

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

NOC W ZOO

JAK SPROWADZIĆ UCIEKINIERÓW DO DOMU

GRY NA HALLOWEEN
CUKIEREK ALBO PSIKUS

PLANSZÓWKI W SPODKU
MEPLOWA RELACJA

NIE ZAWSZE CHODZI O ZWYCIĘSTWO
LICZY SIĘ DOBRA TURA

*Pazdziernik bez kofeiny?
Nie znamy.*

suppi.pl/planetamepli





Drogie Czytelniczki, Drodzy Czytelnicy,

Jesień rozgościła się już na dobre, a wraz z nią dłuższe wieczory. To idealny czas na planszówkę i lekturę naszego magazynu. Z przyjemnością oddajemy w Wasze ręce kolejny, październikowy numer „Planety Mepli”. Jak zawsze znajdziecie w nim sporo różnorodnych tematów – od recenzji gier, przez planszówkowe miejsca i wydarzenia, aż po publicystykę, która tym razem zabiera nas między innymi w świat strategii i podejmowania decyzji.

Na naszych stołach pojawiły się zarówno większe tytuły strategiczne, jak i gry, które doskonale sprawdzą się podczas rodzinnego grania. Przyglądamy się *Za Górą Knieję!*, gdzie wyruszamy w leśną krainę, pełną stworzeń, przygód i niebezpieczeństw. Wracamy również do *Revenanta* – tym razem z drugą, bardziej szczegółową częścią recenzji.

W tym numerze recenzujemy dla Was także *Orbitę* i *Rafę*, czyli dwa różne spojrzenia na budowanie i planowanie, a także *Noc w zoo*, w której nocna ucieczka zwierząt staje się tłem dla planszowej rywalizacji. Nie zabraknie również milusińskich przytulaków – w *Kotach z Kioto* te wyjątkowo urocze stworzenia ponownie udowadniają, że potrafią skutecznie skraść uwagę... i to nie tylko uwagę graczy.

W naszej serii przedstawiającej ciekawe miejsca związane z planszówkami tym razem poznajemy Grający Białystok – inicjatywę skupiającą ludzi, których łączy zamiłowanie do wspólnego spędzania czasu nad planszą.

Niedawno byliśmy też w Katowicach, aby przygotować dla Was relację z Planszówek w Spodku, gdzie zajrzeliśmy na stoiska wydawców, obserwowaliśmy rywalizację przy stołach i sprawdziliśmy, jaka była w tym roku atmosfera tego wydarzenia.

Październik nie mógłby się obyć bez odrobiny grozy! Z tej okazji przygotowaliśmy naszą halloweenową polecijkę, w której znajdziecie gry idealne na wieczór z dreszczykiem. Nie wszystkie straszą potworami – niektóre potrafią zaskoczyć przede wszystkim tym, co wydarzy się po rzucie kością...

W tym numerze zastanawiamy się nad czymś, co każdy planszówkowiec zna doskonale: dlaczego czasem największą satysfakcję daje nie samo zwycięstwo, ale jedna naprawdę dobrze zaplanowana tura? Odpowiadamy na pytanie skąd bierze się przyjemność z optymalizowania swoich ruchów, budowania kombinacji i obserwowania, jak wcześniejsze decyzje zaczynają przynosić efekty.

Jak zawsze czeka na Was przegląd premierowych gier, które pojawią się na sklepowych półkach w październiku, oraz Geekowy horoskop, w którym gwiazdy jak zwykle próbują przewidzieć Waszą planszówkową przyszłość.

Mamy nadzieję, że ten jesienny numer będzie dla Was dobrym towarzyszem długich wieczorów i dostarczy zarówno inspiracji do grania, jak i powodów do kolejnej dyskusji przy stole.

Miłej lektury i do zobaczenia przy planszy!

Redaktorzy Naczelni
Marcin Adamczyk i Magdalena Solarz

Redaktorzy:

Marcin Adamczyk
Magdalena Kłódowska
Katarzyna Kukla
Paulina Miodyńska
Adam Ponikiewski
Magdalena Solarz
Monika Stachniuk
Kornelia Szpak

Korektorzy:

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

Skład magazynu:

Karolina Brzezińska
Joanna Kalcewicz
Katarzyna Kukla
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Julia Szafoni

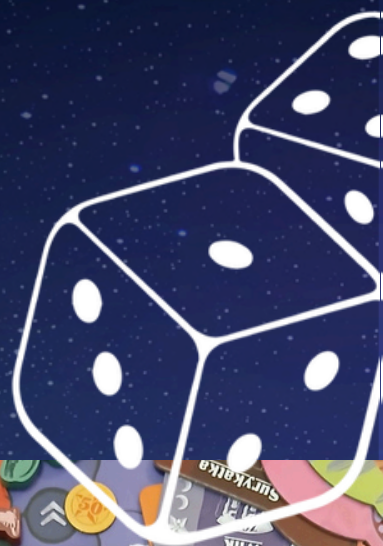
Projekt okładki:

Magdalena Ostrowska-Jagoda





W TYM MIESIĄCU...



9 Z ŻYCIA REDAKCJI
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

11 WYDARZENIA PAŹDZIERNIK
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

13 PREMIERY
I ZAPOWIEDZI MIESIĄCA

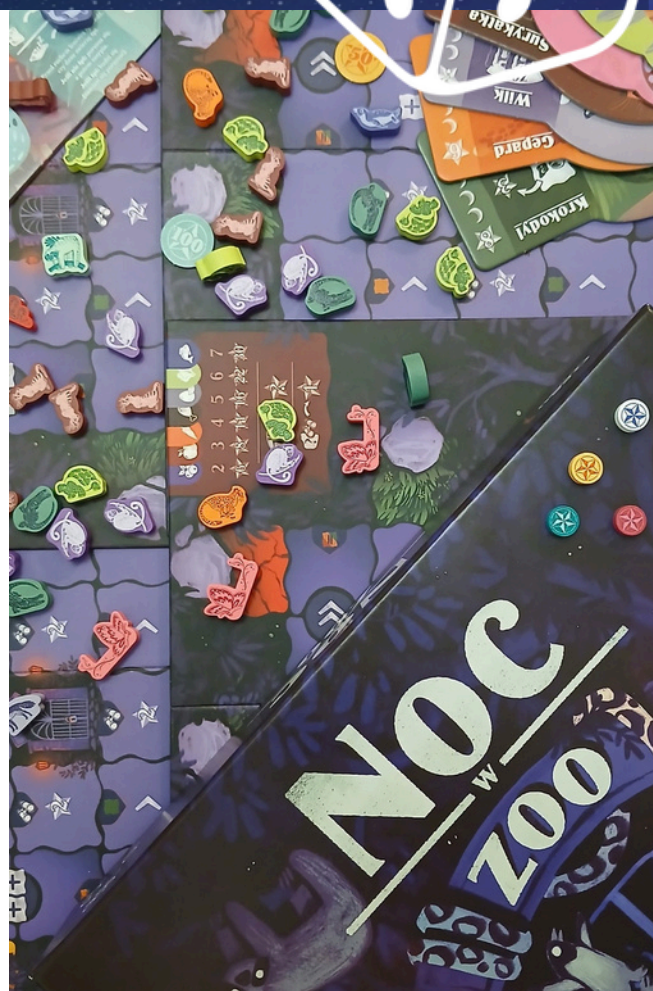
17 POLECAJKI NA HALLOWEEN
CUKIEREK ALBO PSIKUS

21 PLANSZÓWKI W SPODKU
RELACJA Z WYDARZENIA

24 PLANSZÓWKI JOHNNY'EGO I MATEUSZA
OD KILKU STOLIKÓW DO WIELKIEJ SPOŁECZNOŚCI

30 NOC W ZOO
JAK SPROWADZIĆ UCIEKINIERÓW DO DOMU

36 RAFA
KOLOROWY PODWODNY ŚWIAT ZBUDOWANY Z KAFELKÓW



W TYM MIESIĄCU...

40 REVENANT CZ. II
RAZEM DO CELU, OSOBNO PO ZWYCIĘSTWO

46 ORBITA
CZY PRZEWIDZISZ RUCH PLANET

49 KOTY Z KIOTO
KOCIE PRZECHADZKI PO MIEŚCIE

51 ZA GÓRĄ KНИЕJĘ!
GRA SOLO O L(E)WACH

57 KOLOROWANKA
DLA MAŁYCH I DUŻYCH

59 NIE ZAWSZE CHODZI O ZWYCIĘSTWO
LICZY SIĘ DOBRA TURA

62 GEEKOWY HOROSKOP
CO MÓWI PRZEPowiednia





ZNAJDŹ SWOJĄ EKIPE DO PLANSZÓWEK!

DiceHive.pl - miejsce 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

news



**PLANETA
MEPLI**
magazyn
PATRON
MEDIALNY

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

WDRAŻAMY NOWOŚCI, ŻEBY KORZYSTANIE Z NASZEJ PLATFORMY
I ŁĄCZENIE SIĘ Z INNYMI GRACZAMI BYŁO JESZCZE PŁYNNIEJSZE.

DODAWANIE MIEJSC DO MAPY
Z MECHANIZMEM OCEN SPOŁECZNOŚCI

LEKKI KALENDARZ WYDARZEŃ – TWORZENIE, DOŁĄCZANIE
I POWIADOMIENIA O SPOTKANIACH PLANSZOWYCH W TWOJEJ OKOLICY.

PLANETA MEPLI
PARTNEREM MEDIALNYM

TERAZ TWÓJ RUCH!



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



[DICEHIVE_OFFICIAL](https://www.instagram.com/dicehive_official/)



[DICEHIVE.PL](https://twitter.com/dicehive_pl)



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



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



**DZIEŃ GIER
PLANSZOWYCH**

10 PAŹDZIERNIKA 2026

**COROCZNE ŚWIĘTO
MIŁOŚNIKÓW GIER
PLANSZOWYCH**

**ROZEGRAJMY
TO RAZEM!**



**PLANETA
MEPLI**
magazyn

ROZGRYWAMY RAZEM

WWW.DZIENGIERPLANSZOWYCH.PL





Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 10/2026



Zamek Kombo

Potrzebujecie rozruszać grupę przed dłuższą rozgrywką? Ochłonąć przy łżejszym tytule? Dać oczom odpocząć podczas przerwy w pracy? Na wszystkie te okazje będzie idealny *Zamek Kombo*!



Akropolis

Zostań architektem starożytnej Grecji i stwórz najwspanialsze polis!



Fliptown. Przekrętowo

Dziki Zachód, gdzie zamiast rewolweru do walki używasz mazaka.



Marsz Mrówek

Mrówcza kolonia, wielkie plany i nieustanna walka o przetrwanie. Wyprawa do świata, w którym nawet najmniejsze decyzje mają ogromne znaczenie.



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 10/2026



Śladami Darwina

Planszówkowa podróż pełna ciekawych odkryć. Fascynujący świat przyrody zamknięty w niepozornej grze.



Wroth

Wkrocz do brutalnego świata walki, planuj swoje ruchy i poprowadź swój klan do zwycięstwa! Strategia, taktyka i bezlitosne starcia – tu każda decyzja ma znaczenie.



Apiary

Kosmiczny worker placement, w którym inteligentne pszczoły eksplorują galaktykę i rywalizują o dominację we wszechświecie.



Hen daleko

Ty i tajemniczy kontynent Aluli. Zdobądź największą sławę wśród podróżników!

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

PAŹDZIERNIK 2026

3 PAŹDZIERNIKA | GDYNIA

Przed Wami kolejna edycja Trójfikcji. Ubiegłoroczna edycja okazała się ogromnym sukcesem i cieszyła się bardzo dużym zainteresowaniem uczestników. Kaszubskie Stowarzyszenie „GRYF” oraz YMCA Gdynia przygotowali m.in.:

- ponad 500 planszówek w games roomie,
- stoisko ALEplanszówki z grami i wyjątkowymi promocjami,
- klimatyczną strefę RPG prowadzoną przez doświadczonych Mistrzów Gry,
- LARP-owe przygody i interaktywne opowieści,
- rodzinną strefę dziecięcą z grami, zabawami i animacjami,
- turnieje z nagrodami.



Strona wydarzenia

10-11 PAŹDZIERNIKA | TORUŃ



Toruński Klub Gier Planszowych Planszowanie zaprasza na konwent gier Ballcon XVII. Impreza odbędzie się w klubie osiedlowym Sobótka.

Będą czekać na Was m.in.:

- prezentacje nowości wydawniczych,
- promocje i wyprzedaże,
- games room,
- strefa puzzli,
- turnieje z nagrodami,
- strefa prototypów,
- sesje RPG,
- drobny poczęstunek.

Strona wydarzenia

10 PAŹDZIERNIKA | GRÓJEC

Grójecka Stacja Kultury ponownie zamieni się w centrum fantastyki, gier i geekowej rozrywki.

Będą czekać na Was m.in.:

- strefa gier planszowych,
- warsztaty malowania figurek,
- quizy z nagrodami,
- Warhammer 40K – widowiskowe starcia armii: Space Wolves, Leagues of Votann, Tyranidów, Orków, Thousand Sons oraz T'au,
- rekonstrukcje pancernych starć z września 1939 roku w systemie World of Tanks.



Strona wydarzenia

ORGANIZUJESZ SPOTKANIA PLANSZÓWKOWE, KONWENTY LUB TARGI?

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

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

♦ Jak zgłosić wydarzenie? ♦

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

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

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

PREMIERY PAŹDZIERNIKA

<https://tinyurl.com/4wkkaww6>



2-5

30 min

10+

Skrzatowice, **PORTAL GAMES**

Skrzatowice to szybka i sprytna gra karciana, w której każda zagrana karta daje natychmiastową nagrodę, a jednocześnie buduje punkty na finał. W swojej turze gracz musi zdecydować: mocny kolor teraz czy lepszy efekt na koniec gry. Zmieniające się kolory rund napędzają wyścig o premię, a pojawiające się Skrzaty pozwalają aktywować coraz potężniejsze efekty. Rozgrywka pełna jest zaskakujących momentów, a łańcuchowe akcje potrafią całkowicie odmienić sytuację przy stole.

2-4

60-120 min

10+

Leśna Straż, **REBEL**

Leśna Straż to przygodowa gra strategiczna, w której gracz przemierza Prastary Las, dokonuje moralnych wyborów i zdobywa sławę, by udowodnić, że zasługuje na miano Strażnika Zielonej Doliny. Każda wyprawa to nowe spotkania, decyzje do podjęcia i unikalna historia z pięknym klimatem. Gra łączy prostotę zasad z dużą głębią strategiczną, dzięki czemu sprawdzi się zarówno w rodzinnych rozgrywkach, jak i wśród bardziej wymagających graczy.



<https://tinyurl.com/bxru8atj>



Dolina Kamyków: Rwąca rzeka, WYDAWNICTWO NASZA KSIĘGARNIA

Dolina Kamyków: Rwąca rzeka to lekka, pięknie zilustrowana gra, w której zbiera się kolorowe kamyki niesione przez nurt rzeki i układa je w warsztacie, tworząc jak najlepiej punktujące układy. Każda partia wygląda inaczej, bo rzeka za każdym razem przynosi inny zestaw kamyków. Proste zasady, szybka rozgrywka i satysfakcjonujące efekty decyzji sprawiają, że gra wciąga od pierwszej rundy – a po zakończeniu często pojawia się ochota na natychmiastowy rewanż.



<https://tinyurl.com/3nz637t5>



Toy Battle, WYDAWNICTWO NASZA KSIĘGARNIA

<https://gry.nk.com.pl/toy-battle/>

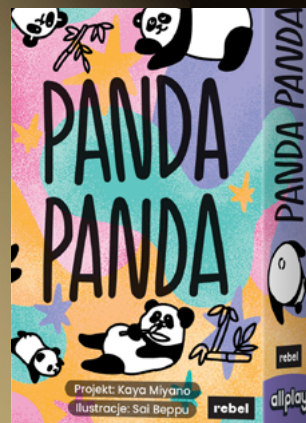


Toy Battle to szybka, taktyczna gra pojedynkowa, w której zabawki stają do wielkich bitew na lądzie, morzu i w kosmosie. Każdy gracz dowodzi własną armią 24 oddziałów, manewruje nimi na planszy i wykorzystuje ich unikalne zdolności, by przechrzcić przeciwnika. Cel jest prosty, ale napięcie rośnie z każdą turą – trzeba dotrzeć do kwatery głównej rywala, zanim on zrobi to samo. Mechanika dobierania oddziałów lub wystawiania ich na planszę tworzy pole do podejmowania szybkich, zwięzłych decyzji, które potrafią całkowicie odmienić przebieg starcia.



Panda Panda, REBEL

Panda Panda to szybka gra karciana oparta na prostym, ale zaskakującym taktycznym dylemacie: dobrać kartę lub ją odrzucić. Każda decyzja zmienia liczbę kart na ręce, a wraz z nią wymagany zwycięski układ liter, który trzeba ułożyć, by wygrać rundę. Karty można dobierać z talii lub ze stosu odrzuconych, co pozwala śledzić ruchy przeciwników i przewidywać ich cele. Kluczowym twistem jest karta „A” – jej odrzucenie wymusza przekazanie jednej karty osobie po lewej, co potrafi całkowicie przetasować sytuację przy stole. Wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży zwycięski zestaw dwukrotnie, więc gra trzyma tempo i wymaga ciągłego reagowania na zmieniające się układy liter.



<https://tinyurl.com/yc8htnpw>

2-4

60+ min

10+

Popcorn. Zapelnij sale!, ALBI

Popcorn. Zapelnij sale! to gra o prowadzeniu własnego kina, w której gracz buduje woreczek akcji i zarządza repertuarem, salami oraz widzami. Każda z dziewięciu rund składa się z trzech faz: zdobywania nowych filmów, rozbudowy kina i zapraszania gości, po których następuje rozmieszczanie widzów w salach. To właśnie ich ustawienie uruchamia kluczowe efekty – ulepszenia sal, wpływanie na innych graczy, przyciąganie kolejnych odwiedzających i generowanie większych zysków. Mechanika budowania woreczków sprawia, że rozwój kina jest elastyczny, a każda decyzja wpływa na to, jakie akcje pojawiają się w kolejnych turach. Wygrywa ten, kto na koniec zgromadzi najwięcej sprzedanego popcornu.



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

2-5

30 min

8+

Akakor, GRANNA

Akakor to przygodowa gra osadzona w deszczowej, niebezpiecznej dżungli, gdzie gracze – jako drużyna odkrywców – próbują odnaleźć artefakty Majów i dostarczyć je na szczyt monumentalnej piramidy. Rozgrywka opiera się na zarządzaniu kośćmi: rzutem czterema kośćmi, opcjonalnym przrzutem i wyborem dwóch wyników, które wyznaczają dostępne akcje – ruch, przeskok lub wiatr. Każda decyzja wpływa na to, jak daleko uda się dotrzeć w głąb mapy, jakie żetony artefaktów się zdobędzie i jak gracz przygotuje się na finałowe wyzwania. Po drodze czekają tratwy na rwącej rzece, skoki na lianach i nieprzewidywalne układy terenu, które potrafią całkowicie odmienić przebieg partii. Trójwymiarowa piramida oraz drewniane pionki bohaterów nadają grze wyrazisty charakter, a losowe rozmieszczenie artefaktów i masek zapewnia wysoką regrywalność.



