cały czas musimy kontrolować dynamicznie zmieniającą się sytuację na planszy i dostosowywać naszą strategię. Jest to również bardzo dobry tytuł do zaznajomienia się z mechaniką zarządzania zasobami.

Chociaż próg wejścia jest niski, to wnoszone przez nas budynki będą sięgały chmur.

Paulina

Tajniacy

4–8

15 min

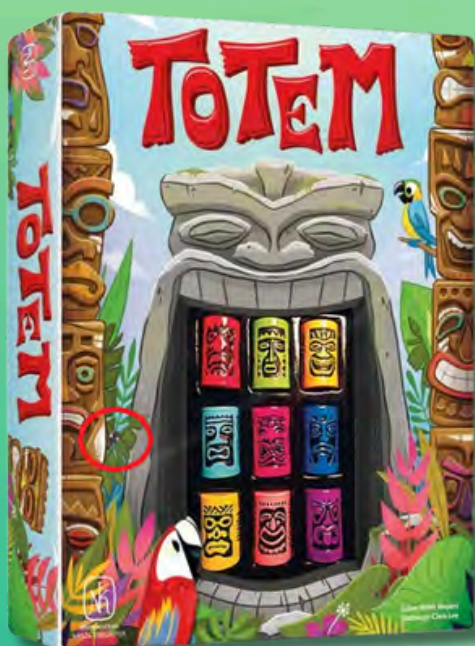
10+

Tajniacy to imprezowa gra skojarzeń, w której liczy się kreatywność, dobra komunikacja i umiejętność odczytywania sposobu myślenia innych graczy. Dwie drużyny próbują odnaleźć swoich agentów ukrytych pod kafelkami z hasłami, korzystając z jednowyrazowych podpowiedzi przekazywanych przez szefa wywiadu. Wskazówki muszą być na tyle sprytne, aby naprowadzić drużynę na właściwe hasła, ale jednocześnie nie skierować jej na trop przeciwników lub zabójcy, którego odkrycie oznacza natychmiastową porażkę. *Tajniacy* świetnie sprawdzają się podczas rodzinnych spotkań, imprez i wyjazdów. Gra występuje w kilku wariantach, w tym tylko dla dorosłych.

Marcin



Wyd. Rebel



Wyd. Nasza Księgarnia

Totem

2–4

25 min

6–106

Gra, która w kilka chwil wciąga graczy w świat blefu, obserwacji i prostych decyzji taktycznych. Dzięki intuicyjnym zasadom, krótkiej rozgrywce i czytelnym akcjom świetnie sprawdzi się zarówno w gronie początkujących, jak i na rodzinnych spotkaniach. Kolorowe posążki przyciągają uwagę, a wspólne budowanie totemu zapewnia przy stole dużo interakcji i cały wachlarz emocji.

Magdalena K.

Dixit

3–8

30 min

8+

Dixit to gra skojarzeń, która zaprasza graczy do świata wyobraźni pełnego niezwykłych ilustracji i kreatywnego myślenia. W każdej rundzie jeden z uczestników wybiera kartę ze swojej ręki i opisuje ją za pomocą słowa, zdania, dźwięku lub dowolnego skojarzenia. Pozostali gracze wykładają swoje karty, które ich zdaniem pasują do podanej wskazówki, a następnie próbują odgadnąć, która karta należy do narratora. Kluczem do sukcesu jest znalezienie idealnej równowagi pomiędzy podpowiedzią a ilustracją – skojarzenie nie może być ani zbyt oczywiste, ani zbyt zagadkowe. Gra występuje w kilku wariantach oraz można wzbogacić ją o tematyczne dodatki.

Marcin



Wyd. Rebel

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

PLANSZOWNIA

Miejsce, gdzie planszówki łączą ludzi

Planszownia to klub planszówkowy działający przy Żoliborskim Domu Kultury – otwarte, przyjazne miejsce dla wszystkich mieszkańców, którzy chcą spędzać czas przy grach, poznawać nowych ludzi i odkrywać planszowe światy.



Klub planszówkowy Planszownia powstał w lipcu 2020 roku przy Żoliborskim Domu Kultury. Inicjatywa narodziła się z potrzeby stworzenia otwartej przestrzeni, w której mieszkańcy mogliby spędzać czas w swobodnej i przyjaznej atmosferze, poznając świat gier planszowych. To forma aktywności, która nie tylko dostarcza rozrywki, ale także sprzyja integracji oraz stwarza okazję do rozmów i budowania relacji.

Na spotkania zapraszani są wszyscy – zarówno osoby od lat związane z planszówkami, jak i te, które dopiero chcą odkryć to hobby. Jednym z najważniejszych założeń Planszowni jest różnorodność. W naszej kolekcji znajdują się gry, które różnią się tematyką, poziomem trudności i czasem rozgrywki. Dzięki temu każdy może znaleźć coś dla siebie. Przy jednym stole pojawiają się wymagające gry strategiczne, przy innym – lekkie tytuły towarzyskie. Taka różnorodność sprawia, że uczestnicy mogą rozwijać swoje zainteresowania,

odkrywać nowe mechaniki i spotykać osoby o podobnych pasjach.

Początkowo Planszownia funkcjonowała w ramach letniego cyklu „Wywczas”, obejmującego działania relaksacyjne

i warsztatowe. Przez pierwsze dwa miesiące – w lipcu i sierpniu – spotkania odbywały się przy Prochowni Południowej w Parku Żeromskiego. Od września klub działa w Forcie Sokolnickiego, który stał się jego stałą siedzibą.

Lokalizacja okazała się dużym atutem projektu. Fort Sokolnickiego jest dobrze skomunikowany z pozostałymi częściami miasta – nieopodal znajdują się przystanki autobusowe i tramwajowe oraz stacja

metra Plac Wilsona. Dodatkowo budynek jest dostępny dla osób ze szczególnymi potrzebami – na miejscu znajduje się m.in. toaleta dostosowana do potrzeb osób

”

Planszownia to przestrzeń, która nie tylko dostarcza rozrywki, ale także sprzyja integracji oraz stwarza okazję do rozmów i budowania relacji.



z niepełnosprawnościami. Uczestnicy mogą również skorzystać ze słuchawek wyciszających, gdyby była taka potrzeba. Nasi goście cenią również sam charakter miejsca. Spotkania odbywają się w przestronnym, zabytkowym obiekcie, który sprzyja zarówno długim rozgrywkom, jak i swobodnym rozmowom.

”

*Dzięki różnorodnej kolekcji
gier każdy może znaleźć
coś dla siebie.*

Podczas każdego spotkania uczestnicy mogą korzystać z biblioteki gier planszowych liczącej blisko 400 tytułów. Dostępne są również herbata, woda i drobne przekąski. Klub dysponuje odpowiednią liczbą stołów i krzeseł, które można dowolnie ustawiać i łączyć, dostosowując przestrzeń do potrzeb konkretnych gier. Dzięki temu nawet najbardziej rozbudowane tytuły znajdują odpowiednie warunki do rozgrywki.



Spotkania rozpoczynają się od przygotowania naklejek z imionami. Do ich noszenia zachęceni są zarówno stali bywalcy, jak i osoby odwiedzające Planszownię po raz pierwszy. To prosty, ale skuteczny sposób na przełamywanie początkowych barier i ułatwianie nawiązywania kontaktów. Zależy nam na budowaniu społeczności, w której każdy czuje się mile widziany i może bez skrępowania włączyć się do rozmowy lub rozgrywki.

Po krótkich rozmowach uczestnicy wspólnie wybierają gry i tworzą grupy. Choć można korzystać z klubowej biblioteki, wiele osób przynosi własne planszówki, czym zachęca innych do poznawania nowych tytułów. Dzięki temu każdemu spotkaniu towarzyszy element wymiany doświadczeń i wzajemnej inspiracji.

Sebastian Kwiatek – specjalista do spraw

edukacji kulturalnej w Żoliborskim Domu Kultury.

Po godzinach wspina się na ściankach wspinaczkowych, śpiewa karaoke i angażuje się w działania teatralne.

Wolny czas chętnie spędza z bliskimi i ze znajomymi, a do planszówek najczęściej wraca przy takich tytułach jak *Ziemia i Zaginiona wyspa Arnak*.



Spotkania Planszowni odbywają się dwa razy w miesiącu, w wybrane piątki. Każde z nich trwa blisko cztery godziny i gromadzi średnio trzydziestu uczestników. Są to przede wszystkim osoby dorosłe, choć czasem pojawiają się również rodzice z dziećmi. Budowanie społeczności wokół planszówkowego projektu wymagało czasu. Początkowo na spotkania przychodziło zaledwie kilka osób. Z miesiąca na miesiąc liczba uczestników jednak rosła, a dziś Planszownia skupia grono stałych bywalców, do którego regularnie dołączają nowi gracze. Uczestnicy podkreślają, że wracają przede wszystkim ze względu na atmosferę – życzliwość, otwartość i gotowość do włączania nowych osób do wspólnej zabawy. Równie ważne są bogata oferta gier oraz możliwość sięgania zarówno po proste tytuły, jak i bardziej wymagające planszówki.

Wokół regularnych spotkań powstają także dodatkowe inicjatywy. Jedną z nich są sześciogodzinne maratony planszówkowe, organizowane co dwa-trzy miesiące w wybrane niedziele. Powstały one w odpowiedzi na potrzeby uczestników, którzy chcieli mieć więcej czasu na bardziej złożone rozgrywki. Duża frekwencja potwierdza trafność

tego pomysłu – w wiosennym maratonie wzięło udział blisko sześćdziesiąt osób.

”

*Zależy nam na budowaniu
społeczności, w której
każdy czuje się mile
widziany.*

Drugą inicjatywą jest wymiana planszówkowa. Wielu uczestników przyznawało, że ma gry, które od dawna stoją na półkach i nie trafiają na stół. Wymiana stworzyła okazję do przekazania ich innym graczom oraz zdobycia nowych tytułów bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Pierwsze edycje spotkały się z bardzo dużym zainteresowaniem i pokazały, że tego typu działania odpowiadają na realne potrzeby społeczności skupionej wokół Planszowni.

Sebastian Kwiatek

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



@ sekretariat@zoliborskidomkultury.pl

f facebook.com/zoliborskidomkultury

@zoliborski.dom.kultury

Żoliborski Dom Kultury – Fort Sokolnickiego
ul. Czarnieckiego 51, Warszawa

☎ 786 591 122

www.zoliborskidomkultury.pl

f Grupa Planszowni na FB:
www.facebook.com/groups/1273389720882111/
(tutaj na bieżąco pojawiają się najbliższe terminy spotkań)

Planszówkowe podróże

Słońce, bujna zieleń i odrobina planszówkowej magii - ta fotomozajka to podróż przez kolorowe światy pełne zwierzaków, natury i przygód. Trochę wakacyjnie, trochę bajkowo i zdecydowanie w naszym stylu.



