

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

PIERWSZY SZCZUR W KOSMOSIE

WYŚCIG NA SEROWY KSIĘŻYC

PLAN LEKCJI
Z PLANETĄ MEPLI

DNI FANTASTYKI
RELACJA

PLANSZÓWKI UCZĄ LEPSZYCH DECYZJI
DLACZEGO?

Wrześniowa kawa
smakuje lepiej.

gdy się nią dzielicie

suppi.pl/planetamepli





Drogie Czytelniczki, Drodzy Czytelnicy,

z przyjemnością oddajemy w Wasze ręce kolejny numer „Planety Mepli”. Wrzesień to czas powrotu do szkolnych obowiązków, ale my mamy na to sposób – zamiast kolejnej listy rzeczy do zrobienia proponujemy kilka nowych gier, garść ciekawych tekstów i oczywiście trochę planszówkowego zamieszania. W tym numerze znajdziecie zarówno tytuły dla miłośników większych strategicznych wyzwań, jak i takie, przy których można po prostu dobrze się bawić.

Na naszych stołach pojawiły się między innymi *Klany z bagien* – rozbudowana gra strategiczna, w której klany Krokodyli, Salamander, Żab i Żółwi rywalizują o dominację na tytułowych bagnach. W *Wyprawie do El Dorado: Grze kościanej* ruszamy natomiast na poszukiwanie legendarnego Złotego Miasta. Kostki pomagają tu zarówno zdobywać ekwipunek, jak i pokonywać kolejne etapy wyprawy, a cztery mapy oferują różne trasy i wyzwania. W kolejnej grze zamiast klasycznej wędrówki mamy przygotowania do kosmicznej ekspedycji... szczurów. *Pierwszy szczur w kosmosie* pozwala kierować gryzoniami przemierzającymi wysypisko w poszukiwaniu części do budowy rakiety. Ser, puszki po groszku, butelki octu i soda oczyszczona okazują się kluczowymi elementami wielkiego kosmicznego planu. Przyglądamy się także pozycji *Fliptown: Przekrętowo*, czyli osadzonej w westernowym klimacie grze typu flip & write, w której rozwijamy miasto, przemierzamy nowy szlak, szukamy złota w kopalni albo wkraczamy na drogę bezprawia.

Prezentujemy również nasze pierwsze spojrzenie na kosmiczny *Revenant*, natomiast w *Covenant* generujemy kombosy w krainie krasnoludów. Wracamy także do gry, którą już wcześniej mieliśmy okazję dokładnie poznać – *Zmierzch Ery Smoków* – i sprawdzamy, co jeszcze można z niej wyciągnąć, tym razem ze specjalnym dodatkiem do tego smoczego świata.

W numerze omawiamy prototyp systemu RPG – *Berdysz k10*, który stawia na minimalizm zasad i dużą odpowiedzialność Mistrza Gry. Zaglądamy także do *Czarnej Klingi* – polskiej wersji *Black Sword Hack*, lekkiego systemu RPG utrzymanego w klimacie miecza i magii.

W dziale publicystyki znajduje się materiał *Dlaczego planszówki uczą nas podejmować lepsze decyzje?*, w którym zastanawiamy się, czy najlepszym ruchem przy planszy może być... przyznanie, że poprzedni plan był beznadziejny i trzeba wymyślić nowy.

Rozpoczęcie roku szkolnego zainspirowało nas do przygotowania nietypowego zestawienia. Pośzukaliśmy gier, które można połączyć z przedmiotami szkolnymi – czy to poprzez tematykę, czy poprzez wiedzę i umiejętności wykorzystywane podczas rozgrywki. Biologia, chemia, fizyka, historia, geografia, matematyka, informatyka, język polski czy przedsiębiorczość? Okazuje się, że niektóre planszówki mogą mieć znacznie więcej wspólnego z lekcjami, niż mogłoby się wydawać. To propozycje, które są nie tylko dobrą zabawą, ale również ciekawym sposobem na pokazanie, że nauka nie musi kończyć się wraz z ostatnim dzwonkiem.

W podróży po planszówkowych zakątkach zatrzymujemy się w klubie *Pogromcy Gier*. Poznajemy jego działalność i sprawdzamy, jak wygląda miejsce, w którym pasja zamienia się w regularne spotkania, wspólne granie i budowanie planszówkowej społeczności.

Na koniec zabieramy Was też do Wrocławia. Przygotowaliśmy fotorelację z Dni Fantastyki, czyli wydarzenia, na którym nie mogło zabraknąć RPG-ów i gier oraz ludzi, dla których te światy są czymś więcej niż tylko hobby.

Mamy nadzieję, że dziewiąty numer „Planety Mepli” będzie dla Was kolejną porcją inspiracji – zarówno do grania, jak i poszukiwania nowych ciekawych tytułów.

Milej lektury i do zobaczenia przy stole!

Redaktorzy Naczelni
Marcin Adamczyk i Magdalena Solarz

Redaktorzy:

Marcin Adamczyk
Magdalena Kłódowska
Anna Kucharska
Katarzyna Kukla
Paulina Miodyńska
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Adam Ponikiewski
Magdalena Solarz
Kornelia Szpak

Korektorzy:

Adrian Gawin
Aleksandra Kamińska
Magdalena Kłódowska
Katarzyna Kukla
Katarzyna Setkiewicz-Słowik
Monika Stachniuk
Kamila Reczyńska

Skład magazynu:

Karolina Brzezińska
Joanna Kalcewicz
Anna Kucharska
Katarzyna Kukla
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Damian Tymiński

Projekt okładki:

Magdalena Ostrowska-Jagoda





W TYM MIESIĄCU...



10 Z ŻYCIA REDAKCJI
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

12 WYDARZENIA WRZESIEŃ
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

14 PREMIERY
I ZAPOWIEDZI MIESIĄCA

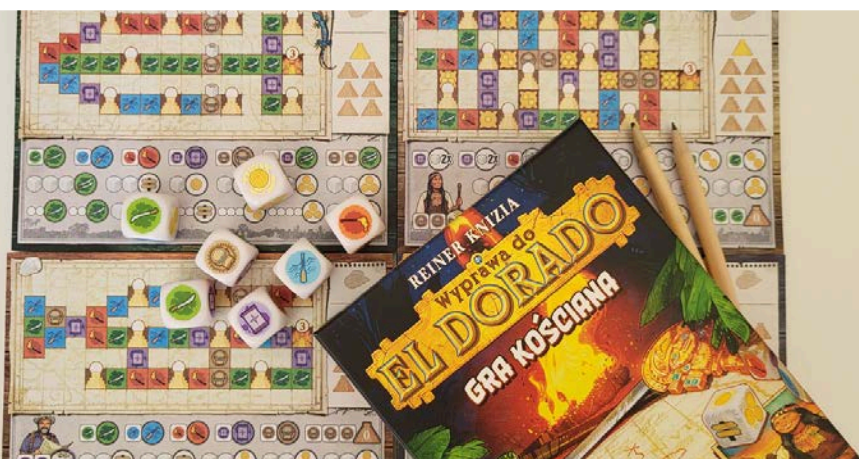
20 PLAN LEKCJI
Z PLANETĄ MEPLI

24 DNI FANTASTYKI
RELACJA Z WYDARZENIA

28 POGROMCY GIER
PLANSZÓWKOWA EKIPA DO ZADAŃ SPECJALNYCH

32 PIERWSZY SZCZUR W KOSMOSIE
WYŚCIG NA SEROWY KSIĘŻYC

38 WYPRAWA DO EL DORADO
GRA KOŚCIANA





W TYM MIESIĄCU...

42 KLANY Z BAGIEN
JAK NIE UTONAĆ I JESZCZE WYGRAĆ

49 COVENANT
KRASNOLUDY, KILOFY I SZTUKA ROBIENIA KOMBOSÓW

57 REVENANT CZ. I
PRZED PIERWSZYM SKOKIEM

60 ZMIERZCH ERY SMOKÓW
DODATEK WIZUALNY

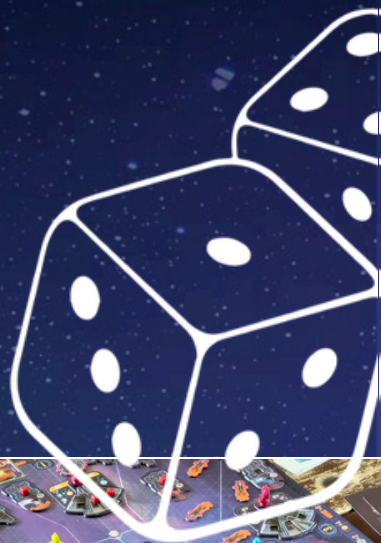
64 FLIPTOWN PRZEKRĘTOWO
ŻYCIE DLA BANDYCKIEGO POKERA

67 GLUCO HERO
GLIKEMIA POD KONTROLĄ





W TYM MIESIĄCU...



71 KOLOROWANKA
POWRÓT DO SZKOŁY

73 DLACZEGO PLANSZÓWKI UCZĄ NAS
PODEJMOWAĆ LEPSZE DECYZJE

76 CZARNA KLINGA
NA PODSTAWIE BLACK SWORD HACK

79 BERDYSZ K10
PIERWSZY RZUT OKA

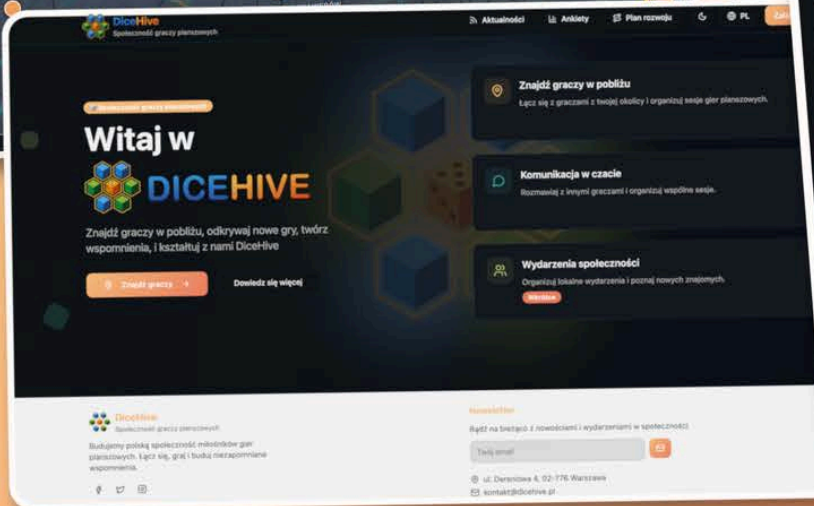
81 GEEKOWY HOROSKOP
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA





ZNAJDŹ SWOJĄ EKIPE DO PLANSZÓWEK!

DiceHive.pl - kalendarz i mapa dla graczy



Mapa Graczy

Znajdź graczy, miejsca i wydarzenia planszowe w Twojej okolicy



Wydarzenia

Bądź na bieżąco z konwentami, turniejami i spotkaniami



Społeczność

Dołączaj do grup, umawiaj się na sesje i twórz własną ekipę!

WEJDŹ NA DICEHIVE.PL I ZNAJDŹ EKIPE JUŻ DZIŚ!



DICEHIVE

BOARD GAME COMMUNITY



PLANETA
MEPLI
magazyn
PATRON
MEDIALNY

W DICEHIVE WIERZYM, ŻE PRAWDZIWA MAGIA GIER
PLANSZOWYCH TKWI W LUDZIACH

NASZ CEL? SPRAWIĆ, BY NIKT Z NAS JUŻ NIGDY NIE MUSIAŁ
PATRZEĆ NA PUSTE KRZESŁO PRZY STOLE! Z NAMI ZNAJDZIESZ
GRACZY W SWOJEJ OKOLICY, ODKRYJESZ NAJLEPSZE PLANSZÓWKOWE
MIEJSCÓWKI I NAMIERZYSZ WYDARZENIA,
KTÓRE ZAINSPIRUJĄ CIĘ DO KOLEJNYCH ROZGRYWEK

DICEHIVE TO NIE TYLKO PORTAL, TO NASZA
WSPÓLNA INICJATYWA I PRZESTRZEŃ,
W KTÓREJ KAŻDY ZNAJDZIE SWOJĄ DRUŻYNĘ

ŁĄCZMY SIŁY, RZUCAJMY KOŚĆMI I TWÓRZMY RAZEM
NIESAMOWITE WSPOMNIENIA

TERAZ TWÓJ RUCH!



MATERIAŁ REKLAMOWY BEZPŁATNY



[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/DICEHIVEOFFICIAL/](https://www.facebook.com/dicehiveofficial/)



[DICEHIVE_OFFICIAL](#)



[DICEHIVE.PL](#)



[HTTPS://DICEHIVE.PL/](https://dicehive.pl/)



[KONTAKT@DICEHIVE.PL](mailto:kontakt@dicehive.pl)

GRAJDOŁ

Gry planszowe z całego świata

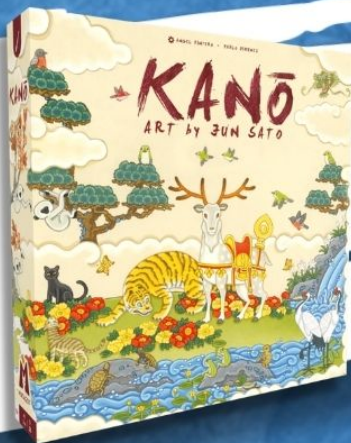


Zagraniczne tytuły
w atrakcyjnych
cenach



Szybka i bezpieczna
wysyłka

W ofercie m.in.



Znajdziesz nas tutaj:



@sklep.grajdol



@grajdol



grajdol.myshopify.com



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 9/2026



Harry Potter: Hogwarts Battle – Obrona przed czarną magią

Współpraca jest fajna, ale czasem dobrze jest sprawdzić, kto tak naprawdę lepiej włada różdżką.



Niezwykłe Stworzenia

Gra *Niezwykłe Stworzenia* zachwyca od pierwszej partii – piękna, kolorowa i zaskakująco kombinacyjna. Mnogość strategii i kart sprawia, że od razu chce się sięgnąć po nią ponownie.



Zamek Kombo

Dobry tytuł na rozgrzewkę przed mózgożernymi tytułami.



Terraformacja Marsa. Ekspedycja Ares

Szybsza droga do podboju czerwonej planety.



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 9/2026



Łowcy skarbów

Zapuć się w nieznane góry i dżungle, aby z pomocą kart zdobyć najcenniejsze skarby. Pamiętaj jednak, że po drodze możesz napotkać przeklęte przedmioty i niebezpieczne gobliny!



Qwirkle

Logiczne wyzwanie, które wciąga nawet w pojedynkę.



Kapibary Herbaciary

Czasem eleganckie przyjęcie herbaciane to tylko przykrywką dla walki o ostatnie ciasteczko.



Orloj

Planszowy Orloj został zaprojektowany z takim samym pietyzmem co jego praski pierwowzór. To solidne euro ze sprytnymi rozwiązaniami i satysfakcjonującymi kombosami.

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

WRZESIEŃ 2026



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

Dodatkowo zostaną zorganizowane turnieje w gry *Qwirkle*, *W sadzie* i *Potwory w Tokio: Duel*.

Strona wydarzenia

FESTIWAL GIER W GALERII MŁOCINY

13 września

WARSZAWA



Wydarzenie niezmiennie odbędzie się w legendarnej hali widowiskowo-sportowej. Jest obecnie jednym z największych i najważniejszych wydarzeń poświęconych grom planszowym. Impreza zajmie też hol sąsiedniego Międzynarodowego Centrum Kongresowego, gdzie zlokalizowane będzie wejście dla uczestników oraz część atrakcji.

Będą czekać na Was m.in.:

- prezentacje nowości wydawniczych,
- promocje i wyprzedaże,
- games room na płycie Spodka,
- strefa puzzli,
- turnieje z nagrodami,
- strefa prototypów,
- sesje RPG.



19-20 WRZESŃNIA | KATOWICE

PLANSZÓWKI W SPODKU



LU DIVERSUM
centrum gier planszowych

Strona wydarzenia



37. MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL I GIER W ŁODZI

KOMIKSU
19—20.09.2026
ATLAS ARENA

Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier istnieje od 1991 roku i jest największą tego typu imprezą w Polsce oraz Europie Środkowo-Wschodniej.

Organizatorzy przygotowali dla Was m.in.:

- spotkania z rysownikami, scenarzystami komiksów i wydawcami,
- turnieje w gry „pecetowe” i konsolowe,
- konkurs na projekt publikacji komiksowej,
- konkurs na najlepsze przebranie za postać ze świata komiksu, mangi, anime i gier,
- wystawy komiksów,
- warsztaty rysunkowe i scenariuszowe,
- panele dyskusyjne,
- strefę Manga Corner,
- strefę targową.

[Strona wydarzenia](#)

26 WRZEŚNIA | KWIDZYN

Po raz czwarty impreza odbędzie się w kwidzyńskim Kasynie Kultury.

W tym roku organizatorzy przygotowali m.in.:

- konkurs cosplay w nowej formule, kategoria Junior i 13+,
- strefę planszówek,
- studnię talentów, przegląd na którym można przygotować wystawę, zaprezentować swoją twórczość lub poprowadzić miniwarsztaty,
- warsztaty w grupach: podstawy języka migowego, szkoła twórczego, pisania i prezentacja postaci,
- tematyczne prelekcje w świecie gier i cosplayu,
- strefę chillout, kawiarenkę,
- sekcję retro z konsolami i komputerami,
- tańce i quizy.



[Strona wydarzenia](#)



PREMIERY WRZEŚNIA



<https://tinyurl.com/4zxf7bp>

2–5

15 min

12+

Eksplodujące Kotki: Kocia furia, **REBEL**

Eksplodujące Kotki: Kocia furia to nowa, bardziej złośliwa odsłona kultowej gry imprezowej. Rozgrywka nadal przypomina bezpieczną wersję rosyjskiej ruletki, w której gracze dobierają karty, unikając wybuchowego kotka. Ta edycja skupia się na intensywnej, negatywnej interakcji i częstym podkradaniu sobie kart. Najważniejszą nowością jest Kot furiat, którego można przekazywać innym graczom, by kraść im losowe karty – i nie da się tego zablokować kartą „Nie, nie, nie!”. Gra jest szybka, pełna napięcia i bezlitosnych zagrywek. Idealnie sprawdzi się dla osób, które lubią rywalizację i nie boją się odpaść z gry w najmniej oczekiwanym momencie.

1–5

90 min

12+

Severton: Dzielnica cieni, **ALBI**

Severton: Dzielnica cieni to mroczna, owiana tajemnicą dzielnica, w której rządzą bezwzględni Vontowie, a każdy krok może spowodować kłopoty na drużynę. W tym kooperacyjnym tytule gracze wspólnie odkrywają sekrety niebezpiecznego miejsca, przekradając się zaułkami, unikając patroli i podejmując decyzje, które wpływają na przebieg scenariusza. Można działać razem, tworząc silniejszą grupę, lub rozdzielić się, by zbadać większy teren kosztem ryzyka wykrycia. Gra stawia na klimat skradania, napięcia i nieustannego balansowania między perswazją a siłą. Scenariusze są wielokrotnego użytku, a różne wybory sprawiają, że każda wyprawa do Severtonu wygląda inaczej.



<https://tinyurl.com/psdyc4me>



2+



20 min



7+

Tacta, **REBEL**

Tacta to szybka, taktyczna gra karciana, w której liczy się spryt, orientacja w przestrzeni i umiejętne blokowanie przeciwników. Gracze obracają i dopasowują swoje karty tak, by przykrywać kształty rywali i odbierać im punkty. Każda talia gracza zawiera 18 kart z identycznym zestawem figur, ale w różnych kolorach. W swojej turze wybierasz kartę z góry lub z dołu talii i dokładasz ją tak, by jeden z kształtów idealnie przykrył pasujący symbol na stole. Z każdą zagrana kartą obszar gry rośnie, a możliwości taktyczne stają się coraz bardziej złożone. Po zagraniu wszystkich kart podliczane są niezakryte punkty, które decydują o zwycięstwie. Gra oferuje dodatkowe tryby, takie jak swobodna rozgrywka w czasie rzeczywistym czy sabotaż kartami przeciwników. Dzięki prostym zasadom i niezależności językowej świetnie sprawdza się zarówno w rodzinnych partiach, jak i na imprezach. *Tacta* jest również przyjazna dla osób z zaburzeniami rozpoznawania barw dzięki symbolom odróżniającym talie.

<https://tinyurl.com/yjrmvy87>

2-4



40-60 min



10+

Boss Fighters QR, **WYDAWNICTWO NASZA KSIĘGARNIA**

Boss Fighters QR to kooperacyjna gra, w której wspólnie stajecie do walki z potężnymi bossami o unikalnych umiejętnościach. Każda potyczka jest osobną rozgrywką, a kluczowym elementem jest odkrywanie słabych stron przeciwników. Działaniami bossów steruje aplikacja reagująca na Wasze zagrania, uruchamiająca wydarzenia i licząca punkty. Zanim zmierzycie się z prawdziwymi wrogami, przejdziecie treningową walkę ze strachem na wróble, która wprowadzi Was w zasady. Podczas gry zagrywacie potężne karty, by osłabiać bossa, ale pamiętajcie – on odpowiada na każdy Wasz ruch. Zwycięstwa zapewniają łupy i odblokowują nowe umiejętności, a całą kampanię z 10 bossami można przechodzić wielokrotnie na różnych poziomach trudności. Gra łączy elementy cyfrowe i analogowe, tworząc dynamiczne, efektowne starcia pełne emocji.