<https://sklep.granna.pl/pl/p/AKAKOR-/577>

1-4

30-60 min

10+

Nature: Sztuka przetrwania, GRANNA

Nature: Sztuka przetrwania to rozwinięcie systemu znanego z *Ewolucji*, w którym gracze tworzą własny ekosystem i prowadzą gatunki przez cztery rundy pełne zmian środowiskowych, walki o pożywienie i zagrożenie ze strony drapieżników. Każda tura to wykorzystanie do pięciu kart akcji, które pozwalają nadawać zwierzętom nowe cechy, zwiększać ich populację lub rozmiar, a także wpływać na zachowanie przeciwników. Kluczowe jest zdobywanie pożywienia – z puli dostępnej na stole albo poprzez polowanie – bo niewykarmione zwierzęta giną, a ich utrata może całkowicie odmienić układ sił w ekosystemie. Gra wymaga ciągłego reagowania na zmieniające się warunki i ruchy rywali, a zwycięża ten, kto utrzyma przy życiu najlepiej przystosowane gatunki i zgromadzi najwięcej pożywienia.



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



Jaskiniowcy, WYDAWNICTWO NASZA KSIĘGARNIA

Jaskiniowcy to szybka gra o kontroli terenów, w której każda tura składa się z dwóch prostych, ale kluczowych decyzji do podjęcia: dołożenia nowej płytki świata oraz wysłania jaskiniowców na obszary, które chce się przejąć. Każda płytką ma inny poziom trudności wejścia i inną wartość punktową – białe są najłatwiejsze, zielone dają więcej punktów, a brązowe są najcenniejsze, ale wymagają pokonania umocnień. Z każdą dokładaną płytką mapa rośnie, a rywalizacja o najlepsze miejsca staje się coraz bardziej napięta. Gracze dysponują dużą pulą jaskiniowców i mamutów, więc mogą budować przewagę na wielu frontach jednocześnie.

Nasze psiaki, WYDAWNICTWO NASZA KSIĘGARNIA

Nasze psiaki to szybka gra, w której każdy gracz zaczyna z zestawem siedmiu kocyków, na których będzie układać psy pojawiające się w trakcie rozgrywki – zarówno te ze schroniska Celestyniaki, jak i te znane z mediów społecznościowych. Kluczową rolę odgrywają karty psich zabawek, które pozwalają przesuwac zwierzęta między kocykami, także tymi należącymi do rywali, co tworzy szybkie, złośliwe i bardzo dynamiczne interakcje. Cała gra polega na odpowiednim planowaniu ruchów i przewidywaniu zagrywek przeciwników. Do pudełka dołączono broszurę z opisami psów, informacjami o schronisku oraz materiałami od ilustratorki, co dodaje grze wyjątkowego charakteru.



Entropia, PORTAL GAMES



Entropia to zaawansowana gra euro, w której gracze wcielają się w naukowców kształtujących całe systemy gwiazdne – od gwiazd i planet, przez biomy, aż po pełne ekosystemy z własną florą, fauną i mikroorganizmami. Centralnym mechanizmem jest ruch po pierścieniach akcji: szybkie przemieszczanie pozwala częściej tworzyć nowe elementy kosmosu, a wolniejsze daje dostęp do potężnych premii. Każda decyzja wpływa na rozwój Konsoli – technologicznego centrum dowodzenia, które rozbudowujesz kafelkami Biomów i kartami Wzmocnienia, tworząc unikalny zestaw zdolności. Gra oferuje wiele dróg do zwycięstwa: realizację tajnych Misji, osiągnięcie Celów Głównych, dynamiczne namnażanie populacji czy zdobywanie kafelków Celów Form Życia.

GRY NA HALLOWEEN

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... co dziś grane będzie? Aby pomóc Wam lepiej wczuć się w klimat nadchodzących mrocznych wieczorów, przygotowaliśmy zestawienie tytułów, w których czekają na Was upiorne duchy, wygłodniałe zombie i przebiegłe wiedźmy. Gry będą odpowiednie również na dziady.

CANDY HUNTERS: ŁOWCY CUKIERKÓW

Wydawnictwo: Smart Flamingo

Liczba graczy: 1–4

Czas gry: 30 min

Wiek: 8+



Halloween bez cukierków? Nie tym razem. W *Candy Hunters: Łowcy cukierków* ruszamy na poszukiwanie słodkich łupów, a cała gra wykorzystuje jeden z najbardziej rozpoznawalnych elementów tego święta. Jest kolorowo, lekko i zdecydowanie mniej mrocznie niż w większości halloweenowych propozycji, dzięki czemu tytuł świetnie sprawdzi się jako przeciwwaga dla gier o duchach i czarownicach. Zamiast budować atmosferę grozy, stawia na zabawę motywem chodzenia po słodczyce. To właśnie największy atut tej gry w takim zestawieniu – pokazuje Halloween od tej bardziej cukierkowej strony. Jeśli szukacie czegoś lżejszego na tematyczny wieczór przy stole w ostatni dzień października, warto zaprosić łowców cukierków do swojej kolekcji.

Kornelia

BUUU!

Buuu! od FoxGames to lekka, ekspresowa gra planszowa, która idealnie wpisuje się w halloweenowy klimat. Doskonale sprawdzi się nie tylko jako imprezowy przerywnik, ale także rodzinna rozrywka, zwłaszcza gdy gramy z dziećmi. Gracze wcielają się w ducha, który krąży po zamkowych komnatach i straszy odwiedzających gości. Rozgrywka jest dynamiczna i liczy się w niej przede wszystkim spostrzegawczość oraz szybkie planowanie ścieżek. Zasady są niezwykle proste: po wylosowaniu gościa, którego trzeba przestraszyć, wszyscy gracze obmyślają trasę, którą można do niego dotrzeć. Osoba, która zauważy ją jako pierwsza, woła „Buuu!” i przesuwają ducha na planszy. Dużym atutem gry jest przyjemna i humorystyczna oprawa graficzna, która sprzyja świetnej zabawie z lekkim dreszczykiem i powoduje, że rozgrywce towarzyszą wybuchy... śmiechu.

Ola

Wydawnictwo: FoxGames

Liczba graczy: 2–6

Czas gry: ok. 30 min

Wiek: 7+



LUMILAS

Wydawnictwo: Rebel

Liczba graczy: 1–4

Czas gry: 45 min

Wiek: 10+



Gra logiczna, w której każdy z graczy tworzy własny, pełen kolorowych duszków magiczny las. Dobierając kolejne istoty, jednocześnie decyduje się o kształcie, jaki przybierze leśna kraina, a odpowiednio rozmieszczając duszki i drzewa, realizuje się poszczególne cele i zdobywa kolejne punkty. Las rozrasta się przez trzy rundy. Po każdej z nich drzewa znikają, tylko duszki zostają na swoich miejscach. Ograniczona przestrzeń sprawia, że każda decyzja ma ogromne znaczenie, a kolejne partie wymagają sprytnego planowania i optymalizacji.

Magdalena K.

WIEDŹMIA SKAŁA

Czy lubicie motywy magiczne, ale nie jesteście fanami mrocznego klimatu? Jeśli tak, to może spróbujecie zostać Wybrańcami Wiedźmiej Skały? Jako znamienite wiedźmy i czarodzieje będziecie demonstrować swoje moce podczas odbywającego się raz na 100 lat zgromadzenia – mieszajcie w kociołku, aktywujcie zwoje i umacniajcie się magicznej energii. *Wiedźmia Skała* to przyjemny tytuł, który wyczarowali Martino Chiacchiera i sam Reiner Knizia.

Paulina M.

Wydawnictwo: Czacha Games
Liczba graczy: 2–4
Czas gry: 60–90 min
Wiek: 12+



AŁE KOCIOŁ!

Wydawnictwo: FoxGames
Liczba graczy: 2–5
Czas gry: 20 min
Wiek: 6+



To zabawna gra zręcznościowo-pamięciowa, w której gracze wcielają się w adeptów magii warzących eliksiry. Za pomocą magicznej różdżki przeszkują schowki pełne składników i próbują zapamiętać ich położenie, a następnie kompletują receptury. Trzeba przy tym wykazać się spostrzegawczością i dobrą pamięcią oraz mieć odrobinę szczęścia, bo jeden błąd może pokrzyżować plany. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zapełni swój plecak eliksirami o najwyższej wartości.

Magdalena K.

SEPTIMA

Czy i Wy wraz z nadejściem jesieni zaczynacie odczuwać przemożną chęć posiadania kociołka do warzenia prozdrowotnych mikstur? W *Septimie* możecie przygotować całą gamę eliksirów, dzięki którym ulecycie chorych mieszkańców, w zamian zyskując ich wdzięczność. Uważajcie jednak, aby nie zwracać na siebie zbyt dużej uwagi, bo wściekły tłum wygoni Was z miasta!

Paulina M.

Wydawnictwo: Portal Games
Liczba graczy: 1–4
Czas gry: 50–100 min
Wiek: 12+



WIEDŹMIE ELIKSIRY

Wydawnictwo: Trefl
Liczba graczy: 2–6
Czas gry: 15 min
Wiek: 8+



Wiedźmie eliksiry to szybka i prosta gra karciana, w której trafiamy na lekcję eliksirów w szkole dla wiedźm. Do buzujących kociołków dokładamy kolejne składniki, próbując stworzyć idealną miksturę... albo doprowadzić do efektownego wybuchu! Kluczem jest odpowiednie zagrywanie kart, należy również trafnie ocenić, kiedy warto zaryzykować. Jedna niewłaściwa decyzja może zaowocować eksplozją i punktami ujemnymi. To lekka, dynamiczna propozycja nie tylko dla fanów fantasy, która świetnie się sprawdzi jako szybka gra rodzinna w halloweenowy wieczór.

Marcin

SORCERER

Przenieś się do wiktoriańskiego Londynu i przejmij dowodzenie nad hordami mrocznych i niebezpiecznych kreatur. Stań w szranki z krwiopiczami, abominacjami, demonami i innymi potworami z piekła rodem. *Sorcerer* to klimatyczny deck builder, idealny do wyłożenia na stół, gdy noc gęstnieje, a duchy chodzą wśród żywych. Czy uda Ci się przejąć władzę nad Londynem i siać postrach po wieki wieków...?

Wydawnictwo: Wise Wizard Games
Liczba graczy: 2–4
Czas gry: 90 min
Wiek: 14+



Monika

TAJEMNICZE DOMOSTWO

Wydawnictwo: Portal Games
Liczba graczy: 2–7
Czas gry: 30–60 min
Wiek: 8+



Stara posiadłość, duch i tajemnica sprzed lat – *Tajemnicze Domostwo* samo ustawia się w kolejce do halloweenowego stołu. Jeden z graczy wciela się w ducha, który próbuje naprowadzić pozostałych na rozwiązanie zagadki, ale nie może komunikować się z nimi wprost. Zamiast tego przekazuje medium pięknie ilustrowane karty snów, pełne symboli i niejednoznacznych obrazów. Pozostali próbują na ich podstawie ustalić właściwe osoby, miejsca i przedmioty, interpretując kolejne wskazówki. Najwięcej emocji daje więc próba zrozumienia, co duch właściwie miał na myśli – ten sam obraz dla każdego z graczy może oznaczać coś zupełnie innego. Tajemnicza atmosfera nawiedzonego domu zdecydowanie przeważa tu nad prawdziwym horrorem, dlatego gra może spodobać się także osobom, które nie szukają przy stole mocnych wrażeń. Halloweenowy klimat ma jednak bez dwóch zdań.

Kornelia

Weirdwood Manor zabiera graczy do magicznego dworu, którego korytarze i komnaty nieustannie zmieniają swoje położenie. Wcielacie się w bohaterów, a Waszym zadaniem jest ochrona tajemniczej Lady Weirdwood przed potężnym bossem i jego sługusami. Każda wykonana akcja powoduje upływ czasu, a wraz z nim zmienia się układ dworu, dlatego planowanie kolejnych ruchów jest kluczowe. Do dyspozycji są: różne postacie, karty, kości i zasoby, macie też możliwość rekrutowania pomocników. Gra łączy przygodę, walkę i elementy euro, tworząc wymagającą, w pełni kooperacyjną rozgrywkę.

Marcin

WEIRDWOOD MANOR

Wydawnictwo: Czacha Games
Liczba graczy: 1–5
Czas gry: 90–120 min
Wiek: 14+



HRABSTWO HARROW

Wydawnictwo: Czacha Games
Liczba graczy: 1–3
Czas gry: 45–90 min
Wiek: 14+



Powieszona na drzewie czarownica, przejawiająca dziwne moce dziewczynka, zrodzone z ziemi stwory... Harrow nie wygląda jak przyjemne miejsce do życia, stanowi za to dobre tło dla gry mającej przyprawić nas o gęsia skórę. To tytuł dla graczy o mocnych nerwach, chcących zmierzyć się z tematami zemsty i walki o własny dom – a wszystko to w nadprzyrodzonej otoczkę.

Paulina M.

PAGAN: TAJEMNICA ROANOKE

Jest rok 1587. W sennej wiosce Roanoke mieszka Wiedźma, która zamierza odprawić potężny rytuał. Zapobiec temu próbuje łowca, zawezwany w celu wykrycia, który z mieszkańców para się czarostwem. Zapalcie świece, puśćcie niepokojącą muzykę i spróbujcie pokrzyżować szyki przeciwnikowi, zanim będzie za późno...

Paulina M.

Wydawnictwo: Lucky Duck Games

Liczba graczy: 2

Czas gry: 60+ min

Wiek: 12+



STRANGER THINGS: PO DRUGIEJ STRONIE

Wydawnictwo: Portal Games

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 60 min

Wiek: 12+



Jeśli Halloween, to Hawkins wydaje się kierunkiem niemal obowiązkowym. *Stranger Things: Po drugiej stronie* zabiera nas do świata pełnego tajemnic i potworów rodem z Drugiej Strony, z którymi mierzymy się podczas kooperacyjnej rozgrywki. Wspólnie przemierzamy się między lokacjami, zdobywamy przedmioty i sojuszników oraz próbujemy poradzić sobie z kolejnymi zagrożeniami. Do wyboru mamy dwa scenariusze inspirowane pierwszym i drugim sezonem serialu. Trzeba też uważać na rosnący strach bohaterów, bo jego maksymalny poziom może oznaczać porażkę całej drużyny. To zdecydowanie lżejsza strona planszówkowego horroru, ale klimat Hawkins sprawia, że na halloweenowy wieczór pasuje idealnie.

Kornelia

ZOMBICIDE: CZARNA PLAGA

Wydawnictwo: Portal Games

Liczba graczy: 1-6

Czas gry: 60-180 min

Wiek: 14+



Zombicide: Czarna Plaga przenosi graczy do mrocznego średniowiecza. Jako grupa Ocalałych walczycie z niekończącymi się hordami nieumarłych. Każda misja to: taktyczne starcia na modularnej planszy, przeszukiwanie pomieszczeń, wyważanie drzwi i zdobywanie coraz potężniejszego ekwipunku. Bohaterowie dysponują unikalnymi umiejętnościami, które rozwijają się dzięki zdobywanemu doświadczeniu. Stopniowo zwiększa to możliwości postaci, ale też powoduje wzrost poziomu zagrożenia. Wrogów jest cała horda – od zwykłych Szwendaczy po potężne Abominacje, które wymagają specjalnych sposobów eliminacji. Dziesiątki figurek i scenariusze pełne wyzwań budują epicki klimat walki z plagą, a każda misja potrafi się zmienić w dramatyczną próbę przetrwania. Seria *Zombicide* to wiele dodatków i wersji, które połączone razem dostarczają potężnej dawki emocji.

Marcin

LABYRINTH

Wydawnictwo: Ravensburger

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 20 min

Wiek: 7+



Labyrinth od wydawnictwa Ravensburger to idealna propozycja na rozpoczęcie imprezy halloweenowej! Proste zasady sprawiają, że gra jest odpowiednia zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. W trakcie gry Waszym zadaniem waszym zadaniem będzie przemierzanie krętych korytarzy i poszukiwanie przeróżnych skarbów. Uważajcie, bo przesuwanie kafelków ścieżek sprawia, że labirynt stale ulega przemianom! Będzie zabawnie i nieprzewidywalnie – tu jeden ruch przeciwnika może przeszkodzić w wyścigu ku wygranej!

Magdalena S.

Korekta: Zespół korektorów

Skład: J. Szafoni



Są takie weekendy, podczas których największym problemem nie jest znalezienie czegoś ciekawego do ogrania, lecz wybranie, od czego właściwie zacząć. Tegoroczne Planszówki w Spodku po raz kolejny udowodniły, że dwa dni to zdecydowanie za mało, by w pełni zrealizować swoje plany.



Już od wejścia było wiadomo, że na niespieszny spacer między stoiskami raczej nie ma co liczyć. Z każdej strony kusily rozłożone plansze, kolorowe pudełka i demonstrowali gotowi wytłumaczyć zasady. Do tego premiery, przedpremierowe rozgrywki, promocje i kolejki, których szczęśliwego końca



trzeba było wypatrywać naprawdę długo. Jedni krążyli między wystawcami z torbami wypełnionymi po brzegi, inni przez kilka godzin dzielnie podtrzymywali wersję, że przyszli „tylko popatrzeć”.

Wśród najgłośniejszych prezentowanych nowości znalazły się *Skrzatowice* od Portal Games. Ta niewielka karcianka doczekała się naprawdę dużej oprawy, i to dosłownie: na stoisku stanął nawiązujący do gry dwumetrowy trzewik. Cieszył się sporą popularnością również za sprawą konkursu „Foto z trzewikiem”. Wystarczyło zrobić sobie przy nim kreatywne zdjęcie i opublikować je w mediach społecznościowych, by zaważać o egzemplarz gry *Wroth*. Chętnych do fotografowania zdecydowanie nie brakowało.

Nowości i przedpremierowe rozgrywki były jednym z głównych powodów, dla których stoliki zapędliały się tak szybko. Wydawnictwo Nasza Księgarnia



postawiło przede wszystkim na *Boss Fighters QR* – kooperacyjną grę wspieraną przez aplikację, o której przed imprezą było już bardzo głośno. Galakta przyciągała przedpremierowymi partiami *Kości w Krainie Czarów* i *Kraina Lewiatanów*, a Rebel umożliwił ogranie polskiej edycji *Memoir'44*. Duże zainteresowanie wzbudzał również *Los Drużyny Pierścienia*. W tym przypadku trzeba było działać szybko, bo dostępne egzemplarze wyprzedzały się błyskawicznie.





Osobną kategorię wagową reprezentowała *Europa Universalis: Cena władzy* od Alis Games, dla której przygotowano największy stół do grania. Na dwugodzinne partie obowiązywały wcześniejsze zapisy – nam również udało się przy nim zasiąść. W wyznaczonym czasie zmieściło się tłumaczenie zasad oraz niecała jedna runda, bo na więcej zwyczajnie nie było szans. Od przedstawicieli wydawnictwa usłyszeliśmy, że jedna z ostatnich rozgrywek w ich prywatnym gronie trwała cztery dni, po około cztery godziny dziennie. Do pełnej partii potrzeba więc nie tylko dużego stołu, lecz także zsynchronizowanych kalendarzy wszystkich graczy. Ale zdecydowanie warto!