Oh Crab! - plaża



Potwory w Tokio - Japonia



Pilgrims



7 Cudów Świata: Pojedynek - Grecja



Cyklady - Grecja



Biały Zamek - Japonia



Pilgrims



Wiatrakowo - Holandia



Postcards - Francja



Oh Crab! - plaża



Nekojima - Japonia

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

Bezpłatna współpraca

Korekta: M. Stachniuk; Skład: J. Szafoni

PILGRIMS

OSOBLIWE WĘDRÓWKI-
LICZY SIĘ DROGA, NIE CEL



1-4



45 + min



10+

Wyruszamy do osobliwej krainy pełnej barwnych postaci i nietypowych zadań. Na naszej drodze mogą pojawić się kowale, rozbójnicy, smoki czy rycerze, a każdy z nich potrafi pomóc... choć nie zawsze. *Pilgrims. Osobliwe wędrówki* nie każe ratować księżniczki ani ratować świata przed zagładą. Jesteśmy po prostu wędrowcami, którzy ruszają przed siebie i próbują zrealizować kolejne przygody z pomocą napotkanych towarzyszy. Gra na pierwszy rzut oka wygląda jak niewinna wędrówka przez bajkową krainę, ale szybko okazuje się, że pod tą uroczą oprawą czai się całkiem sprytna układanka. Pakujcie więc swój skromny dobytek i ruszajcie w drogę.



Jak rozpocząć wędrówkę

Każda dobra wycieczka zaczyna się od zabrania najpotrzebniejszych rzeczy. W tej grze zamiast plecaka przygotowujecie jednak planszę, talię kart postaci i przedmiotów oraz karty i kafelki celów. I już na tym etapie ten tytuł daje do zrozumienia, że nie będzie dwóch identycznych podróży, bo poza tym wybieracie jednego z czterech dostępnych przewodników. Gdy wszystkie przydatne drobiazgi zostaną spakowane, już po chwili zastanawiacie się, dokąd ruszyć i kogo warto mieć u swego boku.

Patrzcie na karty przygód i zadań, i niemal od razu zaczynacie układać plan wycieczki. Zamiast jednej wielkiej misji dostajecie serię mniejszych wyzwań. Do ich wykonania potrzebne będą odpowiednie przedmioty i właściwi towarzysze, dlatego już od pierwszych tur zaczynacie patrzeć na karty, które najlepiej wpiszą się w obrany cel.



Same zasady gry są bardzo proste. Ich nadmiar nie przytłacza, a każda tura jest krótka i sprowadza się do kilku decyzji, ale właśnie z tych drobnych wyborów rodzą się najciekawsze historie. Na początku obowiązkowy jest **ruch** pionkiem po planszy. Kierunek, w którym pędzycie, aby zdobyć jedną z kart, określa Wasza planszетка. Zaznaczacie na niej, którą opcję ruchu wybieracie, a następnie zgodnie z narysowanym schematem kierujecie tam swojego przewodnika. Sprytnym pomysłem jest możliwość dowolnego obrócenia ruchu. Nagle okazuje się, że pozornie niedostępna lokacja jest dosłownie na wyciągnięcie ręki. Kiedy dotrzecie na docelowe miejsce, pobieracie z niego kartę na rękę. Może to być przedmiot jak np. lina, gitara czy miotła. Sama nazwa przedmiotu czy ilustracja schodzi tutaj na drugi plan. Znacznie ważniejsze są symbole widniejące na kartach, bo to właśnie one pozwalają realizować kolejne przygody lub aktywować karty towarzyszy.



Po dołożeniu jednej ze zdobytych kart do grupy możecie **aktywować** Waszego pomocnika przy pomocy odpowiedniej karty przedmiotu. Większość postaci ma własne, unikalne zdolności i zazwyczaj można z nich skorzystać tylko raz. I właśnie tutaj gra pokazuje swój charakter, bo poszczególne postacie nie są jedynie kartami z ikonami, a przypominają bohaterów małej opowieści. Raz karczmarz pomoże zdobyć potrzebny symbol do realizacji celu, innym razem drwal umożliwi przemieszczenie się dodatkowo na inną lokację, i tym samym zdobycie dodatkowej karty, a smok... Cóż, smok po prostu robi rzeczy po swojemu. Ale jest przyjazną istotą. Tak samo ważną kartą jest Wasz przewodnik. To dzięki jego umiejętności możecie **zarezerwować** sobie dowolną kartę przygody, którą wykładacie obok swojej planszетки. Co ważne, każdy gracz może mieć tylko jedną taką kartę w rezerwie. Aby ją zrealizować, należy spełnić jej wymagania. Najczęściej musicie mieć w swoich zasobach karty z odpowiednimi symbolami przygody (które odrzucacie z ręki, jak i ze stołu) oraz towarzyszy właściwego rodzaju. Niektórzy towarzysze pozostaną z Wami na dalszą część wędrowki, inni po realizacji karty przygody trafiają pod przewodnika, gdzie nadal będą mogli przynieść punkty podczas końcowego podliczania.



Zadania do wykonania

Jedną z możliwości punktowania w grze jest realizacja zadania. Możecie się do niego **zgłosić**, odrzucając wymaganą liczbę kart z odpowiednimi ikonami. To opcjonalna czynność, ale dzięki niej macie szansę na dodatkowe punkty zwycięstwa oraz bonus w postaci żetonu koniczynki (o nich nieco dalej). Już po kilku turach okazuje się, że wybór kafelka zadania zaczyna wyznaczać kierunek całej wyprawy i wpływa na długofalowy plan, bo wymaga zbierania kart z odpowiednimi symbolami. To dobrze pokazuje, że nie jest to tylko „dorzucenie punktów”, ale faktyczna oś decyzji. Czy skupić się na kartach określonego rodzaju? A może kolekcjonować konkretnych towarzyszy? Im więcej zdobędziecie kart danego rodzaju, tym więcej punktów doliczycie sobie na koniec gry. A ponieważ macie do wyboru tylko dwa z trzech zadań, decyzja, którą ścieżkę obrać, jest dość kluczowa. Gra nie narzuca jednego rozwiązania i właśnie dlatego kolejne partie potrafią przebiegać zupełnie inaczej. Na co warto zwrócić uwagę to fakt, że w pełnym czteroosobowym składzie wyścig o konkretny kafelek jest bardzo widoczny, ponieważ nie wszyscy mają szansę na rezerwację zadania, a przy tym na punkty za jego realizację. Gdy gra się w mniejszej grupie, rywalizacji o nie aż tak nie widać, a czasami są one nawet w ogóle nieobsadzone, bo gracze skupiają się na lepiej punktujących kartach przygód.

Ostatnią fazą tury gracza jest **uzupełnienie** wolnych miejsc na planszy kartami odpowiedniego typu. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że gdy któryś z pionków graczy zajmuje miejsce na planszy, to na tym polu nie uzupełnia się kart, zatem nie wiadomo, jakie przedmioty lub towarzysze trafią się w dalszej rozgrywce. Puste pola uzupełniane są dopiero, gdy pod koniec tury któregoś z graczy zostaną zwolnione. Zatem możliwość doboru interesującej nas karty w pewnym stopniu ogranicza się do tych pozostałych na planszy. Po prostu będziemy zmuszeni do dobierania w ciemno z talii, co zwiększa odczucie losowości.



Przy okazji warto o niej wspomnieć, bo ta w grze *Pilgrims. Osobliwe wędrówki* jest bardzo duża. Za sprawą dociągu kart z talii nigdy nie wiadomo, co się trafi. Kombinacji kart z symbolami przygody i aktywacji jest naprawdę sporo, przez co czasami jesteśmy zmuszeni poprzez ruch pionkiem dobrać kartę, która niekoniecznie będzie nam pasowała. Losowość czasem podcina skrzydła planom, ale też świetnie pasuje do samej idei wędrówki – przecież w drodze rzadko kiedy wszystko układa się po naszej myśli. Na szczęście w grze występują żetony koniczynek. Pełnią one rolę jokerów, dzięki czemu – odrzucając odpowiednią ich liczbę – możecie „zamienić” niepasujący symbol na taki, którego potrzebujecie np. do aktywacji karty towarzysza.

Koniczynki zdobywa się na kilka sposobów: realizując niektóre karty przygód, aktywując umiejętności towarzysza, zgłaszając się do niektórych zadań lub rezygnując z aktywacji karty towarzysza. Ich zdobywanie jest zatem nie aż tak łatwe, jak byśmy chcieli, a ich niedobór jest często odczuwalny. To, co często wybierali gracze, aby zwiększyć sobie pulę koniczynek, to właśnie pobieranie ich zamiast zagrywania kart przedmiotów. Trzeba jednak rozważyć obierając tę strategię, bo może się okazać, że nie będziemy mieli z kim realizować przygód. A to jest jednym z głównych celów w tej grze.



Rozgrywka w *Pilgrims. Osobliwe wędrówki* toczy się przez cztery rundy, co sprawia, że gra nie ma czasu się rozlać – trzeba podejmować decyzje konkretnie i bez zbędnego odwlekania i przeciągania w nieskończoność. Punkty zdobywa się za zrealizowane karty przygód, zestawy koniczynek i wypełnione zadania. Dodatkową możliwością punktowania jest wariant gry wykorzystujący karty wędrówki. W swoich rozgrywkach wprowadzaliśmy go od samego początku, ponieważ przygotowanie jest banalnie proste, a gra dzięki temu nabiera jeszcze większej głębi strategicznej. Polega to na tym, że każdy z graczy wybiera jedną kartę wędrówki z zaznaczonymi polami, które należy odwiedzić, aby zrealizować taką kartę i otrzymać z niej bonus. Po spełnieniu wymagań gracz dobiera kolejną kartę i może ponownie rozpocząć swoją wędrówkę ku lokacjom wskazanym na karcie. Mimo że ten wariant jest opcjonalny, warto włączyć go do każdej gry. Co zabawne, sami regularnie zapominaliśmy o wybranych kartach. Dopiero po kilku turach ktoś nagle stwierdzał: „Przecież przed chwilą byłem w tej lokacji!”. I chyba właśnie takie momenty najlepiej oddają klimat tej gry – trochę chaotycznej, trochę nieprzewidywalnej i bardzo ludzkiej podróży.