<https://gry.nk.com.pl/boss-fighters-qr/>

2-6



20 min



6+

Na straganie, **WYDAWNICTWO NASZA KSIĘGARNIA**

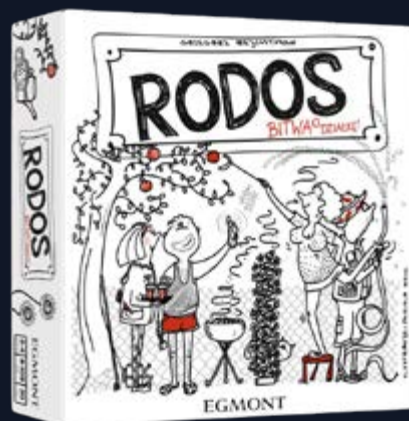
Na straganie to szybka, gwarna gra rodzinna inspirowana wierszem Jana Brzechwy. Wszyscy gracze działają jednocześnie, co tworzy atmosferę prawdziwego targowego chaosu. W każdej rundzie odkrywacie kartę ze stosu i jak najszybciej próbujecie złapać kartę przedstawiającą odpowiednie warzywo, kolor straganu lub kolor wagi. Liczy się refleks, spostrzegawczość i umiejętność błyskawicznego reagowania. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej kart, czyli najlepiej poradzi sobie w tym warzywnym wyścigu.

<https://gry.nk.com.pl/na-straganie/>

2-4 30 min 8+

Rodos, EGMONT

Rodos to lekka, rodzinna gra logiczna o tworzeniu najpiękniejszej działki na terenie ogródków działkowych. Każdy gracz wciela się w działkowicza uprawiającego jeden z czterech rodzajów roślin: pomidory, sałatę, słoneczniki lub kwiaty. Rozgrywka polega na sprytnym układaniu kafelków grządek oraz stawianiu płotków, które pozwalają łączyć obszary i powiększać własny ogród. Celem jest stworzenie jak największego, spójnego terenu w swoim kolorze, a każdy metr ziemi ma tu znaczenie. Gra łączy prostotę zasad z przyjemną taktyką i odrobiną szczęścia. Kolorowe elementy i szybki czas rozgrywki sprawiają, że *Rodos* świetnie nadaje się dla rodzin oraz początkujących graczy.



<https://egmont.pl/Rodos-101330042.html>

2-4 60+ min 10+

Popcorn. Zapełnij salę!, ALBI

Popcorn. Zapełnij salę! to rodzinna gra ekonomiczno-strategiczna, w której każdy gracz prowadzi własne kino i walczy o miano najlepszego operatora sal kinowych. W trakcie dziewięciu rund kupujecie nowe filmy, rozbudowujecie swoje kino i zapraszacie widzów, starając się stworzyć jak najbardziej atrakcyjny repertuar. Kluczowym elementem jest rozmieszczanie gości w salach – odpowiednie ustawienie widzów uruchamia specjalne akcje, pozwala ulepszać kino, wpływać na innych graczy i przyciągać kolejne osoby. Mechanika budowania woreczków dodaje grze głębi, a zarządzanie popcornem staje się głównym źródłem punktów zwycięstwa. Wygrywa ten, kto na koniec zgromadzi najwięcej popcornu.



<https://albi.polska.pl/popcorn-zapeelnij-sale/>

2-4 30 min 8+

Fantastyczne Żyjątko, RED SQUARE GAMES

Fantastyczne Żyjątko to lekka, rodzinna gra o tworzeniu tętniącego życiem ogrodu, pełnego pszczoł, kolibrów i magicznych „żyjątek”. Każdy gracz rozbudowuje swój ogród, dokładając kafelki i starając się przyciągnąć jak najwięcej istot, które przynoszą punkty. Tura składa się z dwóch etapów: najpierw rozbudowujecie ogród, a potem sprawdzacie, czy pojawiają się nowe stworzenia. Gra oferuje prosty, ale satysfakcjonujący silniczek punktowy, niewielką negatywną interakcję i szybkie tempo rozgrywki. W pudełku znajdziecie woreczek, 54 kafelki ogrodów, 12 kart żyjątek oraz ponad 180 drewnianych figurek, które nadają grze wyjątkowy klimat.



<https://redsquaregames.com/fantastycznezyjatk/>

2-4

30 min

8+

<https://redsquares.games/rafa/>

Rafa, RED SQUARE GAMES

Rafa to barwna, lekka gra kafelkowa Reinera Knizii, w której wcielasz się w opiekuna raf koralowych starającego się przywrócić im dawny blask. W swojej turze dokładasz kafelki z kolorowymi skupiskami koralowców, rozbudowując rafy i tworząc jak największe, jednolite obszary. Punkty zdobywasz za powiększanie raf oraz za otaczanie ryb żetonami koralowców w swoim kolorze. Proste zasady, szybka rozgrywka i przejrzysta punktacja sprawiają, że gra świetnie nadaje się zarówno dla rodzin, jak i osób szukających lekkiej, taktycznej układanki.

1-4

20-30 min

10+

Space Lab, CZACHA GAMES

Space Lab to szybka, sprytna gra karciana, w której wcielasz się w zarządcę jednej z Międzynarodowych Agencji Kosmicznych i rywalizujesz o to, kto jako pierwszy zbuduje własną stację orbitalną. Tu każda decyzja ma znaczenie – dobieranie modułów, planowanie kolejnych kroków i wyścig o punkty zwycięstwa tworzą kompaktową, ale angażującą układankę. Rozgrywka trwa około 20 minut, a przygotowanie do gry zajmuje chwilę, dzięki czemu tytuł będzie świetnym wyborem, gdy szukacie czegoś spontanicznego z dynamicznymi partiami.

<https://tinyurl.com/4abm2j8h>

3-5

75 min

14+

https://aligames.pl/pl_PL/products/psy-wojny

Psy wojny, ALIS GAMES

Psy wojny to gra o kruchych sojuszach, zdradzie i bezwzględnej walce o wpływy w pogrążonym w chaosie królestwie. Sześć dawnych Rodów stoi na krawędzi upadku, a ich możnowładcy zwracają się do najemników – Psów wojny – by odwrócić los konfliktu. Gracze rekrutują pułki, wysyłają Kapitanów na kolejne bitwy i manipulują możnymi, oferując im wsparcie tylko wtedy, gdy jest to dla nich korzystne. Lojalność trwa tak długo, jak długo brzęczą monety w skarbcach, a każda potyczka przypomina przeciąganie liny, w którym jedno sprytnie zagranie potrafi zmienić wynik wojny. Przez trzy lata rozgrywki budujesz swoją pozycję, zdobywasz nagrody i wpływy, by ostatecznie stworzyć najpotężniejszą Frakcję Najemników.

<https://tinyurl.com/uc44m9d2>



1–4

100 min

14+

Covenant, PORTAL GAMES

Covenant to zaawansowana gra typu worker placement dla eurograczy, którzy kochają precyzyjną optymalizację i budowanie potężnych łańcuchów akcji. Cała rozgrywka to zaledwie 12 ruchów, ale każdy z nich może uruchomić prawdziwą lawinę combosów, dając ogromną satysfakcję z planowania. Wcielasz się w przywódcę krasnoludzkiego klanu, który próbuje odbudować utraconą twierdzę, wysyłając robotników do kopania, transportu, budowy i walki. Gra toczy się przez trzy ery, a każda z nich kończy się wspólną Radą Starszych, która przynosi nagrody i aktywuje efekty tradycji. To tytuł średnio trudny, wymagający doświadczenia i strategicznego myślenia – idealny dla graczy, którzy uwielbiają ciasne, bezbłędne euro, bez miejsca na przypadek. Nasza recenzja gry ukaże się wkrótce na łamach „Planety Mepli”.

1–4

60–90 min

14+

Obrońcy Dzikich, ALIS GAMES

Obrońcy Dzikich to kooperacyjna, przygodowa gra fantasy, w której stajesz ramię w ramię z frakcjami zamieszkującymi Puszczę, walcząc przeciwko inwazji bezlitosnych maszyn. Modułarna plansza i różnorodne frakcje tworzą strategiczną karciankę z dynamiczną rozgrywką, pełną taktycznych decyzji i elementów area control. Waszym zadaniem jest oczyszczanie zatrutych terenów, burzenie murów, budowanie obozowisk i odzyskiwanie fabryk, zanim maszyny ukończą budowę rdzenia. Każda partia to wyścig z czasem, w którym liczy się współpraca, dobre planowanie i reagowanie na zagrożenia we właściwym miejscu. Gra oferuje bogatą zawartość: karty obrońców i maszyn, unikalnych przywódców, liczne drewniane i kartonowe elementy oraz kafelki lokacji, które za każdym razem tworzą inne wyzwanie. Do gry możecie nabyć dodatek *Obrońcy Dzikich: Księżyc żyłatek*, który zawiera ośmiu nowych przywódców i ich talie obrońców – każda ma własny charakter i wyróżnia się unikalnością.



<https://tinyurl.com/2cjaf8vn>

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. Reczyńska; Skład: K. Brzezińska



Wrzesień 2026

STUDIA Z GIER

MATERIAŁ BEZPŁATNY



Wyobraź sobie lekcję, na której uczniowie nie tylko słuchają, ale podejmują decyzje, współpracują, rozwiązują zagadki i testują własne pomysły.



Właśnie tego uczymy na studiach „**Gry i grywalizacja w edukacji**”. Poznasz **praktyczne sposoby** wykorzystania gier w pracy z dziećmi i młodzieżą.

EDUKACJA WCHODZI DO GRY

Co znajdziesz w programie?

- gry na różnych przedmiotach
- gry cyfrowe i wideo
- projektowanie własnych gier
- escape roomy i gry terenowe
- LARP w edukacji
- Minecraft Education
- gry planszowe i karciane
- gry dla uczniów z SPE
- grywalizacja procesu edukacyjnego



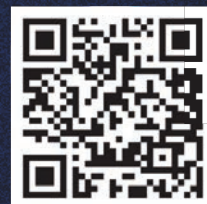
Program ma charakter praktyczny – poznane rozwiązania od razu możesz wykorzystać w swojej pracy.

DLACZEGO WARTO?

- **2 semestry** praktycznej nauki
- **7 zjazdów** – 4 online + 3 w Poznaniu
- maks. **26 osób** w grupie
- **własny projekt** konsultowany z ekspertem
- **praktycy i eksperci od gier i edukacji**
- **forma hybrydowa** – online + stacjonarnie

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Zeskanuj kod i zobacz program, terminy i szczegóły studiów lub kliknij **TUTAJ**.

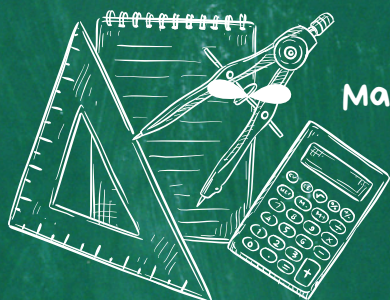


Temat: PLAN LEKCJI

Wykorzystanie gier planszowych na lekcjach to jeden z tych pomysłów, które potrafią urozmaicić naukę. Zamiast kolejnej prezentacji czy kartkówki – dynamiczna rozgrywka, która wciąga, uczy i pozwala przeżyć temat w praktyczny, angażujący sposób. W tym zestawieniu zebraliśmy tytuły, które nie tylko świetnie się sprawdzają przy stole, ale też naturalnie korespondują z treściami szkolnymi: od historii, przez biologię i geografię, aż po ekonomię czy edukację obywatelską. Wybraliśmy gry, które mogą stanowić tematyczne uzupełnienie lekcji, inspirację do dyskusji albo po prostu atrakcyjną formę utrwalania materiału. Dzięki nim nauka nie jest tylko obowiązkiem, lecz może się stać także przygodą.



Kliknij na
pudełko



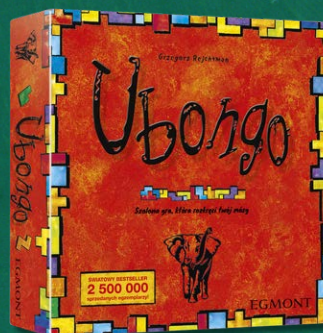
Matematyka



Geografia

Ubongo

Wyd. Egmont



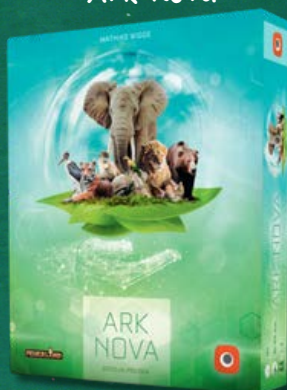
Rummikub

Wyd. Rummikub



Ark Nova

Wyd. Portal Games



Kaskadia

Wyd. Lucky Duck Games



Galileo Galilei

Wyd. Galakta



Wsiąść do Pociągu: Europa

Wyd. Rebel



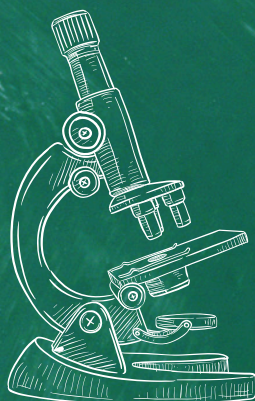


Język polski

Scrabble



Wyd. Mattel Games



Biologia

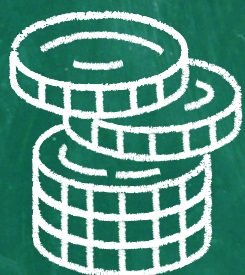
Ziemia

Wyd. Lucky Duck Games



Fotosynteza

Wyd. Portal Games



Podstawy przedsiębiorczości

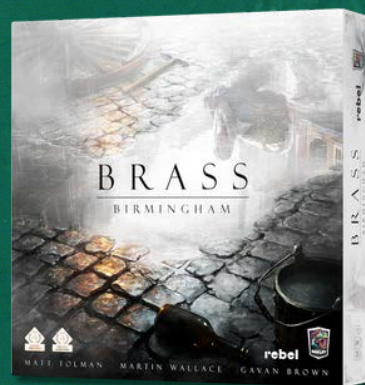
Monopoly

Wyd. Winning Moves



Brass: Birmingham

Wyd. Rebel



Edukacja dla bezpieczeństwa

51. stan: Ultimate Edition

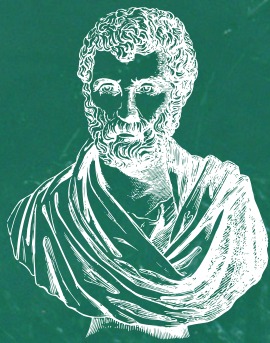
Wyd. Portal Games



This war of Mine

Wyd. Galakta





Filozofia



Historia



Wos

Hello

Hola

你好

Języki obce i j. kaszubski,
j. łaciński i kultura antyczna

नमस्ते

أبحرم

Tzolk'in



Wyd. Rebel



Kolejka



Wyd. Trefl

Ale historia!

Cichociemni. Spadochroniarze AK



Wyd. IPN



Wyd. Granna

Pandemic



Wyd. Rebel

World order



Wyd. Portal Games

7 Cudów Świata



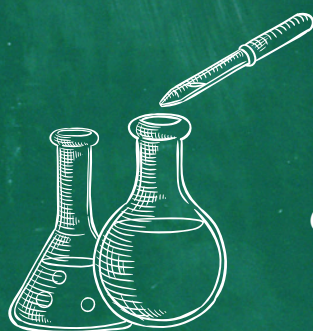
Wyd. Rebel



Plastyka



Historia muzyki
i sztuki



Chemia



Fizyka

Skład: M. Ostrowska-Jagoda

Dixit



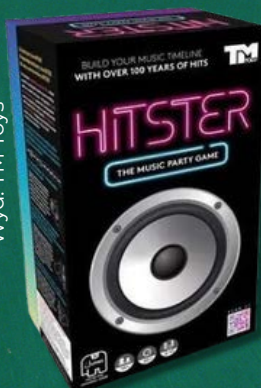
Wyd. Rebel

Canvas



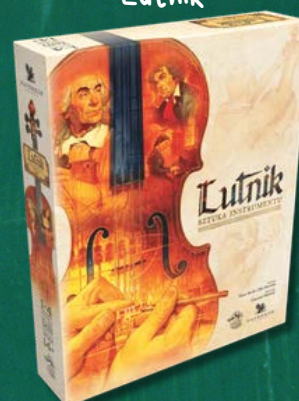
Wyd. Awaken Realms

Hitster



Wyd. TM Toys

Lutnik



Wyd. Lucky Duck Games

Lacrimosa



Wyd. Galakta

Bohema



Wyd. Portal Games

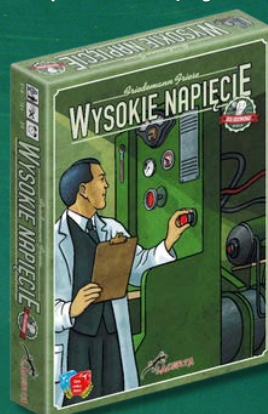
Chemiczny detektyw



Wyd. Science Boards



Wysokie napięcie



Wyd. Rebel



Dni Fantastyki 2026

Wyberzmy się na wędrówkę szlakiem przeznaczenia

W przedostatni weekend sierpnia we Wrocławiu ponownie odbyły się Dni Fantastyki – największy na Dolnym Śląsku festiwal dla miłośników niezwykłości. Choć w zeszłym roku hucznie świętowano jego dwudziestolecie, to organizatorzy nie zwolnili tempa i 21. edycję zorganizowali z jeszcze większym rozmachem.



Każda odsłona wydarzenia ma swój motyw przewodni. W tym roku brzmiał on „Szlakiem przeznaczenia”, poruszano więc przede wszystkim tematy związane z podejmowaniem wyborów, motywem drogi, a także perspektywami różnych uniwersów. Na panelach dyskusyjnych omawiano aktualne trendy i kierunki zmian w popkulturze oraz stosunek fanów do różnych wykreowanych światów, bohaterów i motywów.



Na amatorów planszówek czekał gamesroom prowadzony przez Stowarzyszenie Koloseum, a w programie nie zabrakło prelekcji dotyczących między innymi ilustrowania gier, worldbuildingu czy radzenia sobie z kulturą słoju.





Osoby bardziej interesujące się światem realnym niż fantastycznym mogły uczestniczyć w prelekcjach z bloku naukowego, gdzie prowadzący opowiadali o wyciąganiu wraków leżących na dnie morza, zmianach w prawie dotyczącym procesów czarownic i sposobach radzenia sobie z zarzą. Nie bano się poruszania trudnych tematów. Podczas jednej z prelekcji analizowano, czy nasze przekonania rzeczywiście zmieniły się od czasów średniowiecza, a uczestników o mocnych nerwach mogły zainteresować prezentacje o mordach rytualnych lub o granicach człowieczeństwa w twórczości Andersena.





Prelekcje odbywały się w zabytkowym zamku, a na jego błoniach rozstawiono fantastyczne miasteczko, dostępne bezpłatnie dla każdego. Jeśli chodzi o wystawców, to w tym roku zauważalnie postawiono na rękodzieło – od ceramiki artystycznej, przez gadżety z przeróżnych fandomów, po ręcznie robioną biżuterię i ubrania skrojone na każdą kieszeń. Głodni uczestnicy mogli posilić się w strefie gastronomicznej, a zmęczonych tłumem zapraszał urokliwy park zamkowy.



Co jeszcze można było zobaczyć na Dniach Fantastyki? Mandaloriankę pozwalającą przymierzyć swój hełm Spiderwoman, Batmana tańczącego na scenie z damami odzianymi w XVII-wieczne szaty, szamana robiącego sobie selfie z Rainbow Dash oraz niczego nieświadomych rowerzystów, którzy na widok cosplayerów przebranych za księdza oraz Mrocznego Żniwiarza z kosą pospiesznie zsiadali z pojazdów i przecierali oczy ze zdumienia.

Gorąco polecamy wybrać się na Dni Fantastyki za rok – gwarantujemy, że będziecie bawić się fantastycznie!



Paulina Miodyńska

Korekta: M. Kłodowska; Skład: J. Kalcewicz



Pogromcy *Gier*



Planszówkowa ekipa do zadań specjalnych

Czy Ty albo ktoś z Twojej rodziny kiedykolwiek widział grę planszową, karcianą albo bitewną? Jeśli odpowiedź brzmi „tak”, nie czekaj ani minuty. Wejdź na social media i napisz do profesjonalistów...

Pogromcy Gier!

Jesteśmy klubem działającym już od prawie pięciu lat. Początkowo funkcjonowaliśmy jako Pracownia Nowoczesnych Gier Planszowych w Chorzowskim Centrum Kultury, jednak z czasem zmieniliśmy nazwę i zaczęliśmy rozwijać się jako Pogromcy Gier.