Lucrum Games podbijało serca młodszych i starszych graczy *Laserową Eskadrą* oraz przedpremierowymi partiami w *ANTgravity*. Przy stoisku Muduko można było zagrać między innymi w *Klany z bagien* i *Koty z Kioto*, a także przetestować dodatek *Za garść miedziaków*. Więcej. Czacha Games przed premierą udostępniła graczom *Middarę* i *Dark Order*. IUVI zapraszało na *Królewski trakt* oraz rozgrywki w *Fugu*, natomiast Ogry Games zachęcało do wypróbowania świeżutkiego *Unmatched Adventures: Teenage Mutant Ninja Turtles*. Na stołach tego wydawnictwa pojawiły się również przedpremierowo *Ayar: Dzieci Słońca* oraz *Nieustraszeni 2200: Callisto*.



Najważniejszą częścią wydarzenia był Games Room, który tradycyjnie zajmował płytę Spodka. W sobotę działał aż do godziny 21.00, a więc dłużej niż strefa wystawców. Chętnych nie brakowało, ale jeśli dobrze się poszukiwało, dało się znaleźć wolny stolik albo dołączyć do innych graczy. Potem wystarczyło już tylko wypożyczyć grę z bogatej biblioteki i na jakiś czas zniknąć między kartami, żetonami i meeplami.

W Strefie Prototypów można było poznać powstające gry, porozmawiać z autorami i samemu sprawdzić, jak ich pomysły działają przy stole. Nam udało się przetestować *Wokulskiego: Rozdarty umysł* Franka Kwoczyńskiego. Będziemy bacznie obserwować dalsze losy tego tytułu.



Dla twórców była to okazja do zebrania uwag, a dla graczy możliwość zajrzenia za kulisy procesu, którego efekt zwykle widzimy dopiero na etapie rozpakowywania pudełka.

Miłośnicy RPG mogli wybierać spośród sesji w takich systemach jak *Dungeons & Dragons*, *Zew Cthulhu*, *Warhammer*, *Vaesen*, *Miasto Mgły*, *KULT: Boskość Utracona* czy *Blade Runner RPG*. Obok działała strefa puzzli z turniejami indywidualnymi, w parach i drużynowymi. Odbywały się też warsztaty malowania figurek. Nie zabrakło również rozgrywek w większym gronie, między innymi w *Blood on the Clocktower*, *Two Rooms and a Boom*, *Krakena*, *Hitstera* i **Konspirę**. Chętni do bardziej oficjalnej rywalizacji mieli szansę spróbować swoich sił w turniejach: *Magic: The Gathering*, *Unmatched*, *Terraformacja Marsa*, *Rummikub* czy *Qwirkle*.



przybliżyli działalność polskich grup kostiumowych ze świata *Gwiezdnych Wojen*. Były również quizy poświęcone uniwersum *Harry'ego Pottera*, grom komputerowym i samym planszówkom. Pozostawało tylko zdecydować, czy kończymy rozpoczętą rozgrywkę, czy biegniemy na punkt programu, który zaczyna się za pięć minut.

Młodszy uczestnicy mogli wziąć udział w warsztatach komiksowych lub dowiedzieć się, jak stworzyć własną kartkę. W niedzielę odbywały się pokazy Planetarium Śląskiego, a przez cały dzień można było próbować swoich sił w malowaniu figurek. Po terenie Spodka i Międzynarodowego Centrum Kongresowego prowadził też specjalny quest – dobra wymówka, by po kilku godzinach przy planszy przypomnieć sobie o istnieniu nóg.

Najważniejsi jak zwykle okazali się jednak ludzie – doświadczeni gracze, rodziny z dziećmi, miłośnicy RPG, fani puzzli, autorzy, ilustratorzy i osoby, które dopiero poznają współczesne planszówki. Jedni przyjechali z dokładnym planem, listą zakupów i rozpisanymi godzinami rozgrywek, inni pozwalali prowadzić się od jednego interesującego stołu do następnego. Wszędzie toczyły się dyskusje: o zasadach, ostatnio poznanych tytułach, wydawniczych zapowiedziach i grach, które koniecznie trzeba przetestować.



Kiedy od siedzenia przy stole plecy zaczynały protestować, można było przenieść się pod scenę prelekcyjną. Rozmawiano tam o klubach gier, produkcji planszówek, roli ilustracji oraz wierze i tradycji w fantastycznych światach. Portal Games opowiadał o swoich *Skrzatowicach*, a przedstawiciele Rebel Legion i 501st Legion



Po dwóch dniach festiwalu wracaliśmy zmęczeni, z głowami pełnymi wrażeń i listą tytułów do ogrania, która zamiast się skrócić, jeszcze urosła. Choć zajrzeliśmy wszędzie, nie przy każdym stoisku mogliśmy zostać na dłużej. Nie zagraлиś we wszystko, co mieliśmy w planach, a kilka rozmów skończyło się zdecydowaniem za szybko. Ale było warto. Do zobaczenia za rok!

Katarzyna Kukla

Korekta: K. Setkiewicz-Słowik, K. Reczyńska; Skład: J. Szafoni



Od kilku stolików do wielkiej społeczności

ROZMOWA Z JOHNNYM I MATEUSZEM

Przez pięć ostatnich lat poniedziałkowe wieczory Planszówek Johnny'ego i Mateusza zaczynały się podobnie. W Książnicy Podlaskiej winda jechała na szóste piętro. Można było też wejść schodami, jeśli ktoś oprócz planszówek lubił dodatkowe wyzwania, ale nie oszukujmy się – energia bardziej przydawała się przy stole. Na górze czekała duża sala, rzędy stolików, pudełka z grami i ludzie. Jedni grali od lat, inni pojawiali się tam po raz pierwszy.

Książnica była jednak tylko jednym z etapów znacznie dłuższej historii – sama inicjatywa Planszówek Johnny'ego i Mateusza ma już 15 lat. A teraz, po pięciu latach spędzonych na szóstym piętrze, czas na kolejną zmianę. Od nowego sezonu klub przenosi się do nowej, bardziej przestronnej siedziby na Wydziale Architektury Politechniki Białostockiej. Zmienia się miejsce, ale nie to, co od początku było najważniejsze: otwartość, regularność i społeczność budowana wokół wspólnego stołu.

O tym, jak z kilku kawiarnianych stolików wyrosła społeczność, która podczas jednego wieczoru potrafi zgromadzić ponad 100 osób, opowiadają Johnny i Mateusz – założyciele inicjatywy.

Zacznijmy od nazwy. Planszówki Johnny'ego i Mateusza brzmią bardzo osobiście – i chyba właśnie o to chodziło?

Tak, nazwa od początku była bardzo prosta i osobista. Chcieliśmy organizować spotkania z planszówkami po swojemu: otwarcie, gościnnie i bez zadęcia. Z czasem nazwa stała się rozpoznawalną marką, ale nadal ma w sobie ten pierwszy, ziomalski charakter. Nie jesteśmy anonimowym „klubem gier”, tylko miejscem tworzonym przez konkretnych ludzi dla osób, które chcą uczestniczyć w spotkaniach i czerpać radość ze wspólnego budowania społeczności.

Czyli od początku nie chodziło tylko o granie?

Gry były bardzo ważne, ale dość szybko się okazało, że są też pretekstem do poznawania ludzi, do rozmów, żartów i wspólnego spędzania czasu. Chcieliśmy, żeby planszówki nie kojarzyły się z czymś elitarnym czy hermetycznym. Żeby nikt nie miał poczucia, że najpierw musi znać zasady, mieć własną ekipę i ogarniać nowości, a dopiero potem może do nas przyjść. W Białymstoku ludzie oczywiście grali – w domach, w małych grupach, rodzinie, ze znajomymi. Brakowało jednak miejsca otwartego i działającego

regularnie. Takiego, do którego można wejść z ulicy i po kilku minutach siedzieć już przy stole z innymi.

Wasza inicjatywa ma już 15 lat. Kiedy poczułście, że luźne kawiarniane spotkania zaczynają przeradzać się w coś większego?

Chyba wtedy, gdy uświadomiliśmy sobie, że to nie są już tylko spotkania kilku znajomych przy grach. Zaczęli przychodzić ludzie, których wcześniej nie znaliśmy. Potem wracali drugi raz, trzeci, przyprowadzali znajomych, znajomi – znajomych, wpadali z rodzinami, partnerami, a z czasem również z dziećmi. W pewnym momencie zobaczyliśmy, że to jest już żywa społeczność, która potrzebuje regularności, opieki organizacyjnej i dalszego rozwoju. Planszówki przestały być tylko hobby, a stały się misją. Z tej energii wyrosła później Fundacja Grający Białystok.

W Książnicy przy jednym stole – a właściwie przy wielu stołach – spotykało się ponad 100 osób w jeden poniedziałkowy wieczór. To musiało być spore logistyczne wyzwanie. Jak sobie z nim radziliście?

Średnio mieliśmy około 100–110 osób na każdym spotkaniu. Jednak na inauguracji poprzedniego sezonu w Książnicy pojawiło się ponad 180 osób jednocześnie, a przez cały wieczór przewinęło się powyżej 200. Przy takiej frekwencji bardzo pomagała nam sama przestrzeń: ogromna sala,

dodatkowe audytorium i wysoki sufit, dzięki któremu nawet przy regularnej frekwencji przekraczającej 120 osób gracze nie przeszkadzali sobie wzajemnie wrzawą. Oczywiście czasami pojawiał się problem z miejscem, ale i temu staraliśmy się zaradzić – proponowaliśmy wspólne rozgrywki,

Najważniejsze, żeby pierwszy wieczór nie był stresem. Ma zostawić po sobie myśl: kurczę, mogę tu przyjść znowu.

tworzyliśmy nowe grupy i bardzo często właśnie to sprzyjało poznawaniu nowych ludzi. Przy takiej skali organizacja jest ważna, ale równie ważne jest to, żeby nie zgubić atmosfery otwartego spotkania.

A co z osobą, która przychodzi sama i mówi: jestem tu pierwszy raz?

To dla nas bardzo ważna sprawa. Osoba, która przychodzi bez ekipy, nie jest zostawiona sama sobie. Może podejść do organizatorów albo animatorów i powiedzieć, że jest pierwszy raz, a my pomożemy jej znaleźć stolik, dobrać grę i dołączyć do grupy. Czasem taka osoba trafia do już tworzącej się ekipy, czasem zaczynamy krótszą, prostszą grę z innymi nowymi osobami. Mamy też specjalny stolik



dla tych, którzy nigdy wcześniej nie grali w nic poza klasykami typu chińczyk. Czekają tam animatorzy i tytuły dobrane tak, żeby łagodnie wprowadzić w świat współczesnych planszówek. Najważniejsze, żeby pierwszy wieczór nie był stresem. Ma zostawić po sobie myśl: kurczę, mogę tu przyjść znowu.

Kto najczęściej siada przy Waszych stołach?

Nasze spotkania są dla wszystkich: dla osób, które grają od lat, dla rodzin z dziećmi, młodzieży, studentów, dorosłych, seniorów i dla tych, którzy dopiero sprawdzają, czy gry planszowe są dla nich. Nie chcemy tworzyć miejsca tylko dla planszówkowych wyjadaczy. Wręcz przeciw-

Co najczęściej sprawia, że ktoś po pierwszym spotkaniu wraca na kolejne?

Ludzie zostają na dłużej nie tylko dla gier, ale też dla atmosfery. Planszówki są pretekstem, ale prawdziwym powodem powrotów są ludzie: rozmowy, żarty, poczucie bezpieczeństwa, brak presji i to, że można tu być sobą. Widzimy osoby, które przyszły same, a po kilku spotkaniach mają już swoją ekipę; rodziny, które spędzają razem czas bez telefonów; młodzież, dorosłych i seniorów przy tych samych stołach. To jest ta część naszej pracy, o którą dbamy najbardziej i która równocześnie daje nam najwięcej satysfakcji.



Przy tak rozbudowanej biblioteczce łatwo dostać oczopląsu. Jak pomagacie wybrać grę osobom, które same nie wiedzą jeszcze, czego szukają?

nie – jedną z największych wartości Planszówek jest to, że przy tym samym stole mogą usiąść osoby o zupełnie różnym poziomie doświadczenia. Przychodzą do nas rodziny z dziećmi, młodzież i osoby dorosłe. W przypadku młodszych dzieci najlepiej się sprawdza obecność opiekuna albo udział w spotkaniach z grami dedykowanymi dzieciom, które fundacja organizuje oddzielnie. Starsza młodzież często przychodzi samodzielnie lub ze znajomymi. Zawsze staramy się dobrać grę do wieku, temperamentu i doświadczenia graczy.

Zwykle zaczynamy od krótkiego mini wywiadu: w co ktoś chce pograć, w co już grał, co mu się podobało i ile ma czasu na rozgrywkę. Niektórzy uczestnicy doskonale wiedzą, na co mają ochotę, inni bywają niezdeterminowani albo chcą poeksperymentować.

W kolekcji mamy ponad 300 tytułów, więc wybór jest naprawdę zróżnicowany. Celujemy w gry, w które da się zagrać podczas naszych czterogodzinnych spotkań, oraz w popularne tytuły dobre na wejście dla nowych graczy. Nie zaskoczmy raczej nikogo, wymieniając *Wsiąść do*



pociągu, Splendor czy Catan, ale na stołach pojawiają się też Rummikub, Na skrzydłach czy Mafia. Tak, Mafia też! Oczywiście większych tytułów również nie brakuje – ostatnio dużą popularnością cieszył się Wiedźmin: Stary Świat, a na jednym ze spotkań królowało SETI. Kiedy tylko mamy czas i możliwość, tłumaczymy zasady. Są jednak też gracze, którzy wolą sami przejść przez instrukcję, żeby niczego nie pominąć – pełen szacun!

Czy każde spotkanie wygląda podobnie, a może staracie się za każdym razem dorzucić coś specjalnego?

Można powiedzieć, że każde nasze wydarzenie nosi znamiona specjalnego, bo zawsze pojawia się tytuł główny, który jest motywem przewodnim. Oprócz tego mamy na koncie liczne spotkania tematyczne, premiery nowych gier, rozgrywki wokół konkretnych tytułów, okazjonalne turnieje, pokazy prototypów oraz wydarzenia realizowane we współpracy z partnerami. Zdarzają się też większe akcje, w których planszówki wychodzą poza standardowy format – trafiają do bibliotek w całym województwie, pojawiają się w instytucjach kultury, szkołach, podczas wydarzeń miejskich i w projektach międzypokoleniowych.

Dużo Waszych działań wychodzi poza klasyczne spotkania. Z kim współpracujecie?

Przez ostatnie pięć lat naszym głównym partnerem i gospodarzem poniedziałkowych spotkań była Książnica Podlaska. To właśnie w jej przestrzeni nasza inicjatywa mogła się rozwinąć do obecnej skali. Od października spotkania będziemy kontynuować na Wydziale Architektury Politechniki Białostockiej. Czekają tam na nas duża sala, a wraz z nowym sezonem – nowe gry i mnóstwo atrakcji.

Jako Fundacja Grający Białystok działamy też z lokalnymi instytucjami kultury, szkołami, bibliotekami i organizacjami. Mieliśmy przyjemność wspólnie tworzyć warsztatowe wydarzenia m.in. z Muzeum Pamięci Sybiru, Białostockim Ośrodkiem Kultury, Muzeum Wojska w Białymstoku, Podlaskim Instytutem Kultury, Centrum Aktywności Społecznej, Ośrodkiem Wspierania Organizacji Pozarządowych, Centrum Kultury i Rekreacji w Supraślu czy Gminnym Ośrodkiem Kultury w Boćkach.

Dla VII Liceum w Białymstoku stworzyliśmy też grę w konwencji escape roomu, w tematyce tajnych kompletów nauczania. Prowadziliśmy warsztaty z tworzenia gier dla uczniów, spotkania z planszówkami, warsztaty RPG, wyda-

Planszówki przestały być tylko hobby, a stały się misją.

zenia z twórcami internetowymi, wolontariuszami i osobami ze środowiska gier. Można wymieniać długo. Prężnie wspiera nas też najfajniejszy sklep z grami w Białymstoku, czyli Magiczny Rynek.

Wspólny mianownik jest jednak jeden: pokazujemy gry jako narzędzie integracji, edukacji i budowania relacji.

Macie poczucie, że Wasze spotkania poruszyły coś w białostockim planszówkowym środowisku?

Gdy zaczynaliśmy, byliśmy jedyną grupą organizującą tego typu spotkania w przestrzeni publicznej. Dziś, poza masą naszych wydarzeń, na mapie miasta funkcjonują inne wspaniałe kluby prowadzące cykliczne spotkania, z którymi rzecz jasna regularnie współpracujemy i które aktywnie



wspieramy. Cieszymy się, że dzięki planszówkom, naszej pracy i zapalowi możemy dawać ludziom coś dobrego.

Przy takiej skali trudno chyba działać we dwójkę. Kto razem z Wami tworzy tę inicjatywę?

Johnny jest głównym inicjatorem zarówno Planszówek, jak i Fundacji. Bez jego wizji, determinacji oraz charyzmy nie byłoby nas tutaj – to człowiek energia i człowiek anegdota. Mateusz koordynuje poniedziałkowe spotkania, jest ich motorem napędowym i rozwija erpegową część inicjatywy. Z pasji do przeróżnych tytułów, światów i gatunków gier stworzył mechanizm dzielenia się nimi na naszych spotkaniach.

Drach swoją skrupulatnością w pilnowaniu kolekcji sprawia, że możemy się nią cieszyć tak długo. Sandra – wszelkiej maści imprezówki to jej żywioł, a dzięki miłości do social mediów i świetnemu wyczuciu tworzy relacje pokazujące nasz świat w oceanie internetów. Kasia jak nikt inny potrafi tłumaczyć tytuły dzieciom i nastolatkom, a jej czujne oko sprawdza się również przy dyscyplinie organizacyjnej Fundacji. Karolina odpowiada za harmonogram i część grafik. Do tego nasi stali wolontariusze: Michał, Karol, Kacper i Dawid, którzy prowadzą tytuły główne, pomagają przy spotkaniach i zajmują się nowymi graczami. Wirtualna piąteczka należy się też Filipowi z Mulligan, Gabrielowi z MG BoardGames i Mateuszowi z Lone Vik – planszówkowym ekspertem i twórcą internetowym, którzy wspierają naszą inicjatywę.

Każda żywa społeczność ma swoje rytuały i wewnętrzne żarty. U Was też coś takiego się pojawiło?

Tak, jednym z rytuałów jest tradycja „Sucharu Johnny’ego”. Na koniec miesięcznych podsumowań Johnny wychodzi na scenę, bierze mikrofon i jak to Johnny opowiada naszej wspaniałej publiczności dowcip w swoim stylu. Kiedy jesteśmy w mediach, Mateusz pilnuje, aby granica suchara była akceptowalna na szerokich falach eteru. Ale „Suchar Johnny’ego” to tylko jeden z przykładów. Rytuałów jest u nas naprawdę sporo, a część z nich działa najlepiej na żywo. Dlatego

proponuję wpaść do nas i się przekonać, jak to wygląda w realu.

Czy przypominacie sobie sytuację, która szczególnie dobrze oddaje klimat Waszych spotkań?