Kiedy Wasza wędrówka dobiega do końca? Punkty podliczacie po zakończeniu czwartej rundy. Dla ułatwienia ich liczenia na odwrocie kart graczy jest tor punktacji. Na nim zaznaczacie swoje osiągnięcia, a gracz z największą ich liczbą zostaje najbardziej doświadczonym pielgrzymem.



Wrażenia z wędrowki

Pilgrims. Osobliwe wędrowki to rywalizacyjna gra rodzinna o przemierzaniu mapy, zbieraniu kart przedmiotów i pozyskiwaniu towarzyszy, a także wykorzystująca planowanie ruchu i realizację przygód. Nie udaje wielkiej epopei, ale właśnie dzięki temu broni się najlepiej – jest lekka, sprytna i ma w sobie tyle uroku, że łatwo dać się jej porwać na kolejną małą wyprawę.

Już po pierwszej partii można odnieść wrażenie, że ten tytuł nie próbuje za wszelką cenę imponować rozbudowanymi mechanikami czy skomplikowanymi zależnościami. Jego siła tkwi gdzie indziej. To jedna z tych gier, które z pozoru wydają się lekką karcianką o przemieszczaniu pionka po planszy, a po kilku turach okazują się całkiem sprytną kombinatoryką w podróżniczym przebraniu. To nie jest spacer dla spaceru, tylko ciągłe układanie małych planów, które trzeba dopasować do tego, co akurat podsunie nam karta.

Wielkie wrażenie robi sposób, w jaki poszczególne karty zaczynają ze sobą współpracować. Każda postać posiada własną zdolność, a przedmioty mogą okazać się przydatne w nieco innych okolicznościach. W efekcie niemal od początku partii próbujemy dopasować do siebie elementy tej układanki. Nagle okazuje się, że przed chwilą niepotrzebny kataryniarz staje się kluczowym towarzyszem wyprawy, a przedmiot, który dobraliśmy „na wszelki wypadek”, właśnie pozwala ukończyć długo wyczekiwaną przygodę.



To również jedna z tych gier, które potrafią zaskoczyć kierunkiem działania. Podczas rozgrywek wielokrotnie łapaliśmy się na tym, że obrany plan trzeba było porzucić i improwizować. I właśnie wtedy zabawa była największa. Bo tytuł nie nagradza sztywnego trzymania się jednej strategii. Czuć tu przyjemność z kombinowania. Każda decyzja ma znaczenie, ale żadna nie jest przesadnie ciężka, więc gra nie męczy. Dzięki temu *Pilgrims. Osobliwe wędrowki* dobrze trafia w punkt między lekką rodzinną zabawą a planszówką wymagającą sprytu.

Ogromnym atutem gry jest także jej regrywalność. Liczba kart postaci, przedmiotów i przygód oraz ich losowy dobór sprawiają, że każda partia przebiega w inny sposób. Niektóre zadania uda się zrealizować mimochodem, podczas gdy inne będą wymagały kilku tur przygotowań i odrobiny szczęścia przy dociągu kart. Ciekawym aspektem jest to, że początkowo do dyspozycji są trzy „łatwiejsze” karty przygody, ale po drugiej rundzie ich liczba zmniejsza się do dwóch, bo do gry wchodzi trzecia „trudniejsza”. Tym samym widać, że gra ewoluuje i zmusza graczy do jeszcze większego kombinowania.





Na osobną pochwałę zasługuje również oprawa wizualna. Charakterystyczne ilustracje mają w sobie coś niezwykle ciepłego i nieco przewrotnego. Każda karta wygląda jak fragment osobnej baśni, a jej bohaterowie mają własny charakter. Trudno się nie uśmiechnąć, gdy do wykonania ważnej misji wyruszają razem książę, wyjec i pieniek, a cała ta nietypowa kompania zachowuje się tak, jakby był to zupełnie zwyczajny dzień w podróży. I chyba właśnie to zapamiętaliśmy z rozgrywek najbardziej. Po zakończeniu partii nie wspomina się tego, kto zdobył o dwa punkty więcej od pozostałych. Znacznie częściej wracały wspomnienia z tego, czego zabrakło do realizacji przygody, z poszukiwań jednej konkretnej karty oraz wrażenia o bohaterach, których udało się pozyskać. A przecież właśnie takie opowieści najchętniej zabiera się ze sobą z każdej podróży.

Choć *Pilgrims. Osobliwe wędrówki* potrafi oczarować klimatem i pomysłowością, nie jest grą pozbawioną drobnych potknięć. Losowy dobór kart sprawia, że czasem trzeba długo czekać na postać lub przedmiot idealnie pasujące do naszych planów – szczególnie gdy na planszę trafiają karty tego samego koloru. Oczywiście gra zachęca do improwizowania i zmiany obranej ścieżki, ale nie każdy gracz będzie czerpał przyjemność z porzucania starannie przygotowanej strategii.



W trakcie partii zdarzały się również momenty przestoju decyzyjnego. Zasady rozgrywki są proste, jednak liczba możliwych kombinacji kart i sposobów realizacji przygód potrafią na chwilę zatrzymać niektórych graczy. Niby mamy niewiele rzeczy do zrobienia, ale paradoksalnie obranie konkretnego kierunku na mapie powoduje chaos w głowie. Przy pełnym składzie widać to najlepiej, bo zmienny układ kart potrafi namieszać dość znacząco. A jeśli dojdzie do tego fakt, że wypatrzoną kartę przygody podkradnie nam przeciwnik, to zmiana strategii jeszcze bardziej może sfrustrować gracza, który układał sobie plan na kolejną turę. Ta negatywna interakcja może nie wpływa bezpośrednio od innych osób przy stole, bo nie walczymy między sobą o miejsce na planszy, to jednak w połączeniu z losowością wybrzmiewa dość wyraźnie.

Pod względem wykonania *Pilgrims. Osobliwe wędrówki* robi bardzo dobre wrażenie. Symbole na kartach są czytelne, chociaż warto mieć pod ręką wydrukowaną stronę z opisem efektów. Sama plansza też jest ciekawie zilustrowana i przedstawia krainę, po której będziemy poruszać się naszym przewodnikiem, mimo że i tak niewiele z niej zobaczymy, bo będzie w pełni zakryta wyłożonymi kartami. To, co nam przeszkadzało, to brak dodatkowego miejsca na pionki. Co prawda instrukcja wskazuje, aby najpierw wziąć kartę z docelowego miejsca, a potem ustawić tam przewodnika, to jednak w praktyce wygląda to inaczej i gracze robią odwrotnie. Dlatego gdyby pola byłyby większe, grałoby się zdecydowanie łatwiej. Jeśli chodzi o wykonanie pionków przewodników, to tutaj wielkie brawa dla wydawcy – są one duże i swoją charakterystyką oddają klimat gry. Planszетки gracza to natomiast kawałek solidnej tektury z namalowanym schematem poruszania się, co jest praktyczne i w pełni pozwala opanować mechanikę gry. Każda z nich nawiązuje do klimatu, a dzięki temu, że z drugiej strony zawiera tor punktacji, łatwiej jest liczyć zgromadzone gwiazdki. Przy tym warto wspomnieć, że płytki przewodników także zachwycają wykonaniem i są dwustronne, dzięki czemu możemy wybrać, czy wszyscy zawodnicy grają według tego samego schematu, czy asymetrycznie.

Gra zawiera także wariant solo, w którym przyjdzie zmierzyć się z sokolnikiem. O tym trybie napiszę w kolejnym materiale.

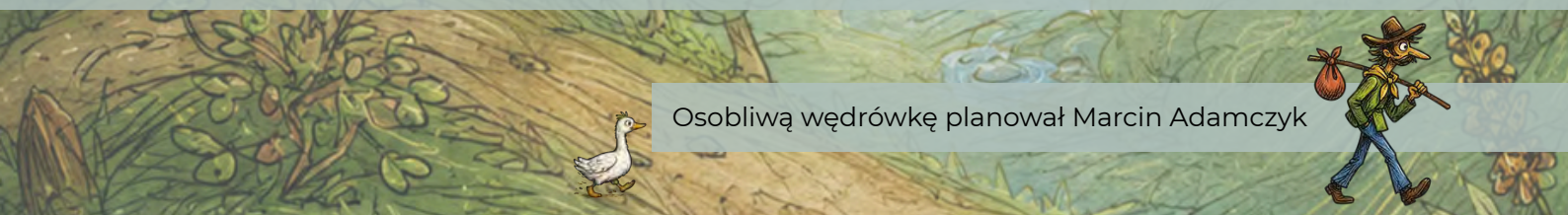




Podsumowanie

Pilgrims. Osobliwe wędrówki to lekka, ale zaskakująco sprytna gra familijna o wędrowaniu, planowaniu ruchów i realizowaniu przygód w świecie, w którym nawet zwykła droga potrafi zamienić się w małą opowieść z koniczynką, towarzyszem i odrobiną chaosu. Z jednej strony dostajecie proste zasady i krótkie tury, z drugiej – ciągle kombinowanie, jak najlepiej wykorzystać przedmioty, różnorodne postacie i ograniczoną liczbę rund, zanim wędrówka dobiegnie końca. Gra świetnie łączy lekkość z przyjemnym planowaniem. To tytuł, który nie udaje wielkiej epickiej wyprawy, tylko z uśmiechem pokazuje, że czasem największa przygoda zaczyna się od jednej dobrze dobranej karty i odrobiny szczęścia po drodze. Całość dopełnia przepiękna, charakterystyczna oprawa graficzna i lekki, baśniowy klimat. To właśnie on sprawia, że bardziej niż końcowy wynik pamięta się same przygody.

W *Pilgrims. Osobliwe wędrówki* wyruszacie z prostym planem i niewielkim bagażem, a wracacie z głową pełną wspomnień i opowieści, których nie dałoby się wcześniej zaplanować. I właśnie dlatego w tej grze rzeczywiście liczy się droga, a nie tylko cel.



Osobliwą wędrówkę planował Marcin Adamczyk



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

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

ZOSTAŃ MISTRZEM W SWYM RZEMIOŚLE!

KUNSZT



1-4



30-40 min



8+

Wydany w Polsce przez Red Square Games *Kunst* to propozycja, która już od pierwszego wejścia uwdzi swoim wyglądem i zaprasza graczy do świata artystycznej bohemy.