Nasza historia zaczęła się od nauczyciela, który chciał stworzyć miejsce do wspólnego grania. Na pierwsze spotkania przychodzili głównie jego uczniowie. Przełom nastąpił, gdy informacja o planszówkowych spotkaniach w Chorzowskim Centrum Kultury pojawiła się w mediach społecznościowych Urzędu Miasta Chorzów. Dzięki temu dotarła do obecnych prowadzących, którzy zaczęli aktywnie angażować się w rozwój klubu i zachęcać kolejne osoby do udziału w spotkaniach.





NAZWA Z CHARAKTEREM

Trzeba było ustalić stały dzień i godzinę grania, zacząć promować wydarzenia w różnych grupach oraz pomyśleć o nowej nazwie, bo dotychczasowa była po prostu zbyt długa. Klubowicze zaczęli zgłaszać swoje propozycje, a ostatecznie zwyciężyła nazwa Pogromcy Gier, zaproponowana przez Żanetę.

Skąd taki wybór? Inspiracją byli *Pogromcy duchów*. Klubowa identyfikacja wizualna nawiązuje właśnie do tego kultowego filmu. W logo znajduje się meepel przebrany za duszka z charakterystycznymi żółtymi nóżkami. Całość utrzymana jest w lekkim halloweenowym klimacie, który z czasem stał się jednym z symboli klubu. To właśnie ta stylistyka zainspirowała nas do organizowania corocznych wyjazdów integracyjnych w góry, podczas których wspólne granie łączymy ze świętowaniem Halloween.

W materiałach klubowych pojawia się również motyw Stay Puft, czyli słynnego piankowego marynarzyka. Stąd wzięło się także nasze hasło „Zostań Puftem”, zachęające do dołączenia do społeczności Pogromców Gier.

ŚRODY PRZY PLANSZY

A skoro mowa o społeczności, to serdecznie zapraszamy do odwiedzenia nas osobiście. Spotykamy się niemal w każdą środę w godzinach od 17:00 do 22:00 w sali nr 30 Chorzowskiego Centrum Kultury. Działamy sezonowo, z przerwą wakacyjną, a wszystkie informacje na bieżąco publikujemy w naszych mediach społecznościowych.

Spotkania są całkowicie bezpłatne, a nowym osobom zawsze chętnie tłumaczymy zasady. Warto jednak zaznaczyć, że najczęściej gramy w bardziej wymagające tytuły, dlatego większość uczestników stanowią osoby dorosłe. Nowym i mniej zaawansowanym graczom chętnie pomożemy jednak wybrać coś lżejszego. Od kilku miesięcy mamy stałą ekipę, ale każdy jest mile widziany. Dla regularnych bywalców przygotowaliśmy aplikację, która pomaga w organizacji spotkań oraz zapisach na konkretne gry.

Na środowych spotkaniach pojawia się przeważnie od 9 do 12 osób, czyli tyle, by rozegrać równocześnie trzy większe gry.

Bywają jednak dni, kiedy jest nas mniej lub więcej. Wszystko zależy od grafiku pracy klubowiczów oraz, o dziwo, w dużej mierze od pogody. Właśnie ze względu na nią latem zawieszamy działalność i wracamy, gdy zaczyna się pogarszać. Jeśli chodzi o przekąski, każdy przynosi coś dla siebie. Nie organizujemy zbiórek na jedzenie. Wyjątek

zdarzył się raz, gdy wspólnie kupiliśmy kawę i herbatę, żeby łatwiej przetrwać zimowe wieczory.

Do dyspozycji mamy cztery duże stoły, na których bez problemu

można rozłożyć nawet najbardziej rozbudowane planszówki. Gdy potrzebujemy więcej miejsca, możemy skorzystać również z przestrzeni pod sceną. Chorzowskie Centrum Kultury od lat wspiera naszą działalność i chętnie zaprasza nas do udziału w różnych inicjatywach, między innymi podczas Święta Miasta Chorzowa.



**Poznaj nowych znajomych
i zagraj w dobrym
towarzystwie!**



Kiedyś organizowaliśmy także klubowe turnieje, jednak szybko okazało się, że uczestnicy zdecydowanie bardziej wolą swobodne rozgrywki niż turniejową rywalizację. Zrezygnowaliśmy więc z tej inicjatywy, ale nadal odbywają się u nas prezentacje nowości planszówkowych, które regularnie prowadzi Łukasz z Boardzilli, i niezmiennie cieszą się ogromnym zainteresowaniem.

WYSTARCZY PRZYSĆ

Na pierwsze spotkanie nie trzeba się zapisywać – wystarczy przyjść. Zaczynamy jednak o 17:00, więc jeśli ktoś spóźni się pół godziny, wszyscy mogą już być w trakcie rozgrywek. Dlatego jeśli ktoś wie, że nie zdąży na czas, warto, by wcześniej do nas napisał, wtedy będziemy mogli na niego poczekać.



Grami nie trzeba się przejmować, gdyż do dyspozycji mamy klubową biblioteczkę, ale traktujemy ją jako plan awaryjny. Najczęściej gramy w tytuły przynoszone przez klubowiczów

nim wyprzedzeniem. Na takie wydarzenie należy zabrać własne farby, pędzle, paletę, oświetlenie oraz figurkę. Nasza Andzia chętnie podpowiada uczestnikom, jak sprawić, by każda figurka prezentowała się na stole jak najlepiej.

**Tworzymy zgraną społeczność,
każdy jest mile widziany.**



Skoro wspomnieliśmy już o Łukaszu i Andzi, warto dodać, że to właśnie oni obecnie prowadzą klub. Z Łukaszem można zagrać zarówno w planszówkowe nowości, jak i w cięższe tytuły. Chętnie tłumaczy również zasady lżejszych gier. Andzia natomiast jest wielką miłośniczką

Wojny w Krainie Czarów i zawsze znajdzie czas, by w nią zagrać lub wytłumaczyć zasady innym. Nie stroni także od gier w klimatach postapokaliptycznych oraz malowania figurek.

**Spotkania są całkowicie bezpłatne,
a nowym osobom zawsze chętnie
tłumaczymy zasady!**



i prowadzących. W organizacji pomagają wspomniana wcześniej aplikacja, dzięki której wiemy, co pojawi się na danym spotkaniu, i nie musimy nosić całych kolekcji. Komunikację ułatwia również wspólny czat, bo w końcu tworzymy jedną, zgraną społeczność.

NIE TYLKO PLANSZÓWKI

Od czasu do czasu organizujemy również spotkania poświęcone malowaniu figurek. Informujemy o nich z odpowied-

PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

Patrząc w przyszłość, od września chcielibyśmy wprowadzić regularne, comiesięczne spotkania poświęcone malowaniu figurek. Dotychczas odbywały się one jedynie raz na kilka miesięcy.

W przyszłym roku planujemy również kolejną edycję Pogromconu – wspomnianego wcześniej corocznego wyjazdu integracyjnego w góry, przygotowanego specjalnie dla społeczności Pogromców Gier. Mogą wziąć w nim udział wyłącznie nasi klubowicze. Z reguły wynajmujemy jeden domek i to w zupełności nam wystarcza na wspólny wyjazd. Rok temu dodatkową atrakcją była balia z widokiem na Beskid Śląski.



Jeżeli szukasz miejsca, w którym poznasz nowych ludzi, zagrasz w świetne planszówki i spędzisz śródowy wieczór w dobrym towarzystwie, zapraszamy do nas. Nieważne, czy masz już za sobą wiele rozegranych partii, czy dopiero chcesz sprawdzić, jak wygląda to hobby – chętnie pomożemy Ci znaleźć miejsce przy stole.

Pogromcy Gier

➤ **Stay Puft! Do zobaczenia przy planszy!** 🧛 ➤



DANE KONTAKTOWE

@ pogromcygierklub@gmail.com

f facebook.com/gamesbusters

@pogromcy_gier_chck

📍 Chorzowskie Centrum Kultury
ul. Henryka Sienkiewicza 3, Chorzów
sala nr 30 na 3. piętrze

🕒 środy od 17:00 do 22:00

PIERWSZY SZCZUR W KOSMOSIE

WYŚCIG NA SEROWY KSIĘŻYC



1-5



ok. 60 min



10+

Gdzieś pośrodku wysypiska, pomiędzy starym tosterem, puszką po fasoli i przepalonym kablem szczury znajdują stary komiks opowiadający o wysłaniu jednego z ich przodków w kosmos. Tak oto rodzi się plan – ambitny, przełomowy i oparty na absolutnie niepodważalnym założeniu, że Księżyc jest zrobiony z sera. A skoro tak jest, trzeba się tam dostać. Szczurze rodziny ruszają więc do pracy: zbierają części rakiety, rozwijają oświetlenie, kompletują zapasy i szkolą przyszłych szczuronautów. Problem w tym, że wszystkie wpadły na ten sam pomysł, a Księżyc jest tylko jeden.

Pierwszy szczur w kosmosie to lekka gra euro, która pod zabawną, nieco zwariowaną tematyką skrywa wyścig oparty na zbieraniu zasobów, rozwijaniu własnych możliwości i dostosowywaniu planów do sytuacji na planszy.



Szczurza logistyka

Najciekawszy tutaj jest sposób przemieszczania szczurów. Możemy wysłać naprzód jednego z nich albo poruszyć kilka gryzoni jednocześnie, pod warunkiem, że zatrzymają się na różnych polach tego samego koloru. Najwięcej satysfakcji dają tury, w których odpowiednie rozmieszczenie szczurów pozwala zebrać kilka różnych zasobów naraz. Trzeba więc nie tylko obserwować układ planszy, lecz także przewidywać, gdzie pojawią się najlepsze możliwości. Pomagają w tym komiksy – niektóre pozwalają traktować pola różnych kolorów jak należące do jednej grupy, inne zwiększają zakres ruchu lub umożliwiają zebranie większej liczby zasobów, a jeszcze inne wcielić się w jednego ze szczurzych bohaterów. Sam mechanizm jest prosty, ale wymaga planowania i sprawia, że droga na serowy Księżyc rzadko sprowadza się do bezmyślnego przesuwania pionków naprzód.

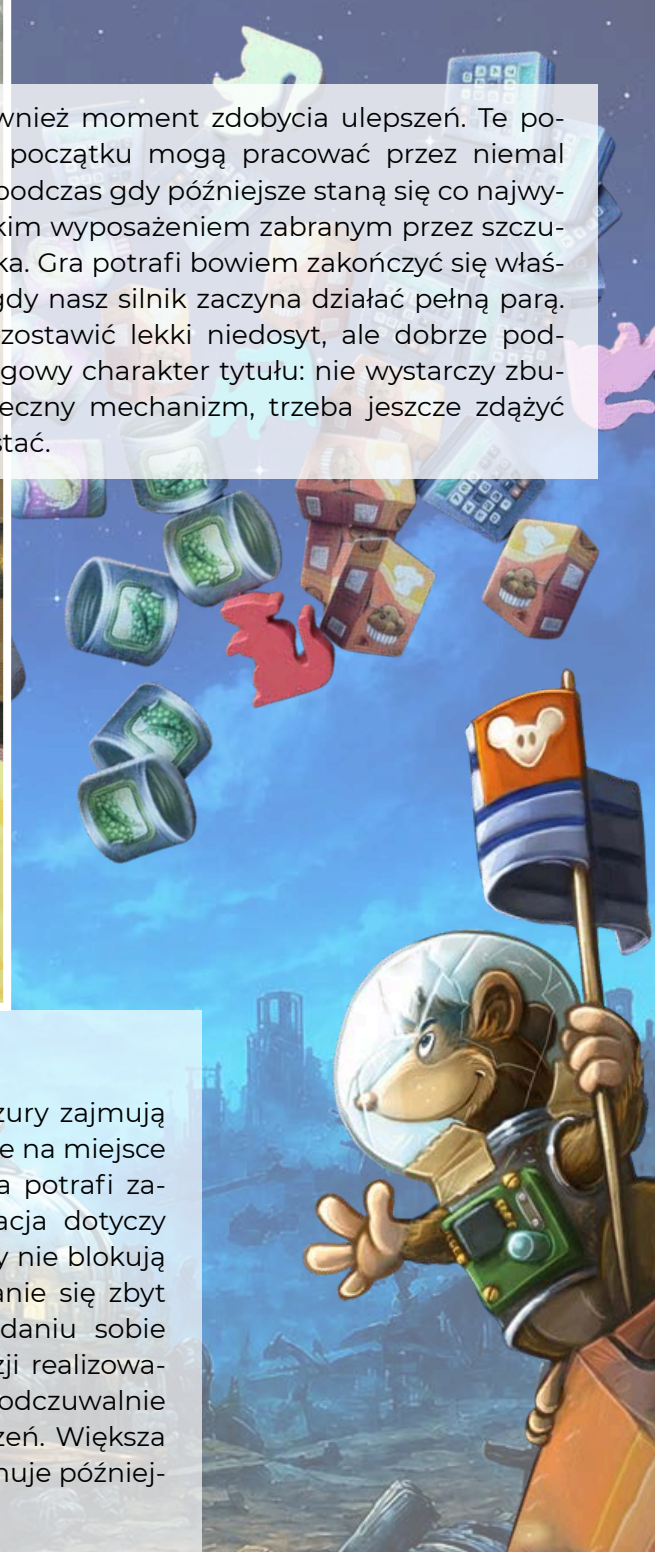


Wiele dróg, jeden cel

Punkty zdobywamy na ośmiu torach, między innymi za budowę rakiety, przekazywanie prowiantu, rozwijanie oświetlenia, wizyty w spiżarni i szkolenie szczuronautów. Punktują też nakrętki, kapsle oraz niewykorzystane zasoby. Nie zauważyłam jedynej słusznej drogi prowadzącej zawsze do zwycięstwa. W jednej partii większe znaczenie ma szybkie powiększenie rodziny, w innej rozwój oświetlenia lub odpowiednio dobrane ulepszenia. Gra nagradza więc bardziej elastyczność i wykorzystywanie okazji niż kurczowe trzymanie się początkowego planu.



Liczy się również moment zdobycia ulepszeń. Te pozyskane na początku mogą pracować przez niemal całą partię, podczas gdy późniejsze staną się co najwyżej eleganckim wyposażeniem zabranym przez szczury do pudełka. Gra potrafi bowiem zakończyć się właśnie wtedy, gdy nasz silnik zaczyna działać pełną parą. Może to pozostawić lekki niedosyt, ale dobrze podkreśla wyścigowy charakter tytułu: nie wystarczy zbudować skuteczny mechanizm, trzeba jeszcze zdążyć go wykorzystać.



Tłok na wysypisku

Obecność innych graczy czuć od samego początku. Szczury zajmują potrzebne pola, podbierają atrakcyjne ulepszenia, a wejście na miejsce zajęte przez rywala kosztuje ser. Początkowo taka opłata potrafi zaboleć, później łatwiej uwzględnić ją w planie. Rywalizacja dotyczy głównie ulepszeń i dogodnych pól na ścieżce. Przeciwnicy nie blokują ich całkowicie, ale mogą sprawić, że wybrana droga stanie się zbyt kosztowna. Nie jest to jednak gra o celowym podkładaniu sobie szczurzych łap – zwykle przeszkadzamy innym przy okazji realizowania własnych celów. Osoba rozpoczynająca ma przy tym odczuwalnie łatwiejszy dostęp do najbardziej atrakcyjnych pól i ulepszeń. Większa liczba kawałków sera na starcie nie zawsze w pełni wyrównuje późniejszą kolejność, choć nie przesądza o wyniku.



Mało przypadku, sporo reagowania

Po przygotowaniu rozgrywki niemal wszystkie informacje są jawne. Widzimy dostępne pola, przedmioty i możliwości punktowania, dlatego o wyniku decydują przede wszystkim nasze wybory. Element przypadku pojawia się głównie na etapie przygotowania: losowo dobieramy plecaki i kapsle, a w wariantcie ze zmiennym układem planszy losujemy również płytki ścieżki oraz siedem z ośmiu torów punktów. Potem największą niewiadomą pozostają już tylko ruchy przeciwników, którzy mogą zabrać interesujące nas ulepszenie albo zająć potrzebne pole. Zmienny wariant wpływa na dostępne połączenia i opłacalność poszczególnych dróg rozwoju. Nie wywraca gry do góry nogami, ale utrudnia powtarzanie dokładnie tego samego planu w każdej partii.



Euro w szczurzym futerku

Temat jest wyraźnie nałożony na mechanikę euro. Nie przeżywamy tu dramatu szczurzej cywilizacji i raczej nikt nie uroni łzy, gdy pierwszy gryzoń zostanie szczuronautą. Nadal przede wszystkim zbieramy zasoby i zamieniamy je na punkty. Całość pozostaje jednak spójna. Budowa rakiety, rozwijanie oświetlenia i szkolenie szczuronautów dobrze pasują do wyścigowego charakteru gry, a zabawne ilustracje sprawiają, że przeliczanie sera, octu i puszek po groszku nie wydaje się aż tak suche. Nie jest to gra o powalającym klimacie, ale skutecznie unika wrażenia abstrakcyjnej układanki.



Rodzinny lot

Zasady są proste, a ich wyjaśnienie zajmuje około 15 minut. Wyjątków nie ma wiele, ikonografia jest czytelna, a przejrzysta instrukcja, liczne przykłady i ściągawki ułatwiają pierwsze partie. Nasza dziesięcioletnia córka zrozumiała reguły po jednym tłumaczeniu, grała samodzielnie i osiągnęła całkiem niezły wynik. Rozgrywka zapewnia też nieco miejsca na optymalizację, ale bez konieczności wykonywania skomplikowanych obliczeń. Rodzinny charakter gry nie jest więc wyłącznie hasłem z pudełka, a faktem.



Komponenty wypadają dobrze: kartonowe elementy są grube, plansza solidna, a drewniane szczury dobrze prezentują się na stole. Przygotowanie rozgrywki zajmuje do 10 minut, o ile wszystko zostało wcześniej posegregowane. Wypraska ma czytelnie oznaczone przegródki, ale w praktyce nie do końca spełnia swoją funkcję. Gdy pudełko ułożymy pionowo, elementy rozsypują się między komorami, a wspólne miejsca na kilka rodzajów zasobów sprawiają, że przed każdą rozgrywką trzeba je ponownie segregować. Dlatego wygodniejszym rozwiązaniem okazują się woreczki strunowe. Szczury potrafią skonstruować raketę z odpadków, lecz przechowywanie komponentów najwyraźniej nadal je przerasta.



Dla kogo ta misja

Zmienny układ ścieżki i torów punktów wpływa na decyzje, ale nie zmienia podstawowego schematu rozgrywki. Już po pierwszej partii wiadomo więc mniej więcej, czego się spodziewać po kolejnych. Gra niekoniecznie zachęca do natychmiastowego rewanżu, ale pozostawia poczucie, że następnym razem można lepiej rozmieścić szczury, wcześniej zdobyć ulepszenia albo obrać inny kierunek rozwoju.

Pierwszy szczur w kosmosie najlepiej sprawdzi się w rodzinach z nieco starszymi dziećmi, u początkujących graczy oraz u osób szukających lekkiego euro o niewielkiej losowości. Powinien też przypaść do gustu miłośnikom wyścigów, zbierania zasobów i optymalizowania ruchów. Bardziej doświadczeni gracze mogą dobrze się bawić, o ile nie oczekują wielowarstwowej strategii, mocnej bezpośredniej interakcji ani silnie odczuwalnego klimatu.

Gra najlepiej działa w składzie trzy- lub czteroosobowym. Rywalizacja o pola i ulepszenia jest wtedy wyraźna, ale tury nadal przebiegają płynnie. Przy dwóch osobach na planszy robi się luźniej, a rozgrywka nabiera bardziej wyścigowego charakteru, choć wciąż pozostaje przyjemna. Z kolei przy pięciu graczach pojawia się już nieco chaosu.

Podsumowanie

Pierwszy szczur w kosmosie to udane rodzinne euro, którego największym atutem jest pomysłowy system ruchu. Proste zasady zostawiają sporo miejsca na kombinowanie, wybór różnych dróg rozwoju i reagowanie na sytuację na planszy. Zdarzają się też niewielkie potknięcia: osoba rozpoczynająca wydaje się mieć wygodniejszy start, rozwijany silnik nie zawsze zdąży się rozkręcić, a kolejne partie różnią się bardziej układem planszy niż samym przebiegiem. Nie odbiera to jednak przyjemności z gry.

To lekki, sprawny wyścig, w którym trzeba dobrze rozmieścić szczury, rozsądnie gospodarować zasobami i w porę zamienić wypracowane możliwości na punkty. Tytuł może nie zrewolucjonizuje świata planszówek, ale może zapewnić sporo dobrej zabawy, co jest niezwykle ważne. A jeśli podczas partii zabraknie Wam sera, pamiętajcie: na Księżycu podobno jest go pod dostatkiem. Trzeba tylko dotrzeć tam przed pozostałymi.

Plan lotu na serowy Księżyc opracowała Katarzyna Kukła



Dziękujemy Wydawnictwu Nasza Księgarnia za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.
Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

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

Wyprawa do EL DORADO

GRA KOŚCIANA



2-4



45 minut



10+



Któż nie zna kultowej *Wyprawy do El Dorado* autorstwa Reiner Knizia? Wszyscy miłośnicy tej serii dobrze wiedzą, że powstało do niej kilka dodatków, a także wersja *Złote świętynie*, w którą można grać samodzielnie bądź połączyć ją z podstawką i dodatkami. Tym razem przyszedł czas na coś zupełnie nowego, czyli odsłonę kościaną, tzw. roll&write. Muszę przyznać, że urzekła mnie ona swoim kompaktowym rozmiarem. Dzięki temu podczas wakacji mogę mieć ze sobą mniejszą wersję jednej ze swoich ulubionych planszówek!