Oczywiście, jest ich mnóstwo. W sali, w której przez pięć lat prowadziliśmy spotkania, stał fortepian. Pewnego razu jeden z naszych planszówkowiczów w wieku studenckim zapytał, czy może na nim zagrać. Po upewnieniu się u zespołu Książnicy, że może, udostępnił mu instrument. Zamiast muzyki puszczonej z Internetu mieliśmy przez cały wieczór naprawdę piękne tło – grane na żywo. W trakcie naszych przemówień ze sceny wzbogacał też ważne i humorystyczne momenty o sytuacyjne sample dogrywane na fortepianie.

Innym razem zaprosiliśmy Mieszka Minkiewicza – naszego planszówkowicza i współgracza – żeby wzbogacił otwarcie sezonu stand-upem. Spodziewaliśmy się dowcipu wysokiej jakości, ale nie tego, że przygotuje porządny roast Johnny’ego i Mateusza i po mistrzowsku włączy go do występu. Mamy też historię, która świetnie pokazuje międzypokoleniowość naszych spotkań. Podczas jednego wieczoru Johnny zauważył kolegę z czasów studenckich. Po serdecznym przywitaniu i pytaniu, skąd się tu wziął, gość odpowiedział: „Janek mnie tu przyprowadził, mój syn” – i wskazał dziesięcio- albo jedenastolatka, który zacięcie grał przy sąsiednim stoliku.

Po pięciu latach kończy się Wasza współpraca z Książnicą Podlaską, a spotkania przenoszą się do nowego miejsca. Jak podchodzicie do tej zmiany?

Jesteśmy podekscytowani nowymi możliwościami! Rozstajemy się z Książnicą w atmosferze wzajemnego wsparcia





i skupiamy się na tym, co przed nami. Wiele dodatkowych wydarzeń, które zorganizowaliśmy w ostatnim roku, jak Planszówki w Parkach czy Alfa na Planszy, pozwoliło nam jeszcze bardziej wyjść do Białostoczan i zainteresować ich grami planszowymi. Rosnąca popularność i zaangażowanie ogromnie nas cieszą, ale oznaczają też znacznie większą frekwencję na spotkaniach – i tu właśnie bardzo przyda nam się przestrzeń dostępna na Wydziale Architektury PB. Pomieścimy tam zdecydowanie więcej graczy i zapewnimy bezpieczne miejsce dla naszej coraz bogatszej kolekcji tytułów. Planujemy jeszcze kilka niespodzianek, ale o tym uczestnicy dowiedzą się 12 października podczas Startu Sezonu.

Przy takiej skali bardziej kusi Was dalszy rozwój czy pilnowanie, żeby nie zgubić atmosfery, od której wszystko się zaczęło?

Jedno i drugie. Naszym priorytetem na najbliższy rok jest dalsze wzmocnianie społeczności i rozwijanie wielu formatów tak, żeby przy rosnącej frekwencji nadal zachować atmosferę tak dobrą i unikatową jak tajna panierka z wiadomej sieci z kurczakami.

Chcemy rozwijać nasze największe dobro, czyli zespół animatorów i wolontariuszy, tworzyć jeszcze lepsze ścieżki wejścia dla nowych osób oraz docierać do grup, którym

takie miejsce może naprawdę dużo dać – szczególnie do młodzieży. Równolegle rozwijamy inne cykle realizowane przez Fundację Grający Białystok: Spotkania z grami wyobraźni RPG, PIK PIK Gamestok, warsztaty związane z grami – malowaniem, tworzeniem i narracją – oraz planszówki w parkach, nie tylko Białegostoku.

Wspomnieliście też o RPG. To osobna gałąź Waszej działalności?

Tak, inicjatywa RPG bardzo mocno się rozkręciła. Grupa na Facebooku liczy już ponad 400 osób, a razem z naszymi wspaniałymi Mistrzyniami i Mistrzami Gry od lutego do czerwca zorganizowaliśmy ponad 40 sesji. Zapraszamy wszystkich, którzy chcą spróbować gier fabularnych – to mega rozrywka!

Po tylu latach, setkach spotkań i kolejnych inicjatywach, co daje Wam największą satysfakcję?

Zdecydowanie to, że ludzie naprawdę się poznają. Cieszymy się, że dzięki planszówkom, naszej pracy i zapałowi możemy dawać im coś więcej niż samą rozgrywkę. I chyba właśnie dlatego po takim czasie nadal chce nam się robić to dalej.

Katarzyna Kukla

Artykuł powstał we współpracy z Johnnym i Mateuszem z Fundacji Grający Białystok

DANE KONTAKTOWE



Fundacja Grający Białystok



Grupa: Grający Białystok



Grupa RPG: Grający Białystok RPG



@grajacy_bialystok



grajacybialystok@gmail.com



Wydział Architektury
Politechniki Białostockiej
ul. Oskara Sosnowskiego 11, Białystok



drugi i czwarty poniedziałek miesiąca,
godz. 18.00–22.00

NOC

W ZOO

jak sprowadzić uciekinierów do domu

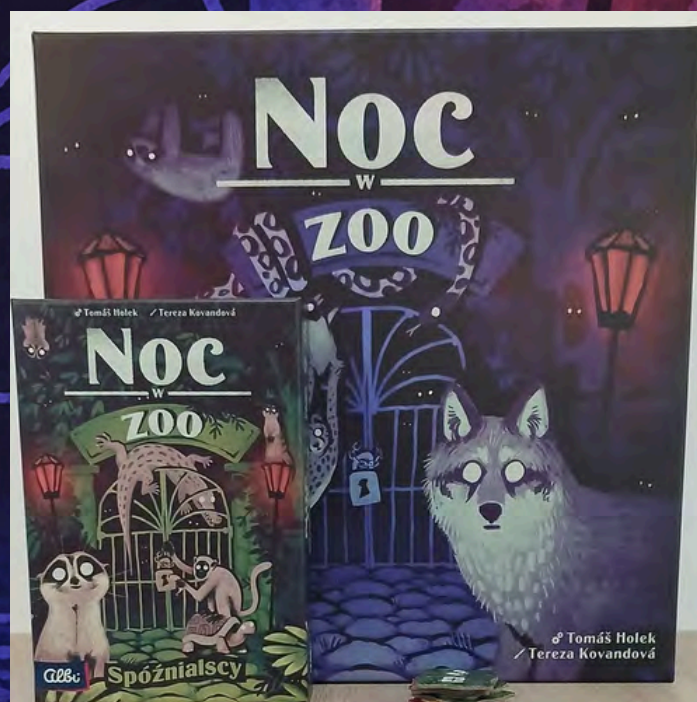
1-4

30+ min

10+

Po zamknięciu zoo wszystko powinno wreszcie wrócić do normy. Ostatni odwiedzający już dawno poszli do domów, opiekunowie sprawdzają wybiegi, a zwierzęta układają się do snu. Przynajmniej w teorii. Gdy zapada zmrok, niektórzy mieszkańcy zoo postanawiają bowiem wybrać się na nocną wycieczkę.

W *Nocy w zoo*, wydanej przez Albi Polska, zwierzęta uznają, że ogrodzenie to raczej sugestia niż prawdziwa przeszkoda. Zadaniem graczy jest stworzenie takich ścieżek, aby pomóc uciekinierom wrócić do zoo. Nie będzie to jednak zwykły spacer. Każdy zwierzak porusza się w inny sposób, a dobrze zaplanowana trasa może pomóc jednemu gatunkowi albo zaszkodzić innemu.



Jak szukać zwierząt

Rozgrywka jest podzielona na trzy etapy, a każdy z nich składa się z pięciu rund. Na początku wybieracie trójkę zwierząt, które próbujecie zagonić do zoo. Następnie na rynku pojawiają się kafelki akcji. W swojej turze dobieracie jeden z nich i dokładacie go do własnej planszeczki, aby stworzyć ścieżkę, po której będą poruszać się zwierzaki. Pomysł jest prosty, tylko trzeba jeszcze pomyśleć, gdzie je umieścić.

Kafelki przedstawiają różne rodzaje terenu – część z nich pozwala wykonać ruch, zdobyć premię albo przesunąć jedno z nieodkrytych zwierząt na pole wejścia. Najciekawsze jest jednak to, że zwierzęta nie poruszają się według jednej wspólnej zasady. Każdy gatunek ma własny sposób przemieszczania się i inaczej punktuje na koniec gry. Pingwin może ślizgać się na większą odległość, leniwiec zasypia po ruchu, a wąż musi się wysilić, żeby zmienić kierunek. Zwykła z pozoru ścieżka może więc okazać się dla jednego zwierzęcia idealna, a dla innego całkowicie bezużyteczna.



Nie zawsze trzeba jednak dokładać pobrany kafelek do swojej planszeczki. Zamiast tego można go zmagazynować i wykorzystać później albo odrzucić, aby uruchomić ruch wskazanego zwierzęcia. To ważny wybór, bo każda płytką może jednocześnie budować trasę i służyć do przesunięcia konkretnego gatunku.

Ruch zwierząt odbywa się wyłącznie po wyłożonych kafelkach, więc puste pola pozostają niedostępne. Ponieważ liczba płytek w każdym etapie jest ograniczona, nie da się przygotować idealnej drogi dla wszystkich. Trzeba zdecydować, które zwierzę ma największą szansę wrócić do zoo, a które będzie musiało zadowolić się pozostaniem na trasie. Właśnie ten wybór stanowi sedno gry.

Gracze zdobywają punkty zarówno w trakcie rozgrywki, zakrywając odpowiednie pola na planszeczce, jak i na jej koniec, podczas ostatecznego podliczania. Ich liczba zależy przede wszystkim od tego, które zwierzęta uda się doprowadzić do celu oraz jakie zestawy jedzenia zawodnicy zgromadzą po drodze.

Nie każde zwierzę musi dotrzeć do bramy zoo, żeby przynieść punkty. Nagradzane są również stworzenia, które pod koniec gry znajdują się na wyłożonych kafelkach albo przynajmniej na polach wejścia. Warto więc zadbać o to, aby opuściły pola startowe, nawet jeśli nie uda się sprowadzić ich do samego zoo. Przy niewielkich różnicach w wyniku taki dodatkowy punkt może mieć duże znaczenie.

Trzeba też wspomnieć, że losowość w grze jest wyraźnie odczuwalna podczas dobierania kafelków akcji na początku każdej rundy. To, jakie płytki będą brały udział w grze, to wielka niewiadoma. Co więcej, ich liczba jest ograniczona na każdym etapie, więc nigdy nie wiecie, co akurat zostanie wylosowane i który z elementów podbierze rywal w trakcie swojej tury. W takich przypadkach warto rozważyć odrzucenie płytek lub umieszczenie ich w magazynie, na przyszłe ruchy. Te posunięcia mogą być szczególnie opłacalne, gdy gracze muszą przybliżyć się figurką zwierzęcia do bramy zoo.



W grze każdy tworzy własny układ ścieżek na planszeczce i rzadko któryś z graczy śledzi poczynania rywali. Mimo wszystko od czasu do czasu dobrze jest spojrzeć na to, co robi przeciwnik, aby utrudnić mu nieco zdobywanie punktów. W tym celu na pewno sprawdzi się opcja podbierania kafelków jedzenia, które dają sporo punktów, ale tylko wtedy, gdy uda się zgromadzić odpowiedni komplet symboli. Warto więc obserwować, czego brakuje rywalom, i czasem podkraść im potrzebny element. Jeśli zabrany kafelek nie pasuje do Waszego planu, można go odrzucić i wykorzystać do ruchu konkretnego zwierzęcia. To niewielka, ale przyjemnie złośliwa forma interakcji.

Gra kończy się po piętnastej rundzie, czyli po rozegraniu trzech etapów. Zwycięża osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.



Samotne poszukiwania

Noc w zoo oferuje również wariant solo, w którym rywalizujecie z opiekunem Leo. Przygotowanie przypomina rozgrywkę dwuosobową, ale pojawiają się dodatkowe płytki wskazujące, z którego miejsca Leo usuwa kafelki akcji albo premii.

To dobry sposób na naukę i testowanie różnych strategii. W trybie jednoosobowym warto samodzielnie wybierać zwierzęta o różnym poziomie trudności, zamiast za każdym razem zdawać się na losowanie. Dzięki temu można sprawdzić, jak zmienia się rozgrywka, gdy na planszeczce spotykają się różne, czasem bardzo kapryśne gatunki. Czy zostaniecie Zagubionym Lemurem, czy może Duchem Zoo? Wynik potyczki z Leo pokaże, jak dobrze radzicie sobie z nocnymi uciekinierami.

Jeszcze więcej zwierząt

W podstawowej wersji dostępnych jest kilka gatunków, a rozszerzenie *Spóźnialscy* dodaje kolejne. Dzięki temu można zmieniać zestawy i sprawdzać, jak różne zasady ruchu wpływają na budowanie ścieżek. Najciekawszą z nowych postaci wydała mi się małpa. Dzięki dodatkowym żetonom ruchu może poruszać się według różnych schematów: przeskoczyć pole bez ścieżki albo skręcić pod kątem prostym. Daje to większą swobodę w planowaniu trasy i pozwala przebiec się w sposób, którego nie dałoby się wykorzystać przy użyciu podstawowych zasad ruchu. Małpa dobrze pasuje do charakteru dodatku, bo nie komplikuje gry, ale otwiera nowe możliwości.

Jeśli zechcecie jeszcze bardziej podkręcić Wasze rozgrywki i zwiększyć interakcję, możecie dodać mini rozszerzenie z promocyjnymi figurkami jednorożca. Gdy macie taką figurkę na swojej planszeczce, w momencie odrzucania płytki możecie ustawić ją na dowolnym polu u gracza obok, dzięki czemu blokujecie mu możliwość przesunięcia tam zwierzaka lub dołożenia kafelka. A wy dzięki temu zyskujecie przypisaną tam akcję. Co prawda jednorożec nie trafia do zoo i nie daje punktów, ale przez pewien czas skutecznie komplikuje życie przeciwnikowi. To mały dodatek, który wyraźnie zwiększa negatywną interakcję i zmusza do zmiany planu. Jeśli lubicie bardziej złośliwe partie, może okazać się ciekawym uzupełnieniem podstawowej wersji.



Wrażenia

Noc w zoo jest jedną z tych gier, które przy prostych zasadach potrafią całkiem mocno zaangażować. Układanie płytek nie sprowadza się do zwykłego wypełniania planszетки. Każdy kafelek buduje trasę, uruchamia akcję albo może zostać wykorzystany do przesunięcia zwierzęcia. Trzeba więc planować nie tylko to, gdzie go położyć, ale też kiedy warto go odrzucić i zamienić na ruch.

Tury przebiegają szybko, a długie przestoje właściwie się nie pojawiają. Jedna osoba wybiera kafelek i chwilę zastanawia się nad jego wykorzystaniem, podczas gdy pozostali mogą już obserwować rynek dobierania i planować własne ruchy. To dobrze napędza rozgrywkę i sprawia, że nawet przy czterech osobach nie czeka się długo na swoją kolej.



Strategia układania ścieżki zależy od tego, jakie zwierzęta biorą udział w rozgrywce. Nie wszystkie poruszają się w taki sam sposób, dlatego uniwersalna trasa nie zawsze będzie najlepszym rozwiązaniem. Pingwin ślizga się po kolejnych dostępnych kafelkach, więc droga rozciągnięta od jednego brzegu planszетки do drugiego może paradoksalnie utrudnić mu dotarcie do zoo. Leniwiec działa zupełnie inaczej – po każdym ruchu zasypia, dlatego do jego przesunięcia potrzebne są dwie akcje ruchu. Jest trudniejszy do poprowadzenia, ale jeśli uda się go doprowadzić do bramy, przynosi aż 15 punktów. Takie różnice sprawiają, że każdy zestaw zwierzątek wymaga nieco innego podejścia.

Nie wszystkie gatunki wydały mi się jednak równie dobrze zaprojektowane. Przykładem jest krokodyl, który może zjadać inne zwierzę znajdujące się na tym samym kafelku. W moich partiach taka sytuacja się nie zdarzyła, więc trudno było w pełni wykorzystać jego zdolność. Dodatkowe punkty za polowanie są interesujące, ale wymagają celowego budowania ścieżki pod spotkanie z innymi zwierzętami. Tymczasem przeciwnicy mogą łatwo omijać krokodyla. Nie nazwałbym tego poważną wadą całej gry, ale niektóre gatunki wydają się bardziej intuicyjne i satysfakcjonujące niż inne. Żeby podnieść sobie poprzeczkę, spróbujcie zagrać np. z leniwcem i motylem. W tym zestawieniu Wasza partia będzie jak przeprawa przez pustynię w czasie burzy piaskowej.

Gra działa świetnie w każdym składzie – czy zagraćie samemu, we dwie czy też w cztery osoby. Tryb solo pozwala spokojnie poznać zasady i przetestować różne zestawy zwierząt. W duecie łatwiej kontrolować rynek i przewidywać ruchy przeciwnika, natomiast przy większej liczbie graczy robi się bardziej konkurencyjnie, zwłaszcza gdy kilka osób poluje na ten sam kafelek jedzenia albo akcji.

Na pochwałę zasługuje wykonanie gry. Drewniane, kolorowe figurki dobrze prezentują się na planszach, a kafelki i planszетки mają prostą, czytelną ikonografię. Nieco mroczna kolorystyka buduje nocny klimat, ale bajkowa kreska sprawia, że całość pozostaje lekka i przyjazna. W pudełku znalazła się również praktyczna wypraska, co przy sporej liczbie elementów jest dużym ułatwieniem. Nie przewidziano w niej osobnego miejsca na figurki z dodatku, ale można przechowywać je pod spodem, gdzie zostało trochę wolnej przestrzeni. Ciekawym detalem są elementy pudełka świecące w ciemności. To drobny, ale bardzo klimatyczny zabieg, który sprawia, że *Noc w zoo* wyróżnia się na półce i dobrze współgra z nocnym tematem gry.



Koniec nocnej wyprawy

Noc w zoo to propozycja, która łączy prostotę zasad z logicznym planowaniem, rywalizacją o najlepsze kafelki i nutą negatywnej interakcji. Kolorowe komponenty, precyzyjne wykonanie, dobrze napisana instrukcja oraz mnóstwo możliwych kombinacji sprawiają, że za każdym razem rozgrywka ma inny przebieg. To świetny pomysł na spędzenie wolnego czasu zarówno w pojedynkę, jak i z innymi graczami.

Największą siłą gry jest różnorodność zwierząt. Każdy gatunek porusza się inaczej i wymaga trochę innego podejścia, dlatego układanie jednej uniwersalnej trasy nie zawsze ma sens. Dobrze działa także negatywna interakcja – można odebrać rywalowi jedzenie albo potrzebny kafelek, ale nie da się całkowicie zniszczyć jego planu. Z drugiej strony losowy układ rynku czasem zmusza do improwizacji, a niektóre zwierzęta wydają się wyraźnie trudniejsze do wykorzystania niż inne.

Tytuł dobrze sprawdzi się w rodzinnej rozgrywce, ale może też zainteresować bardziej doświadczonych graczy szukających krótkiego logicznego tytułu. Nie jest to wielka strategiczna wyprawa, ale zgrabna gra o układaniu ścieżek i podejmowaniu małych, lecz ważnych decyzji.

Jeśli lubicie łamigłówki, asymetryczne zasady ruchu i delikatne podkradanie przeciwnikom najlepszych okazji, warto wybrać się na nocny spacer po zoo. Jedno jest pewne – tej nocy zdecydowanie nie będzie spokojnie.