W trakcie rozgrywki uczestnicy wcielają się w role młodych, aspirujących twórców, starających się zdobyć jak największą renomę w pięciu rzemieślniczych dziedzinach: ceramice, szkłe, metaloplastyce, malarstwie oraz włókiennictwie. Tym, co najbardziej wyróżnia grę na tle innych planszówek, jest przepiękna, wręcz zachwycająca oprawa wizualna. Na kartach dominują motywy roślinne. Każdy element charakteryzuje wysoka jakość wykonania – poczynając od drewnianych kafelków, przez dwuwarstwowe plansze, na pięknie ozdobionym woreczku na kości kończąc. *Kunst* wydaje się pozycją idealną na relaksujący wieczór czy luźne wakacyjne spotkanie ze znajomymi. Pod artystyczną warstwą wizualną kryje się jednak mechanika o sporym potencjale negatywnej interakcji, gdzie złośliwe blokowanie przeciwników i podbieranie im kluczowych surowców nierzadko decyduje o ostatecznym zwycięstwie.

ZASADY

Kunst to gra przeznaczona dla jednego do czterech graczy, której zasady uchodzą za niezwykle proste i intuicyjne, przez co tytuł ten doskonale się sprawdzi jako gra familijna. Pod względem mechaniki projekt budzi uzasadnione skojarzenia z takim hitem jak *Azul*. Nadrzędnym celem zabawy jest zgromadzenie co najmniej 20 punktów renomy – spełnienie tego warunku jest sygnałem do zakończenia rozgrywki.

Centrum wydarzeń stanowi główna plansza z rynkiem surowców – jej rozmiar skaluje się w zależności od liczby graczy. W swojej turze gracz ma do wyboru tylko jedną z trzech dostępnych akcji: może on pobrać surowce z rynku, kupić jedną z pięciu dostępnych kart bądź po prostu spasować. Kiedy wszyscy przy stole zadeklarują pas, runda dobiega końca.

KARTY RZEMIEŚLNICZEK I INSPIRACJI

Na początku partii każdy z graczy dysponuje zaledwie jedną losową kartą początkowej Uczennicy, przypisaną do konkretnej dziedziny sztuki. To ona określa geometryczny wzór, który narzuca sposób pobierania drewnianych kafelków z głównej planszy. W miarę postępów w grze i kupowania kolejnych kart wzorów gracze nabywają będą kolejne tery rzemieślnicze, którymi są: Czeladniczki i Mistrzynie. Zwykła Uczennica, którą pozyskujemy przy zakupie pierwszej karty z danej dziedziny, pozwala

na zebranie z rynku zaledwie dwóch kafelków. Zakup drugiej karty z tej samej dziedziny sztuki daje nam dostęp do Czeladniczki, której wzór jest bardziej rozbudowany i pozwala na zgarnięcie trzech kafelków. Najwyższym i najtrudniejszym do osiągnięcia stopniem wtajemniczenia jest Mistrzynie. Wymaga ona zakupu aż czterech kart w jednej dziedzinie,



ale w zamian jej wzór pozwala na pobranie aż czterech kafelków w jednej akcji. Co niezwykle istotne, o ile Uczennice i Czeladniczki występują w puli w kilku kopiach i każdy z graczy może je zdobyć w tej samej partii, o tyle Mistrzini jest absolutnie unikalna i zdobyć ją może tylko ten, kto pierwszy zdobędzie cztery karty tej samej dziedziny sztuki. Wymusza to na graczach udział w zaciętym wyścigu i stałą obserwację poczynąń rywali. Na koniec gry zdobyte karty gwarantują dodatkowe punkty: Uczennice punktuja za różnorodność zebranych zestawów, każda Czeladniczka daje jeden punkt, a unikalna Mistrzini to potężny zastrzyk czterech punktów do ostatecznego wyniku.

Istotnym urozmaicheniem taktycznym w są karty inspiracji. Aby zdobyć taką kartę, gracz musi wykazać się sprytem i pobrać z rynku ostatni dostępny kafelek danego koloru, a następnie dobrać pasującą do niego kartę z dostępnej puli. Umiejętne wykorzystanie kart inspiracji pozwala na wyjście z trudnych sytuacji rynkowych. Dzięki nim gracz może manipulować ułożeniem kafelków na planszy, wymienić niechciany surowiec na inny – dostępny w puli odrzuconych, zignorować wzory pobierania w zamian za wzięcie zaledwie jednego surowca czy wreszcie zwiększyć pojemność swojego magazynu. Po użyciu zdolności karta jest odwracana i staje się ponownie aktywna dopiero w kolejnej rundzie. Ponadto niezależnie od tego, jak często karta była używana w trakcie partii, na koniec gry każda z nich dostarcza jeden dodatkowy punkt, który liczy się do ostatecznego wyniku.



WRAŻENIA Z ROZGRYWKI

Obok niewątpliwych zalet w postaci tempa gry, naprawdę doskonałego wydania i poczucia satysfakcji z rozwijania swojego artystycznego warsztatu trzeba zwrócić uwagę na kilka mechanicznych kompromisów, które mocno wpływają na odbiór tego tytułu. Gra – co do zasady – charakteryzuje się wszechobecną wręcz losowością. Dociąg kafelków z worka oraz pojawianie się kart wzorów i inspiracji bywają całkowicie nieprzewidywalne – ale tym właśnie charakteryzują się gry losowe. Potęguje to jednak problem niefortunnego balansu na samym starcie rozgrywki. Wylosowana na początku Uczennica ma bardzo duże znaczenie w kontekście pobierania kafelków i otrzymania pierwszej Czeladniczki. Skutkuje to zjawiskiem kuli śnieżnej – gracz, któremu trafiła się „lepsz” karta startowa, może szybciej awansować na ten stopień, dzięki czemu z każdą turą powiększa swoją przewagę nad pozostałymi. Uwydatnia się to szczególnie wtedy, kiedy karty wzorów zostaną wylosowane przez gracza z tą właśnie Uczennicą.

Choć wydawca podał, że gra zajmuje od 30 do 40 minut, to partię dla dwóch graczy można rozegrać znacznie krócej, bo w około 20 minut.



TRYB SOLO

Dla miłośników grania w pojedynkę twórcy przygotowali specjalny wariant solowy, który jest alternatywną wersją trybu 1 vs 1. Rolę drugiego gracza odgrywa tutaj bot, którego ruchy ściśle określa instrukcja. Nie trzeba więc za niego myśleć i można się skupić na własnych posunięciach. Celem gry solo jest nie tylko prześcignięcie sztucznego przeciwnika w liczbie punktów, ale także zrobienie tego możliwie jak najlepiej. Instrukcja proponuje kilka scenariuszy wygranej, które mogą się okazać satysfakcjonujące.

Podczas wypalania wazonów informacje o grze przedstawił czeladnik sztuki ceramiki Adam Ponikiewski

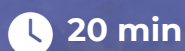
Dziękujemy wydawnictwu Red Square Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

Korekta: A. Gawin, P. Ciuła; Skład: J. Szafoni

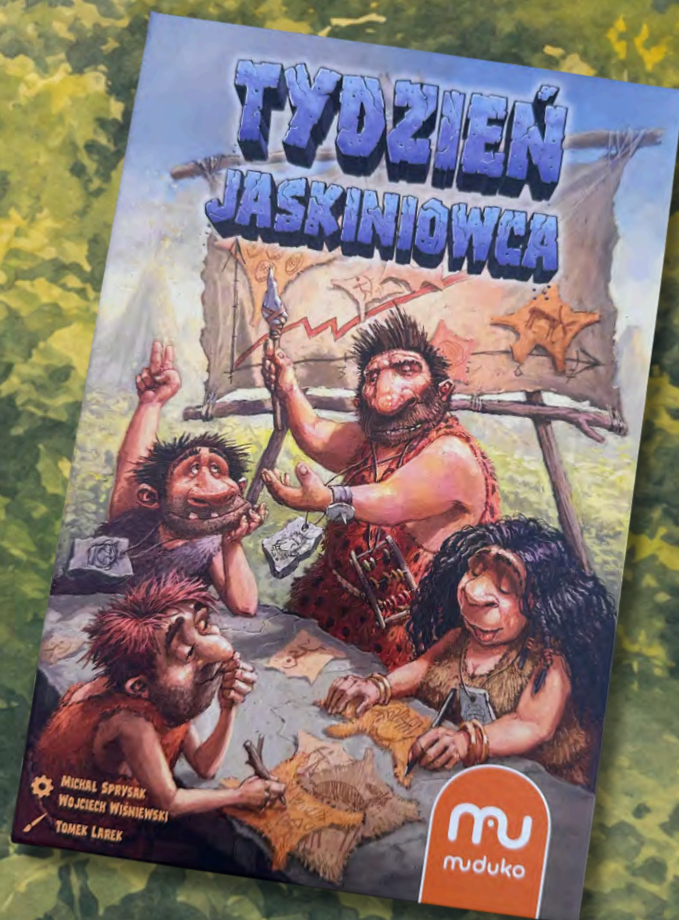


TYDZIEŃ JASKINIOWCA

ZOSTAŃ MISTRZEM KAMIENNEGO ZEN!



Tydzień jaskiniowca, wydany nakładem Muduko, to interesujący przedstawiciel wciąż zyskującego na popularności gatunku flip and write. Ta niepozorna gra, zaprojektowana z myślą o szybkich rodzinnych rozgrywkach oraz wakacyjnych wyjazdach, zaprasza uczestników do świata epoki kamienia łupanego, piśszcztliwie określanej w instrukcji mianem CEOlitu. Zadaniem graczy jest rzecz z pozoru karkołomna – utrzymanie prehistorycznego work-life balance'u. To przewrotne założenie zmusza uczestników rozgrywki do nieustannego poszukiwania równowagi między wyczerpującą pracą, niezbędną nauką a zasłużonym wypoczynkiem. Całość zamknięto w niezwykle przystępnych ramach czasowych, gdyż jedna partia trwa zaledwie około 20 minut, a zasady są na tyle intuicyjne, że do stołu z powodzeniem mogą usiąść również zupełni nowicjusze.