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

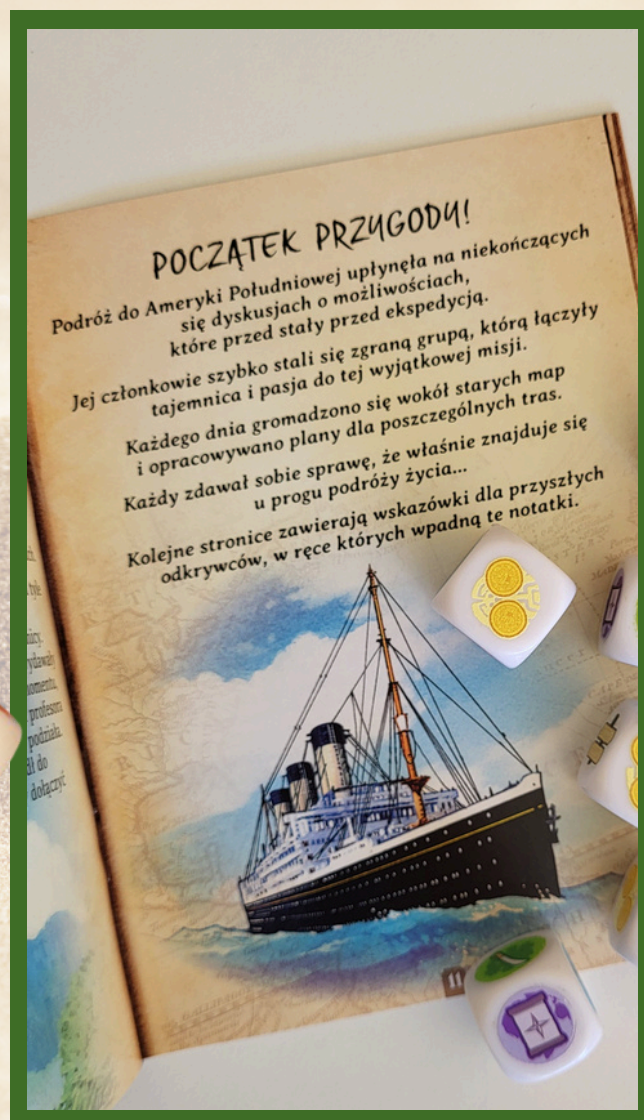


Co w džungli, czyli w pudełku, piszczy?

W środku znajdziecie instrukcję, 4 ołówki i bloczki z mapami, 7 kostek oraz pamiętnik z wyprawy, wprowadzający w klimat poszukiwań złotej świątyni. Instrukcja jest świetnie napisana, więc nawet ktoś, kto nigdy nie grał w *Wyprawę do El Dorado*, szybko zrozumie, o co chodzi w tym szalonym wyścigu przez dżunglę.

Przygotowania do poszukiwań złotej świątyni

W grę można zagrać praktycznie w każdych warunkach – przy stole, na plaży czy podczas pikniku. Musicie jedynie pamiętać o zapewnieniu miejsca do rzucania kośćmi.



Do Waszej dyspozycji są cztery mapy, każda z inną drogą, stopniem trudności, a także zasobami, które będziecie mogli zdobyć podczas swojej podróży. Celem gry – tak jak w oryginale – jest jak najszybsze dotarcie do El Dorado. Oczywiście nie będzie tak łatwo! W czasie wędrówki będziecie musieli złożyć ofiary w odpowiedniej liczbie świątyń. Dodatkowo możecie trafić na osady plemienia Muisca, a przechodząc przez nie, zapłacicie niemałą sumkę złota. Co ciekawe, w zależności od wybranej mapy będziecie mogli zatrudnić pomocników: kartografa, przewodniczkę i etnografkę.

Bardzo podoba mi się również możliwość stopniowania trudności na każdej z map poprzez skreślenie złotej świątyni na arkuszach graczy – co pozwala na złożenie ofiary w jednej świątyni mniej. Ta opcja przydaje się podczas rozgrywki z młodszymi graczami bądź początkującymi planszówkomaniakami.



Poszukiwanie złotego El Dorado

Pierwszy gracz rzuca wszystkimi kośćmi i wybiera jedną z nich, a następnie rozpatruje jej efekt. Trzeba jednak pamiętać, że kolejny gracz będzie dokonywał wyboru spośród kości pozostałych na stole. Tu może się pojawić element negatywnej interakcji. Dzięki temu, że swobodnie zaglądamy w arkusz przeciwnika, możemy pokrzyżować jego plany, zabierając mu sprzed nosa pożądaną kość. Za każdym razem, gdy w puli ogólnej zabraknie kości, gracz, który obecnie wykonuje swój ruch, rzuca nimi wszystkimi.

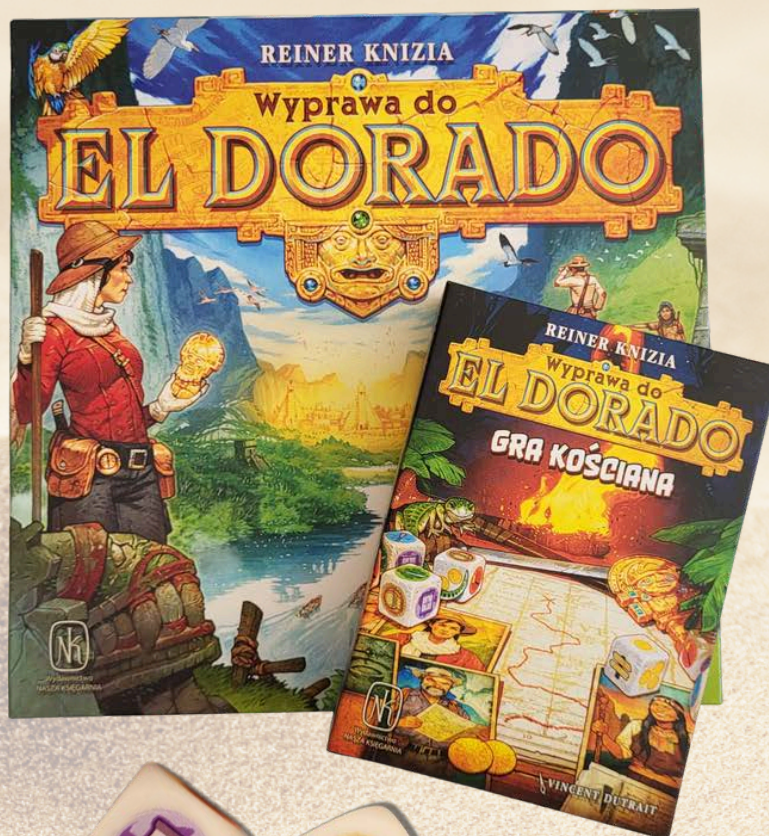
Wybrany wynik rzutu kośćmi można wykorzystać dwójako. Arkusz mapy prowadzącej do El Dorado podzielony jest na dwa obszary. Możemy poruszać się po trasie wyprawy, skreślając pola w strefie mapy, lub gromadzić zasoby, które pomogą nam w dalszej drodze, poprzez skreślanie pól w strefie zasobów. Decyzja należy do nas, zwłaszcza że nie zawsze będziemy mieli możliwość wybrania pożądanego kości – wówczas warto wykorzystać jej wynik w strefie zasobów. Zastanawianie się nad kolejnym ruchem i planowanie dalszych działań dają sporą dawkę satysfakcji, szczególnie gdy przy okazji możemy uprzykrzyć drogę naszym przeciwnikom, np. wysoką ofiarą, jaką zostawimy w jednej ze świątyń. Jeśli przykładowo poświęcimy pięć złotych monet, pozostali gracze będą musieli również zapłacić taką samą lub większą kwotę, a zgromadzenie niezbędnych środków może skutecznie spowolnić ich ruchy.



Końcowe pole związane z wejściem do El Dorado również wymaga od nas opłacenia ofiary w postaci trzech złotych monet. Czasem jednak o tym, kto zwycięży, zdecydować po prostu łut szczęścia w postaci pożądanej kości w odpowiednim czasie.

Podsumowanie

W moim przekonaniu kościana odsłona *Wyprawy do El Dorado* jest bardzo trafionym pomysłem. Śledząc ruchy przeciwników, wyraźnie czujemy klimat wyścigu, dobrze znany z pierwowzoru. Z ciekawością sięga się po kolejne mapy, które dają coraz więcej możliwości. Możemy zatrudniać pomocników lub odwiedzić osady plemienia Muisca. Subtelna negatywna interakcja jest naprawdę satysfakcjonująca, szczególnie gdy jednym ruchem możemy sprawić, że inni zostają w tyle. Jako miłośniczka całej serii, także w przypadku przegranej, odczuwam natychmiastową chęć kolejnej partii, bo nic nie cieszy tak jak zdobycie bramy El Dorado!



Korekta: K. Reczyńska, M. Stachniuk; Skład: J. Kalcewicz

Dziękujemy Wydawnictwu Nasza Księgarnia za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.



KLANY — Z BAGIEN —

JAK NIE UTONĄĆ I JESZCZE WYGRAĆ

 2-4

 90 min

 12+

Bagna raczej nie kojarzą się z miejscem, w którym ktoś chciałby budować potężny klan. Grząski teren, gęsta mgła i wszechobecne mokradła wydają się raczej na przeszkodę niż idealne miejsce do rozwoju. A jednak właśnie tutaj rozgrywa się rywalizacja, w której spryt, dobre planowanie i wykorzystanie okazji liczą się bardziej niż brutalna siła.

Klany z Bagien przenoszą graczy do świata zamieszkanego przez plemiona Krokodyli, Salamander, Żab i Żółwi. Podczas swoich tur gracze szukają najlepszych miejsc do połowów, zakładania siedlisk, handlu z innymi klanami i eksploracji świątyń ukrytych pośród mokradeł. To ekonomiczno-strategiczna rywalizacja, w której każdy ruch stopniowo zmienia krajobraz na planszy, a dobrze zaplanowana decyzja potrafi zaprocentować dopiero kilka tur później. Nie dajcie się jednak zwieść tej spokojnej scenerii. Bagna potrafią być zdradliwe, a kto pierwszy znajdzie stabilny grunt, ten zwykle wyznacza kierunek dalszej rozgrywki.



Przygotowania do wyprawy, czyli od czego zaczyna się życie na bagnach

Zanim pierwsze klany wyruszą na podbój mokradeł, trzeba odpowiednio przygotować rozgrywkę. I choć elementów jest całkiem sporo, samo rozłożenie gry przebiega sprawnie i już po kilku chwilach przed graczami rozciąga się rozległa kraina pełna ryb, tajemniczych duchów i miejsc kultu. Po wybraniu planszetek Klanów i odpowiednich komponentów można przystąpić do rywalizacji o miano najlepszego mieszkańca mokradeł.



Czas wypłynąć na szerokie wody

W swojej turze gracz wykonuje jedną z dostępnych akcji związanych z wodą lub lądem: łowienie ryb, budowanie siedlisk, handel, żeglugę, świętowanie, ulepszenie żeglugi albo utworzenie miejsca kultu. Każda z nich ma swoje konsekwencje i wpływa na rytm rozgrywki. To nie jest gra, w której wykonuje się ruchy „dla zasady” – tu decyzje przekładają się na pozycję na planszy, dostęp do zasobów, napięcie między graczami albo moment, w którym warto już spasować i przygotować się do kolejnej rundy.

I właśnie w tym tkwi cały urok *Klanów z Bagien* – żadna z tych decyzji nie jest oderwana od reszty, bo każda popycha grę w inną stronę. Jedna akcja daje ryby, druga zamienia je na złoto, kolejna otwiera nowe miejsca na planszy, a jeszcze inna pozwala zdobyć punkty albo utrudnić życie przeciwnikom. To gra, w której praktycznie każdy ruch ma konsekwencje w dłuższej perspektywie, więc trudno tu działać bezmyślnie. Zamiast tego trzeba cały czas patrzeć, co opłaca się teraz, a co zostawić na później. Dzięki temu rozgrywka ma tak dobry rytm.

Najbardziej naturalnym początkiem wydaje się **łowienie ryb**, bo to właśnie ono najlepiej pokazuje, jak *Klany z Bagien* łączą prosty ruch z planowaniem kolejnych tur. Łódź musi dopłynąć do odpowiedniego pola, a dopiero potem można zebrać ryby do swojej rezerwy, więc nawet tak pozornie nieskomplikowana akcja wymaga spojrzenia trochę dalej niż tylko na bieżący ruch. To dobry start do budowania zaplecza, bo ryby są potrzebne nie tylko jako zasób, ale też jako element wpływający na późniejsze decyzje i punktowanie.

Połowy naturalnie prowadzą do **handlu**. To akcja wyraźnie bardziej interaktywna i od razu podkręca napięcie przy stole. Łódź dopływa do siedliska, po czym gracz rozkłada ryby na sąsiadujących z nim kafelkach. Jeśli są to siedliska innych graczy, zyskuje złoto, a jeśli należą do niego, ryby zapunktują później – podczas świętowania. Dzięki temu handel świetnie działa jako źródło krótkoterminowych korzyści, ale jednocześnie zmusza do zastanowienia się, komu właśnie robisz przysługę.



Budowanie siedlisk to akcja, która najmocniej wpływa na długofalowy rozwój klanu. Żeby zasiedlić bagno, łódź musi dopłynąć w odpowiednie miejsce, a potem trzeba jeszcze opłacić koszt budowy zależny od liczby duchów obecnych na wyspie oraz od wskazań na karcie przewodnika towarzyszącego graczowi w danej rundzie. W praktyce oznacza to, że każda taka decyzja jest inwestycją w przyszłość: z jednej strony można rozszerzyć swoje wpływy, a z drugiej ograniczyć pole manewru innym graczom. To właśnie przy budowaniu najmocniej czuć, że gra nie polega tylko na zbieraniu zasobów, ale też na sprytnym zajmowaniu terenu. Rozbudowa własnych wpływów ma też dodatkową wartość, bo może zapunktować na koniec gry dzięki kartom osiągnięć i wyzwani. Warto mieć je na uwadze, bo im szybciej gracz zrealizuje cel, tym więcej punktów zdobędzie.

Kolejna ważna akcja to **żegluga**. To taki trochę cichy motor całej gry – sama w sobie nie wygląda spektakularnie, ale pozwala łodziom przemieszczać się po planszy i docierać do pól świątyń, które nagradzają gracza punktami i innymi korzyściami. Na mapie jest tylko pięć takich miejsc, a z każdej świątyni można skorzystać tylko raz, więc nie ma sensu pływać po planszy bez planu. Żeglugę najlepiej łączyć z innymi akcjami i traktować ją jako sposób na ustawianie sobie kolejnych ruchów.



Po zapełnieniu wyspy rybami przychodzi czas na **świętowanie**. Gracz wybiera wyspę, na której znajdują się żetony ryb, i zdobywa punkty za każdy kafelek siedliska wypełniony rybami. Co ciekawe, przy okazji punktują też inni gracze, jeśli mają tam swoje siedliska. Ta akcja działa trochę jak wyścig: czy odpalić punktowanie już teraz, skoro przeciwnik też może na tym sporo zyskać, czy jeszcze poczekać i ryzykować, że ktoś inny zrobi to wcześniej? Właśnie dlatego świętowanie jest jednocześnie mocne i zdradliwe. Daje korzyść, ale często nie tylko nam. Cóż, prawo dżungli... tzn. bagna.

Ostatnie dwie możliwe akcje przed spawaniem to **ulepszenie żeglugi** i **utworzenie miejsca kultu**. Pierwsza z nich to czysta inwestycja w mobilność – przesunięcie znacznika żeglugi zwiększa zasięg wszystkich łodzi, więc od razu otwiera więcej opcji na kolejne rundy. Druga działa bardziej przestrzennie: dołożenie kafelka ducha i przeniesienie na niego znacznika totemu daje korzyści przy okazji wykonywania innych akcji lub realizacji celów.

Czas na bagienny odpoczynek

Spasowanie to moment, w którym gracz mówi: „na ten moment mi wystarczy”, ale wcale nie znika z gry bez śladu. To ważna decyzja, bo oznacza nie tylko zakończenie własnych akcji, lecz także zebranie bonusu rundy, sprawdzenie zdolności przewodnika i przygotowanie się do następnego etapu rozgrywki. Pasowanie dobrze wpływa na rytm partii, bo pozwala grze naturalnie się domykać. Jeden gracz kończy wcześniej, zostawiając innym jeszcze trochę miejsca na działanie, a ostatnia pasująca osoba dodatkowo dokłada kafelek ducha na planszę, co zmienia sytuację na bagnach już od kolejnej rundy. Następnie wszyscy gracze przechodzą przez fazę utrzymania (m.in. zebranie pracowników, ustalenie pierwszego gracza, otrzymanie bonusów) i kontynuują rozgrywkę. Po zakończeniu czwartej rundy gra się kończy i następuje finalne podliczanie punktów.



Przedostatnie spojrzenie na bagna

Klany z Bagien zrobiły na mnie bardzo dobre wrażenie. To tytuł, który świetnie łączy planowanie, pozycjonowanie i ciągłe obserwowanie ruchów przeciwników. Rozgrywka ma wyraźny przebieg: najpierw budujesz lub łowisz, potem handlujesz, a na końcu płyniesz do świątyni, by uczcić dobre interesy. Największą siłą gry jest interakcja, a nawet śmiało można powiedzieć – negatywna interakcja. I to taka, która nie ogranicza się tylko do blokowania sobie pól na mapie, ale wynika też z handlu i świętowania. Wystarczą dobrze postawione siedliska, żeby popsuć rywalom ich plany. Dzięki temu gra stale trzyma w napięciu, ale nie zamienia się w czystą wojenkę – raczej w serię małych, złośliwych decyzji.

Gra jest dobrze zbalansowana, ponieważ żadna z możliwych akcji nie dominuje i nie wychodzi przed szereg. Każda z nich wpływa na rozwój klanu gracza i umożliwia zdobywanie punktów, a pominięcie którejs z nich może odbić się na końcowym wyniku. Z drugiej strony pojawia się pewien paraliż decyzyjny, szczególnie przy pierwszych rozgrywkach, bo opcji jest sporo i łatwo zacząć liczyć za dużo rzeczy naraz. Gracz zastanawia się, czy iść bardziej w budowę czy łowy, a to może powodować przestoje, szczególnie w rozgrywkach w pełnym składzie. Mimo wszystko najlepiej grało mi się właśnie w większej grupie, bo przy trzech i czterech osobach plansza szybciej się zapełnia, interakcja robi się mocniejsza, a każda decyzja wywołuje skutki odczuwalne przez innych. Przy dwóch osobach gra nadal działa dobrze, ale jest bardziej uporządkowana i odrobinę mniej złośliwa. Dla jednych będzie to zaleta, bo łatwiej wtedy planować, dla innych może stanowić pewien brak mokradłowej zawieruchy. Niezależnie od liczby graczy *Klany z Bagien* zostawiają po sobie bardzo przyjemne wrażenie: to tytuł sprytny, klimatyczny i wystarczająco złośliwy, żeby przy stole nie było nudno.



Na duży plus trzeba zaliczyć wykonanie komponentów: plansza jest czytelna, karty zawierają proste ikony, a grafiki dobrze oddają klimat mokradeł. Figurki łodzi czy robotników to proste elementy, ale spełniają swoją rolę. Nie ma szalu, ale są wystarczające do rodzinnych rozgrywek. Planszетки gracza mają wariant asymetryczny, co znacznie podnosi regrywalność, i choć są wykonane solidnie, to moim zdaniem wycięcia na kafelki siedlisk nie są do końca trafionym pomysłem – nie utrzymują ich na miejscu, przez co całość traci na estetyce. Podczas doboru kart wyzwań zauważyliśmy też pewną dysproporcję „mocy” niektórych z nich. Jedne są nieproporcjonalnie słabe, a inne to niesamowicie mocno punktujące opcje. Bez odpowiednio przygotowanej strategii, i w pewnym sensie „zmowy” kilku graczy, można doprowadzić do sytuacji, w której ktoś zdobędzie na koniec gry przepotężną liczbę dodatkowych punktów. Rozwiązaniem tego problemu jest blokowanie innych graczy przed zbyt szeroką rozbudową siedlisk. To taka odpowiedź dla Was.

Ostatni rzut okiem na mokradła

Choć *Klany z Bagien* nie należą do gier z trudnymi zasadami, już po pierwszych rundach widać, że pod ich prostotą kryje się sporo możliwości. Każda tura wymaga decyzji, które z pozoru wydają się niewielkie, ale z czasem układają się w większy plan. To jeden z tych tytułów, w których nie wystarczy patrzeć tylko na własną planszетkę – trzeba też obserwować rywali, bo najlepsze miejsce na bagnach rzadko długo pozostaje wolne.