Nocne poszukiwania prowadził Marcin Adamczyk



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

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

Rafa

kolorowy, podwodny świat zbudowany z kafelków



Pod powierzchnią spokojnego morza dzieje się znacznie więcej, niż mogłoby się wydawać. Wśród wielobarwnych koralowców powstają coraz większe rafy, a pojawiające się na planszy ryby stają się celem rywalizacji wszystkich graczy. W *Rafie* zaprojektowanej przez Reiner Knizia dokładamy kafelki, rozbudowujemy podwodny świat i próbujemy zdobyć więcej punktów niż pozostali. Spokojna pastelowa oprawa to jednak tylko pozory – wspólna plansza szybko pokazuje, że pod wodą również można komuś wejść w drogę.

Rozpoczynamy podwodną eksplorację

Zasady *Rafy* można wyjaśnić bardzo szybko, ale nie oznacza to, że podczas rozgrywki nie będzie nad czym pomyśleć. Na początku rozkładamy planszę, rozmieszczamy figurki ryb i przygotowujemy kafelki koralowców. Dwustronna plansza oferuje różne układy pól premiowych, dzięki czemu kolejne partie nie muszą wyglądać dokładnie tak samo. Gra od początku jest więc łatwa, ale pozostawia wystarczająco dużo miejsca na kombinowanie.

W swojej turze gracz dokłada jeden kafelek koralowców, starając się powiększyć rafę w wybranym przez siebie kolorze. Za jej rozbudowywanie zdobywa punkty, a to dopiero początek możliwości. Na planszy znajdują się również ryby, które są wspólne dla wszystkich uczestników. Aby przejąć jedną z nich, trzeba stworzyć wokół niej przewagę swojego koloru i odpowiednio policzyć połączone kafelki koralowców.



W tym momencie *Rafa* przestaje być wyłącznie spokojnym dokładaniem elementów. Od początku trzeba obserwować nie tylko własne możliwości, lecz także to, komu może pomóc nasz ruch. Jeden kafelek może powiększyć naszą rafę, ale równie dobrze stworzyć przeciwnikowi okazję do przejścia ryby. Gracz, który uzyska przewagę w danym miejscu, zdobywa rybę oraz przypisane do niej punkty – te wskazane na planszy albo wynikające z wybranego wariantu. Po zakończeniu tury dobiera kolejny kafelek, a następny gracz próbuje wykorzystać aktualną sytuację na planszy.

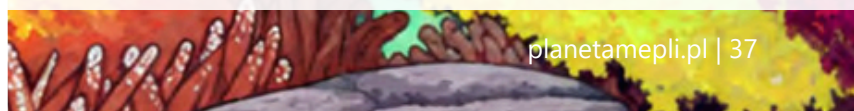
Gra kończy się, gdy zostanie zabrana ostatnia ryba albo gdy wyłożony zostanie ostatni dostępny kafelek koralowców. Zwycięża osoba, która zgromadzi najwięcej punktów. Podwodny świat może więc wyglądać pięknie, ale o wyniku decyduje przede wszystkim to, kto najlepiej wykorzystał jego układ.



Wrażenia z nurkowania

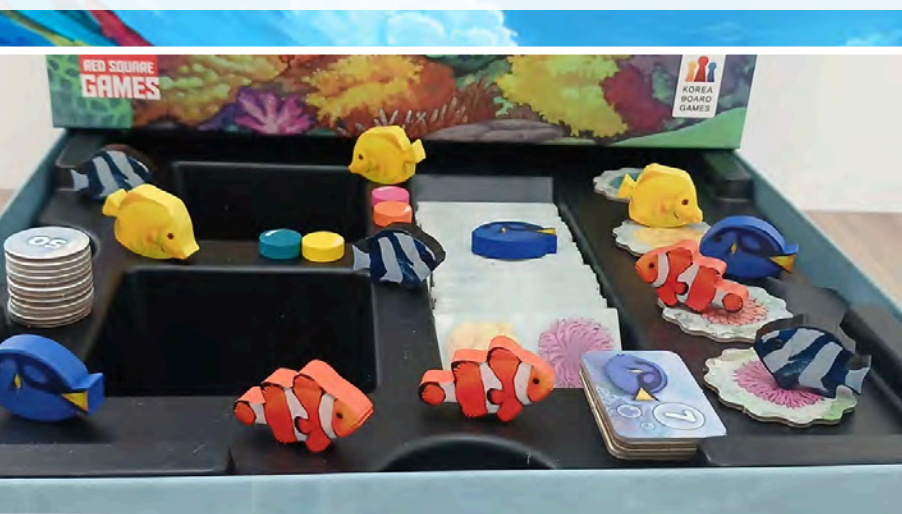
Kolorowe kafelki, drewniane rybki i pastelowa oprawa sprawiają, że *Rafa* bardzo przyjemnie prezentuje się na stole. Pod spokojną warstwą wizualną kryje się jednak przemyślana układanka, w której każdy ruch może zmienić sytuację wszystkich graczy. Nie ma tu rozbudowanego systemu akcji ani długiego oczekiwania na swoją kolej. Jest za to ciągle dopasowywanie się do układu planszy i szukanie najlepszego miejsca dla kolejnego kafełka.

Najważniejsze jest to, że nie budujemy własnej rafy na osobnej planszeczce. Wszyscy korzystają z jednej wspólnej planszy, więc każde zagranie zmienia sytuację również dla pozostałych graczy. Nawet niewielki fragment koralowca może stworzyć komuś idealną okazję do zdobycia cennych punktów. *Rafa* pokazuje wtedy swoje bardziej rywalizacyjne oblicze. To nie jest już tylko spokojne dokładanie elementów, ale uważne obserwowanie przeciwników i próba przewidzenia, co zrobią w następnej turze.



Tura jest krótka, więc po dołożeniu swojego kafelka i dobraniu kolejnego szybko wracamy do obserwowania planszy. Dzięki temu gra utrzymuje dobre tempo, a oczekiwanie na własny ruch nie dłuży się tak jak w większych, bardziej rozbudowanych tytułach. Jednocześnie każda chwila między turami może być wykorzystana na szukanie kolejnej okazji do przejęcia ryby albo zablokowania planu przeciwnika.

Rafę przygotowuje się szybko, a podstawowe zasady można wyjaśnić w kilka minut. Dzięki temu dobrze sprawdza się jako gra rodzinna. Około pół godziny wystarczy, żeby zbudować kolorową podwodną krainę, zdobyć ryby i przekonać się, że proste dokładanie kafelków może wywołać przy stole całkiem sporo emocji. To zdecydowanie gra na szybką partię, a nie wielogodzinny wyprawę na dno oceanu.

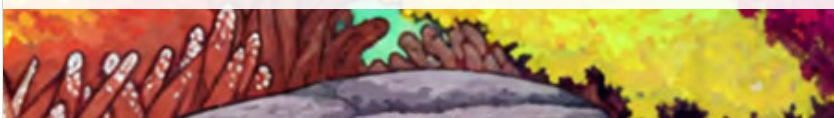


Rybki, kafelki, żetony

Dużym atutem *Rafy* jest oprawa graficzna i wykonanie elementów. Plansza jest barwna, czytelna i dobrze pasuje do podwodnego tematu. Pastelowa kolorystyka nadaje całości lekkości, a drewniane rybki od razu przyciągają wzrok. Kafelki koralowców i elementy związane z punktacją również prezentują się solidnie, dzięki czemu gra dobrze wygląda zarówno podczas rozgrywki, jak i na półce.

Nie wszystko wypada jednak równie dobrze. Koralowce na kafelkach są do siebie dość podobne i nie zawsze od razu kojarzą się z podwodnym światem. Podczas testów niektórym bardziej przypominały kwiaty, a czasem nawet... kapustę. Przy tak wdzięcznym temacie aż prosiłoby się o większe zróżnicowanie form. Nie przeszkadza to w rozgrywce, ale pozostawia mały estetyczny niedosyt.

Na pochwałę zasługują instrukcja oraz praktyczna wypraska, która ułatwia przechowywanie elementów. Zasady opisano jasno i zwięźle, więc rozpoczęcie pierwszej partii nie wymaga długiego studiowania reguł.





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

Dużą zaletą *Rafy* jest regrywalność. Losowo dobierane kafelki tworzą za każdym razem inny układ, a decyzje graczy powodują, że nawet podobny początek może doprowadzić do zupełnie innego przebiegu partii. Nie ma tu jednego schematu, który da się bez końca powtarzać.

Ciekawym urozmaicheniem jest wariant, w którym ryby mają własne wartości punktowe. Wtedy nie wystarczy patrzeć na sam układ koralowców – trzeba jeszcze ocenić, o które zdobycze rzeczywiście warto walczyć. Nie każda ryba jest równie cenna, więc spokojne budowanie rafy zamienia się w mały wyścig o najbardziej opłacalne cele.

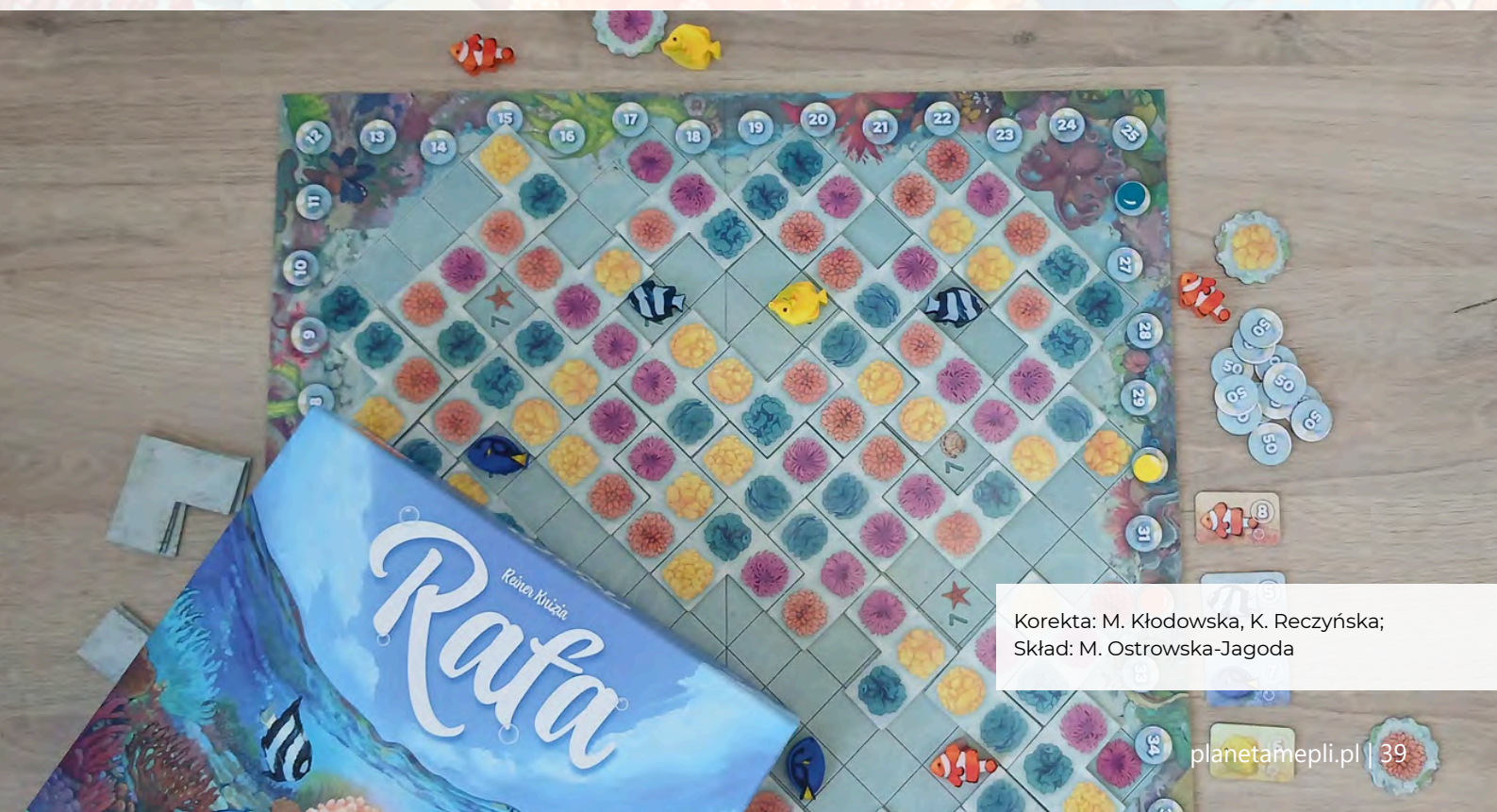
Interakcja okazuje się większa, niż można oczekiwać po tak prostej grze. Dzięki wspólnej planszy nie budujemy własnych, oddzielnych raf, tylko jeden podwodny ekosystem należący do wszystkich graczy. Możemy podwędzić rybę, na którą chrapkę miał przeciwnik, albo wykorzystać stworzoną przez niego grupę koralowców i zdobyć punkty dla siebie.

Ostatnie spojrzenie pod wodę

Połączenie prostych zasad, lekkiej losowości i budowania na wspólnej planszy sprawia, że *Rafa* bardzo dobrze sprawdza się jako rodzinna gra logiczna. Nie wymaga wielogodzinnego analizowania ani planowania całej partii z wyprzedzeniem. Liczą się spostrzegawczość, dobre wyczucie momentu i odrobina szczęścia przy doborze kafelków. Dostajemy krótkie, konkretne partie, w których trzeba obserwować zmieniającą się sytuację i wykorzystywać okazje, zanim zrobi to ktoś inny.

Rafa to spokojna podróż pod powierzchnię morza, w której zamiast wielkich morskich potworów największym zagrożeniem okazuje się... gracz siedzący obok.

Podwodny świat odbudowywał Marcin Adamczyk



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



REVENANT

RAZEM DO CELU, OSOBNO PO ZWYCIĘSTWO



1-4



90-120 min



12+

Portal Games

Już przy pierwszym kontakcie z *Revenantem* wiedziałam, że mam do czynienia z rozbudowanym euro, które łączy dynamiczną planszę, walkę o wpływy, rozwój własnej fregaty i wspólną obronę floty z coraz wyraźniejszą rywalizacją o punkty. Po pierwszym rekonesansie trudno było jeszcze ocenić, jak te wszystkie elementy zadziałają razem. Kolejne partie zaczęły przynosić odpowiedzi i coraz wyraźniej odsłaniać mocne oraz słabsze strony gry.

O tym, co znajduje się w pudełku i jak wygląda szkielet rozgrywki, pisałam już w artykule *Revenant przed pierwszym skokiem*, więc po te informacje odsyłam Was do numeru wrześniowego. Do dalszych rozważań wystarczy wiedzieć, że każdy z graczy dowodzi własną załogą, rozwija fregatę, zdobywa wpływy w Wielkich Rodach, a przy okazji wraz z pozostałymi admirałami próbuje utrzymać przy życiu uciekającą flotę. „Wraz z pozostałymi” jest tu jednak określeniem dość umownym.

Dwanaście tur to naprawdę niewiele

Revenant trwa cztery rundy, a do dyspozycji mamy kapitana i dwóch kadetów. Łatwo więc policzyć, że podstawowych tur nie będzie dużo. I bardzo szybko okazuje się, że każda z nich jest na wagę złota. Umieszczenie członka załogi na statku tylko po to, żeby zgarnąć dwa zasoby, może być poprawnym ruchem, ale raczej nie zaprowadzi nas daleko. Najlepiej, gdy jedna akcja pociąga za sobą kolejne efekty: uruchamia zdolność kapitana, kadeta lub fregaty, przesuwa nas na odpowiednim torze albo przynosi dodatkowe zasoby czy taktykę. Im sprawniej uda się te elementy połączyć, tym więcej wyciśniemy z każdej wizyty na planszy.

Bez wątpienia to właśnie stworzenie misternej sekwencji poszczególnych efektów daje najwięcej satysfakcji. Budowanie silniczka nie polega wyłącznie na dokładaniu kolejnych kart. Trzeba jeszcze tak połączyć ich efekty, by jeden ruch uruchamiał następne. Rozwijamy fregatę, awansujemy kapitana, wzmacniamy kadetów, a każda z tych decyzji może zmienić sposób, w jaki będziemy korzystać z kolejnych akcji. Dobrze złożony układ jest w stanie zamienić pojedynczy ruch w całkiem pokaźny łańcuszek efektów. Tyle że nie zawsze karty chcą współpracować. Czasem kilka z nich układa się w combo niemal samoistnie, innym razem trzeba się mocno nagimnastykować, żeby wyciągnąć z ręki coś sensownego. Dociąg ma więc duże znaczenie i potrafi wyraźnie ułatwić albo utrudnić start. Słabszy zestaw kart nie przekreśla jeszcze szans na zbudowanie dobrego silniczka, ale wymaga więcej kombinowania, większej

elastyczności i często poświęcenia akcji na poprawę ręki. Można też zmienić kierunek rozwoju albo poszukać innego sposobu na wykorzystanie tego, co mamy. Problem w tym, że wszystko kosztuje akcje, a tych, jak już ustaliliśmy, w nadmiarze nie ma.

Im bliżej końca partii, tym mocniej czuć, jak niewiele ruchów mamy do dyspozycji. Gdy silniczek wreszcie zaczyna działać tak, jak sobie wymarzyliśmy, często okazuje się, że zostało już bardzo mało czasu, żeby naprawdę się nim nacieszyć. Zdarza się, że do pełnego domknięcia układu brakuje zaledwie jednego ruchu. *Revenant* zwyczajnie nie daje czasu na spokojne budowanie idealnej maszyny. Trzeba wiedzieć, kiedy przestać ją dopieszczać i zacząć korzystać z tego, co już mamy.

Plansza w ciągłym ruchu

Worker placement sam w sobie nie jest niczym nowym. Tutaj jednak część pól akcji znajduje się na statkach, a układ floty bywa zmienny. Arki co prawda są przypisane do swoich sektorów, ale mogą zostać zniszczone, z kolei inne jednostki mogą się przemieszczać. W praktyce oznacza to, że wraz z ruchem albo utratą statku może się zmienić także układ dostępnych akcji. Ekonomia gry realnie zmienia się więc w trakcie partii, a ruch przeciwnika potrafi wywrócić do góry nogami cały przygotowany łańcuszek zależności. Przy odrobinie nieuwagi możemy pokrzyżować także własne plany. Można więc spędzić turę przeciwnika na układaniu pięknego planu, po czym ktoś przesunie interesującą nas jednostkę, zajmie potrzebne pole albo doprowadzi do zniszczenia statku, z którego chcieliśmy



skorzystać – i tyle zostaje z naszego planowania. Oczywiście nie dzieje się tak przy każdym ruchu, ale wystarczająco często, żeby nie można było zamknąć się we własnym tableau. Trzeba obserwować planszę i mieć zawsze z tyłu głowy plan awaryjny, a czasami również plan awaryjny planu awaryjnego.

Razem raźniej. Do czasu

Pierwsze partie bywają zaskakująco pokojowe. Zrodzony z Pustki naciera, więc wspólnie czyścimy sektory, ustawiamy osłony i pilnujemy, żeby flota dotarła jak najdalej w możliwie dobrym stanie. Nam zdarzało się kończyć rozgrywkę z kompletem statków. Potem człowiek uczy się grać. Wpływy w Wielkich Rodach są głównym źródłem punktów, a ich wartość zależy od tego, ile należących do nich statków przetrwa. Jeśli więc przeciwnik zainwestował w konkretny Ród, utrata jednej z jednostek tego Rodu może go przy końcowym podliczeniu naprawdę zabołec. Oczywiście nadal jest to tragedia dla ludzkości. Tylko czasem akurat całkiem korzystna dla nas.

