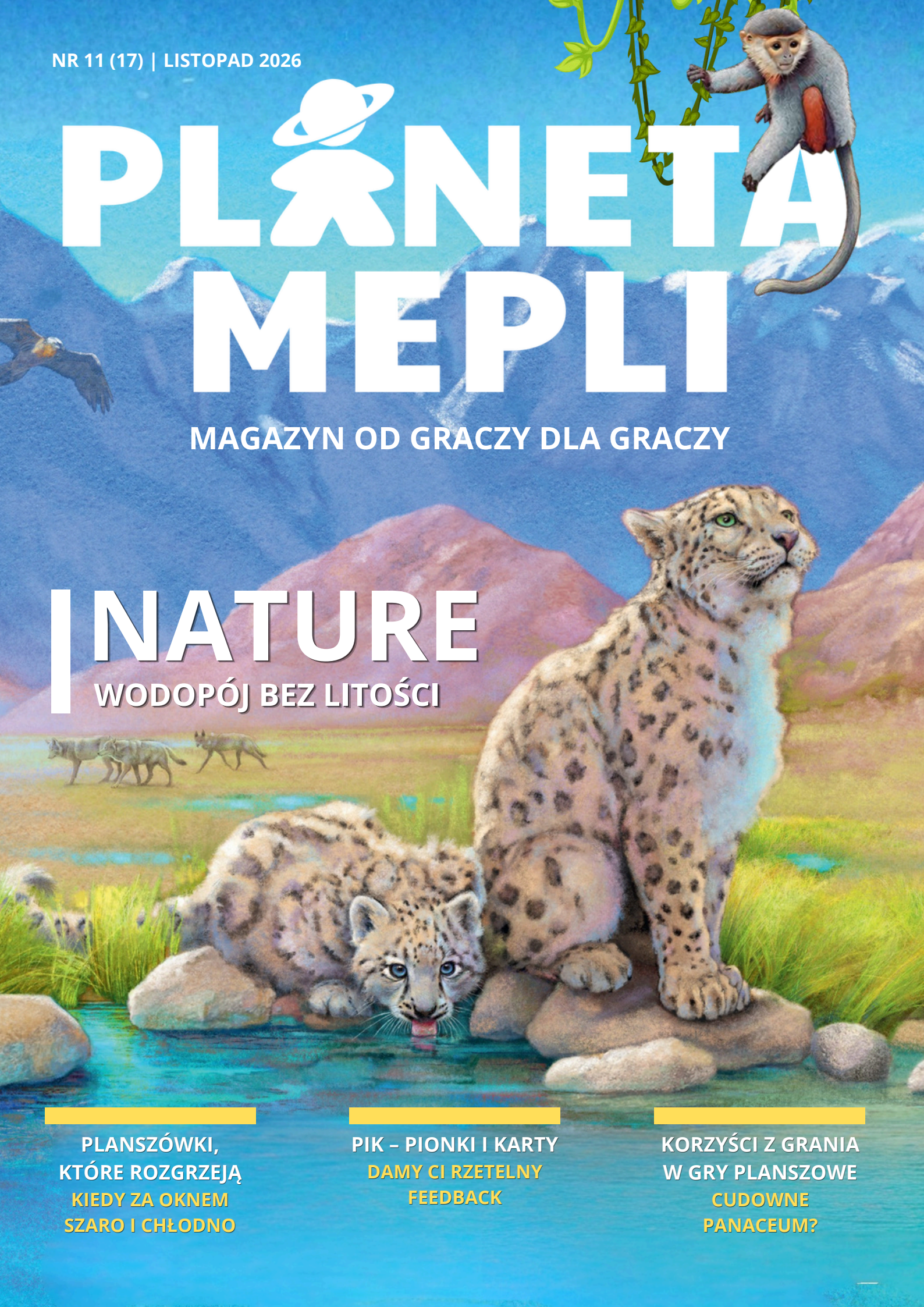
NR 11 (17) | LISTOPAD 2026

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY



NATURE
WODOPÓJ BEZ LITOŚCI

PLANSZÓWKI, KTÓRE ROZGRZEJĄ
KIEDY ZA OKNEM SZARO I CHŁODNO

PIK – PIONKI I KARTY
DAMY CI RZETELNY FEEDBACK

KORZYŚCI Z GRANIA W GRY PLANSZOWE
CUDOWNE PANACEUM?