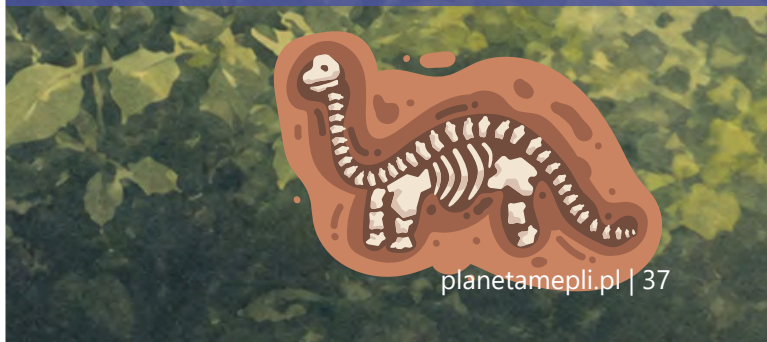
Klimat

Już przy pierwszym kontakcie z *Tygodniem jaskiniowca* daje się odczuć jego specyficzny, bardzo lekki i niezwykle relaksujący charakter. Gra absolutnie nie traktuje siebie poważnie, a jej nadrzędnym celem zdaje się wywołanie szerokiego uśmiechu na twarzach uczestników. Ta wyjątkowa atmosfera opiera się na komicznym zderzeniu prehistorycznych realiów ze współczesnymi, na wskroś korporacyjnymi koncepcjami dbania o własny wellbeing. To prehistoryczne planowanie nie ma jednak w sobie nic ze sztywnego korporacyjnego harmonogramu – to raczej dość niezdarne, podszyte absurdem próby przetrwania naszych przodków. Klimat budują przede wszystkim prze zabawne nazwy poszczególnych aktywności, doskonale uzupełniane przez humorystyczne ilustracje. W trakcie partii gracze mogą wpisać do swojego kalendarza tak osobliwe zajęcia jak: „po prostu wyglądamy na zajętych”, „kujon alfa” czy „osiągnięcie kamiennego zen”. Mimo braku bezpośredniej interakcji dzielenie się na głos swoimi absurdalnymi planami – gdy jeden gracz spędza poniedziałkowy poranek na zbieraniu rosy, a drugi zapycha grafik ucieczką przed rekinami – naturalnie generuje salwy śmiechu i tworzy radosną atmosferę przy stole.



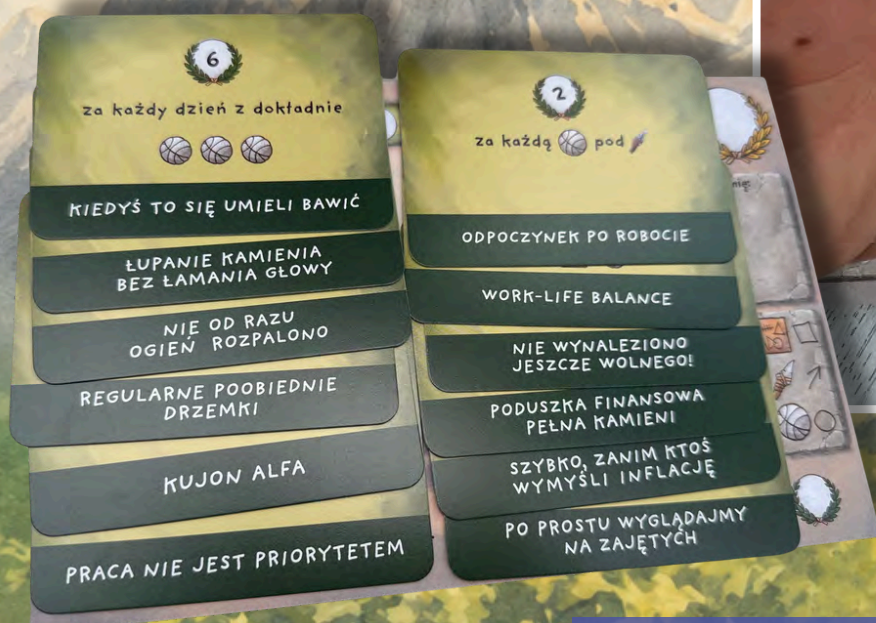
Wykonanie

Pod względem wydania i komponentów gra prezentuje dobry poziom. Karty są jedynie odkrywane i nikt nimi aktywnie nie gra, dlatego ryzyko ich szybkiego zniszczenia nie jest duże. Pudełko ma niewielki format – w sam raz, by zmieścić je do plecaka. W środku znajdziemy zaś wszystko, co niezbędne do natychmiastowego rozpoczęcia zabawy, łącznie z ołówkami (niestety zabrakło gumki, którą można by było skorygować pomyłkę lub błąd). Trzonem wyposażenia są: gruby notes z dwustronnymi arkuszami, 68 kart aktywności, 12 zielonych kart celów standardowych, 6 niebieskich kart celów weekendowych oraz jedna uniwersalna karta aktywności. Ów arkusz z notesu to nic innego jak plansza, na której każdy z graczy zaznacza swoje działania. Składa się z siedmiu kolumn odpowiadających kolejnym dniom tygodnia oraz pięciu wierszy oznaczających pory dnia: poranek, dwa pola południowe, wieczór i noc.



Zasady

Przygotowanie partii jest błyskawiczne. W każdej rozgrywce losuje się trzy cele standardowe oraz jeden weekendowy. Następnie z puli kart aktywności dobiera się losowo 24 sztuki i dzieli je na trzy stosy po osiem kart. Gra trwa zaledwie osiem szybkich rund. Na początku każdej z nich odkrywa się górną kartę z każdego stosu, a zadaniem graczy jest wybranie i wpisanie na swój arkusz dokładnie dwóch aktywności z dostępnej puli. Jeśli wylosowane akcje nam nie pasują, zawsze możemy się ratować opcjami dostępnymi na karcie uniwersalnej – wiąże się to jednak z koniecznością dopisania sobie punktu stresu.



W grze występują trzy podstawowe symbole, którymi żonglujemy na arkuszu: praca, nauka oraz rozrywka. Wpisując je, musimy bacznie zwracać uwagę na wymagania wskazane na kartach, takie jak przypisanie aktywności do konkretnego dnia czy pory. Mechanika opiera się na prostym, choć wymagającym sprytu zarządzaniu zasobami – monetami i stresem. Na początku gry dysponujemy jedną monetą, a kolejne zdobywamy dzięki ciężkiej pracy – każde cztery skreślone włącznie to nowy pieniążek. Są one niezwykle cenne, gdyż pozwalają opłacić wykonanie najsilniejszych akcji. Z drugiej strony musimy unikać stresu, symbolizowanego przez czaszki. Zarywanie nocy na pracę lub naukę, a także korzystanie z niektórych potężnych kart zwiększa jego poziom, co pod koniec gry mocno uszczupla nasz punktowy dorobek. Na końcowy wynik wpływa wiele czynników: niewydane monety, ujemne punkty za nagromadzony stres, a także dotkliwe kary za każde puste pole w kalendarzu, z wyjątkiem nocy – bo co do zasady w nocy się śpi, a jeżeli ktoś tego nie robi, to oczywiście ponosi odpowiednie konsekwencje. Ogromny zastrzyk punktowy możemy otrzymać dzięki tzw. balansowi – zebraniu w ciągu jednego dowolnego dnia trzech różnych symboli: pracy, nauki i rozrywki. Do wyniku doliczamy także nagrody za realizację celów z zielonych i niebieskich kart.

Wrażenia z rozgrywki

Tydzień jaskiniowca to tytuł, w którym główkowanie i optymalizacja każdego, nawet najdrobniejszego ruchu potrafią dać ogromną satysfakcję. Dynamiczne tempo i krótki czas rozgrywki sprawiają, że przy stole bardzo często pojawia się słynny „syndrom kolejnej partii” – gracze natychmiast mają ochotę na rewanż, skorygowanie błędów i poprawienie końcowego wyniku. Nie jest to jednak łatwe, gdyż za każdym razem losuje się inny zestaw celów standardowych i weekendowych.

Warto jednak zwrócić uwagę na cechy, które – w zależności od indywidualnych preferencji – mogą znacząco wpłynąć na odbiór tego tytułu. Przede wszystkim uczestnicy nie wchodzi z sobą w bezpośrednią interakcję. Nie mogą sobie przeszkadzać ani pomagać, ponieważ każdy skupia się wyłącznie na optymalizacji własnego arkusza. Jedynymi wspólnymi elementami są wylosowane cele oraz pula aktywności, z której gracze czerpią, by zaplanować swój tydzień. Nie oznacza to jednak, że podczas rozgrywki przy stole zapada cisza. Karty zawierają zabawne komentarze, których odczytywanie na głos – jak już wcześniej wspomniałem – może spowodować wybuchy śmiechu.



W grze występuje duża losowość, gdyż w każdej partii używa się jedynie 24 z 68 dostępnych kart aktywności. Gracze nie mają więc wpływu na to, czy na stole pojawią się akcje pozwalające zrealizować wylosowane na początku cele. Może to prowadzić do niefortunnych sytuacji, w których uniknięcie pustych pól w grafiku staje się niemożliwe mimo najlepszych chęci i świetnego planowania. Duże znaczenie ma tu doświadczenie – po kilku partiach gracz lepiej wie, ile może zaryzykować na początku i na jaki poziom stresu może sobie pozwolić, licząc, że ostatecznie korzyści przewyższą poniesiony koszt.



Tryb solo

Wspomniany wcześniej brak interakcji między graczami ma jednak ogromną zaletę – mechanika doskonale się sprawdza w wariancie jednoosobowym. Dzięki błyskawicznemu rozłożeniu elementów na stole tryb solo to fantastyczna opcja na szybki, dwudziestominutowy trening umysłu. W tym wariancie gracz mierzy się wyłącznie z własnym wynikiem, a jego celem jest nieustanne bicie kolejnych rekordów.

System oceniania dokonań solowych podtrzymuje humorystyczną konwencję gry, z przyrzużeniem oka przypisując graczom kolejne tytuły w zależności od osiągniętego wyniku. Zdobyć co najmniej 40 punktów zapewnia całkiem przyzwoite miano „Amatora Medytacji”. Jeśli uda nam się lepiej zoptymalizować swoje ruchy i uzyskać próg 50 punktów, otrzymujemy tytuł „Entuzjasty Równowagi”. Dla bardziej zaawansowanych planistów przewidziano „Praktyka Harmonii”, przyznawanego za zdobycie 60 punktów. Z kolei najwytrwalsi jaskiniowcy, którym uda się dobić do granicy 70 punktów, mogą się poszczycić najwyższym i najtrudniejszym do zdobycia zaszczytem – tytułem „Mistrza Kamiennego Zen”.



Podsumowanie

Biorąc pod uwagę wszystkie powyższe aspekty, *Tydzień jaskiniowca* jawi się jako bardzo udana i przemysłana propozycja dla osób poszukujących lekkiego, niezobowiązującego tytułu. Doskonale się sprawdzi jako wakacyjna gra do plecaka, przerwany między znacznie cięższymi, wielogodzinnymi pozycjami planszowymi czy po prostu sposób na wspólne spędzenie 20 radosnych minut w gronie rodziny i przyjaciół.