Klany z Bagien to gra dla osób, które lubią mieć wybór, ale nie chcą spędzać pół godziny nad jednym ruchem. Każda rozgrywka odkrywa przed graczami kolejne zarośla, za którymi czyhają nowe strategie. Wiele zależy tu od obserwacji mapy i umiejętnego łączenia dostępnych akcji.

To, co szczególnie dobrze zapamiętuje się po rozgrywce, to poczucie, że nic nie dzieje się bez powodu. Połów prowadzi do handlu, budowa siedlisk rozwija handel, a świętowanie potrafi zamienić wcześniejsze przygotowania w pokaźny zastrzyk punktów.

Jeśli lubicie rozwój własnego klanu, planowanie kilku ruchów naprzód i interakcję wynikającą nie tylko z układu planszy, warto dać tym bagnom szansę. Trzeba tylko pamiętać, że w tej krainie woda jest spokojna wyłącznie z pozoru, a każdy klan ma własny pomysł na to, jak nie utonąć i jeszcze przy okazji wygrać.



Bagna plądrował Marcin Adamczyk



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

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

COVENANT



krasnołudy, kilofy i sztuka robienia kombosów



1-4



100 min



14+

Covenant zabiera nas do świata krasnoludów, które wracają do swojej dawnej ojczyzny, by odzyskać świętą górę Karrak-Süm-Kazar. W podziemnych salach czekają nie tylko zapomniane skarby i pozostałości dawnego królestwa, ale również gobliny, orkowie i trolle. Gracze wcielają się w przywódców krasnoludzkich klanów i w ciągu zaledwie dwunastu tur próbują odbudować potęgę swoich rodów oraz zdobyć jak najwięcej punktów chwały.

Na pierwszy rzut oka gra ta może wyglądać jak kolejny cięższy euras osadzony w fantastycznym świecie. I rzeczywiście, znajdziemy tu zbieranie surowców, rozwój własnej planszeczki, budowanie, eksplorację, walkę z potworami i kilka torów rozwoju. Najciekawsze zaczyna się jednak wtedy, gdy spróbujemy połączyć te elementy w jeden sprawnie działający mechanizm.



<https://sklep.portalgames.pl/>



planetamepli.pl | 49

Czterech krasnoludów, cztery narzędzia

Sercem *Covenant* są cztery krasnoludy należące do gracza. Każdy z nich ma określoną siłę, początkowo wynoszącą 1. W trakcie rozgrywki można ją zwiększać, dzięki czemu nasi podwładni stają się coraz skuteczniejsi. Możemy również tymczasowo podbić ich możliwości za pomocą żetonów wsparcia.

Krasnoluda przypisujemy do jednego z dostępnych narzędzi, a wybrane narzędzie określa wykonywaną akcję. Do dyspozycji mamy m.in. kopanie, potyczkę, budowanie oraz transport surowców. Siła użytego krasnoluda determinuje, jak mocno wykonamy daną akcję. Przykładowo silniejszy wojownik może pokonać groźniejszych przeciwników, a bardziej wykwalifikowany robotnik przewiezie większą liczbę surowców.

To proste założenie szybko zaczyna generować całkiem sporo decyzji. Nie chodzi bowiem tylko o odpowiedź na pytanie „co chcę teraz zrobić?”, ale również „którym krasnoludem powinienem to zrobić?” i „co dzięki temu odblokuję później?”.



Jedna akcja, a potem... jeszcze jedna

Największą przyjemność z rozgrywki daje obserwowanie, jak poszczególne elementy zaczynają się ze sobą ząbować. Zdobycie surowca pozwala na dokonanie kolejnej inwestycji, ta zaś może dać bonus, który przesunie nas na torze, a osiągnięcie odpowiedniego pola uruchamia następny efekt.

W konsekwencji pojedyncza akcja potrafi rozwinąć się w mały łańcuch zależności. Nie jest to jednak gra, w której wszystko wykonuje się mechanicznie. Trzeba bardzo dokładnie pilnować kolejności działań i możliwości swoich krasnoludów.

To właśnie tutaj *Covenant* potrafi dać największą satysfakcję. Po kilku pierwszych rozgrywkach zaczynamy dostrzegać, że niektóre akcje warto przygotować turę wcześniej. Nagle zwykłe zdobycie kilku surowców staje się elementem większego planu, a odpowiednie ustawienie narzędzi na własnej planszecie potrafi otworzyć zupełnie nowe możliwości.



Kopujemy, walczymy i odbudowujemy

Eksploracja góry odbywa się poprzez usuwanie gruzu i odkrywanie kolejnych pomieszczeń. Dzięki temu zdobywamy zasoby, ale jednocześnie możemy uwolnić zamieszkujące podziemia potwory. Nie wystarczy więc bezmyślnie zagłębiać się w pozostałe części mapy – trzeba również przygotować się na konsekwencje eksploracji.

Ciekawie rozwiązano kwestię walki – pokonani przeciwnicy trafiają do naszego lochu i mogą przynosić korzyści podczas dalszych etapów gry. Jednocześnie pojemność lochu jest ograniczona, więc nawet tutaj trzeba się zastanowić, których wrogów rzeczywiście opłaca się zatrzymać.

Kolejną ważną częścią rozgrywki jest odbudowa krasnoludzkiej siedziby. Budynki umieszczamy na odkrytych obszarach góry, natomiast większe konstrukcje, takie jak filary czy bramy, wymagają odpowiedniego dostarczania materiałów. Surowce nie są więc wyłącznie walutą – stają się narzędziem realizowania przyszłych celów.



Rozwój, który naprawdę czuć

Jednym z przyjemniejszych aspektów *Covenant* jest rozwój naszego klanu. Na początku możliwości są ograniczone, ale z czasem zdobywamy lepsze narzędzia, zwiększamy siłę krasnoludów, odblokowujemy dodatkowe miejsca na surowce i korzystamy z kolejnych bonusów.

Ciekawym elementem są również klejnoty umieszczane przy narzędziach. Pozwalają one wzmacniać określone działania i sprawiają, że planszетка gracza stopniowo zaczyna wyglądać jak rozwijający się silnik punktujący.

I właśnie słowo „silnik” dobrze opisuje doświadczenie płynące z *Covenant*. Początkowo wykonujemy raczej skromne ruchy. Pod koniec rozgrywki te same działania potrafią przynosić znacznie więcej korzyści. Problem w tym, że na zbudowanie naprawdę wydajnego silnika mamy tylko dwanaście tur. Każda zmarnowana akcja boli.

Czy to faktycznie worker placement

Covenant czerpie z worker placementu, ale podchodzi do tego mechanizmu dość nietypowo. Krasnoludy umieszczamy na narzędziach znajdujących się na naszej własnej planszecie, a nie na wspólnych polach akcji, o które rywalizują wszyscy gracze. Interakcja między uczestnikami jest więc znacznie mniejsza niż w klasycznych grach tego typu.

Nie oznacza to jednak, że gramy w całkowitej izolacji. Wspólna plansza, dostępne budynki, cele i kolejność działań potrafią wpływać na nasze decyzje. Jest to jednak przede wszystkim pojedynek na efektywność własnego klanu.

Dużo możliwości, dużo czekania

Covenant potrafi mocno obciążyć głowę. W teorii mamy jedynie cztery podstawowe rodzaje akcji, ale każda z nich może uruchomić kolejne efekty. Do tego dochodzą tory, narzędzia, cele, tradycje, zasoby, lochy, budynki i różnego rodzaju bonusy.

Dla miłośników optymalizacji będzie to ogromna zaleta. Dla osób, które wolą bardziej dynamiczne eurogry – potencjalnie spory problem.

Im więcej graczy, tym bardziej odczuwalne może być oczekiwanie na swoją kolej.

Sz szczególnie gdy ktoś zaczyna analizować kilka możliwych łańcuchów działań i próbuje znaleźć najlepszą kombinację. Podobne zastrzeżenia pojawiają się w części opinii graczy i recenzji – *Covenant* potrafi generować sporo paraliżu decyzyjnego, zwłaszcza przy większej liczbie osób.

Z tego powodu najbardziej naturalnie gra sprawdza się moim zdaniem przy dwóch graczach. Wciąż mamy poczucie rywalizacji, ale czas oczekiwania jest znacznie łatwiejszy do zaakceptowania.



Instrukcja – tym razem jest dobrze

Przy takiej liczbie zależności bardzo ważne jest, jak gra tłumaczy swoje zasady. I tutaj *Covenant* wypada zaskakująco dobrze.

Instrukcja jest obszerna, ale uporządkowana. Poszczególne akcje zostały opisane krok po kroku, a przykłady pomagają zrozumieć działanie ikon i efektów. Jest to jeden z lepiej przygotowanych podręczników, choć niektóre szczegóły nadal mogą wymagać ponownego sprawdzenia podczas pierwszych rozgrywek.

Nie zmienia to faktu, że opanowanie zasad gry zajmuje trochę czasu. Sama instrukcja nie jest tutaj największym przeciwnikiem – większym wyzwaniem jest zapamiętanie, jak poszczególne elementy systemu współpracują ze sobą.



Krasnoludy z charakterem

Dużym atutem jest oprawa graficzna. Enrique Fernández Peláez stworzył świat, który bardzo dobrze pasuje do podziemnej krainy krasnoludów. Plansza wypełnia się kolejnymi elementami, budynkami i potworami, dzięki czemu pod koniec partii naprawdę widać efekty naszych działań.

Temat nie jest jednak tak mocno zintegrowany z mechaniką, jak można byłoby oczekiwać po fantastycznej oprawie. Pod powierzchnią kopalni kryje się przede wszystkim solidna, matematyczna układanka. Jeśli szukacie gry, w której historia rozwija się podczas rozgrywki, *Covenant* może pozostawić pewien niedosyt. Jeśli natomiast lubicie, kiedy fantasy jest przede wszystkim pretekstem do budowania wydajnego silnika – będziecie znacznie bardziej zadowoleni.

Tryb solo

Covenant oferuje pełnoprawny wariant jednoosobowy, w którym zamiast rywalizować z innymi graczami, stajemy naprzeciw Radzie Starszych. Przygotowanie rozgrywki jest zbliżone do partii dwuosobowej, jednak otrzymujemy dodatkową planszę Rady, specjalne karty narzędzi, kość oraz wybrany poziom trudności. Automa ma za zadanie naśladować działania drugiego klanu.

I trzeba przyznać, że robi to całkiem przekonująco. Nie siedzi beczynn timer w swoim kącie planszy, lecz wpływa na wspólną przestrzeń, zdobywa kafelki, rozwija swoje możliwości i potrafi pokrzyżować nasze plany. Jej działania są uproszczone względem prawdziwego gracza, a ich obsługa opiera się przede wszystkim na kartach. Dzięki temu nie musimy prowadzić całej „drugiej” rozgrywki – automa wykonuje swoje ruchy szybko i pozwala skupić się na właściwej łamigłówce.

Największym przeciwnikiem okazuje się jednak nie sama Rada, ale nasza własna skłonność do kombinowania. *Covenant* uwielbia nagradzać dobrze zaplanowane łańcuchy akcji, w których jeden ruch uruchamia kolejny, a ten następny przynosi jeszcze więcej korzyści. W trybie solo nie znika więc charakterystyczne dla gry poczucie, że właśnie udało nam się stworzyć małą krasnoludzką maszynę do produkowania bonusów. Problem w tym, że wraz z kolejnymi efektami łatwo zgubić się we własnych kombinacjach. I właśnie tutaj tryb solo może podzielić graczy. Dla jednych będzie świetnym sposobem na spokojne rozpracowanie gry i bicie własnych rekordów. Jednak dla tych, którzy szukają w solo przede wszystkim prostoty i odpoczynku od zasad, *Covenant* może okazać się bardziej pracą umysłową niż relaksującą wyprawą do krasnoludzkiej kopalni.

Dla mnie największą zaletą tego wariantu jest to, że gra nie próbuje zastąpić drugiego gracza jeden do jednego. Zamiast tego tworzy presję i zabiera nam część możliwości, zmuszając do reagowania na zmieniającą się sytuację. A przecież właśnie o to chodzi w dobrym trybie solo – żebyśmy nawet siedząc przy stole w pojedynkę, nie czuli, że gramy całkowicie sami.



Rozgrywka z insertem

Bardzo pomocnym dodatkiem jest insert od firmy reDrewno – to świetne uzupełnienie gry, szczególnie dla osób, które cenią porządek na stole lub posiadają nieznacznie rozbrykane zwierzęta. Drewniany insert pozwala wygodnie posegregować elementy gry, dzięki czemu przygotowanie rozgrywki jest szybsze, a podczas partii łatwiej znaleźć potrzebne komponenty, zwłaszcza że kilka z nich, m.in.: królewskie monety, kafelki tradycji czy znaczniki klanu, musimy pozostawić na stole. Dużym plusem jest również możliwość przechowywania elementów rozgrywki w uporządkowany sposób w pudełku, co przy takiej ich liczbie jest niemal wybawieniem. Insert nie tylko poprawia funkcjonalność gry, ale także sprawia, że całość prezentuje się znacznie bardziej estetycznie.





Czy warto

Covenant jest grą, która nie próbuje być łatwa. Choć po kilku rozgrywkach podstawowe zasady zaczynają być intuicyjne, znalezienie naprawdę dobrych posunięć wymaga doświadczenia. Pierwsza partia może być raczej nauką niż pokazem możliwości systemu.

I właśnie dlatego trudno ocenić tę grę wyłącznie po pierwszym wrażeniu.

Z jednej strony mamy świetnie działający system rozwoju, satysfakcjonujące łańcuchy akcji, bardzo dużo sposobów zdobywania punktów i przyjemne poczucie, że z każdą kolejną turą nasz klan staje się coraz sprawniejszy. Z drugiej – sporą liczbę elementów do zapamiętania, długie analizowanie ruchów i ograniczoną interakcję między graczami.

Covenant nie jest rewolucją w świecie eurogier i nie wykorzystuje swoich krasnoludów do stworzenia zupełnie nowego gatunku. Jego siła leży gdzie indziej – w umiejętnym połączeniu znanych mechanizmów w wymagającą łamigłówkę, w której niemal każda decyzja może być początkiem kolejnej. To gra dla osób, które lubią usiąść nad planszą, długo pomyśleć, a następnie z satysfakcją odkryć, że jedna dobrze zaplanowana akcja uruchomiła całą lawinę korzyści.

Hołd przodkom oddała M. Ostrowska-Jagoda



<https://sklep.portalgames.pl/>

Dziękujemy wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Wydawca nie miał wpływu na treść materiału. W materiale wykorzystano insert od firmy reDrewno.pl. Dziękujemy za jego przekazanie do pokazania z grą *Covenant* i wykonania sesji zdjęciowej niezbędnej do recenzji.

Korekta: A. Kamińska; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

COVENANT



Każdy gracz otrzymuje **pojemniki segregujące jego komponenty**. Wyjmuje z pudełka, wykłada przed sobą i rozpoczyna przygotowanie gry.

W trakcie rozgrywki nie zastanawiasz się, gdzie leży twój ostatni pionek - jest cały czas **na swoim miejscu** i czeka na Twój ruch.

To nie wszystko, bo **porządkowanie po rozgrywce** jest skrócone do minimum!

- Szybkie i sprawne przygotowanie rozgrywki i porządkowanie po rozgrywce.
- Grę z naszym insertem można przechowywać w pionie i nic się nie wysypie,
- insert pozwala wygodnie przechowywać karty w koszułkach,



Podajniki na narzędzia - to robi robotę!
Oszczędza czas i daje komfort rozgrywki.
Możesz skupić się na liczeniu punktów...



Ten pojemnik na zasoby to złoto.

Po pierwsze od razu wiadomo gdzie są zasoby i jakie są ich rodzaje.

Po drugie, zasoby zawsze są na swoim miejscu, nawet w pudełku. Zasułka z pleksi to gwarantuje.

Po trzecie - to jest **tacka na zasoby**! Kładziesz obok planszy i cały czas jest pod ręką.



Twoja gra zasługuje na nasz insert!



REVENANT

przed pierwszym skokiem



1-4



90-120 min



12+

Wydawca: Portal Games

Wszechświat się rozpada, kolejne systemy ulegają siłom Zrodzonego z Pustki, a ostatnia flota ludzkości próbuje dotrzeć do bezpiecznego sektora. Brzmi to jak początek gry kooperacyjnej, w której wszyscy odkładają osobiste ambicje i wspólnie walczą o przetrwanie. *Revenant* szybko pokazuje jednak, że to błędne założenie. Gracze wcielają się w rywalizujących admirałów, którzy muszą chronić tę samą flotę, ale jednocześnie zabiegają o wpływy w Wielkich Rodach. Wszystkim zależy więc na dotarciu do celu, choć niekoniecznie na ocaleniu tych samych statków.

Znajomy świat, inna historia

Revenant jest samodzielną grą osadzoną w uniwersum *Voidfalla*, nie wymaga jednak znajomości wcześniejszego tytułu. Tym razem nie rozwijamy kosmicznego imperium, lecz koordynujemy odwrót ostatniej floty ludzkości. W jej skład wchodzi również statki należące do Wielkich Rodów, a to, które z nich przetrwają podróż, ma znaczenie nie tylko dla losów floty, lecz także dla wyniku poszczególnych graczy. Autorem gry jest Allan Kirkeby, a za oprawę graficzną odpowiada Ian O'Toole. Jego charakterystyczny styl jest tu od razu rozpoznawalny – na stole pojawia się mnóstwo informacji, symboli, torów i oznaczeń, ale całość pozostaje spójna wizualnie i dobrze wpisuje się w chłodny, kosmiczny klimat gry.

Pudełko wypełnione po brzegi

Zawartość nie za dużego na pierwszy rzut oka pudełka zapowiada naprawdę rozbudowaną grę. W środku znajdziemy planszę główną, 11 mniejszych planszetek, 33 dwuwarstwowe żetony statków, figurki załogi, ponad 250 kart, około 200 kartonowych żetonów i ponad 80 plastikowych znaczników. Do tego dochodzą kości Szczeliny, notes punktacji, 2 instrukcje oraz 7 zamkniętych kopert. Widząc ten ogrom elementów, z góry możemy założyć, że czeka nas nie lada logistyczne wyzwanie. Po rozłożeniu całość prezentuje się niezwykle okazale, ale liczba plansz i pozostałych komponentów sprawia, że na rozgrywkę trzeba przygotować naprawdę sporo miejsca. Rozbudowana ikonografia po poznaniu znaczenia poszczególnych oznaczeń jest w większości czytelna. Nie wszystkie symbole okazują się jednak równie intuicyjne, dlatego podczas pierwszych kilku partii instrukcja bardzo często krąży wśród graczy. Brakuje mi tutaj indywidualnych pomocy z wyjaśnieniem wszystkich oznaczeń, znacząco poprawiłyby komfort gry.

Jakość wykonania stoi na bardzo dobrym poziomie. Plansze, żetony i karty sprawiają solidne wrażenie, a całość dobrze współgra z dopracowaną oprawą graficzną. Jedyne zgrzyt pojawia się przy pakowaniu gry – komponentów jest tak dużo,



że pudełko wydaje się po prostu zbyt małe. Ułożenie wszystkiego z powrotem w środku wymaga sporo cierpliwości i dobrego planu, więc nieco większy format zdecydowanie ułatwiłby życie.

Admirałowie do pracy

Trzonem rozgrywki jest worker placement. W ciągu czterech rund wysyłamy kapitana i kadetów na statki floty, by wykonywać dostępne na nich akcje. W ten sposób walczymy z jednostkami Zrodzonego z Pustki, eksplorujemy planety, zdobywamy zasoby, naprawiamy uszkodzone okręty, wystawiamy nowe jednostki oraz rozwijamy własną fregatę i załogę. Nie jest to jednak klasyczne rozmieszczanie pracowników na neutralnej planszy akcji. Statki należą do poszczególnych Wielkich Rodów, a działania podejmowane na ich pokładach wiążą się również z walką o wpływy w tych frakcjach.

Własne zaplecze rozwijamy za pomocą kart operacji, rozbudowując tableau oraz zwiększając możliwości swojej załogi. *Revenant* łączy więc kilka dobrze znanych elementów: zajmowanie pól akcji, zarządzanie zasobami, rozwój silniczka i reagowanie na zmieniającą się sytuację. Najciekawsze jest jednak to, że nasze decyzje nie pozostają zamknięte na osobnej planszeczce. Statek, na którym umieścimy członka załogi, jest częścią wspólnej floty – może zostać uszkodzony, przesunięty albo zniszczony, a jego los wpływa również na pozostałych graczy.

Wspólny wróg, różne interesy

Pod koniec rundy Zrodzony z Pustki atakuje flotę. Nim do tego dojdzie, gracze mogą niszczyć wrogie jednostki, naprawiać statki, przenosić je w bezpieczniejsze miejsca lub uruchomić hipernapęd *Revenanta* i wykonać kolejny skok. Nie da się jednak uratować wszystkich i właśnie z tym wiąże się jeden z najciekawszych pomysłów gry.

Wpływy zdobywane w Wielkich Rodach są tym cenniejsze, im lepiej ich statki poradzą sobie podczas ucieczki. Dwóch admirałów może więc

przez pewien czas wspólnie bronić tych samych jednostek, ponieważ obaj mają w tym interes. Nie są to jednak formalne sojusze – układ sił może się zmienić wraz z sytuacją na planszy. Tajne agendy i ukryte wpływy dodatkowo sprawiają, że motywacje przeciwników nie zawsze są od początku czytelne.