Po rozegraniu kilku partii warstwa rywalizacyjna staje się coraz ważniejsza. Ukryte wpływy dodatkowo utrudniają ocenę sytuacji, bo do samego końca nie wiemy wszystkiego o planach pozostałych graczy. I właśnie dlatego mam problem z nazywaniem *Revenanta* grą semikooperacyjną. Wspólne zagrożenie istnieje i nie da się go całkowicie zignorować, ale nie ma tu wspólnej porażki. Mocno przeźrebiona flota utrudni wszystkim punktowanie, jednak na końcu ktoś i tak wygra. Trochę szkoda. Zagrożenie zagładą ludzkości mocniej spinałoby temat z mechaniką i sprawiłoby, że współpraca miałaby większe znaczenie. Teraz ratujemy flotę, bo wszystkim się to opłaca, ale w pewnym momencie bardzo łatwo dojść do wniosku, że akurat ten konkretny statek może już zostać bohaterem tragicznym.

Kiedy współpraca przestaje się opłacać

Jeśli ktoś nie lubi, gdy przeciwnik świadomie psuje mu plan, *Revenant* nie będzie najlepszym wyborem. Negatywna interakcja nie kończy się tu na blokowaniu pól akcji, a im lepiej wszyscy znają grę, tym częściej decyzje podkopujące pozycję przeciwnika przestają być przypadkowe. Najbardziej jest to odczuwalne w ostatniej rundzie. Wtedy wspólny interes schodzi na dalszy plan, a każdy zaczyna liczyć, gdzie jeszcze można coś ugrać albo komu odebrać kilka punktów. Zdarza się nawet, że decydujemy się poświęcić część własnych punktów, licząc na to, że przeciwnik straci przy tym znacznie więcej. I mnie akurat taki układ bardzo odpowiada, tym bardziej że negatywna

interakcja nie jest tu doklejona na siłę, tylko wyrasta z samego systemu wpływów i losów floty.

Oczywiście partię można rozegrać znacznie spokojniej, wypracowując swoje punkty w pokojowym schemacie. *Revenant* daje jednak narzędzia do przeszkadzania i jeśli przy stole siedzą osoby, które lubią z nich korzystać, może się zrobić naprawdę nieprzyjemnie. W najlepszym możliwym sensie.

Battlestar Galactica po eurogamersku

Skojarzenia z *Battlestar Galactica* pojawiały się już przed premierą i po ograniu wcale mnie nie dziwią. Nie chodzi o kopiowanie mechanizmów. *Revenant* jest pełnokrwistym euro: liczymy, optymalizujemy, wspinamy się po torach, składamy karty w coraz sprawniejsze układy i cały czas kalkulujemy, ile punktów przyniesie nam konkretny ruch. A jednak klimat ucieczki floty jest wyczuwalny.

Zrodzony z Pustki może zdjąć statki, na których nam zależy, więc trzeba obserwować zagrożenie i czasem poświęcić ruch na uporządkowanie sytuacji. Przy stole pojawiają się rozmowy o tym, które jednostki trzeba uratować, gdzie



postawić osłonę albo kto zajmie się konkretnym sektorem. Nadal najczęściej wynikają one z rachunku zysków i strat, ale temat sprawia, że sucha kalkulacja jest doprawiona odrobiną kosmicznego dramatu.

Nie każdy element działa jednak równie mocno. Eksploracja planet pozostaje dla mnie przede wszystkim źródłem zasobów i akcji, a samo przemieszczanie statków nie daje szczególnego poczucia wielkiej kosmicznej podróży. Mimo to, gdyby zamienić Wielkie Rody na siedem abstrakcyjnych kolorów, a Zrodzonego z Pustki na bezimienne znaczniki zagrożenia, gra sporo by straciła.

Najpierw trzeba się nauczyć języka

Pierwszą poważną przeszkodą jest ikonografia. I tutaj nie ma co udawać, że wystarczy zerknąć na kilka symboli przed rozpoczęciem gry. Jest ich mnóstwo i początkowo nie są specjalnie intuicyjne. Przy pierwszych partiach glosariusz regularnie krąży wokół stołu, szczególnie gdy na rękę trafiają nowe karty. Dopiero po kilku rozgrywkach większość oznaczeń zaczyna wchodzić do głowy i nagle okazuje się, że to, co początkowo wyglądało jak język obcej cywilizacji, ma całkiem logiczną składnię. Problem w tym, że tej składni trzeba się nauczyć. I tutaj naprawdę brakuje indywidualnych pomocy gracza z pełną ikonografią. Przy takiej liczbie oznaczeń przekazywanie jednego glosariusza z rąk do rąk jest zwyczajnie uciążliwe i znacznie opóźnia

rozgrywkę. Taki dodatek bardzo poprawiłby komfort nauki gry.

Sama instrukcja całkiem dobrze prowadzi przez podstawowy szkielet zasad. Więcej wątpliwości pojawia się, gdy kilka efektów zaczyna na siebie oddziaływać. Wtedy sama znajomość symboli już nie wystarcza. Trzeba jeszcze ustalić, kiedy dokładnie uruchamia się dany efekt, którego obszaru dotyczy i w jakiej kolejności rozpatrywać poszczególne zdolności. Zrozumienie tych powiązań przychodzi z czasem. Dodatkowo w polskiej instrukcji znalazło się jedno niedopatrzenie. W przykładzie dotyczącym resetowania taktyk błędnie podano wyjściową kolejność graczy. Dalszy opis rozpatruje jednak resetowanie w prawidłowej kolejności, zgodnej z oryginalną instrukcją, więc pomyłka dotyczy wyłącznie opisu sytuacji początkowej. Niby drobiazg, ale przy grze, w której podczas pierwszych partii i tak często trzeba wracać do zasad, dodatkowa zagadka nie jest szczególnie potrzebna.

Revenant kontra optymalizator

Bogactwo możliwości ma swoją cenę. Czasami bardzo konkretną, mierzoną minutami. *Revenant* daje ogromne pole do przeliczania. Można porównać kilka statków, sprawdzić, który kadet uruchomi lepszy efekt, policzyć wpływy, zastanowić się nad kartą i jeszcze zerknąć, czy przypadkiem ruch nie pomoże przeciwnikowi bardziej niż



nam. Jeśli przy stole usiądzie ktoś, kto musi przeanalizować każdy wariant, downtime potrafi być naprawdę długi. Co prawda po kilku rozgrywkach sytuacja się poprawia, bo odpada czas potrzebny na rozszyfrowywanie ikon i szukanie podstawowych zasad, ale... im lepiej znamy grę, tym więcej kombinacji zaczynamy dostrzegać. Nie ma więc prostej zasady, że dziesiąta partia zmieści się w wyznaczonym czasie. Dużo zależy od ludzi przy stole. Dlatego ważne jest to, z kim ogrywamy tytuł. Przy sprawnej ekipie deklarowany czas 90–120 minut wydaje się osiągalny. Pierwsze partie mogą jednak trwać nawet ponad 3 godziny. Do tego trzeba doliczyć przygotowanie, a po zakończeniu jeszcze około kwadransa na spakowanie gry.

Pudełko kontra kosmos

Skoro już przy pakowaniu jesteśmy: wykonanie wersji standardowej stoi na wysokim poziomie. Dwuwarstwowe statki sprawdzają się świetnie, karty i plansze są czytelne, a po rozłożeniu całość prezentuje się naprawdę okazale. Szczególnie podoba mi się ciemniejsza strona planszy. Szkoda tylko, że samo pudełko jest odrobinę za małe na to wszystko. Po kilku partiach człowiek oczywiście uczy się, co włożyć w pierwszej kolejności, co obrócić bokiem i gdzie jeszcze została szczelina na woreczek. Nie zmienia to jednak faktu, że przydałby się większy format albo porządny insert, bo przygotowanie i składanie gry trochę czasu zabierają.

I jeszcze drobna uwaga: gdy kilka znaczników Rodów leży na torach jeden na drugim, łatwo je przypadkiem potrącić i rozsypać. Zwykle kończy się to na drobnej niedogodności. Jeśli jednak na stole pojawi się kot, Zrodzony z Pustki ma poważną konkurencję.

Więcej graczy, więcej zamieszania

Przy dwóch osobach Revenant działa sprawnie i wyraźnie szybciej, ale jest też spokojniejszy. Automat zajmujący pola akcji całkiem dobrze spełnia swoją funkcję, choć oczywiście nie zastąpi żywego przeciwnika, więc część bezpośredniej interakcji znika. Paradoksalnie nie oznacza to jednak, że wariant dwuosobowy jest mniej bezwzględny. Zmienia się bowiem sytuacja Wielkich Rodów: przy mniejszym składzie rośnie ryzyko utraty większej liczby statków, a wtedy ukryte wpływy mogą mocniej zaważyć na końcowym wyniku.

Wraz ze wzrostem liczby graczy plansza robi się coraz mniej przewidywalna. Pojawia się więcej konfliktów o pola,



więcej zmian w układzie floty i przybywa powodów, żeby obserwować, co właściwie kombinują pozostali. W czteroosobowym składzie interakcja jest najbardziej intensywna, ale rośnie też ryzyko przestojów. Dlatego na ten moment gra w trzy osoby wydaje mi się najlepszym kompromisem między tym, ile dzieje się przy stole, a płynnością rozgrywki.

Im dalej w Pustkę, tym lepiej

Revenant zdecydowanie zyskuje wraz z ograniem. Pierwsze partie są w dużej mierze nauką języka gry: symboli, zależności i tego, jak wykorzystać dwanaście podstawowych tur, żeby zrobić coś więcej niż poprawne przesuwanie znaczników. Później zaczynają się pojawiać możliwości, których na początku zwyczajnie nie widać.

Każdy kapitan zachęca do nieco innego prowadzenia rozgrywki, fregaty można rozwijać w różnych kierunkach, a karty pozwalają budować kolejne układy. Do tej pory nie miałam poczucia, że znalazłam jedyną słuszną drogę do zwycięstwa i teraz wystarczy ją powtarzać. Przeciwnie, kolejne partie raczej podsuwają pomysły na to, czego spróbować przy następnym podejściu.

Nie jest to jednak tytuł, w który chciałabym grać partia po partii. Wymaga koncentracji, miejsca, czasu i odpowiedniej ekipy. Nie wybacza też łatwo błędów, bo przy czterech rundach nie ma zbyt wielu okazji, żeby odkręcić skutki źle obranego planu. Po zakończeniu rozgrywki bardzo często zostaje za to myśl: mogłam zrobić to lepiej. A potem zaczyna się układanie w głowie, co następnym razem poprawić.

Revenant potrafi zmęczyć, potrafi zirytować ikonografią, przeciągnąć się przy niewłaściwej ekipie i wystawić cierpliwość na próbę podczas pakowania. A jednak po opanowaniu jego języka i odkryciu, jak wiele można wycisnąć z tych kilkunastu akcji, wszystkie te niedogodności przestają mieć większe znaczenie, a gra odwdzięcza się ogromną satysfakcją.

Między współpracą a zdradą lawirowała
Katarzyna Kukła



Dziękujemy wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Wydawca nie miał wpływu na treść materiału.

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

Orbita

RED SQUARE
GAMES

czy przewidzisz ruch planet?



15 min

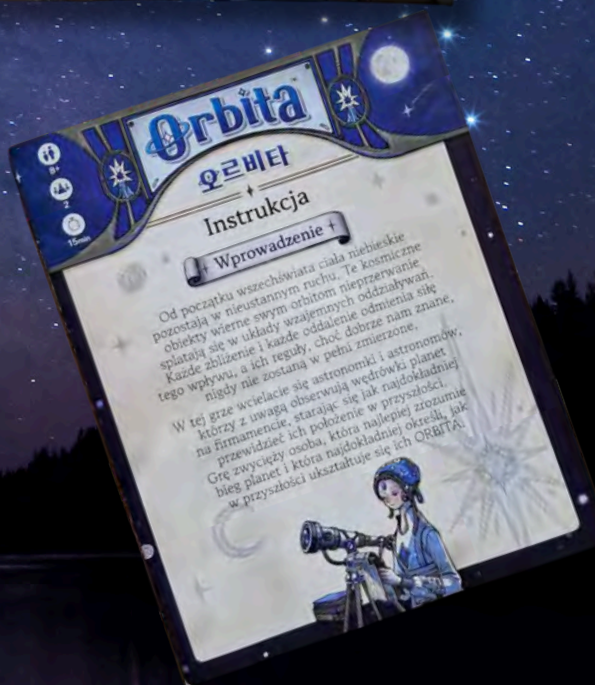


Gdy spojrzymy w górę w bezchmurną noc, ujrzymy coś, co już przed wiekami fascynowało astronomów. Planety poruszają się, choć z pozoru mogłoby się wydawać, że powinny być w jednym miejscu. Pora więc na to, abyśmy i my wcielili się w role dawnych badaczy firmamentu. Kto najlepiej przewidzi ruch planet? Kto okaże się najbystrzejszym naukowcem i dokładniej określi, gdzie ciała niebieskie zakończą swoją wędrówkę? Na te pytania odpowiemy, gdy sięgniemy po *Orbitę*, najnowszą grę wydawnictwa Red Square Games.

Minimalistyczne pudełko

Byłam zaskoczona, gdy otworzyłam paczkę i znalazłam w niej pudełeczko wielkości mojej dłoni. Nie spodziewałam się po nim wiele, ale gdy zajrzałam do środka i wgłębiłam się w instrukcję, zrozumiałam, że *Orbita* nie potrzebuje gigantycznej planszy ani setki elementów, aby zainteresować graczy.

Znajdziemy tutaj składaną planszетkę ruchu planet, 4 drewniane znaczniki planet, instrukcję oraz 28 kart. I tyle. Nie ma nic więcej. Jak więc z tak niewielu elementów stworzyć pełnoprawną i angażującą rozgrywkę? Już Wam tłumaczę.



Jak grać

Gra jest przeznaczona dla dwóch graczy. Na początku układamy na stół planszетkę oraz znaczniki planet. Przed rozpoczęciem rozgrywki tasujemy talie i rozdajemy każdemu z graczy po 14 kart. Ale uwaga! W tym miejscu musimy powiedzieć stop i powstrzymać przed ułożeniem kart na ręce według kolorów. Zostawiamy je w takiej kolejności, w jakiej zostały nam rozdane. Jest to niezwykle ważne, bowiem rozgrywka opiera się na zagrywaniu jednej lub maksymalnie trzech kart w jednym kolorze, aby poruszyć znacznikiem planety w tym samym kolorze. Założmy więc, że mamy obok siebie trzy niebieskie karty. W naszym ruchu zagrywamy je o tyle samo pól, co wyłożonych kart, przesuwamy znacznik. Jeżeli na naszej drodze jest już inna planeta, pomijamy ją bez wliczania jej w liczbę pól do przejścia.



W swojej turze zagrywamy jeden zestaw kart. W naszym ruchu musimy zagrać planetę w kolorze innym niż nasz przeciwnik. Na koniec rundy porównujemy pola, na których wylądowały nasze planety. Ten, kto jest wyżej, zgarnia karty. Rozgrywka kończy się w momencie, gdy nikt nie jest w stanie zagrać żadnej karty (lub się skończyły). Co interesujące, podliczając punkty, oddajemy przeciwnikowi zebrane planety w danym kolorze, jeżeli mamy ich mniej niż on.

Dlaczego gra tak dobrze działa

Rozgrywka jest bardzo szybka. Piętnaście minut określone przez wydawcę to absolutne maksimum, w którym można zmieścić grę wraz z jej uprzednim rozłożeniem. Najszybsza rozgrywka, jaką mnie udało się rozegrać, trwała nieco ponad pięć minut. *Orbita* jest więc świetnym wyborem, gdy potrzebujemy czegoś szybkiego lub tytułu, który możemy zmieścić do kieszeni i wyjąć w dogodnym momencie.

Zasady są z pozoru banalne, ale gra wymaga jednak od nas strategicznego myślenia. Oznaczenia liczbowe pól na planszce dobijają do 7, a następnie... się zmniejszają. Jest to element, który sprawia, że zagranie dużej liczby kart nie zawsze ma sens. Ta mechanika wprowadza przymus planowania i sprytnego zagrywania planet, bo musimy pamiętać, że karty nie zmieniają miejsca na ręce, ale pozbycie się kilku z nich może być strategicznie opłacalne i stworzyć grupę koloru, dzięki której wygramy.

Kombinowanie w *Orbicie* zachęca do kolejnych rozgrywek. Zdarzyło mi się rozegrać aż pięć partii z rzędu, a wyniki za każdym razem były inne. Pokazuje to, że nie ma w tej grze jednej słusznej strategii. Trzeba próbować i eksperymentować, a oniryczne grafiki tylko w tym pomagają, bo nie krzyczą barwami, ale relaksują i wprawiają w przyjemny nastrój.



Podsumowanie

Orbita od Red Square Games to prawdziwa perełka wśród gier dla dwóch graczy. Jej kompaktowe rozmiary pozwalają zabrać ją ze sobą wszędzie, a proste zasady sprawiają, że z łatwością można wytłumaczyć grę nawet świeżakowi w planszówkowym świecie. Wprawiony sześciolatek również szybko się połapie, o co chodzi, i z przyjemnością będzie próbował ograć rodzica.

Potencjał *Orbity* ukazuje się po kilku rozegranych partiach, a gdy już nas wciągnie – mogę zapewnić, że będziecie chcieli więcej i więcej.



Do grona astronomów dołączyła Monika Stachniuk

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

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

KOTY z Kioto

KOCIE PRZECHADZKI PO MIEŚCIE



2-5



15-30 min



8+

Chyba każdy kojarzy piękne, białe lub złote figurki kotów machających łapką. To maneki-neko – popularne w Japonii kocie podobizny, które mają przynosić szczęście i pomyślność. Koty to też stworzenia, które kochają swobodę. Są indywidualistami i zawsze chodzą własnymi ścieżkami. Ich wędrówki pod osłoną nocy, pełne przygód i przebiegłości, stały się motywem najnowszej gry wydawnictwa Muduko *Koty z Kioto*. Usiądź ze mną wygodnie przy stole, potasuj karty i udaj się w wielką przygodę w tym pięknym japońskim mieście.

Co ZNAJDZIESZ W ŚRODKU

Koty z Kioto to karcianka zamknięta w niewielkim pudełku, co jest charakterystyczne dla gier od tego wydawnictwa. W środku znajduje się instrukcja i aż 110 kart. Większość z nich, bo 81, to karty akcji. Kolejnych 20 to karty specjalne, a całą talię uzupełnia karta pierwszego gracza. Tyle w zupełności wystarczyło twórcom gry, żeby stworzyć klimatyczny i wciągający mechanicznie tytuł.