Relację z życia w CEOlicie zdał Adam Ponikiewski

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

ŻYWIÓŁY

SZYBKA POTYCZKA SIŁ NATURY



2-5



30 min



6+

Niektóre gry karciane próbują zaskoczyć dziesiątkami symboli, skomplikowanymi zasadami i instrukcją, którą najpierw trzeba studiować niczym starożytny manuskrypt. Żywioły idą w zupełnie innym kierunku. Już po kilku minutach wiadomo, co należy zrobić – rozwijać swoje żywioły, przeprowadzać ich ewolucje i jak najszybciej okiełznać dwa z nich. Brzmi prosto? Przekonajcie się sami.



Zaczyna się niepozornie

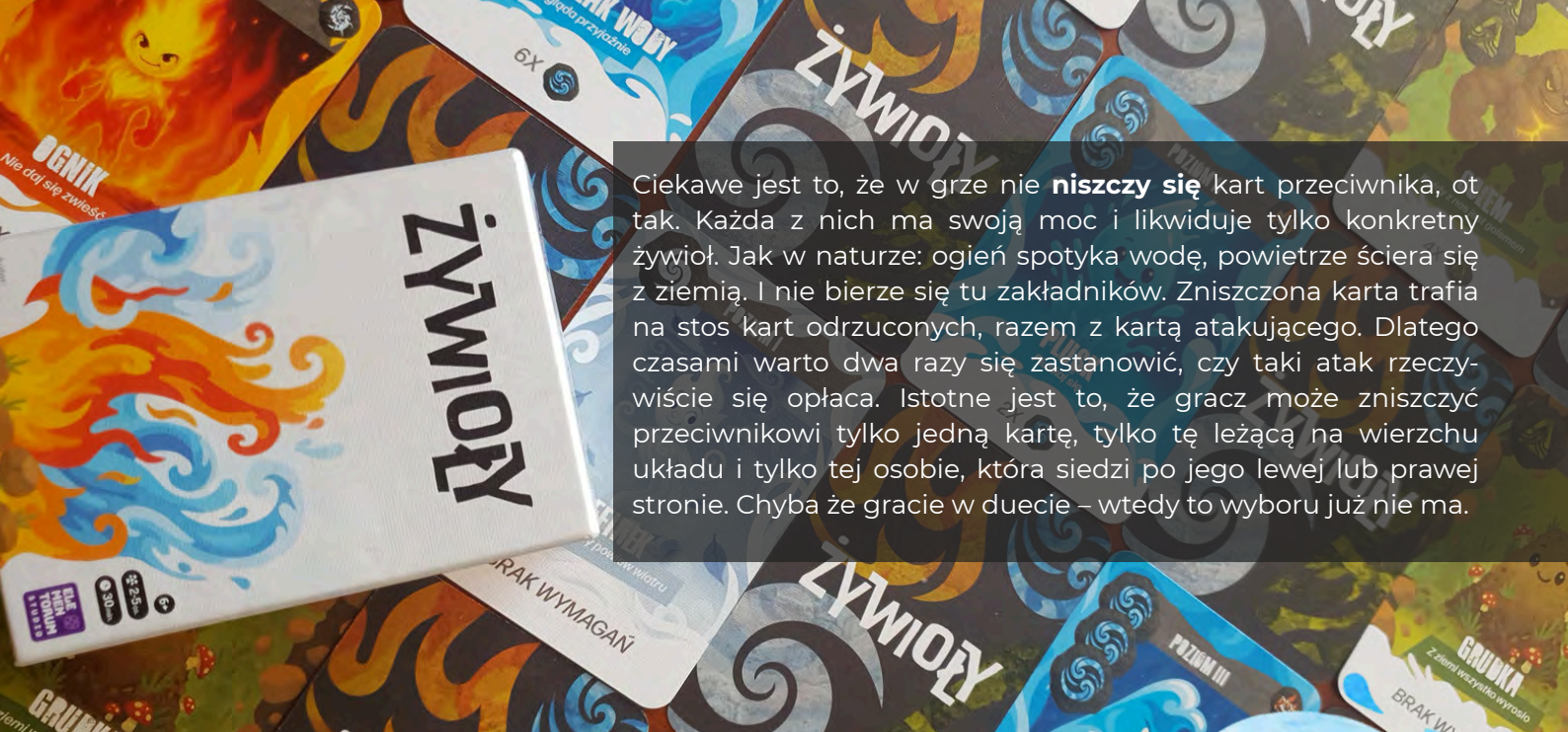
W niewielkim pudełku kryje się gra, która potrafi wywołać przy stole całkiem sporo emocji. Z pozoru wszystko wygląda tu bardzo lekko – talia kart, szybkie decyzje i prosty cel – ale już po chwili okazuje się, że za tą spokojną fasadą kryje się zaskakująco zgrabna i dynamiczna potyczka.

Każdy z graczy rozwija własne żywioły i próbuje doprowadzić je do najwyższego, czwartego poziomu. Cel jest prosty: stworzyć dwa w pełni rozwinięte układy, zanim zrobią to nasi przeciwnicy. Droga do zwycięstwa nie polega jednak wyłącznie na dokładaniu kolejnych kart i cierpliwym czekaniu na finał. Gdyby tak było, natura byłaby przewidywalna, a przecież wszyscy wiemy, że burza lubi pojawić się wtedy, gdy najmniej się jej spodziewamy.



Rozgrywkę rozpoczynacie od wyłożenia pięciu kart tworzących Pole żywiołów. Dobieracie na rękę po cztery karty z zakrytej talii i już możecie zacząć tworzenie własnych sekwencji. Początkowy etap to niewymagający dodatkowych warunków poziom pierwszy Waszego żywiołu, a etap końcowy odpowiada najmocniejszemu, czwartemu poziomowi. Na papierze wszystko wydaje się bardzo intuicyjne. Dopiero podczas rozgrywki okazuje się, że kilka decyzji potrafi zaważyć na losach całej partii.





Ciekawe jest to, że w grze nie **niszczy się** kart przeciwnika, ot tak. Każda z nich ma swoją moc i likwiduje tylko konkretny żywioł. Jak w naturze: ogień spotyka wodę, powietrze ściera się z ziemią. I nie bierze się tu zakładników. Zniszczona karta trafia na stos kart odrzuconych, razem z kartą atakującego. Dlatego czasami warto dwa razy się zastanowić, czy taki atak rzeczywiście się opłaca. Istotne jest to, że gracz może zniszczyć przeciwnikowi tylko jedną kartę, tylko tę leżącą na wierzchu układu i tylko tej osobie, która siedzi po jego lewej lub prawej stronie. Chyba że gracie w duecie – wtedy to wyboru już nie ma.

Jak to w karciankach bywa, czasami zestaw kart na ręce nijak nie pasuje do Waszej strategii. Ani nic nie wzmocnicie, ani nikogo nie zaatakujecie – po prostu niemoc w rękach. Co wtedy robi gracz? **Wymienia** dowolną liczbę kart, dobierając nowe karty zarówno z talii, jak i maksymalnie jedną z Pola żywiołów. Obowiązuje jednak limit czterech kart na ręce, więc gra nie pozwala za bardzo się nachapać. I to jest bardzo ciekawe w *Żywiotach*: macie ograniczone możliwości kolekcjonowania kart, więc ciągłe ich wymienianie nadaje grze dynamiki i zmusza do aktywnego budowania układów. Żywioty pozostają więc w nieustannym ruchu. Raz wszystko płonie, chwilę później sytuacja przypomina ciszę przed burzą, by za moment znowu zamienić się w mały kataklizm. Do tego dochodzi kontrola rynku i zwracanie uwagi na to, co mają przed sobą przeciwnicy. Tu nie ma miejsca na lekki zefirek – gra cały czas zmusza Was do zmagania się z kartami. Aż do samego końca – stworzenia drugiego żywiołu na maksymalnym poziomie.



Kiedy już nastąpi apogeum

Żywioły sprawiają wrażenie gry, która od początku wie, czym chce być: szybką, prostą do wejścia, ale i nieco złośliwą – żeby przy stole nie powiało nudą. To taki tytuł, który nie próbuje udawać wielkiej, żywiołowej bestii, tylko raczej małą, zwinną karciankę – wbrew nazwie. Nie ma tu miejsca na długie przygotowania i wielowarstwowe strategie, planowane z kartką papieru w rękę. Zagranie pierwszych kart od razu zachęca do kombinowania. Czy rozwijać już posiadany żywioł? Przygotować się do ewolucji? A może wykorzystać okazję i osłabić przeciwnika? Decyzje są proste, ale ich konsekwencje potrafią być zaskakująco dotkliwe. Trzeba non stop trzymać rękę na pulsie, bo przeciwnik tylko czeka na Wasze potknięcie.

Negatywna interakcja szczególnie odczuwalna jest pod koniec rozgrywki. Coraz częściej gracze wykorzystują akcje ataku, żeby spowolnić tempo rozwoju swoich przeciwników. Podczas rozgrywek zdarzało się, że ataki następowały raz po raz i gracze nawzajem częściowo niszczyli sobie układy. Chociaż były i takie sytuacje, kiedy jeden z graczy konsekwentnie budował drogę do najwyższego poziomu, szczęśliwie unikając ciosów. Po prostu losowość kart mu sprzyjała. I to właśnie najlepiej oddaje charakter Żywiołów: z kilku zasad powstaje nieprzewidywalna rozgrywka, mocno zależna od szczęścia w doborze kart.



Wszystko tu gra?

Czy *Żywioły* mogą mieć swoją piętę achilleusową? Ze względu na prostotę zasad gra po kilku partiach może zacząć się wydawać trochę przewidywalna. Schemat budowania, wzmacniania i niszczenia działa sprawnie, ale jeśli ktoś szuka większej głębi albo bardziej rozbudowanej sieci zależności, może poczuć niedosyt. Pewnym zaskoczeniem okazało się dla mnie dołączenie do gry tylko dwóch kart pomocy oraz użycie mikroskopijnej czcionki z zasadami na jednej ze stron. Lepszym rozwiązaniem byłoby graficzne przedstawienie możliwych akcji.

To, czego mi trochę zabrakło, to karty akcji, które mocniej zmieniałyby działanie żywiołów albo jeszcze bardziej wpływały na ruchy przeciwników. Kto wie, może wydawca zdecyduje się na jakiś dodatek?