Revenant jest więc rywalizacyjną eurogrą, w której wspólne zagrożenie może chwilowo skłaniać





graczy do współpracy, jednak dopiero kolejne partie pokażą, jak duże znaczenie będą miały te zmienne układy i jak mocno wpłyną na decyzje podejmowane przy stole.

Przed kolejnym skokiem

Na tym etapie najbardziej ciekawi mnie, jak w praktyce zadziała kooperacyjna obrona floty, czy rywalizacja o wpływy w Wielkich Rodach zdominuje rozgrywkę oraz czy rozwój własnej fregaty da poczucie budowania sprawnie działającego silnicznika, zdolnego sprostać coraz trudniejszej sytuacji na plan-szy. Przy takiej liczbie elementów i powiązań trzeba jednak liczyć się z tym, że pierwsze partie będą przede wszystkim poznawaniem możliwości, jakie daje system.

Revenant to rozbudowany tytuł z efektowną oprawą, sporą liczbą zależności i ciekawym balansem między ratowaniem wspólnej floty a dbaniem o własne interesy. To, jak dobrze wszystkie te elementy zadziałają razem, jakie tempo będzie miała rozgrywka i jak szybko uda się opanować cały system, sprawdzę podczas kolejnych partii. Szerzej opowiem o tym w pełnej recenzji, która ukaże się w następnym numerze.

Na pierwszy rekonesans wyruszyła Katarzyna Kukla

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

Korekta: K. Reczyńska; Skład: A. Kucharska



Dodatek wizualny

Zmierzch Ery Smoków

Doczekaliśmy się pierwszego dodatku do *Zmierchu Ery Smoków*! Czy jest to nowa przygoda, czy nowa zawartość w postaci komponentów? Odpowiedź brzmi: jedno i drugie.

Nowa przygoda

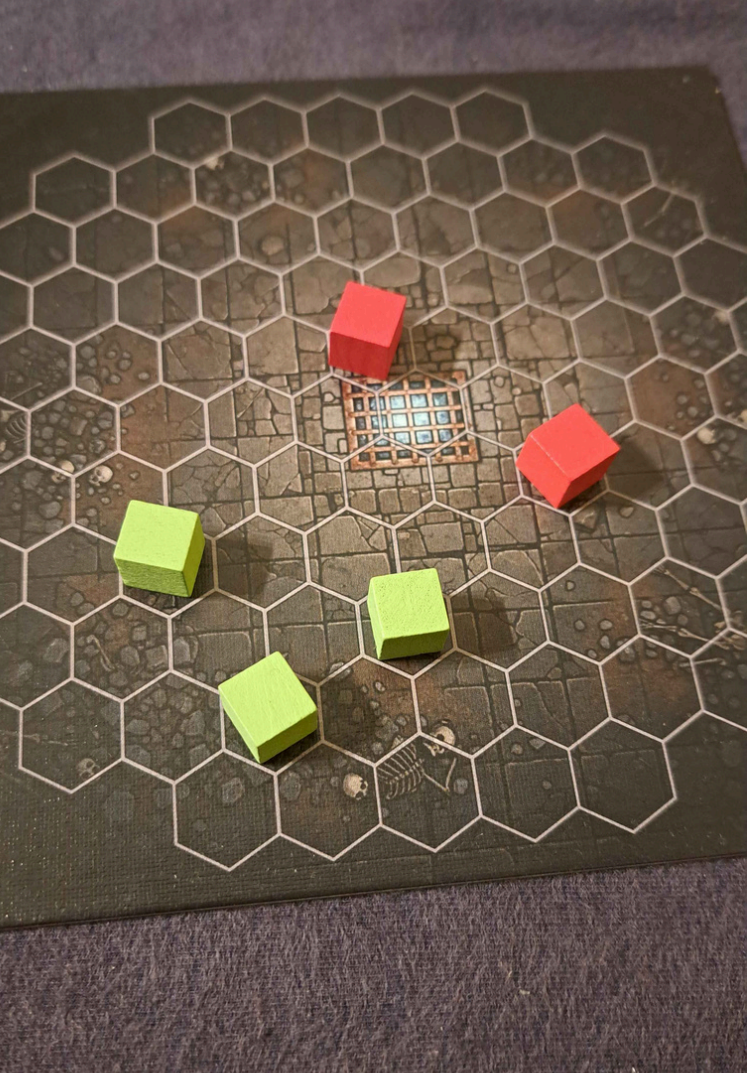
Twórcy gry zdradzili, że kończą prace nad nowym dodatkiem fabularnym, który będzie dostępny już wkrótce. Na tę chwilę wiemy, że akcja nowej historii – zatytułowanej *Początek Końca* – będzie toczyła się przed wydarzeniami znanymi graczom z pierwszej kampanii. Zapowiedziano również kolejne historie przedstawiające świat *Zmierchu Ery Smoków* z perspektywy poszczególnych ras. Tymczasem w oczekiwaniu na nowe przygody wystartowała przedsprzedaż dodatku wizualnego.



Zawartość

Dodatek wizualny nie modyfikuje ani nie dodaje nowych zasad gry, ale zmienia sposób, w jaki ją odbieramy – każdy z komponentów ma swoje miejsce dzięki mini organizerom na karty i znaczniki oraz woreczkowi na kości. Największym elementem dodatku jest tajemnicze czarne pudełko z wieczkiem, które równocześnie służy jako ulepszone pole bitwy. Heksagonalne pola są na nim znacznie większe niż te na pierwotnej planszy – w końcu muszą pomieścić elementy większe od znaczników znanych z podstawowej wersji gry. Jednak to pod wieczkiem kryje się największa niespodzianka: ponad 40 figurek potworów i bohaterów, a także znaczniki terenu. Do figurek bohaterów dostajemy również nakładki na podstawki, w kolorach znaczników naszych postaci.





Wpływ na imersję

W porównaniu z dotychczasową planszatką potworów dodatek wizualny wprowadza rozgrywkę na nowy poziom. Co prawda do jednej z wcześniejszych aktualizacji twórcy dołączyli cyfrowy bestiariusz z ilustracjami potworów, teraz jednak możemy w końcu zobaczyć i dotknąć naszych przeciwników. Większość figurek potworów jest wiernym odzwierciedleniem ich wizerunków znanych nam już z bestiariusza, a tylko nieliczne z nich musiały zostać uproszczone na potrzeby estetyczne wydruków (np. Leśny Duszek nie posiada małych gałązek porastających jego ciało, a Opętany Kruk nie jest pokryty wijącymi się duchami). Poza tym niektóre z potworów nieco zmieniły wygląd – Żelaznemu Golemowi zostały doprawione rogi i kolczaste rękawice, Cienisty Pelzacz otrzymał nową parę rąk, a Aniołowi Cierpienia ubyła jedna z par skrzydeł. Z kolei dzięki modyfikatorom terenu w postaci modułów ścian, schodów, portali, drzwi i skrzyń pole naszej bitwy staje się bardziej czytelne i pozwala odczuć, o co toczy się stawka.





A kto jeszcze nie miał okazji spróbować swoich sił w rozgrywce, to najbliższą okazję będzie miał na Planszówkach w Spodku, które odbędą się 19 i 20 września w Katowicach.



Smoczy świat odkrywała na nowo
Anna Kucharska

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

Korekta: K. Reczyńska; Skład: J. Kalcewicz

Podsumowanie

Dodatek wizualny nie zmienia zasad *Zmierzchu Ery Smoków*, ale zdecydowanie zmienia sposób, w jaki doświadczamy rozgrywki. Większa plansza walki, figurki bohaterów i potworów oraz elementy terenu sprawiają, że wydarzenia na stole stają się bardziej namacalne, a świat gry ożywa na naszym stole. Jednocześnie organizery i dodatkowe elementy pozwalają utrzymać porządek w licznych komponentach, co usprawnia przygotowanie do gry.



Fliptown

Przekrętowo

Życie dla bandyckiego pokera



1-4



12+



30-45 min

Wydawać by się mogło, że gatunek gier typu *flip & write* zdążył już pokazać wszystko. Kolejne tytuły bazują na podobnych rozwiązaniach, różniąc się głównie tematyką i sposobem zdobywania punktów. *Fliptown Przekrętowo* udowadnia jednak, że wciąż można podejść do tej formuły na świeżo. Zamiast kości otrzymujemy klasyczną talię kart pokerowych, a zamiast łamigłówek – podróż na Dzikie Zachód. Tam zaś napadamy na pociągi, eksplorujemy kopalnie czy nawet rozkopujemy groby... i oczywiście staramy się nie wpaść w ręce szeryfa. Albo go przekupić – w końcu to Dzikie Zachód. W niewielkim pudełku znaleźć możemy cztery suchościeralne planszeczki, komplet czterech cienkich markerów oraz karty z estetycznymi ilustracjami. Komponenty (planszeczki i karty) zostały wykonane z myślą o tym, że będzie po nich mazane. Markery z cienką końcówką również okazują się trafionym pomysłem, bo na planszy często zaznaczane będą niewielkie pola, które są naprawdę małe! Sama talia także zasługuje na pochwałę – to zestaw kart pokerowych, który po zakończonej partii można wykorzystać do innych gier karcianych, co w perspektywie wyjazdów może być dość wygodne. Co więcej, gdyby dedykowane karty uległy zniszczeniu, mechanika *Fliptown Przekrętowo* bez problemu działa z dowolną kompletną talią kart.

Zasady

Rozgrywka opiera się na bardzo prostym pomysle. W każdej turze odkrywamy trzy karty i przypisujemy je do trzech różnych funkcji: kolor pierwszej określa region na planszeczce (mamy ich cztery + „region dodatkowy”, którym jest Cmentarz), wartość drugiej to wskazanie pola w danym regionie, w którym możliwa

do wykonania będzie akcja (tutaj każdy region ma swoją specyfikę pól), zaś trzecia karta trafia do budowanego układu pokerowego – więc istotny będzie zarówno jej kolor, jak i wartość. Gra pomimo tego, że wygląda na skomplikowaną (przez bardzo rozbudowaną planszeczkę), takowa nie jest. Zasady można wytłumaczyć w kilkanaście minut, bardzo szybko okazuje się jednak, że pod tą niepozorną prostotą kryje się wyjątkowo bogata przestrzeń decyzyjna. Karty bowiem mogą zostać wykorzystane na kilka sposobów po ich odpowiednich modyfikacjach.



Regiony

Planszетка została podzielona na cztery regiony oferujące odmienne style rozgrywki. W kopalni schodzimy coraz głębiej po cenne nagrody, w mieście rozwijamy swoje możliwości i kupujemy wyposażenie, na szlaku zdobywamy kolejne premie, a na rubieżach dokonujemy ryzykownych napadów, a jeżeli żaden z regionów nie będzie nam pasował podczas danej akcji – zawsze możemy udać się na Cmentarz i rozkopać grób. Gra co do zasady nie narzuca jednego właściwego kierunku rozwoju – o nim decyduje gracz (pomijając aspekt losowy, który też jest tutaj znaczący). Nie zawsze jednak karty są przychylne graczowi – na szczęście można modyfikować ich wartości i kolory za odpowiednią opłatą. Zachęcać to może do eksperymentowania i sprawdzania różnych strategii podczas partii.



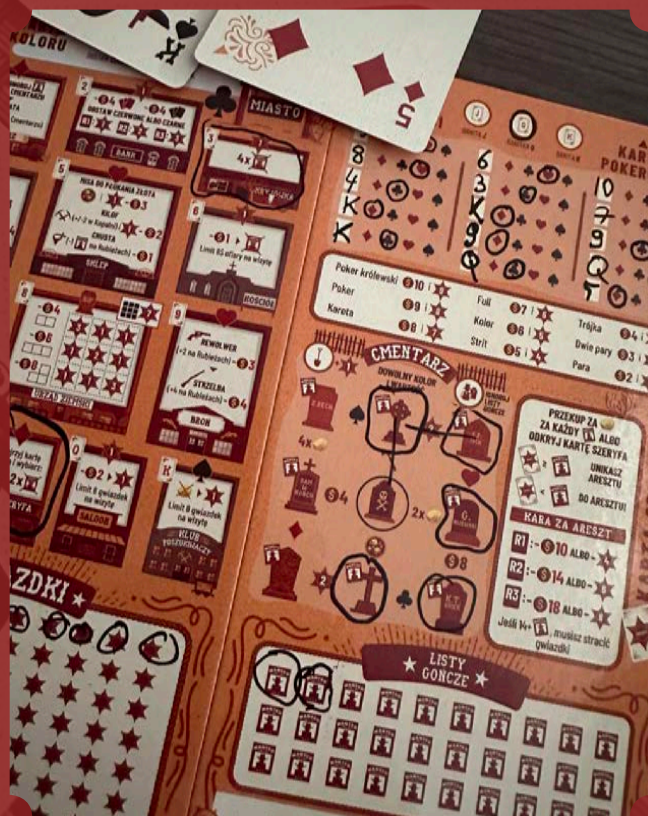
Region Rubieży wymusza na graczach dokonanie napadu. Napady wymagają dobrania odpowiedniej karty z talii w celu określenia, czy ów napad się udał, czy nie. Każde podjęcie się takiego przestępstwa zwiększa liczbę posiadanych listów gończych. W Kopalni celem jest dokopanie się do największej nagrody – za którą gracz prawdopodobnie też otrzyma list gończy. Na Szlaku również można go otrzymać... i rozkopując grób w dodatkowym regionie – na Cmentarzu. Na szczęście jeden z regionów jest wręcz stworzony do tego, by pozwolić sobie na kupno lepszego sprzętu na wyprawę po Rubieżach, kilof do Kopalni czy wierzchowca, który pozwoli zajechać dalej na Szlaku – a jest nim Miasto. To tutaj gracz może się dobroić albo wyposażać w dodatkowe narzędzia pracy, a jeżeli jego listów gończych jest zbyt wiele, może część usunąć. Pod koniec rundy każdy z graczy sprawdza kartę szeryfa. Oczywiście jeżeli którakolwiek z osób przy stole ma wystarczająco dużo złota, nie musi martwić się tym, co ma za uszami – szeryf też człowiek, można go przekupić.



Na szczególną uwagę zasługuje sposób, w jaki mechanika współgra z tematyką. Pokerowe układy stanowią ważny element zdobywania punktów i wpływają na decyzje podejmowane przez wszystkie rundy.

Balans rozgrywki

Grze nie można odmówić losowości – w końcu nikt nie wie, jaką kartę zaraz dobierze. Jednak dzięki temu, że każda z kart (poza wyjątkami opisanymi w instrukcji) może być modyfikowana, gracz ma w pewnym zakresie kontrolę nad sytuacją, a kiedy doprowadzi do swego rodzaju łańcucha akcji dodatkowych, to może czerpać z tego ogromną satysfakcję. Jeden dobrze zaplanowany ruch potrafi wywołać prawdziwą lawinę akcji, co zachęca do wypróbowywania coraz ciekawszych taktyk i sprawia, że każda partia kończy się myślą: „Jeszcze raz, tym razem zrobię to lepiej”.



Regrywalność

Dużym atutem jest tutaj regrywalność. Asymetryczne postacie, cele do rozgrywek wieloosobowych, wariant inspirowany *Texas Hold'em* oraz nietatwy, dobrze przygotowany tryb solo z kilkoma Kowbotami jako przeciwnikami sprawiają, że gra nie wyczerpuje swoich możliwości po kilku partiach. Co istotne, niezależnie od liczby uczestników, zachowuje sprawne tempo, gdyż gracze co do zasady nie podejmują się interakcji między sobą. To może być swego rodzaju minusem, gdyż poza wyścigiem o wybrane cele każdy skupia się głównie na własnej planszeczce. Ci, którzy szczególnie cenią sobie negatywne interakcje lub współpracę, mogą poczuć niedosyt.



Uwagi

Najwięcej zastrzeżeń można mieć do czytelności planszeczki – ale tylko na początku. Ilość ikon, symboli i drobnych napisów jest naprawdę duża, przez co pierwsze partie bywają nieco chaotyczne, a osoby ze słabszym wzrokiem mogą narzekać na komfort rozgrywki. Początkujący gracze będą również przez pewien czas wspierać się instrukcją podczas rozpoznawania układów pokrowych, choć po kilku partiach problem znika.

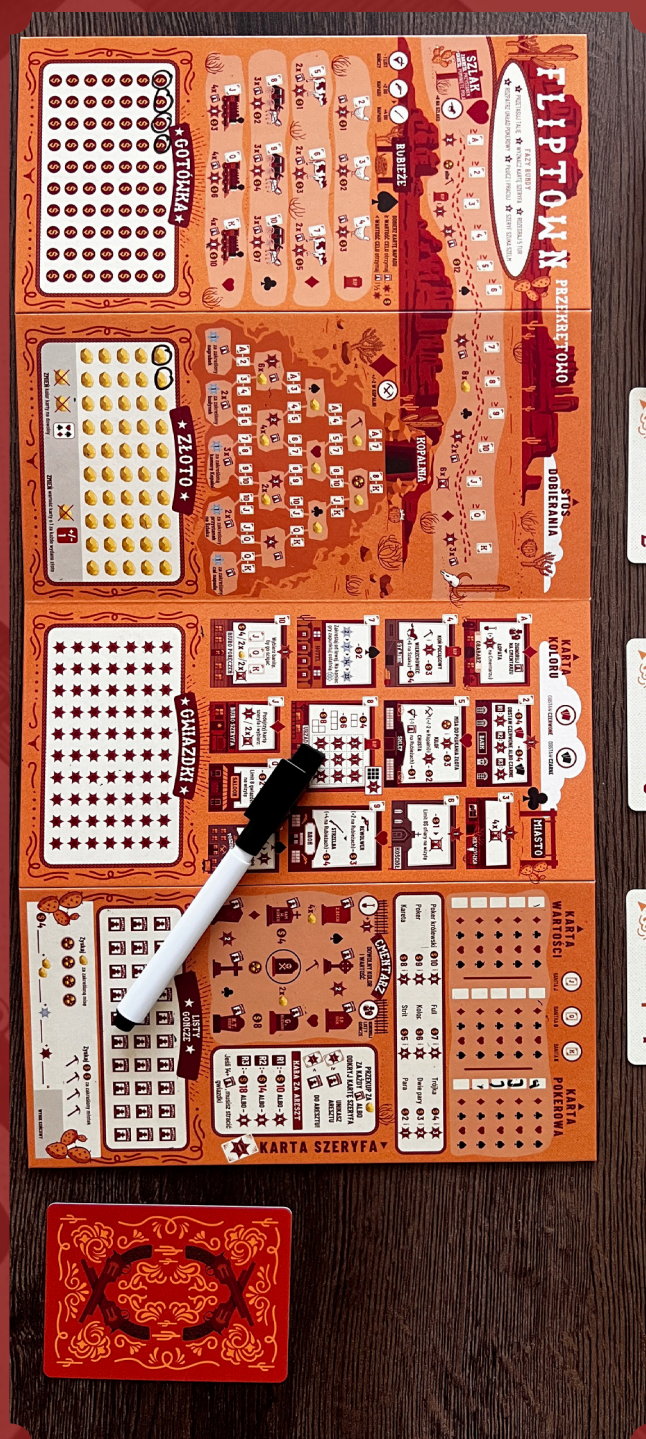
Podsumowanie

Fliptown Przekręto to przykład gry zaprojektowanej z wyjątkową estetyką. Łączy stosunkowo proste zasady z bardzo dużą przestrzenią decyzyjną, znakomicie wykorzystuje temat Dzikiego Zachodu i oferuje satysfakcjonującą łamigłówkę zarówno w pojedynkę, jak i w większym gronie. Jeśli lubicie wykreślanki, które wymagają planowania, nagradzają sprytnie kombinowanie i nie nudzą się po kilku partiach, ta produkcja powinna znaleźć się na Waszej liście zainteresowań.

Tuż po udanym aresztowaniu o grze opowiedział szeryf
Adam Ponikiewski.

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

Korekta: M. Stachniuk; Skład: D. Tymiński



Gluco Hero

Glikemia pod kontrolą



2-4





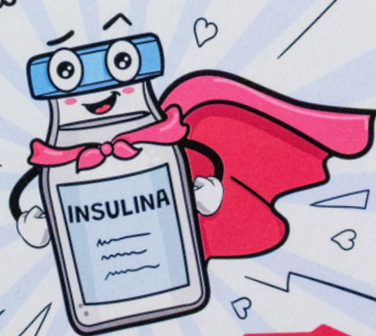
5+

Karcianek jest na rynku całe mnóstwo: od prostych gier imprezowych po te bardziej rozbudowane, które wciągają na dłuższy czas. *Gluco Hero* wyróżnia się w tym towarzystwie. Chodzi w niej nie tylko o dobrą zabawę, ale także o edukację w bardzo ważnym aspekcie dotyczącym naszego zdrowia. Na pudełku możemy przeczytać, że gra skierowana jest do osób z cukrzycą i ich rodzin. W moim odczuciu – nie tylko. Odpowiednie stężenie glukozy we krwi jest bardzo ważne dla każdego z nas, nie tylko dla samych diabetyków.