DOBIERZ KARTY I ZAGRAJ

Na początku rozgrywki każdy gracz ma przed sobą pusty obszar gry. W swojej turze dobiera trzy zakryte karty, po czym odkrywa je po kolei i rozdaje – po jednej dla każdej osoby przy stole. Gracze, którzy otrzymali kartę, kładą ją przed sobą, a każdą kolejną dokładają po prawej stronie, tworząc w ten sposób rząd. Po każdej turze należy podliczyć punkty. Jeśli któryś z graczy uzbiera 13 punktów, runda się kończy, a pechowiec musi odrzucić



A collage of images related to the game 'Koty z Kioto'. It includes a close-up of a cat's paw reaching for a card, a cat sitting on a card with the number 3, and a cat holding a card with a cat illustration. The background is a pink and purple pattern.

wszystkie swoje karty. Pozostali gracze zachowują karty z dzwoneczkami, które odkładają zakryte obok swojego pola gry. W ten sposób przebiega każda runda, a gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zbierze jako pierwszy 13 dzwoneczków.

NEGATYWNA INTERAKCJA W SŁODKIM WYDANIU

Gra jest o tyle ciekawa, że nigdy nie wiadomo, jakie karty wylosujemy w swoim ruchu. Element zaskoczenia może zadziałać na naszą korzyść lub wręcz odwrotnie – okazać się może, że przez naszą złośliwość przeciwnik otrzyma kartę z dwoma dzwoneczkami. Efektów kart jest tylko kilka, ale potrafią mocno namieszać w partii. Jeden z kotków pozwala zebrać nawet 18 punktów, inny usuwa ostatnią kartę dodaną do rzędu, a jeszcze inny działa jak tarcza, bo można go zagrać, gdy nie chce się przyjąć danej karty. Tego typu kart specjalnych z efektami jest w talii łącznie 20, dlatego warto śledzić, które z nich zostały zagrane przez przeciwników, aby lepiej zaplanować swoje kolejne ruchy.

CZASEM KARTA NIE IDZIE

Koty z Kioto to gra, którą według wydawcy rozegramy w ciągu pół godziny. Uważam, że to spore przeszacowanie, chyba że gra się z młodszymi dziećmi – wtedy jak najbardziej można spędzić więcej czasu przy stole. Po rozegraniu kilkunastu partii w składzie dwu- lub trzysobowym staje się jasne, że rozgrywkę da się skończyć nawet w pięć minut! Jedna z moich partii wyglądała właśnie w ten sposób. Przeciwnik miał ogromnego pecha, ponieważ w zaledwie trzech ruchach zebrał 13 punktów. Pech dla niego, ale szczęście dla wygranego.

Taka losowość w oczach niektórych jest atutem, ale inni gracze mogą się frustrować, gdy okazuje się, że nie mają żadnego wpływu na przebieg tury. Moja rada jest wtedy taka: trzymaj kartę-tarczę w pogotowiu, nie zagrywaj jej od razu, bo może Ci pomóc spaść na cztery łapy w późniejszym etapie gry.

WCIĄGAJĄCY TYTUŁ DLA RODZIN

Nowy tytuł to kolejna w repertuarze wydawnictwa doskonała gra rodzinna. Na pudełku jest napisane, że rekomendowany wiek to 8+, ale i sześciolatek może rozgromić mamę czy tatę, jednocześnie ciesząc się z tego, że zebrał urocze kotki. *Koty z Kioto* świetnie się sprawdzą jako gra na leniwe popołudnie albo deszczowy dzień. Proste zasady, dające się wyjaśnić w kilka minut, przeurocze ilustracje i doza negatywnej interakcji sprawiają, że to gra, która z pewnością jeszcze wiele razy zagości na moim stole. Wspaniale potrafi rozruszać przed czymś cięższym, ale też dobrze się sprawdza jako szybka rundka przed kolejnymi codziennymi obowiązkami.

MIAUTASTYCZNE PRZYGODY PRZEŻYWAŁA
MONIKA STACHNIUK

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

Korekta: K. Reczyńska, W. Klimczak; Skład: K. Brzezińska

Z kodem JAPONIA kupisz grę 20%
taniej! sklep.muduko.com

ZA GÓRNA KNIEJĘ!

gra solo o l(e)wach



Mała karcianka,
duża łamigłówka



1



20 min



12+

Za Górną Knieję! wydana przez MeepleMood jest polską edycją gry *For Northwood! A Solo Trick-Taking Game* autorstwa Wilhelma Su. Gra przeznaczona jest wyłącznie dla jednego gracza, a pojedyncza partia trwa około 20 minut.

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy, jest oprawa graficzna. Zwierzęta, pastelowe kolory i ogólnie bardzo uroczy charakter mogą sugerować lekką, niemal dziecięcą karciankę. Jest to jednak dosyć mylące, bo gra z pewnością nie jest kierowana do dzieci poniżej 12 roku życia, na co mogłaby wskazywać tego typu stylizacja.



Do gry wystarczy talia kart – wszystko, co znajduje się w podstawowym opakowaniu, a są to: 32 karty dialogu, 24 karty postaci, 1 karta wizyty, 8 kart gajów (jeżeli posiadamy matę, karty gajów nie będą potrzebne). W pudełku znajduje się również broszura scenariuszy i instrukcja. Wydawca oferuje też specjalną matę do gry, która nie jest wymagana, a jej posiadanie nie wpłynie znacząco na przebieg rozgrywki. Do wersji recenzenckiej został dodany także meepel nawiązujący do tytułu.

Przygotowanie do gry jest szybkie, miejsca na stole nie potrzeba też wiele. Plastikowe karty są woskowane i wydają się wytrzymałe, więc prawdopodobnie częste tasowanie nie wyrządzi im krzywdy. Zarzutem może być jedynie to, że bardzo łatwo się z siebie ześlizgują – czasami delikatne muśnięcie karty może spowodować jej zsuniecie się z odpowiedniej kupki lub pola. Małe pudełko sprawia dodatkowo, że jest to bardzo mobilny tytuł.

Gra polega na zjednoczeniu leśnego królestwa Górnej Kniei poprzez prowadzenie rozmów w formie lew – w każdym gaju trzeba zdobyć ich dokładnie tyle, ile wskazuje jego numer. Celem pośrednim jest zdobycie przychylności opiekunów gajów, a można to zrobić w trakcie tylko ośmiu spotkań.

Przy każdym z tych spotkań w poszczególnych gajach gracz musi osiągnąć sukces – zdobyć poparcie opiekuna. Autor gry przewidział również system sojuszników, z którymi rozpoczynamy rozgrywkę – jest ich czterech. Każdy z nich posiada unikalną zdolność, której gracz będzie mógł użyć. Umiejętności pozwalają między innymi manipulować ręką – dobierać, odrzucać lub wymieniać karty – czyli zwiększać szeroko pojętą kontrolę nad sytuacją na planszy czy stole. Zjednanie sobie opiekuna pozwoli na traktowanie go jako sojusznika, co z kolei upoważnia nas do korzystania z jego bonusów.



Dla kogo w takim razie jest gra *Za Górą Knieję!*? Zdecydowanie nie dla każdego. Przede wszystkim jest to pozycja dla lubujących się w grach solo, co już nie wszystkim odpowiada. Jeżeli jednak nie mamy z kim grać, może to być idealna pozycja na jesienne wieczory (i nie tylko).

O kniei opowiedział dialogujący ze zwierzętami
Adam Ponikiewski

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

Korekta: A. Kamińska, K. Kukla; Skład: J. Kalcewicz



Hit z Kickstartera

STWÓRZ I DOSTOSUJ WŁASNY EKOSYSTEM!



Wejdź do fascynującego świata przyrody
i poprowadź swoje gatunki do przetrwania.

Dostosowuj zwierzęta do dynamicznie
zmieniającego się środowiska,
zdobywaj pożywienie i broń się
przed drapieżnikami!



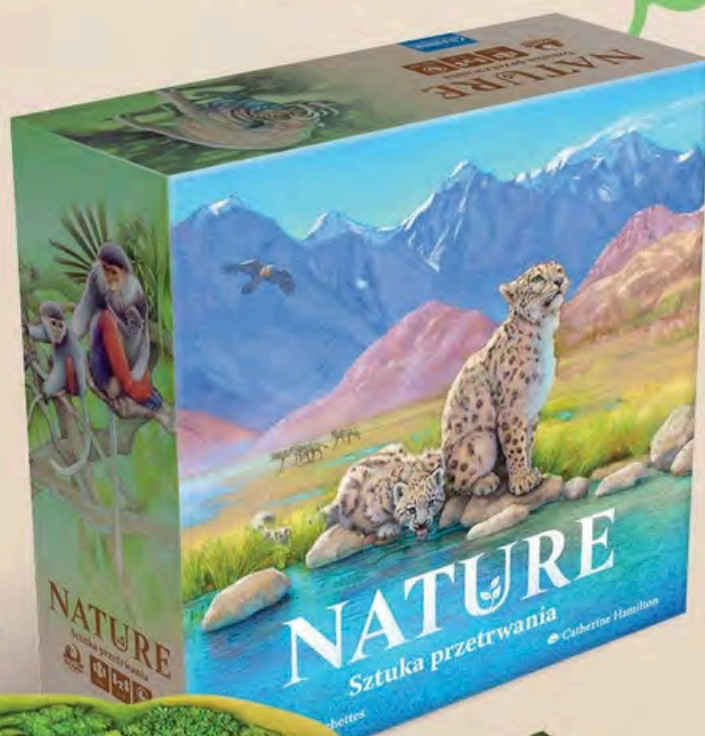
10+



1-4



30-45



PRZEDSPRZEDAŻ JUŻ TRWA NA
SKLEP.GRANNA.PL

Do każdego zamówienia złożonego
na sklep.granna.pl z grą Nature
pakiet 3 promo GRATIS



Bezpłatny materiał reklamowy

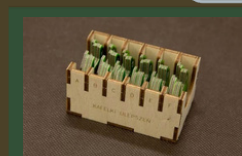
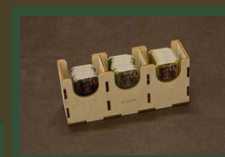
GRANNA

- INSERT MIEŚCI KARTY W KOSZULKACH KLASY PREMIUM
- INSERT ZAWIERA DRUKOWANY STOJAK NA KAFELKI SKRZYŃ
- PUDŁO ZAMYKA SIĘ BEZ PODNOSZENIA WIEKA
- UKŁAD POJEMNIKÓW JEST INTUICYJNY

OKO OBSERWUJE INSERT ORGANIZUJE



SKLEJKA
HDF



TECHNOLOGIA 3D



TWÓJ INSERT
 TWOJ WYBOR
 - SKLEJKA
 - HDF
 - TECHNOLOGIA 3D

bezpłatny materiał reklamowy

- INSERT PORZĄDKUJE I SKRACA SETUP GRY
- GRĘ MOŻNA PRZECHOWAĆ W PIONIE I NIC SIĘ NIE WYSYPIE
- INSERT, KTÓRY ZMIENIA SPOSÓB W JAKI GRAŚZ



JESIENNA
KOLOROWANKA

SPIEL ESSEN 2026 W

GRAJdole!

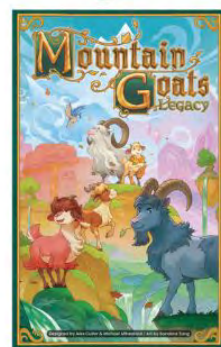
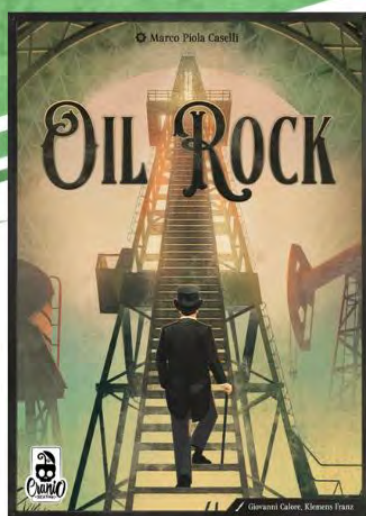
SPIEL
Essen



NIE JEDZIESZ NA ESSEN?

**PRZYWIEZIEMY ESSEN
DO CIEBIE!**

W ofercie m.in.



**ZESKANUJ KOD I ZOBACZ
CAŁĄ NASZĄ OFERTĘ**



bezpłatny materiał promocyjny

Dlaczego jedna dobrze zaplanowana tura daje większą satysfakcję niż zwycięstwo

Końcówka partii. Na planszy zostało niewiele miejsca, zasobów jak zwykle jest za mało, a od zakończenia rozgrywki dzieli Cię może dwie tury. I wtedy dostrzegasz możliwość, której jeszcze chwilę wcześniej nie było. Jedna akcja pozwoli zdobyć potrzebny zasób. Ten umożliwi zagranie karty, której efekt uruchomi kolejną zdolność. Jeden element wprawia w ruch następny, wszystko idealnie się zazębia i przez moment masz wrażenie, że właśnie udało Ci się rozgryźć całą grę.

Potem przychodzi punktowanie. Przegrywasz. I właściwie niewiele to zmienia, bo jeszcze długo po zakończeniu partii pamiętasz tylko tę jedną turę.

To doświadczenie zna wielu miłośników współczesnych eurogier. Co więcej, mówi ono całkiem sporo o tym, czego tak naprawdę szukamy przy planszy. Gdyby jedynym źródłem satysfakcji było zwycięstwo, każda przegrana partia powinna pozostawiać po sobie przede wszystkim rozczarowanie. Tymczasem potrafimy przegrać i jednocześnie być bardzo zadowoleni z tego, jak zagraliśmy. Czasami wręcz bardziej niż po zwycięstwie, które zawdzięczamy błędowi przeciwnika albo szczęśliwemu zbiegowi okoliczności. W dobrych eurograch nagrodą nie jest bowiem wyłącznie końcowy wynik. Jest nią również poczucie, że zrozumieliśmy system, podjęliśmy kilka właściwych decyzji i zobaczyliśmy ich efekty dokładnie wtedy, kiedy tego potrzebowaliśmy.

I właśnie dlatego jedna dobrze zaplanowana tura może smakować lepiej niż pierwsze miejsce.

Zwycięstwo mówi, kto był pierwszy. Dobrze rozegrana tura pokazuje, co zadziało

Wynik jest bardzo prostą informacją zwrotną. Sto dwa-dzieścia trzy punkty do stu osiemnastu. Pierwsze miejsce kontra drugie. Wygrana albo przegrana. Mówi nam jednak niewiele o tym, co wydarzyło się pomiędzy pierwszym a ostatnim ruchem. Dobrze przeprowadzona sekwencja działa inaczej, ponieważ pozwala zobaczyć bezpośredni związek między decyzją a jej skutkiem.

Kilka rund wcześniej zainwestowaliśmy w rozwój produkcji, choć mogliśmy natychmiast zdobyć punkty. Zrezygnowaliśmy z atrakcyjnej karty, ponieważ potrzebowaliśmy innego elementu silnika. Zachowaliśmy zasób, który przez pół partii wyglądał na niepotrzebny. Gdy przychodzi moment, w którym te efekty decyzji składają się w całość, dostajemy coś więcej niż punkty: potwierdzenie, że dobrze odczytaliśmy system.

Z punktu widzenia psychologii ważne jest tutaj poczucie kompetencji. W teorii autodeterminacji jest to jedna z podstawowych potrzeb psychologicznych i odnosi się między innymi do doświadczenia skuteczności, rozwoju własnych umiejętności oraz przekonania, że potrafimy sprostać stojącemu przed nami wyzwaniu. Dobrze zaprojektowana gra tworzy do tego niemal laboratoryjne warunki: stawia przed graczem problem, określa zasady, pozwala samodzielnie wybrać rozwiązanie, a następnie bardzo wyraźnie pokazuje jego konsekwencje.

Dlatego przypadkowe zdobycie dwudziestu punktów może cieszyć mniej niż dziesięć punktów zdobytych dzięki sekwencji, którą sami odkryliśmy. W pierwszym przypadku dostajemy nagrodę. W drugim mamy poczucie, że na nią zapracowaliśmy.

Najpierw inwestycja, później nagroda

Jednym z fundamentów wielu eurogier jest rezygnacja z czegoś atrakcyjnego teraz po to, aby osiągnąć większą korzyść później. Nie każda dobra akcja natychmiast przynosi punkty. Czasem zamiast punktować, zwiększamy produkcję. Zamiast wykonać najbardziej efektowny ruch, zdobywamy zasoby. Zamiast realizować cel, przygotowujemy się, by osiągnąć go kilka rund później.

W *Terraformacji Marsa* widać to szczególnie dobrze. Wczesne zwiększenie produkcji megakredytów, stali czy tytanu nie wygląda równie spektakularnie jak postawienie płytki albo zdobycie punktów zwycięstwa. Jest inwestycją, której wartość ujawni się dopiero z czasem. Jeżeli jednak kilka pokoleń później produkcja pozwala finansować coraz większe projekty, a efekty uprzednio zagranych kart zaczynają

się ze sobą łączyć, satysfakcja nie bierze się wyłącznie z tego, ile właśnie zdobyliśmy. Wynika ze świadomości, że obecna sytuacja jest skutkiem decyzji podjętej pół godziny wcześniej.

To bardzo ważna różnica między natychmiastową a odroczoną nagrodą. Gra wymaga cierpliwości, ale jednocześnie pozwala obserwować, jak inwestycja stopniowo zaczyna

Dobry ruch nie zawsze jest najbardziej opłacalny w danej chwili. Czasami jest przygotowaniem sytuacji, w której przyszły ruch stanie się znacznie mocniejszy.

pracować. Dzięki temu późniejsza korzyść staje się naturalnym efektem wcześniejszych decyzji. Nie pojawia się znikąd.

Podobny mechanizm znajdziemy w *Everdell*. Pojedynczy budynek czy mieszkanie może początkowo dawać stosunkowo

niewiele, ale jego wartość rośnie wraz z rozwojem miasta. Budowle pozwalają taniej wprowadzać odpowiadające im stworzenia, część kart zyskuje na połączeniu z innymi, a efekty produkcyjne mogą dawać kolejne korzyści przy zmianie pór roku. W pewnym momencie przestajemy więc patrzeć na pojedynczą kartę wyłącznie przez pryzmat tego, co daje teraz. Zaczynamy widzieć jej miejsce w całym systemie.

I właśnie tutaj pojawia się jedna z najważniejszych cech optymalizacji: dobry ruch nie zawsze jest najbardziej opłacalny w danej chwili. Czasami jest przygotowaniem sytuacji, w której przyszły ruch stanie się znacznie mocniejszy.

Gdy jedna akcja uruchamia pięć kolejnych

Jest jednak szczególny rodzaj satysfakcji, który gry typu engine building potrafią wywoływać wyjątkowo skutecznie. To moment reakcji łańcuchowej.

Na *Skrzydłach* bardzo dobrze to pokazuje. Na początku rozgrywki nasze siedliska są niemal puste, więc wykonanie akcji daje stosunkowo prosty rezultat. Z czasem pojawiają się kolejne ptaki i ich brązowe zdolności aktywowane podczas korzystania z danego siedliska. Ta sama akcja, która wcześniej dawała pożywienie, karty czy jaja, może później uruchomić całą sekwencję dodatkowych efektów.

Mechanicznie nic magicznego się nie wydarzyło. Gracz po prostu zbudował układ elementów, które dobrze ze sobą współpracują. Psychologicznie różnica jest jednak ogromna, ponieważ każda kolejna aktywacja stanowi małe potwierdzenie wcześniejszych decyzji. Nie obserwujemy pojedynczej nagrody, lecz cały łańcuch konsekwencji.

Dlatego reakcje łańcuchowe są tak przyjemne nawet wtedy, gdy nie są najbardziej efektywnym punktowo rozwiązaniem. Dostarczają bardzo czytelnej informacji zwrotnej: to, co zbudowałeś, działa.