Na plus trzeba natomiast zapisać samo wykonanie kart, które są czytelne, bez nadmiarowych informacji rozpraszaających gracza. Grafiki świetnie ukazują siły natury: od przyjemnych kart poziomu pierwszego do potężnych kart wyższych poziomów, które naprawdę sprawiają wrażenie czegoś, z czym lepiej nie zadzierać.

Podsumowanie

Żywioły to szybka, lekka i dynamiczna karcianka, która dobrze sprawdza się jako krótka planszowa potyczka dla całej rodziny. Proste zasady i satysfakcja z budowania własnego układu idą tu w parze z bezpośrednią interakcją i odrobiną losowości. Krótkie reguły powodują, że już po kilku chwilach można zasiąść do rywalizacji i zacząć budować swoje żywioły. Gra potrafi dać sporo frajdy, ale nie obiecuje wielogodzinnej strategicznej zawieruchy. To raczej niewielki podmuch niż niszczycielski huragan. Ale czasami właśnie taki lekki powiew wystarczy, żeby na pół godziny rozpętać przy stole całkiem przyjemną planszówkową burzę.



Żywioły próbował okiełznać Marcin Adamczyk



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

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



wakacyjna
KOLOROWANKA



Draft – sztuka wybierania tego, czego inni potrzebują najbardziej

Draft to jedna z tych mechanik, które na pierwszy rzut oka wydają się niewinne. Dostajesz kilka kart, zatrzymujesz jedną, resztę przekazujesz dalej. Proste, eleganckie, szybkie. Tylko że po chwili okazuje się, że nie zawsze wybierasz to, co jest dla Ciebie najlepsze – zaczynasz patrzeć na karty, których najbardziej potrzebują inni. I właśnie w tym momencie draft przestaje być mechaniką wyboru, a zaczyna być grą w odczytywanie intencji innych graczy.

Każda karta zmienia układ przy stole

Na początku draft wygląda jak klasyczna optymalizacja: masz kilka opcji, oceniasz ich wartość i bierzesz tę, która najlepiej pasuje do Twojego planu. Ale już po kilku turach coś zaczyna się zmieniać. Zauważasz, że ktoś zbiera konkretny kolor, idzie w symbole lub konsekwentnie buduje swoją strategię. I nagle nie chodzi już tylko o to, co przyda się Tobie, bo karta, której nie weźmiesz, trafi do kogoś innego. Każda decyzja tutaj ma dwa skutki: wzmacnia Ciebie... i może wzmocnić przeciwnika.



Kiedy blokowanie jest ważniejsze niż rozwój

Najlepiej widać to w 7 Cudach Świata. To gra, która na pierwszy rzut oka wygląda na spokojne budowanie cywilizacji, ale w praktyce szybko zamienia się w ostrą walkę o symbole, zasoby i punkty. Jeśli widzisz, że gracz obok zbiera symbole naukowe, zaczynasz mieć dylemat: wybrać kartę, która pasuje do Twojej strategii, czy zabrać element, który pozwoliłby mu wystrzelić punktowo? Bardzo często najlepsza okazuje się ta druga opcja.

Czytanie stołu zamiast kart

Draft nagradza graczy, którzy patrzą dalej niż tylko na karty w swojej ręce. Dobrym przykładem jest Sushi Go! Na poziomie zasad to lekka gra o zbieraniu zestawów. Ale już po kilku turach zaczynasz widzieć, kto zbiera tempurę, kto poluje na sashimi, a kto odkłada punktowanie na desery. Twoje decyzje zaczynają się zmieniać. Nie bierzesz już karty, która najlepiej pasuje Tobie, tylko tę, która psuje plan przeciwnika.

Planowanie kilku tur do przodu

W bardziej złożonych grach draft przestaje być tylko reakcją na sytuację, a coraz częściej staje się planowaniem. Świetnie jest to pokazane w *Na skrzydłach*. Choć nie mamy tu klasycznego draftu, wybór kart opiera się na podobnej zasadzie: musisz ocenić nie tylko to, co chcesz zagrać teraz, ale też to, jak dany ptak wpłynie na Twój silnik za kilka tur. Czy wziąć kartę, która daje natychmiastową korzyść, czy może taką, która zapunktuje na koniec gry? A może zabrać kartę, która idealnie pasuje przeciwnikowi?

Kiedy każdy wybór jest stratą

Jedną z najciekawszych rzeczy w draftie jest to, że często nie ma dobrego wyboru, są tylko te mniej złe. Szczególnie widoczne jest to w *Nowym Wspaniałym Świecie*. Gracze draftują karty, które mogą zbudować, przetworzyć na zasoby albo zostawić na później. Każda decyzja oznacza rezygnację z czegoś innego. Jeśli weźmiesz kartę pod produkcję, tracisz coś, co mogło dać punkty. Jeśli skupisz się na punktach, może zabraknąć zasobów, by zbudować potrzebne karty. A z tyłu głowy cały czas masz świadomość, że karta, którą odrzucisz, trafi do kogoś innego.

Draft jako tempo gry

W wielu grach draft nie tylko wpływa na decyzje, ale też na tempo rozgrywki. Bardzo dobrze pokazuje to *7 Cudów Świata: Pojedynek*, choć tutaj mamy raczej odkryty wybór kart niż klasyczny draft. Każda karta, którą bierzesz, odsłania kolejne opcje, a każdy ruch zmienia dostępność innych wyborów. Znaczenie ma zatem nie tylko to, co wybierzesz, ale też kiedy to zrobisz. Jeśli poczekasz za długo, ktoś zabierze Ci kluczową kartę. Jeśli zrobisz coś za wcześnie, możesz odsłonić przeciwnikowi lepszą opcję. W efekcie draft zaczyna kontrolować tempo całej partii.



Dlaczego draft działa tak dobrze

Draft jest jedną z tych mechanik, które łączą prostotę zasad z dużą głębią decyzji. Zasady są banalne, decyzje – już niekoniecznie. To mechanika, która zmusza do patrzenia na innych graczy, nagradza przewidywanie i tworzy napięcie bez bezpośredniego konfliktu. Nie niszczyś komuś zasobów, nie atakujesz go wprost, po prostu... nie dajesz mu tego, czego potrzebuje. I to wystarczy.

Najciekawsze w tej mechanice jest to, że nigdy nie masz pełnej kontroli. Możesz mieć plan i wiedzieć, co chcesz zrobić. Ale zawsze jesteś zależny od tego, co robią inni. To sprawia, że każda partia wygląda inaczej.

Draft nie zawsze polega na wybieraniu najlepszych kart dla siebie. Czasem ważniejsze jest to, żeby nie oddać komuś tej jednej, której właśnie najbardziej potrzebuje. I jeśli w którymś momencie łapiesz się na tym, że bierzesz coś tylko dlatego, żeby osoba obok tego nie dostała... to znaczy, że grasz dokładnie tak, jak mechanika tego od Ciebie oczekuje.

Kornelia Szpak, IG:@meeple_mi

Never Going Home

– rzut okiem na podręcznik główny

Never Going Home jest znane na polskim rynku jako gra z bezkompromisowym podejściem do gatunku weird war i horroru psychologicznego. Obecnie jest to jeden z najbardziej fascynujących i spójnych wizualnie RPG-ów na rodzimym rynku, będący jednocześnie grą reprezentującą bardzo niszowy system – gdyż o NGH za wiele nie usłyszymy. Więcej o systemie przeczytać możecie w numerze marcowym.

Dzisiaj poddam omówieniu polskie wydanie podręcznika głównego do systemu *Never Going Home: Bez Powrotu*. Odpowiemy sobie na pytanie, czy warto mieć je na swojej półce.

Format i oprawa

Choć rynkowe standardy przyzwyczyły graczy do monumentalnych, ciężkich ksiąg w formacie A4 (jak *Dungeons & Dragons* czy *Zew Cthulhu*), polski wydawca NGH, Alis.Games, zdecydował się zachować oryginalny, kompaktowy format. Otrzymujemy podręcznik w rozmiarze B5, na który składa się 111 stron, nie licząc suplementów, takich jak karta postaci.

Ten klimatycznie wykonany wolumin stylizowany jest na notes oficera lub kajecik wojaka, któremu ów zeszyt już się nie przyda. Dzięki temu może służyć przy stole jako bezpośrednie, organiczne narzędzie budowania immersji – każda strona ma coś z poślizgniętego, zalanej kawą, herbatą czy inną brudzącą cieczą listu.

Książka zajmuje minimalną przestrzeń na i tak zazwyczaj zagraconym stole gry. Łatwo ją odłożyć za zasłonkę Mistrza Gry, a gabaryt idealnie „leży” w dłoni, zmuszając do zupełnie innego, intymniejszego wertowania. Wiąże się to oczywiście ze swego rodzaju uciążliwością, bo mniejszy format stanowi ograniczenie możliwości do zawarcia ilości treści – strony A4 zmieszczą przecież znacznie więcej.

Oprawa jest twarda i dość przyjemna w dotyku. Podczas sesji prowadzonych przy świecach – o ile ktoś się na takie pokusi (uwaga na pożar!) – nie powinniśmy mieć problemu z tym,

że tekst będzie odbijać światło. Zdobiący ją żołnierz w masce gazowej z miejsca wprowadza nas w klimat uniwersum i zapowiada to, co może nas spotkać podczas gry.

O układzie i ilustracjach słów parę

Układ treści jest nieco inny od tego, do czego mogliśmy przywyknąć. Tworzenie postaci, które często odbywa się tuż po wprowadzeniu, tutaj ma miejsce dopiero po omówieniu mechaniki. W tym przypadku wydaje się, że wygodniejsze mogłoby być zachowanie „standardowej” kolejności znanej z klasycznych podręczników, gdzie wszystko opisywane jest po kolei, a testy omawia się, gdy postać jest już zrobiona. Materiały fabularne – raporty, listy, depeche – ujęto w ramki świetnie udające oryginalne blankiety, co jest kolejnym elementem działającym na wyobraźnię.

Choć wydawać się może to oczywiste, to warto dodać, że na końcu podręcznika znajduje się karta postaci i wielka karta „X”. Jej przeznaczeniem jest pojawić się na stole w momencie, kiedy któryś z graczy (lub Mistrz Gry) będzie chciał urwać wątek z przyczyny, którą nie musi się dzielić z innymi.

Podsumowanie

Polskie *Never Going Home: Bez powrotu* wydane nakładem Alis.Games to świetnie wykonana robota. Porządny podręcznik w twardej okładce, wyglądającej na taką, która przetrwa wiele.