W zabawie może wziąć udział od dwóch do czterech graczy, a każdy uczestnik wciela się w jednego z dostępnych bohaterów. Rozgrzywka trwa około 20 minut, dzięki czemu gra dobrze się sprawdzi podczas rodzinnych wieczorów czy zajęć edukacyjnych.

Gluco Hero

Edukacyjna gra karciana



Dla osób z cukrzycą
i ich rodzin

Nastolatka



Pełna życia!
uwielbia
metabry
ojrze
st:

Mężczyzna



Solidni
ci
k

Kobieta



Kobieta o zdrowym podejściu do życia
głasza o zbilansowanej diecie i pilnie
swojego zdrowia. Starannie trze
Często sięga po sałatkę i lek

Z czego składa się gra

W pudełku znajdziemy mnóstwo kart podzielonych według rodzaju. Mamy tu: jedzenie, zdarzenia, insulinę, węglowodany, a także karty z glukagonem. Największą uwagę zwracają na nich ilustracje, które są przyjemne dla oka i z pewnością przypadną do gustu najmłodszym graczom. Karty są czytelne i wszystko szybko staje się jasne.

Instrukcja jest bardzo krótka. Została napisana w prosty sposób, dzięki czemu nawet osoby, które rzadko grają w gry karciane, mogą od razu rozpocząć zabawę.



Z czym to się je

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zdrowia i psychiki. Można zdobyć też dodatkowe punkty za utrzymanie glikemii na pożądanym poziomie przez najdłuższy czas spośród wszystkich graczy.

Na początku każdy uczestnik otrzymuje kartę glukagonu, po trzy karty insuliny oraz trzy karty węglowodanów szybko przyswajalnych. Po ich wykorzystaniu można dobrać nowe. Choć najlepiej byłoby sięgać po nie jak najrzadziej, ponieważ nie dają nam żadnych punktów. Często jednak okazują się niezbędne do utrzymania prawidłowego poziomu glukozy we krwi.

W trakcie gry dobieramy karty jedzenia lub zdarzeń, które leżą na osobnych stosach na środku stołu. Mogą one podnosić lub obniżać poziom glikemii, a także dawać lub odbierać nam punkty. Wybór karty jedzenia oznacza zawsze mniejszy lub większy skok na wykresie, karta zdarzenia może za to zarówno podnieść, jak i obniżyć poziom cukru we krwi, czasem dosyć ekstremalnie. Każda kolejna karta jest dla wszystkich niespodzianką. Dużą rolę w grze odgrywa losowość. Jedyne, co możemy zrobić, to odpowiednio reagować na zmieniającą się sytuację: ratować się insuliną lub węglowodanami, by spróbować utrzymać cukier na bezpiecznym poziomie i ograniczyć skutki niekorzystnych kart. Efekty działania akcji rysujemy na specjalnej karcie, tworząc w ten sposób wykres glikemii.

Wrażenia z rozgrywki

Największą zaletą *Gluco Hero* jest połączenie prostych zasad z możliwością nauki, jaki wpływ na poziom cukru we krwi mają różne posiłki i sytuacje z życia codziennego. Gra wydaje się bardzo łatwa, jednak po kilku partiach można zauważyć, że to wszystko wcale nie jest proste – jak w życiu. Przykładowo: udaje nam się elegancko trzymać cukier w ryzach, aż tu nagle wskakuje karta: „Nie podano insuliny przed posiłkiem +100 mg/dl”, i dość mocno psuje nasz piękny wykres. Najprawdopodobniej od razu pojawi się konieczność podania insuliny i dopiero wtedy sięgniemy do jednego ze stosów po kolejną kartę...



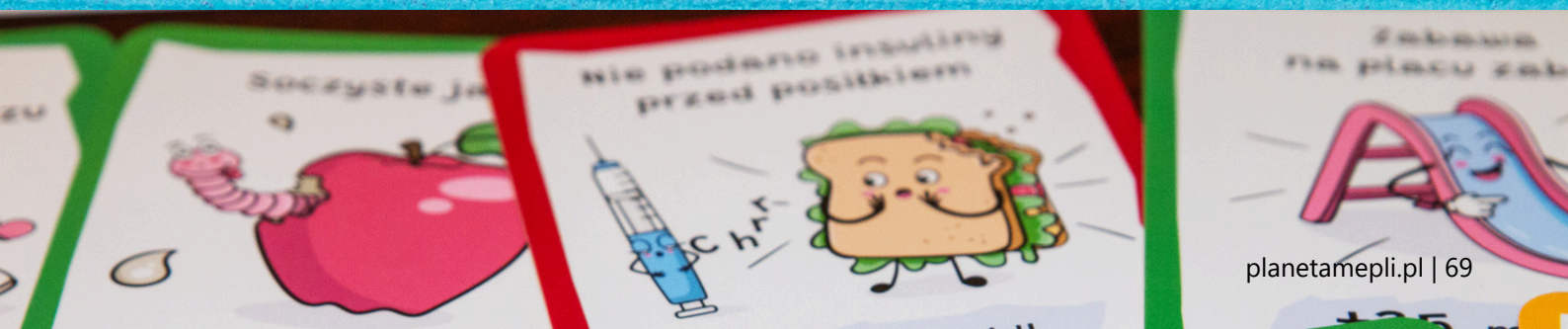
Rozgrywka jest dynamiczna i może wywoływać dużo emocji. Praktycznie nie zdarzają się momenty, w których gracz nie ma żadnego dobrego ruchu. Pewnym minusem jest jednak losowość. Nie mamy na ręce żadnych kart, z których moglibyśmy wybierać, co robimy. Wszystko pojawia się znienacka. Wybierając kartę jedzenia, nie możemy zdecydować, czy wylosowany posiłek zjemy, czy nie. Dlatego czasami jeden gracz może trafić na wyjątkowo dobre karty, podczas gdy inni będą lawirować między „Źle obliczoną dawką insuliny” a „Wiosennym uczuleniem”. Nie przeszkadza to jednak znacząco w zabawie, ponieważ każda partia przebiega nieco inaczej.

Zabawnym dodatkiem jest karta jednorożca przywracająca poziom cukru do wartości optymalnej. Nie przynosi ona jednak punktów.

Gra w teorii przeznaczona jest dla dzieci od piątego roku życia. Z pewnością wie, jaką mogą zdobyć w czasie rozgrywki, jest nieoceniona, jednak podejrzewam, że część najmłodszych uczestników będzie potrzebowała wsparcia przy obliczeniach i rysowaniu wykresu. Zaczynamy z glikemią 100 mg/dl, później musimy dodawać i odejmować wylosowane wartości +35 mg/dl, -25 mg/dl itd.

Przedszkolaki i nieco starsze dzieci, które dopiero zaczynają swoją przygodę z liczeniem, będą miały problem z samodzielnością w tym aspekcie gry. Aby to ułatwić, przydałyby się linijki z wartościami występującymi na kartach, aby łatwo można było odrysować wartość, o jaką należy zmienić wykres. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby podzielić się na dwuosobowe drużyny i zagrać wspólnie z dziećmi.

Gra nie wymaga długiego przygotowania, a jednocześnie daje poczucie podejmowania ważnych decyzji.





Dla każdego coś przydatnego

Gluco Hero będzie wartościowym wyborem dla każdego, kto interesuje się zdrowiem swoim i swoich najbliższych; kto przez zabawę, w prosty sposób chce wyjaśnić, jak działa ludzki organizm i co jest dla niego dobre, a czego lepiej unikać. Połączenie losowości z odrobiną strategii spodoba się zarówno początkującym graczom, jak i osobom mającym już doświadczenie z grami karcianymi.

Nie jest to jednak propozycja dla osób szukających rozbudowanej strategii z długim czasem rozgrywki – gra stawia przede wszystkim na edukację i dobrą zabawę. Pokazuje, że niewielka liczba elementów może zapewnić wiele ciekawych rozgrywek. Połączenie ładnych ilustracji, prostych zasad i możliwości tworzenia własnych strategii sprawia, że chce się do niej wracać.

Chociaż gra nie jest idealna i często wynik zależy od szczęścia, jej zalety zdecydowanie przeważają nad wadami. *Gluco Hero* to przyjemna propozycja, która pozwala spędzić czas z dziećmi, ale również może posłużyć jako materiał edukacyjny dla nauczycieli i wychowawców.

O poziom glukozy dbała Magdalena Kłódowska

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

Korekta: A. Gawin, K. Reczyńska; Skład: J. Kalcewicz



**SZKOLNA
KOLOROWANKA**

 **Kraków**

KRÓLEWSKIE PLANSZÓWKI

**3.10.
2026**

**WSTĘP
WOLNY**

**od
10:00
do
18:00**



**Szkoła
Podstawowa nr 67
w Krakowie
ul. Kaczorówka 4**



CENTRUM KULTURY „DWOREK BIAŁOPRĄDNICKI” - INSTYTUCJA KULTURY MIASTA KRAKOWA



DragonEye



>O<
klub kultury
ŁOKIETEK



Planszówka to Wymówka

*Dlaczego planszówki
uczą nas*

PODEJMOWAĆ LEPSZE DECYZJE

“

*W grze nie chodzi tylko o zwyciężanie,
ale też o rozwijanie strategicznego myślenia.*

”

Codziennie podejmujemy setki decyzji. Większość z nich jest drobna i zapada niemal automatycznie – co zjeść na śniadanie, którą drogą pojechać do pracy czy od którego maila zacząć dzień. Są jednak również decyzje trudniejsze. Takie, które wymagają analizy, przewidywania konsekwencji i zaakceptowania faktu, że nigdy nie będziemy dysponować kompletem potrzebnych informacji.

Co ciekawe, dokładnie z takim samym problemem mierzymy się podczas rozgrywki w nowoczesne euro-gry. Choć planszówki kojarzą się przede wszystkim z zabawą, wiele z nich jest jednocześnie znakomitym treningiem podejmowania decyzji. Nie dlatego, że uczą, jak znaleźć jedną właściwą odpowiedź. Wręcz przeciwnie – pokazują, jak funkcjonować w świecie, w którym idealny wybór bardzo często... nie istnieje.

Do podjęcia decyzji nie potrzebujemy pewności

Jednym z największych mitów jest przekonanie, że dobrzy gracze zawsze wiedzą, jaki ruch wykonać. Nie wiedzą. Oni po prostu lepiej niż inni potrafią ocenić ryzyko.

Badania psychologiczne wskazują, że człowiek bardzo źle znosi niepewność. Nasz mózg lubi jasne odpowiedzi, dlatego często szukamy potwierdzenia, że obrana droga jest właściwa. Problem polega na tym, że w większości eurogier takiego potwierdzenia nie dostajemy od razu.

Podejmujemy decyzję, nie wiedząc:



co zrobi przeciwnik



jakie karty pojawią się później



czy ktoś zajmie potrzebne pole



czy obrana strategia okaże się wystarczająco dobra

To nie wada mechaniki gry, ale jej największa siła. Eurogry nie nagradzają przewidywania przyszłości, lecz podejmowanie decyzji mimo niepewności.

Koszt alternatywny – czyli największa lekcja eurogier

W ekonomii używa się pojęcia kosztu alternatywnego. Oznacza ono wartość tego, z czego rezygnujemy, decydując się na inną opcję. To właśnie umiejętność dostrzegania tego kosztu jest nieustannie ćwiczona przy planszy. Nie zastanawiamy się jedynie nad tym, co zrobić, ale również nad tym, czego już nie zrobimy. Każda akcja zamyka drogę do innej. W prawdziwym życiu często o tym nie pamiętamy. Skupiamy się na korzyściach wybranego rozwiązania. Rzadziej analizujemy cenę danej decyzji. Eurogry nie pozwalają o niej zapomnieć.

Adaptacja jest ważniejsza niż plan

Początkujący gracze często próbują zaplanować całą partię już w pierwszej rundzie. Doświadczeni wiedzą, że taki plan prawdopodobnie rozsypie się po kilku turach. I właśnie wtedy zaczyna się prawdziwa gra.

W psychologii istnieje pojęcie elastyczności poznawczej. To zdolność do zmiany sposobu działania, wtedy gdy sytuacja przestaje odpowiadać naszym wcześniejszym założeniom. Jest ona jedną z najważniejszych kompetencji, jakie rozwijamy przy planszy. Dobry gracz nie trzyma się kurczowo pierwotnego planu, ale potrafi go porzucić, kiedy trzeba.

Jak to wygląda w praktyce

Te mechanizmy najlepiej zobrazować na konkretnych przykładach. Choć wszystkie poniższe gry należą do euro, każda uczy podejmowania decyzji w trochę inny sposób.

Zaginiona wyspa Arnak – planowanie w świecie niepewności

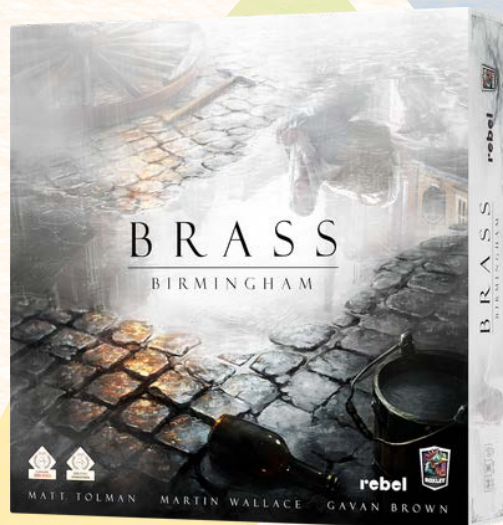
Arnak dobrze pokazuje, że planowanie i przewidywanie to dwie różne rzeczy. Możemy dokładnie rozpisać sobie kolejność ruchów, a przeciwnik już po chwili zajmie interesujące nas pole, odkryje nową lokację albo zabierze kartę, która idealnie pasowała do naszej strategii. Największą lekcją tej gry jest to, że plan trzeba ciągle aktualizować. Zamiast uparczywie realizować wyjściowy pomysł, gracz musi nieustannie zadawać sobie pytanie, czy w obecnej sytuacji to nadal najlepsza decyzja. Taki sposób działania to właśnie przejaw elastyczności poznawczej. Im szybciej zaakceptujemy zmianę i dostosujemy się do nowych warunków, tym większe szanse mamy na sukces.



Wyd. Rebel

Brass: Birmingham – konsekwencje wracają po wielu turach

Brass należy do tych gier, które uczą cierpliwości. Wybudowanie kopalni czy fabryki nie daje natychmiastowej nagrody. Pozytywne efekty często pojawiają się dopiero po kilku rundach. Bywa jednak, że korzystają z nich również przeciwnicy. Czasem najlepsza decyzja wygląda jak strata. Dopiero kilka tur później okazuje się fundamentem zwycięstwa. To doskonały przykład tak zwanej odroczonej gratyfikacji. Jest to zdolność rezygnowania z natychmiastowych korzyści na rzecz większych zysków w przyszłości. *Brass* opiera się właśnie na tej umiejętności.



Wyd. Rebel

SETI: Poszukiwania pozaziemskich cywilizacji – kiedy najlepszy plan przestaje istnieć

SETI pokazuje, że informacje, którymi dysponujemy, stale się zmieniają. Pojawiają się nowe odkrycia, nowe możliwości zdobywania punktów i nowe cele. Gracz, który zbyt mocno przywiąże się do jednej strategii, może przegapić okazje znacznie lepsze od tych, które daje obrana ścieżka. To świetny przykład tak zwanego efektu utopionych kosztów. Skoro już zainwestowaliśmy czas i zasoby w obranie określonego kierunku, trudno się z niego wycofać, nawet jeśli przestał być opłacalny. Najlepsi gracze potrafią powiedzieć: pomyliłem się, zmieniam plan. To znacznie trudniejsze, niż mogłoby się wydawać.



Wyd. Rebel

Wsiąść do Pociągu – kiedy trzeba odpuścić

Na pierwszy rzut oka *Wsiąść do Pociągu* wydaje się grą prostszą niż te z wcześniejszych przykładów. Uczy ona jednak pewnej niezwykle ważnej rzeczy – odpuszczania. Jeżeli przeciwnik zablokuje kluczową trasę, możemy próbować walczyć za wszelką cenę albo... zaakceptować sytuację i poszukać nowego rozwiązania. W prawdziwym życiu również często tkwimy przy pierwszym pomysle tylko dlatego, że poświęciliśmy mu dużo pracy. Tymczasem najlepszą decyzją bywa nieraz rezygnacja z niego i znalezienie nowej drogi. Ta planszówka uczy tego wyjątkowo skutecznie.



Wyd. Rebel

Dlaczego czasem warto przegrać

Paradoksalnie to właśnie z porażek wnosimy najwięcej. Po zakończonej partii większość graczy zaczyna analizować swoje decyzje. Co mogłem zrobić inaczej? Czy nie za wcześnie zmieniłem strategię? Czy powinienem był poczekać? To proces niezwykle cenny z psychologicznego punktu widzenia. Nazywa się go refleksją po działaniu – jest on jedną z najskuteczniejszych metod uczenia się. Zamiast zapamiętywać gotowe rozwiązania, zaczynamy rozumieć własny sposób myślenia. Dlatego dobra eurogra kończy się nie tylko liczeniem punktów, ale dyskusją o podjętych decyzjach.

Podsumowanie

Nowoczesne eurogry nie uczą nas jednego idealnego sposobu podejmowania decyzji. Pokazują coś znacznie ważniejszego – że nie istnieją wybory pozbawione ryzyka, a najlepszy plan to taki, który potrafimy zmienić, gdy sytuacja tego wymaga. Być może właśnie dlatego tak chętnie wracamy do stołu. Nie po to, żeby udowodnić, że już wszystko wiemy, ale żeby sprawdzić, czy następnym razem choć jedno posunięcie wykonamy lepiej. Bo ostatecznie planszówki nie uczą, jak wygrywać, ale jak myśleć. A to umiejętność, która zostaje z nami znacznie dłużej niż wynik zapisany na torze punktacji.

Kornelia Szpak, IG:@meeple_mi



Korekta: K. Setkiewicz-Słowik; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

CZARNA KLINGA

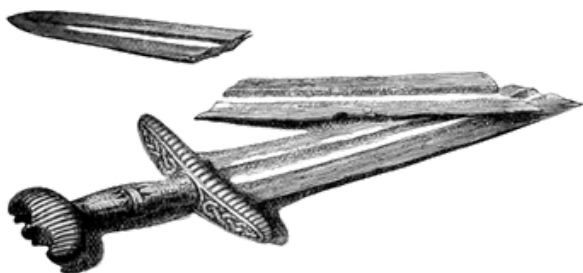
Na podstawie Black Sword Hack

Rzut okiem na *Czarną Klingę*

Czarna Klinga to gra fabularna pozwalająca na przeżywanie przygód w mrocznym, umierającym świecie. Jest to opowieść o bohaterach, którzy próbują ugrać coś w świecie stojącym na krawędzi zagłady – zdobyć sławę, bogactwo, potężny artefakt albo po prostu przetrwać kolejną wyprawę. Jednak miejsce, w którym przyjdzie im parć się fachem awanturnika, nie zostało stworzone z myślą o ich bezpieczeństwie.



Gra powstała na podstawie systemu *Black Sword Hack*, stworzonego przez Alexandre'a Jeannette'a. Na polskim rynku wydawana jest przez wydawnictwo Hengal. Swój egzemplarz do recenzji otrzymałem od Rzucaj Nie Gadaj.



Zamiast rozbudowanego gotowego settingu podręcznik daje przede wszystkim przybornik do tworzenia własnego uniwersum – moduł z tabelami do generowania wszystkiego jest szczególnie rozwinięty. Gracze i Mistrz Gry wspólnie określają krainy, konflikty i siły rządzące światem. Światem zaś może być wszystko, co umiera: miasta wymierające z powodu epidemii, kraje ogarnięte wojną czy nawet całe upadające imperia. Każda katastrofa bądź plaga będzie uwiarygadniać świat przedstawiony.

Zasady i dynamika gry

Stworzenie bohatera zajmuje kilka minut. Najpierw losujemy sześć atrybutów: Siłę, Zręczność, Kondycję, Inteligencję, Rozsądek i Charyzmę. Następnie wybieramy pochodzenie oraz przeszłość, która nadaje postaci wyjątkowy charakter i zapewnia jej specjalną zdolność.

Podstawowa mechanika nie różni się od mechanik znanych z typowych gier RPG. Gdy bohater podejmuje ryzykowne działanie, wykonuje test. Testy wykonuje się kością dwudziestościenną, wartości poniżej wartości odpowiedniego atrybutu oznaczają sukces. Jedynka oznacza Krytyczny Sukces, dwudziestka – Krytyczną Porażkę. Możliwy jest również kosztowny sukces: postać gracza osiąga cel po pokryciu określonego kosztu.

Kość Użycia

Jedną z najbardziej charakterystycznych mechanik *Czarnej Klingi* jest Kość Użycia (kU). To sposób na przedstawienie wszystkiego, co może się skończyć, zużyć albo wymknąć spod kontroli – bez konieczności skrupulatnego liczenia kolejnych jednostek zasobu.