Właśnie tutaj widać różnicę między optymalizacją a zwykłym zdobywaniem punktów. Przyjemność płynie wtedy z samej efektywności działania. Jeżeli za jedną akcję otrzymujemy kilka dobrze połączonych efektów, mamy wrażenie, że wykorzystaliśmy dostępne możliwości niemal do maksimum. Nie zmarnowaliśmy ruchu. Przeciwnie – wycisnęliśmy z niego wszystko, co się dało.

Dobra tura nie polega na zrobieniu jak największej liczby rzeczy

Tu pojawia się pułapka. Efektowna tura i dobra tura nie zawsze oznaczają to samo.

Można uruchomić sześć efektów, przesunąć cztery znaczniki i zebrać garść zasobów, a mimo to wykonać ruch, który niewiele przybliży nas do zwycięstwa. Optymalizacja nie polega bowiem na maksymalizowaniu liczby rzeczy, które dzieją się podczas jednej akcji, ale na wykorzystaniu ograniczonych możliwości w sposób najlepiej odpowiadający aktualnemu celowi.

Dobrze pokazuje to *Ark Nova*. Jej system pięciu kart akcji sprawia, że siła danego działania zależy od pozycji karty. Po wykorzystaniu akcji karta wraca na początek szeregu, a pozostałe się przesuwają, stopniowo nabierając mocy. Gracz nie decyduje więc tylko, co chce zrobić. Musi również odpowiedzieć sobie na pytanie, kiedy warto to zrobić. Czasem opłaca się poczekać, aż karta stanie się silniejsza. Innym razem sytuacja na stole wymusza wykorzystanie jej wcześniej, mimo że efekt będzie słabszy.

To interesujący przykład kosztu alternatywnego. Każdy wybór oznacza rezygnację z innych możliwości. Jeżeli wykorzystujemy akcję teraz, tracimy potencjalnie silniejszą wersję później. Jeżeli czekamy, możemy stracić okazję dostępną w tej chwili. Dobrze zaplanowana tura daje satysfakcję właśnie dlatego, że udało się pogodzić kilka takich ograniczeń jednocześnie.

W eurograch rzadko szukamy więc ruchu idealnego w próżni. Chodzi raczej o znalezienie najlepszego ruchu w konkretnych warunkach: przy określonej liczbie zasobów, działaniach przeciwników, dostępnych kartach i liczbie rund pozostałych do końca.

Plan, który trzeba umieć porzucić

Jeśli perfekcyjna tura kojarzy się z realizacją planu ułożonego wiele rund wcześniej, łatwo dojść do wniosku, że najlepszy gracz to ten, który potrafi wszystko przewidzieć. W praktyce często jest inaczej. Im bardziej złożona gra, tym większe znaczenie ma zdolność modyfikowania strategii.

Dobrym przykładem jest *SETI: Poszukiwania pozaziemskich cywilizacji*. Tutaj sytuacja potrafi zmieniać się wraz z ruchem planet, dostępnością kart, działaniami pozostałych graczy i przede wszystkim odkrywaniem obcych cywilizacji, które wprowadzają własne zasady oraz nowe możliwości punktowania. Można rozpocząć partię z konkretnym pomysłem, ale konsekwentne realizowanie go tylko dlatego, że wcześniej w niego zainwestowaliśmy, wcale nie musi być dobrą decyzją.

Psychologia zna mechanizm określany jako efekt utopionych kosztów: mamy tendencję do kontynuowania działania między innymi dlatego, że już poświęciliśmy mu czas, pieniądze lub inne zasoby, nawet gdy aktualna sytuacja przemawia za zmianą kierunku. Przy planszy działa podobna pokusa. Skoro przez trzy rundy rozwijaliśmy

Efektowna tura i dobra tura nie zawsze oznaczają to samo.

określony element strategii, trudno nam przyznać, że w czwartej bardziej opłaca się zrobić coś zupełnie innego.

Dlatego jedna z najbardziej satysfakcjonujących tur wcale nie musi być kulminacją planu wymyślonego na początku. Może być rezultatem zauważenia, że dotychczasowy kierunek przestał być najlepszy, i wykorzystania okazji, której wcześniej nie dało się przewidzieć. To inny rodzaj kompetencji: nie umiejętność przewidywania wszystkiego, lecz zdolność reagowania na zmienną sytuację.

Pomiędzy nudą a frustracją

Dlaczego jednak podobne kombinowanie w jednej grze daje ogromną przyjemność, a w innej prowadzi do zmęczenia i paraliżu decyzyjnego? Tutaj przydaje się koncepcja flow. W dużym uproszczeniu chodzi o sytuację, w której poziom wyzwania pozostaje w równowadze z naszymi umiejętnościami, a zadanie ma czytelne cele i daje poczucie kontroli. Jeśli problem jest zbyt prosty, szybko pojawia się nuda. Jeśli zdecydowanie przekracza nasze możliwości, zamiast satysfakcji dostajemy frustrację.

Dobre eurogry próbują utrzymać gracza właśnie w tej przestrzeni. Decyzja nie może być oczywista, bo wtedy przestaje być interesująca. Nie może też wymagać przeanalizowania setek praktycznie równorzędnych wariantów, bo satysfakcję zastępuje przeciążenie. Najciekawsza sytuacja powstaje wtedy, gdy widzimy kilka sensownych możliwości, ale musimy zdecydować, która najlepiej pasuje do naszego planu.

Co więcej, wraz z kolejnymi partiami zmienia się sam gracz. Ruch, który podczas pierwszej rozgrywki był trudny do zauważenia, w piątej staje się oczywisty. Zaczynamy dostrzegać zależności, których wcześniej nie widzieliśmy, lepiej oceniamy wartość zasobów i szybciej rozpoznajemy konsekwencje decyzji. Gra pozostaje ta sama, ale nasze doświadczenie już nie.

Najlepsze eurogry pozwalają zakończyć partię z myślą: było dobrze, ale następnym razem spróbuję inaczej.

To właśnie dlatego dobrze zaprojektowane euro potrafi dawać satysfakcję po kilkunastu czy kilkudziesięciu partiach. Nie uczymy się tylko zasad, ale z każdą kolejną rozgrywką coraz sprawniej poruszamy się wewnątrz systemu.

Dlaczego czasem przegrana smakuje lepiej

I tutaj wracamy do pytania z początku: jakim cudem możemy być zadowoleni z partii, którą przegraliśmy?

Ponieważ oceniamy rozgrywkę na co najmniej dwóch poziomach. Pierwszym jest rezultat: wygraliśmy albo przegraliśmy. Drugim jest jakość własnego działania: czy udało nam się zrealizować plan, znaleźć interesujące rozwiązanie, poprawić poprzedni wynik albo wykorzystać sytuację.

Te dwie rzeczy nie zawsze idą w parze.

Można wygrać partię, podczas której przez większość czasu mieliśmy poczucie chaosu. Można też przegrać kilka punktami, mimo że własny plan zadziałał znakomicie.

W drugim przypadku wynik mówi: nie byliśmy najlepsi przy tym stole. Ale doświadczenie podpowiada coś zupełnie innego: zegraliśmy dobrze.

To właśnie poczucie kompetencji sprawia, że przegrana nie musi odbierać satysfakcji. Co więcej, może zwiększać chęć powrotu. Skoro już potrafimy dobrze wykorzystać ten mechanizm, następnym razem spróbujemy zrobić to jeszcze lepiej.

W tym sensie dobrze zaplanowana tura jest czymś więcej niż drogą do punktów. Jest małym sprawdzianem własnego rozumienia gry.

Perfekcyjna tura właściwie nie istnieje

Jest w tym wszystkim jeszcze jeden paradoks. Im lepiej poznajemy eurogrę, tym częściej zdajemy sobie sprawę, że perfekcyjna tura prawdopodobnie nie istnieje.

Każdy ruch ma swój koszt. Każda wykorzystana możliwość oznacza rezygnację z innej. Nawet sekwencja, która wygląda genialnie, mogłaby przebiegać inaczej, gdybyśmy kilka tur wcześniej podjęli inną decyzję. Właśnie dlatego możemy wracać do tej samej gry wielokrotnie. Gdyby istniało jedno optymalne rozwiązanie, po jego odkryciu rozgrywka przestałaby być interesująca.

Przegrana nie musi odbierać satysfakcji. Co więcej, może zwiększać chęć powrotu.

Najlepsze eurogry pozostawiają margines wątpliwości. Pozwalają zakończyć partię z myślą: było dobrze, ale następnym razem spróbuję inaczej. To nie niedoskonałość projektu, ale jeden z powodów ich regrywalności. I być może właśnie tutaj kryje się odpowiedź na pytanie postawione w tytule. Zwycięstwo domyka rozgrywkę. Dostajemy wynik, porównujemy punkty i wiemy, kto wygrał. Dobrze rozegrana tura pozostawia natomiast coś jeszcze: poczucie odkrycia. Przez moment zobaczyliśmy mechanizm gry trochę wyraźniej niż dotąd. Dostrzegliśmy zależność, wykorzystaliśmy ją i natychmiast otrzymaliśmy informację, że nasz pomysł zadziałał.

Dlatego po latach raczej nie pamiętamy, czy wygraliśmy konkretną partię *Terraformacji Marsa* sto dwanaście do stu sześciu. Pamiętamy za to moment, kiedy kilka zagranych kart nagle stworzyło kombinację, której początkowo nie planowaliśmy. Pamiętamy turę w *SETI*, podczas której udało się wykorzystać niemal wszystkie dostępne możliwości. Pamiętamy silniczek w *Everdell*, który w ostatniej porze roku wreszcie zaczął działać dokładnie tak, jak chcieliśmy.

Punkty mówią nam jedynie o tym, jak skończyła się partia. Dobrze zaplanowana tura pokazuje nam coś znacznie przyjemniejszego: że zrozumieliśmy grę.

A jeśli przy okazji wygramy? Tym lepiej dla nas.

Kornelia Szpak, IG:@meeple_mi

Korekta: K. Kukla, K. Setkiewicz-Słowik; Skład: K. Brzezińska

GEEKOWY HOROSKOP

Jesień rozgašcza się za oknem, wieczory robią się dłuższe, a planszówki coraz częściej wracają na stół. Październik to więc doskonały moment, żeby sprawdzić, co tym razem zapisano w gwiazdach... i czy przypadkiem nie czeka tam jakaś nowa planszówka. Horoskop jak zawsze z przymrużeniem oka.

Baran (21.03–19.04)



Październik rozpoczynasz z energią, której spokojnie wystarczyłoby na kilka dodatkowych tur. *Dune: Wojna o Arrakis* pozwoli Ci wkroczyć na pustynną planetę i bez większych oporów rozpocząć walkę o dominację. Nie należysz do osób, które długo zastanawiają się, czy warto zaatakować – raczej dziwisz się, dlaczego jeszcze tego nie zrobiłeś. Twoja odwaga i zamiłowanie do ryzyka będą ogromnym atutem, choć czasami piasek może przykryć nawet najlepszy plan.

Byk (20.04–20.05)



Byku, ten miesiąc sprzyja spokojnemu budowaniu przewagi i czerpaniu satysfakcji z dobrze wykonanej pracy. *Apiary* jest dla Ciebie niczym planszówkowy odpowiednik dobrze zorganizowanego ula – wszystko ma swoje miejsce, a każdy ruch może przynieść wiele korzyści. Będziesz rozwijać swoją pasiekę, zarządzać zasobami i cierpliwie wzmacniać pszczoły. Nie potrzebujesz gwałtownych zwrotów akcji, bo doskonale wiesz, że małe kroki potrafią doprowadzić do wielkiego wyniku. Twoja konsekwencja może okazać się słodsza niż miód.

Bliznięta (21.05–20.06)



Październik przyniesie Ci mnóstwo okazji do kombinowania, zmieniania planów i zadawania sobie pytania: „A co, jeśli zrobię zupełnie inaczej?”. *Bot Factory* idealnie odpowiada tej potrzebie eksperymentowania i szukania najlepszego rozwiązania. Będziesz projektować, organizować i przesuwac roboty, próbując stworzyć najbardziej efektywną fabrykę. Elastyczność przyda się szczególnie wtedy, gdy ktoś niespodziewanie pokrzyżuje Ci misterny plan. Nie przejmuj się – chwilę później będziesz mieć już trzy nowe pomysły.

Rak (21.06–22.07)



Raku, to dla Ciebie czas budowania czegoś własnego, spokojnego i pełnego klimatu. *Ostoja* pozwoli Ci tworzyć piękne krajobrazy, w których każdy element będzie miał swoje odpowiednie miejsce. Twoja wrażliwość na szczegóły sprawi, że szybko zaczniesz zwracać uwagę nie tylko na punkty, ale również na to, jak wygląda cała kompozycja. Nie będziesz potrzebować wielkiej konfrontacji, żeby czerpać przyjemność z rozgrywki. Wystarczy Ci dobrze zaplanowany krajobraz i poczucie, że wszystko zaczyna do siebie pasować.

Lew (23.07–22.08)



Październik zdecydowanie nie jest miesiącem na siedzenie w cieniu. *Na skrzydłach smoków* daje Ci okazję do stworzenia własnego sanktuarium pełnego skrzydlatych bestii, a przecież trudno o bardziej odpowiednią scenę dla kogoś, kto lubi robić wrażenie. Będziesz kolekcjonować stwory, rozwijać planszę i z dumą prezentować kolejne osiągnięcia. Im bardziej imponujący będzie Twój smoczy zakątek, tym większą poczujesz satysfakcję. Pamiętaj tylko, że przeciwnicy również mogą mieć własne potężne bestie.



Panna (23.08–22.09)

To czas dla osób, które lubią, gdy ułożenie każdego elementu większej układanki ma swoje logiczne uzasadnienie. *Nucleum* pozwoli Ci planować rozwój przemysłu, budować sieci i reagować na zmieniającą się sytuację. Nie przeraża Cię mnogość możliwości – wręcz przeciwnie, im więcej zależności, tym większa satysfakcja z ich rozszyfrowania. Będziesz analizować swoje ruchy tak dokładnie, że pozostali gracze zaczną podejrzewać, że masz instrukcję z komentarzem autora. Twoja cierpliwość i skrupulatność mogą przynieść bardzo konkretne efekty.

Waga (23.09–22.10)

Wago, dla Ciebie to miesiąc, który przynosi potrzebę równowagi, ale tym razem gwiazdy proponują nieco więcej napięcia. *Halo wieża* sprawdzi, czy potrafisz współpracować, kiedy każda decyzja ma znaczenie, a czasu na dyskusję nie ma zbyt wiele. Twoje wycucie drugiego gracza będzie tutaj ważniejsze niż długie negocjacje. Będziesz musiała znaleźć idealny balans między własnym pomysłem a tym, co próbuje zrobić drugi pilot, z którym dzielisz kokpit. Jedno źle odczytane spojrzenie i samolot może zacząć mieć bardzo interesujące plany dotyczące pasa startowego.



Skorpion (23.10–21.11)

Październik sprzyja cichym planom, obserwowaniu przeciwników i cierpliwemu budowaniu przewagi. *Hegemony: Poprowadź swoją klasę do zwycięstwa* pozwoli Ci wejść w świat, w którym wpływy, zasoby i interesy różnych grup ścierają się ze sobą. Nie musisz od razu pokazywać wszystkich swoich możliwości – znacznie bardziej interesuje Cię znalezienie odpowiedniego momentu. Będziesz obserwować sytuację i czekać, aż ktoś popełni błąd. A kiedy już to zrobi, wkroczysz do akcji z miną osoby, która oczywiście „od początku miała taki plan”.

Strzelec (22.11–21.12)

Strzelcu, jesienna aura wcale nie zniechęci Cię do wielkich wypraw. *Wyprawa Darwina* zabierze Cię w podróż śladami ekspedycji Karola Darwina, gdzie odkrywanie nowych miejsc będzie równie ważne jak zdobywanie punktów. Ciekawość będzie prowadzić Cię od jednej możliwości do kolejnej. Nie boisz się eksperymentować, dlatego z pewnością sprawdzisz rozwiązania, których inni nawet nie rozważą. Możliwe, że po drodze zgubisz gdzieś pierwotny plan – ale przecież właśnie dlatego nazywa się to przygodą.



Koziorożec (22.12–19.01)

Koziorożcu, październik wymaga od Ciebie cierpliwości, konsekwencji i spojrzenia na rozgrywkę z szerszej perspektywy. *Kutná Hora: Miasto srebra* pozwoli Ci rozwijać miasto, zarządzać zasobami i stopniowo budować swoją pozycję. Nie będziesz szukać drogi na skróty, bo doskonale wiesz, że prawdziwa przewaga powstaje z podejmowania dobrych decyzji. Każda inwestycja będzie miała swoje znaczenie, a Ty z przyjemnością będziesz obserwować, jak Twoje działania zaczynają przynosić efekty.

Wodnik (20.01–18.02)

Ten miesiąc zachęca Cię do myślenia nieszablonowego i testowania rozwiązań, które dla innych mogą wydawać się kompletnie szalone. *Evakuacja* pozwoli Ci zmierzyć się z nietypowym wyzwaniem: trzeba będzie opuścić umierającą planetę i przenieść swoją cywilizację do Nowego Świata. Brzmi absurdalnie? Tym lepiej – właśnie w takich sytuacjach czujesz się jak ryba w wodzie. Będziesz kombinować, optymalizować i szukać drogi do przetrwania. Im bardziej skomplikowana sytuacja, tym większa szansa, że uruchomi się Twój kreatywny umysł.



Ryby (19.02–20.03)

To okres spokojnego odkrywania nowych światów i dostrzegania szczegółów, które innym mogą umknąć. *Ziemia* pozwoli Ci tworzyć własny ekosystem, rozwijać rośliny i budować zależności między kartami. Dzięki intuicji dobrze odnajdziesz się w świecie, w którym wiele elementów zaczyna współpracować ze sobą dopiero po pewnym czasie. Nie musisz od razu wiedzieć, dokąd zmierza Twoja strategia – wystarczy, że będziesz obserwować, jak rozwija się Twój mały świat.

Autor: M. Adamczyk. Korekta: M. Stachniuk, K. Kukla; Skład: K. Brzezińska



RECENZJE



DZIAŁ RPG



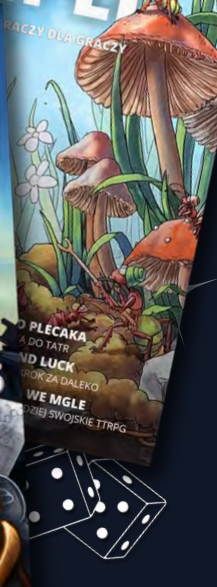
PORADNIK



KOLOROWANKA



HOROSKOP



**Chcesz dołączyć
i pisać o planszówkach?**

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

**NAJWIĘKSZY
MAGAZYN
O PLANSZÓWKACH
W POLSCE**

**A może lubisz korektę
lub DTP?**

**Dołącz do
międzynarodowego,
meplowego zespołu**

planetamepli@gmail.com



www



DZIĘKUJEMY! DO ZOBACZENIA ZA MIESIĄC!

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

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



Dołącz do naszego
meplowego zespołu!

Jeśli masz ochotę:

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

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

Kontakt:

planetamepli@gmail.com

facebook.com/planetamepli

instagram.com/planetamepli