Z uwagi jednak na to, że jest to system niszowy i trudny w odbiorze – nie jest to pozycja obowiązkowa dla każdego RPG-owca. Można wręcz założyć, że dla większości będzie to podręcznik, którego nie tyle nie potrzebują, co lepiej żeby nie posiadali na półce, jeżeli chcą spać spokojnie. Ja jednak mam i bardzo mi z tym dobrze.

Przewodnik Spaczonego Szlaku

www.facebook.com/PrzewodnikSpaczonegoSzlaku

www.instagram.com/drogaspaczenia/

Korekta: P. Ciuła,
P. Miodyńska;
Skład: J. Szafoni

Zródło: <https://shorturl.at/EzWjp>

GEEKOWY HOROSKOP

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, dlaczego niektóre gry planszowe przyciągają Was bardziej niż inne? Może to wcale nie przypadek, a wpływ gwiazd i planet na planszówkowe wybory! W naszym Geekowym Horoskopie na najbliższy miesiąc połączyliśmy pasję do gier planszowych z astrologią, aby dostarczyć Wam humorystyczne i inspirujące przepowiednie. Dla każdego znaku zodiaku przygotowaliśmy kilkudziesięć wróżb oraz propozycje gier, które mogą szczególnie przypaść Wam do gustu w nadchodzących tygodniach. Przygotujcie się na planszówkową podróż przez zodiakalne konstelacje – oczywiście z przymrożeniem oka!

Baran (21.03–19.04)



Sierpień obudzi w Tobie ducha odkrywcy, który nie potrafi usiedzieć w miejscu. Dlatego idealnym tytułem będzie *Zaginiona wyspa Arnak*, gdzie eksploracja i odważne decyzje idą w parze. Będziesz chętnie sięgać po ryzykowne rozwiązania, licząc na wielkie nagrody. Nie wszystkie wyprawy zakończą się sukcesem, ale dla Ciebie liczy się przede wszystkim przygoda. Im bardziej tajemnicza ścieżka, tym większa pokusa, by nią podążać. Gwiazdy podpowiadają, że czasem warto zaufać instynktowi.

Byk (20.04–20.05)

Byku, sierpień zachęca do czerpania przyjemności z małych rzeczy. *Na skrzydłach* pozwoli Ci stworzyć własny rezerwat pełen różnorodnych gatunków ptaków. Nie musisz się spieszyć ani ścigać z innymi graczami. Twoja cierpliwość i umiejętność planowania będą procentować z każdą rundą. Swoją przewagę zbudujesz niemal niezauważalnie. Pod koniec rozgrywki okaże się, że spokój był najlepszą strategią.



Bliznięta (21.05–20.06)



W tym miesiącu będziesz wszędzie tam, gdzie dużo się dzieje. *Tajniacy* to świetna okazja do wykorzystania kreatywności i zdolności kojarzenia faktów. Twoja wyobraźnia będzie pracować na najwyższych obrotach. Im bardziej nietypowe skojarzenie, tym większą będziesz mieć frajdę. Przy stole nie zabraknie śmiechu i zaskakujących pomysłów. W tym miesiącu spontaniczność okaże się Twoim największym atutem.

Rak (21.06–22.07)

Sierpień sprzyja budowaniu relacji i wspólnemu spędzaniu czasu. *Miodny Bzyk Spółka z o.o.* pozwoli Ci stworzyć dobrze prosperujący ul. Będziesz czerpać satysfakcję z rozwijania go krok po kroku. Nie interesuje Cię bezwzględny wyścig o pierwsze miejsce. Liczą się przyjemność płynąca z rozgrywki i dobra atmosfera. To miesiąc, w którym spokojne podejście przyniesie najlepsze efekty. Z pysznym miodkiem na zakończenie.



Lew (23.07–22.08)



Lwie, ten miesiąc zachęca Cię do wielkich przedsięwzięć. *Cyklady: Edycja Legendarna* pozwoli Ci walczyć o wpływy i budować swoją pozycję w świecie mitologii. Lubisz czuć, że Twoje decyzje mają znaczenie i wpływają na losy całej rozgrywki. Każdy sukces będzie smakował wyjątkowo dobrze. Nawet jeśli przeciwnicy spróbują pokrzyżować Twoje plany, szybko znajdziesz nową drogę do zwycięstwa. Gwiazdy przewidują miesiąc pełen efektownych ruchów.



Panna (23.08–22.09)

Dla Ciebie to okres sprzyjający logicznemu myśleniu i szukaniu idealnych rozwiązań. *Bitoku* nagrodzi Cię za umiejętność planowania i analizowania wielu możliwości jednocześnie. To gra pełna zależności, które uwielbiasz odkrywać. Każda dobrze przemyślana decyzja przyniesie wymierne korzyści. Będziesz dostrzegać okazje tam, gdzie inni widzą chaos. Pod koniec miesiąca satysfakcję przyniesie świadomość dobrze wykonanej pracy. Tak po japońsku.

Waga (23.09–22.10)

Sierpień to miesiąc szukania piękna i równowagi. *Kamienna mandala* idealnie wpisuje się w Twoją naturę, łącząc estetykę z taktycznymi decyzjami. Lubisz, gdy każda akcja ma znaczenie, ale nie wymaga niepotrzebnego pośpiechu. Będziesz cierpliwie budować swoją pozycję, zachowując spokój, nawet w najtrudniejszych momentach. Gra wynagrodzi wycucie odpowiedniej chwili. Harmonia okaże się kluczowa. I to z każdym kamieniem.



Skorpion (23.10–21.11)

Dla Ciebie to miesiąc pełen tajemnic i nieoczywistych wyborów. *Brzdęk! Katakumby* pozwoli Ci eksplorować nieznane zakamarki i podejmować ryzyko w odpowiednich momentach. Nie lubisz działać schematycznie, a ta gra doskonale to wykorzystuje. Każda wyprawa do podziemi będzie pełna napięcia i trudnych decyzji. Im głębiej wejdiesz, tym większe będą potencjalne nagrody. Pamiętaj jednak, że czasem warto wiedzieć, kiedy się wycofać. Szczególnie jeśli za rogiem czeka smok.

Strzelec (22.11–21.12)

Strzelcu, sierpień zapowiada się jak wielka podróż pełna niespodzianek. W *Wyprawie Darwina* będziesz odkrywać nowe miejsca i zdobywać wiedzę o nieznanym świecie. Uwielbiasz przygody, które prowadzą do kolejnych odkryć. Nie będziesz się bać eksperymentować i zmieniać planów w trakcie gry. Każda rozgrywka przyniesie nową kosmiczną wiedzę, bo ciekawość świata będzie Twoim najlepszym przewodnikiem.



Koziorożec (22.12–19.01)

Dla Ciebie to miesiąc konsekwentnego realizowania celów. *Barcelona* to gra, w której będziesz rozwijać to piękne miasto dzięki przemyślanym decyzjom i długofalowej strategii. Nie szukasz dróg na skróty, bo wiesz, że sukces wymaga cierpliwości. Każda runda będzie przybliżać Cię do zamierzonego rezultatu. Twoja determinacja zrobi wrażenie na innych graczach. Gwiazdy podpowiadają, że systematyczność znów okaże się kluczem do sukcesu.

Wodnik (20.01–18.02)

W tym miesiącu będziesz patrzeć na świat z nietypowej perspektywy. *Revive* to gra, w której odbudujesz cywilizację według własnych oczekiwań. Lubisz eksperymentować i szukać rozwiązań, których inni nie dostrzegają. Ta gra wynagrodzi kreatywność oraz odwagę w podejmowaniu decyzji. Im bardziej oryginalny plan, tym większą będziesz mieć satysfakcję z jego realizacji. To miesiąc, w którym warto zaufać własnym pomysłom. I artefaktom.



Ryby (19.02–20.03)

W tym miesiącu będziesz przeżywać niezwykle przygody i wspólnie tworzyć historię pełną zwrotów akcji dzięki grze *Oltrée*. Twoja wyobraźnia będzie pracować bez wytchnienia. Chętnie zaangażujesz się w losy bohaterów i podejmowane przez nich decyzje. Liczyć się będzie nie tylko wynik, równie cenne okażą się wspomnienia stworzone przy stole. Epickie przygody czekają właśnie na Ciebie.

Autor: M. Adamczyk

Korekta: M. Stachniuk, K. Reczyńska; Skład: K. Brzezińska



DZIĘKUJEMY! DO ZOBACZENIA ZA MIESIĄC!

CHCESZ POMÓC NAM
W DALSZYM ROZWOJU?
WESPRZYJ NAS NA SUPPI.PL!

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



Dołącz do naszego
meplowego zespołu!

Jeśli masz ochotę:

- pisać recenzje gier planszowych,
- przeprowadzać wywiady z twórcami planszówek,
- tworzyć artykuły o mechanikach, trendach i nowościach,
- relacjonować eventy, turnieje lub nocne maratony,
- pomagać przy składaniu magazynu

albo po prostu chcesz podzielić się swoją pasją z innymi, napisz do nas i opowiedz, o czym chciałbyś pisać!

Kontakt:

planetamepli@gmail.com

facebook.com/planetamepli

instagram.com/planetamepli



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

**Masz ochotę robić relacje
z eventów, targów lub nocnego
grania?**

**A może lubisz korektę
lub DTP?**

**NAJWIĘKSZY
MAGAZYN**

O PLANSZÓWKACH

W POLSCE

**Dołącz do
meplowego zespołu**



planetamepli@gmail.com



RECENZJE



DZIAŁ RPG



PORADNIK



KOLOROWANKA



HOROSKOP

PLANETA
MEPLI

NR 2 | SIERPIEŃ 2025

PLANETA
MEPLI

NR 1 | LIPIEC 2025

PLANETA
MEPLI

NR 4 | PAŹDZIERNIK 2025

PLANETA
MEPLI

NR 3 | WRZESZCIEŃ 2025

PLANETA
MEPLI

NR 2 | LIPIEC 2025

PLANETA
MEPLI

NR 5 | LISTOPAD 2025

SOS

PLANETA
MEPLI

NR 1

PLANETA
MEPLI

NR 3 (9) | MARZEC 2026

PLANETA
MEPLI

NR 5 (11) | MAJ 2026

PLANETA
MEPLI

NR 6 (12) | CZERWIEC 2026

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

PLANETA
MEPLI

NR 7 (13) | LIPIEC 2026

MAGAZYN

UTRACONE ŚWIA
KIE KONSEKWENCJE

MRÓWKI

KACZY
BORZE GRY
HOROSKO
GWIAZDY