Każdy zasób ma przypisaną kość, na przykład kU6. Kiedy z niego korzystamy, wykonujemy rzut. Wynik równy 3 lub więcej oznacza, że nic się nie zmieniło i zasób pozostaje na tym samym poziomie. Jeśli jednak na kości wypadnie 1 lub 2, wartość zasobu zmniejsza się o jeden stopień: z kU6 przechodzimy na kU4. Kolejny pechowy wynik na kU4 oznaczać będzie już całkowite wyczerpanie zasobu.



Cały cykl wygląda następująco:

kU20 → kU12 → kU10 → kU8 → kU6 → kU4 → wyczerpanie



Najważniejsze jest to, że Kość Użycia nie musi oznaczać fizycznego przedmiotu. Może reprezentować dług wdzięczności, wpływ, czas, zapasy, działanie trucizny, przewagę polityczną czy przygotowywany projekt. Jeśli bohater korzysta z przysługi wpływowego Bohatera Niezależnego, Mistrz Gry może przypisać jej kU6. Dopóki wypadają wyniki od 3 do 6, przysługa nadal będzie dostępna. Jednak pechowe rzuty sprawiają, że zapas dobrej woli zaczyna się kończyć. To samo rozwiązanie może odmierzać czas do wydarzenia albo długość działania trucizny.



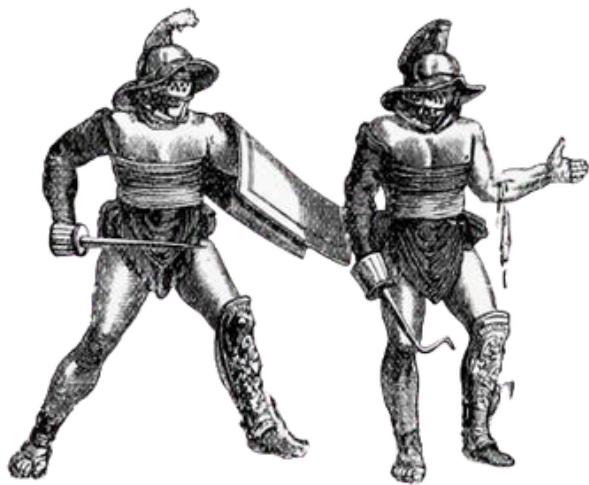
Kość Zagłady

Szczególnym przypadkiem jest Kość Zagłady, której początkowy poziom to kU6. Korzysta się z niej między innymi przy krytycznych porażkach, ponawianiu niektórych działań czy używaniu wybranych potężnych zdolności. Stopniowe zmniejszanie poziomu Kości Zagłady pokazuje, że postać mocno igra z losem. Ostatecznie wyczerpanie kości sprawia, że bohater zostaje Potępiony.



Ryzyko i walka

Ryzyko stanowi fundament całego systemu. Spotkania nie są zbalansowane, ale właśnie tak to miało wyglądać. Jeżeli bohaterowie trafią na przeciwnika, którego nie są w stanie pokonać, rozwiązaniem może być ucieczka, podstęp albo negocjacje. Walka jest szybka i brutalna, a zarówno bohaterowie graczy, jak i przeciwnicy mają stosunkowo niewiele Punktów Wytrzymałości. *Czarna Klinga* z pewnością nie jest systemem, w którym można przywiązywać się do postaci. Zaś gracze, którzy przyzwyczajeni są do wychodzenia ze starć zwycięsko, mogą mieć okazję na poszerzenie swoich RPG-owych doświadczeń.



Porządek, Chaos i świat skazany na zmianę

W centrum uniwersum znajdują się przeciwstawne kosmiczne siły: Porządek i Chaos. Nie jest to jednak prosty podział na dobro i zło, do jakiego mogliśmy przywyknąć, co działa wyłącznie na plus. Porządek może oznaczać bezpieczeństwo i stabilność, ale w skrajnej formie prowadzi do represji i stagnacji. Chaos daje wolność, bogactwo i możliwość zmian, ale może również oznaczać przemoc, nierówność i szaleństwo. Dostępna jest również Równowaga pomiędzy Porządkiem i Chaosem wydająca się możliwie najbezpieczniejszym rozwiązaniem.

Świat *Czarnej Klingi* nie ma trwałego status quo. Królestwa powstają i upadają, granice się przesuwają, a decyzje graczy mogą wpływać na to, która z kosmicznych sił zyskuje przewagę w danym regionie, wsi a nawet sercu szarego wieśniaka.

Nie brakuje tutaj też demonów, duchów, czarnoksiężstwa, przeklętych broni, starożytnych ruin czy potęg, z którymi zwykły śmiertelnik nie powinien zadzierać. Magia jest potężna, ale ryzykowna, a zdobywanie nadnaturalnych zdolności może prowadzić bohaterów coraz dalej od bezpiecznej granicy. A wszystko to – łącznie z wszelkimi elementami światotworzenia przedstawionego uniwersum – jest podane w postaci tabel – które albo się kocha, albo nienawidzi.



Podsumowanie

Czarna Klinga stawia głównie na duże ryzyko i konsekwencje działań graczy. To gra, w której nie zawsze należy walczyć z przeciwnikiem – czasami raczej z własną dumą. Nie każdą sytuację da się wygrać, a potężniejszy przeciwnik może pojawić się bez ostrzeżenia tylko po to, by zakończyć żywot postaci. Bohaterowie mogą oczywiście zdobywać ogromną moc, zawierać pakt i wpływać na los całych krain, ale każda taka decyzja ma swoją cenę, i nie zawsze jest ona adekwatna.

Z czystym sumieniem można powiedzieć, że jest to tytuł dla tych, którzy zamiast opowieści o nieskazitelnych herosach chcieliby zakosztować odrobiny dekadencji, brutalności i czarnej magii. Zaś niepewne sojusze i świat, który może skończyć się szybciej, niż bohaterowie zdążą go uratować, jest doskonałym miejscem, by to wszystko przetestować.

Przewodnik Spaczonego Szlaku

facebook.com/PrzewodnikSpaczonegoSzlaku

instagram.com/drogaspaczenia

Wersję elektroniczną udostępnił wydawca.
Dziękujemy za przekazanie egzemplarza gry do recenzji wydawnictwu
Rzucaj Nie Gadaj.
Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

Źródło grafik: Czarna Klinga

Korekta: M. Kłodowska; Skład: J. Kalcewicz

Rzut oka na *Berdysz* k10

Są gry fabularne, które próbują zachwycić liczbą opcji. Setki stron zasad, rozbudowane systemy rozwoju postaci, dziesiątki tabel, wyjątków i modyfikatorów – wszystko to ma dawać graczom poczucie niemal nieograniczonych możliwości. Powstający *Berdysz k10* (aktualnie jeszcze prototyp) – jak sam określił to jego autor, Wojciech Rosiński – idzie w dokładnie przeciwnym kierunku.

To system, który bardzo dobrze wie, czym chce być, a czym nie. Nie próbuje konkurować z innymi settingami pod względem liczby mechanik – zamiast tego sporo odpowiedzialności oddaje w ręce Kata, będącego Mistrzem Gry. Mechanika pozostaje więc prosta, ale wydarzenia przy stole wcale takie być nie muszą – zależą one bowiem nie tylko od wyniku na kostce, ale też od tego, jak zostaną zinterpretowane wskazówki w podręczniku.

Co nowego daje nam *Berdysz k10*

W wielu grach punkty życia utracone przez obrażenia są zasobem do odzyskania – bohater odpoczywa, zostaje uleczony i po kilku chwilach wraca do pełnej sprawności. *Berdysz* traktuje ten proces wyjątkowo złośliwie. Można bowiem przeżyć walkę, odzyskać Żywotność, ale jednocześnie wyjść z tego bez oka, dłoni albo z trwałą zmianą jednej z Cech. Podobnie działa mechanika umysłu. Odzyskanie odjętych punktów nie musi oznaczać, że psychicznie wraca się do stanu sprzed traumatycznych wydarzeń. Z perspektywy opowiadania historii jest to bardzo ciekawe podejście, gdyż w ciągu jednej sesji

bohaterowie niezwykle szybko dojrzewają i uczą się życia. Tracą przy tym kończyny, poczytalność, a czasem i język – nie tylko dosłownie, lecz także w sensie przenośnym, gdy nie chcą z nikim rozmawiać. System ten nie pozwala na powszechnie znany rozwój postaci. Tutaj bohater może co najwyżej przeżyć, a jeżeli ma nieco szczęścia, to ominą go przykre konsekwencje ozdrowienia. Taki sposób prowadzenia postaci dobrze współgra z ponurą stylistyką gry. Kolejna sesja nie gwarantuje, że bohater stanie się potężniejszy – z tego, co można wyczytać w podręczniku, wynika, że to raczej nie nastąpi. Ma za to szansę stać się bardziej doświadczony i ostrożny, czasem będzie po prostu dziwniejszy, aż w końcu... przestanie być grywalny.

Minimalizm zasad

Berdysz ma pewną cechę, która dla jednych będzie ogromną zaletą, a dla innych może okazać się sporym wyzwaniem – nie wszystko zostało tutaj rozpisane. Wiąże się to z tym, że na Kacie spoczywa ogromna odpowiedzialność za interpretowanie zasad i sytuacji. Szczególnie dobrze widać to w przypadku magii, ale podobne podejście pojawia się również w innych elementach systemu. Oznacza to też, że grupa musi zaakceptować pewien poziom umowności. *Berdysz* nie jest



dla osób, które oczekują, że podręcznik jednoznacznie rozstrzygnie każdą możliwą sytuację.

Jedna k10 wystarczy

Konsekwencja, z jaką autor wykorzystuje podstawową mechanikę, zasługuje na szczególne uznanie. Jedna k10 obsługuje testy, obrażenia i pomniejsze losowania. Ułatwienie i utrudnienie pozwalają zastąpić znaczną część klasycznych modyfikatorów. Z tej samej kości można również uzyskać wyniki potrzebne do losowań k5 czy k2. Oznacza to, że do rozpoczęcia gry nie potrzeba całego woreczka kości – wystarczy k10 i odrobina

(albo i więcej) szczęścia.

Berdysz nie wymaga tak rozbudowanego przygotowania jak obszerniejsze systemy, w tym *Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP)*, z którego próbuje czerpać. To rozwiązanie świetnie sprawdzi się szczególnie w szybkich sesjach i jednostrzałach.

Mechanika walki

Walka również została podporządkowana zasadzie minimalizmu. Mechanika inicjatywy pozwala graczom wpływać na kolejność działań. Parowanie i uniki wiążą się z wcześniejszą deklaracją. Broń zaś różni się kategorią jakości i wartością zadawanych obrażeń. *Berdysz k10* to system prosty pod względem zasad, ale trudny pod względem tego, co może się stać przy niekorzystnym wyniku kości. Czy atakować, czy zachować możliwość obrony? Kogo wskazać jako następnego? Czy warto ryzykować strzał? Czy przeciwnik jest wart odniesienia potencjalnych obrażeń? Czy ta walka w ogóle jest warta zachodu?

To ostatnie pytanie wydaje się szczególnie istotne. Jeżeli system pozwala rozwiązać problem poprzez walkę, ale jednocześnie przypomina, że konsekwencją może być utrata ręki, zdrowia psychicznego albo życia, bardzo szybko okazuje się, że „bijmy się” nie zawsze jest najlepszą strategią. To skutecznie potrafi skłonić gracza do szukania innego sposobu na rozegranie nerwowej sceny. Bo przecież czasami najbardziej rozsądną taktyką jest po prostu ucieczka.

Inspiracje projektowe

Po lekturze podręcznika trudno nie zauważyć silnych skojarzeń z *Warhammerem*. Profesje, cechy, broń, pancerze, bestiarusz i przede wszystkim brutalna wizja świata tworzą wyraźny punkt odniesienia. Trzeba jednak uczciwie powiedzieć, że są to raczej mrugnięcia okiem do czytelnika, gracza czy Kata niż faktyczne zapoży-

czenia z tej tradycji – a przy tym elementy te są poddane daleko idącemu uproszczeniu. Niemniej osoby posiadające starsze materiały do *WFRP* na pewno mogą wykorzystać mechanikę *Berdysza* do rozegrania przygody napisanej pod ten system. Autor na swój sposób próbuje przekonać, że jego projekt to renesans *Jesiennej Gawędy* – tutaj warto zachować pewną ostrożność. *Berdysz* wyraźnie korzysta z tego kultowego obrazu funkcjonującego w świadomości polskiego środowiska RPG – mamy więc ponury świat, beznadziejne sytuacje, śmiertelność postaci, szeroką władzę Kata oraz przekonanie, że los Nieszczęśnika, czyli Bohatera Gracza, nie musi być ani długi, ani szczególnie przyjemny. Jest to jednak spojrzenie dość stereotypowe i nie do końca spójne z niektórymi interpretacjami *Jesiennej Gawędy*. Moim zdaniem to raczej chwyt marketingowy niż rzeczywiste czerpanie z tradycji wspomnianego dzieła.

Dla kogo więc jest *Berdysz k10*

Berdysz na obecnym etapie jest oczywiście w pełni grywalny – nadaje się on jednak głównie do jednostrzałów lub bardzo krótkich przygód, gdyż na dłuższą metę trudno tu utrzymać bohatera przy życiu. Myślę też, że gra ta może uwieść miłośników *WFRP*, którzy chcieliby spróbować czegoś jeszcze ostrzejszego. *Berdysz* sprawdzi się również jako swego rodzaju narzędzie do prowadzenia gotowych scenariuszy w uniwersum *Warhammera*.

Przewodnik Spaczonego Szlaku

facebook.com/PrzewodnikSpaczonegoSzlaku
instagram.com/drogaspaczenia

Dziękujemy Wojtkowi Rosińskiemu za przekazanie egzemplarza gry do recenzji i jednocześnie informujemy, że nie miał on wpływu na treść niniejszego materiału.

Źródło grafik: *Berdysz k10*

Korekta: K. Setkiewicz-Słowik,
M. Stachniuk;
Skład: K. Brzezińska

GEEKOWY HOROSKOP

Wrzesień to czas powrotów do codzienności, ale także idealny moment, by po wakacyjnych przygodach usiąść przy planszy i rozpocząć nowy sezon grania. Gwiazdy ponownie spojrzały na stoły planszówkowiczów i odpowiedziały, jakie gry najlepiej pasują do natury każdego znaku zodiaku. Jak zawsze traktujcie ten horoskop z przymrużeniem oka, ale propozycje gier jak najbardziej na serio!

Baran (21.03–19.04)



Baranie, wrzesień obudzi w Tobie potrzebę działania i zdobywania nowych terytoriów. *Kroniki Zamku Avel* pozwolą Ci ruszyć do walki bez długich przygotowań i od razu przejść do przygody. Twoja odwaga i energia będą napędzać całą drużynę. Nawet jeśli sytuacja zrobi się niebezpieczna, nie zabraknie Ci zapału do dalszej walki. Gdy inni będą analizować, Ty już będziesz wykonywać kolejny ruch.

Byk (20.04–20.05)



Wrzesień sprzyja spokojnemu budowaniu i czerpaniu satysfakcji z dobrze zaplanowanych działań. *Herbacyany Ogród* idealnie wpisuje się w Twoją cierpliwą i konsekwentną naturę. Będziesz z przyjemnością rozwijać swoją strategię krok po kroku. Nie interesują Cię gwałtowne zwroty akcji, gdy wszystko można osiągnąć rozsądnym planowaniem. Każda dobrze podjęta decyzja przyniesie wymierne korzyści.

Bliznięta (21.05–20.06)



Ten miesiąc przyniesie mnóstwo nowych pomysłów i jeszcze więcej rozmów. *Decrypto* pozwoli Ci wykorzystać błyskotliwość, kreatywność i talent do komunikacji. Uwielbiasz operować słowami i szukać nietypowych skojarzeń. Im bardziej skomplikowane wskazówki pojawią się na stole, tym większą będziesz mieć frajdę. Twoje pomysły niejednokrotnie zaskoczą współgraczy.

Rak (21.06–22.07)



W tym miesiącu będziesz szukać miejsca rodzinnego i pełnego harmonii. *Everdell* pozwoli Ci stworzyć własną, przytulną krainę – pełną uroczych mieszkańców i ciekawych miejsc. Będziesz z przyjemnością rozwijać swoje miasteczko, dbając o każdy szczegół. Twoja intuicja pomoże Ci podejmować trafne decyzje bez konieczności ciągłego pilnowania punktów. Liczyć się będzie nie tylko wynik, ale również klimat rozgrywki. To idealny miesiąc na spokojne planszówkowe wieczory w gronie najbliższych.

Lew (23.07–22.08)



Gwiazdy przewidują miesiąc pełen wielkich ambicji i okazji do pokazania swoich możliwości. Gra *Ankh: Bogowie Egiptu* pozwoli Ci walczyć o wpływy i udowodnić, że zasługujesz na miejsce na szczycie. Lubisz gry, w których małe decyzje mają duże znaczenie i wpływają na przebieg całej rozgrywki. Nie zabraknie efektownych momentów i spektakularnych zwrotów akcji. Twoja pewność siebie będzie równie ważna jak dobra strategia.



Panna (23.08–22.09)

Panno, wrzesień sprzyja porządkowaniu planów i dopracowywaniu szczegółów. *Tiletum* pozwoli Ci wykorzystać umiejętność analizowania wielu możliwości jednocześnie. Będziesz cierpliwie budować swoją pozycję i szukać najbardziej efektywnych rozwiązań. Inni mogą działać pod wpływem chwili, ale Ty pozostaniesz przy sprawdzonej strategii. Każda dobrze przemyślana decyzja przybliży Cię do celu.

Waga (23.09–22.10)



Wago, wrzesień zachęca do odnajdywania równowagi między rywalizacją a przyjemnością z gry. *Azul: Letni Pawilon* pozwoli Ci tworzyć piękne wzory i jednocześnie zdobywać punkty. Twoje poczucie estetyki będzie ogromnym atutem. Lubisz, gdy wszystko ma swoje miejsce i tworzy harmonijną całość. Każdy ruch będzie starannie przemyślany. W tym miesiącu piękno i skuteczność pójda w parze.



Skorpion (23.10–21.11)

Wrzesień przynosi aurę tajemnicy i nieoczywistych wyborów. *Diuna: Imperium* pozwoli Ci planować kilka ruchów naprzód i cierpliwie budować przewagę. Nie lubisz odkrywać wszystkich kart od razu i ta gra doskonale to rozumie. Będziesz obserwować przeciwników, szukając ich słabych punktów. Twoja intuicja pomoże Ci wybrać idealny moment do działania. Im mniej inni wiedzą o Twoich planach, tym lepiej dla Ciebie.

Strzelec (22.11–21.12)



Wrzesień nie ugasi Twojej potrzeby odkrywania nowych miejsc i pomysłów. *Amazonia* pozwoli Ci tworzyć własny fragment dzikiej przyrody i poznawać jej mieszkańców. Lubisz, gdy każda partia wygląda inaczej i daje nowe możliwości. Będziesz chętnie eksperymentować z różnymi strategiami. Nawet jeśli nie wszystko pójdzie zgodnie z planem, zabawa będzie przednia. W tym miesiącu ciekawość zaprowadzi Cię dalej niż ostrożność.



Koziorożec (22.12–19.01)

Dla Ciebie wrzesień to miesiąc cierpliwego budowania przewagi. *Praga Caput Regni* nagrodzi Cię za planowanie i konsekwentne realizowanie założonych celów. Nie szukasz prostych rozwiązań, gdy możesz stworzyć coś trwałego. Każdy ruch będzie elementem większej strategii. Twoja wytrwałość zrobi większe wrażenie niż najbardziej efektowne zagrania przeciwników. Sukces przyjdzie do tych, którzy potrafią poczekać.

Wodnik (20.01–18.02)



To czas, który sprzyja eksperymentowaniu i łamaniu schematów. W *Beyond the Sun* będziesz decydować o tym, w jakim kierunku poprowadzić rozwój technologii. Nie lubisz podążać utartymi ścieżkami i ta gra da Ci ogromną swobodę działania. Twoje pomysły mogą początkowo wydawać się dziwne, ale szybko pokażą swoją wartość. Będziesz szukać rozwiązań tam, gdzie inni nawet nie zaglądają. To miesiąc dla wizjonerów i odkrywców.



Ryby (19.02–20.03)

Wrzesień zachęca do zanurzenia się w świecie wyobraźni i pięknych historii. *Kroniki Zbrodni: 2400* pozwolą Ci połączyć intuicję z odkrywaniem niezwykłych tajemnic. Lubisz, gdy rozgrywka opowiada historię, a nie tylko liczy punkty. Twoja wrażliwość pomoże dostrzec szczegóły pomijane przez innych. Każda nowa wskazówka będzie częścią większej opowieści. W tym miesiącu najciekawsze odpowiedzi znajdziesz tam, gdzie inni przestają szukać.



RECENZJE



DZIAŁ RPG



PORADNIK



KOLOROWANKA



HOROSKOP

**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
międzynarodowego,
mepłowego zespołu**

planetamepli@gmail.com



www



DZIĘKUJEMY!

DO ZOBACZENIA ZA MIESIĄC!

CHCESZ POMÓC NAM
W DALSZYMROZWOJU?

WESPRZYJ NAS NA SUPPI.PL!

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



Dołącz do naszego
meplowego zespołu!

Jeśli masz ochotę:

- pisaćrecenzje gierplanszowych,
- 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