PLANETA MEPLI magazyn
Listopadowa kawka?
My z chęcią
suppi.pl/planetamepli

Drogie Czytelniczki, Drodzy Czytelnicy!

Listopadowe wydanie „Planety Mepli" jest wyjątkowo urozmaicone. Gdy za oknem zaczynają królować chłód, deszcz i długie wieczory, my proponujemy sprawdzony sposób na jesienną szarugę – dobrą planszówkę, najlepiej w miłym towarzystwie. Tym razem przygotowaliśmy dla Was porcję recenzji, inspiracji do grania pod kocem, a także teksty pokazujące, że nasze hobby ma znacznie więcej do zaoferowania niż tylko przesuwanie pionków i zbieranie punktów.

Na naszych stołach pojawiło się wiele różnorodnych tytułów. W tym numerze będziemy się przyglądać grze *Nature: Sztuka przetrwania* od wydawnictwa Granna, sprawdzimy, co kryje się w *Przeklętym Lichu* od Muduko, oraz wybierzemy się w podróż w grze *Królewski trakt* od IUVI GAMES. Nie zabraknie również przygód w świecie potworów – tym razem za sprawą tytułu *Gloomhaven: Guziki i robaki* od Albi Polska. Do tego zobaczymy, jak prezentuje się *Dragons of Etchinstone* od Portal Games, a na koniec poznamy *Zakochane pingwiny* od wydawnictwa Dice&Bones. Jak widać, listopad przy planszy wcale nie musi być ponury!

Wracając do długich wieczorów... przygotowaliśmy także polecajki pod kocyk – zestaw gier, które warto wyciągnąć, gdy za oknem robi się chłodno, a jedyne, na co mamy ochotę, to wygodnie usiąść i zanurzyć się w dobrej rozgrywce. Bo przecież nie ma złej pogody na planszówki, są tylko nierozegrane partie!

Czy granie to wyłącznie rozrywka? Zdecydowanie nie! W artykule „Korzyści z grania w gry planszowe" przyjrzymy się temu, co na temat naszego hobby mówią badania. Poruszymy kwestie rozwijania umiejętności, wspierania koncentracji i pamięci, budowania relacji oraz spędzania czasu z innymi.

W tym numerze poznamy działalność Stowarzyszenia PiK – Pionki i Karty z Przemyśla, które organizuje spotkania planszówkowe, pomaga nowym graczom poznawać gry oraz testuje prototypy nowych tytułów. Opisujemy także jeden z większych portali o grach planszowych – jakaplanszowka.pl. W artykule pokazujemy, jak korzystać z baz i narzędzi, które pomagają odnaleźć się w ogromie planszowych premier. Dowiemy się, jak wyszukiwać gry według własnych preferencji, porównywać tytuły, sprawdzać opinie i recenzje, a nawet śledzić ceny. To przydatna wiedza zarówno dla osób dopiero poznających planszówkowy świat, jak i dla starych wyjadaczy, których kolejne półki z nowościami zaczynają przypominać niekończący się labirynt.

Jak co miesiąc przygotowaliśmy również nasz Geekowy Horoskop. Sprawdźcie, co gwiazdy przewidziały dla Waszych planszówkowych stołów. Nie zabraknie też kolorowanki, która pozwoli choć na chwilę odpocząć od zasad, strategii i liczenia punktów.

Rozsiądźcie się wygodnie, wybierzcie coś do picia i dajcie się porwać listopadowej lekturze. Życzymy Wam wielu udanych rozgrywek, dobrych decyzji przy planszy i oczywiście... samych przyjemnych wieczorów!

Miłej lektury i do zobaczenia przy stole!

Redaktor Naczelny
Marcin Adamczyk

Współtwórcy numeru:
Marcin Adamczyk
Karolina Brzezińska
Joanna Kalcewicz
Aleksandra Kamińska
Wojciech Klimczak
Magdalena Kłodowska
Anna Kucharska
Katarzyna Kukla
Paulina Miodyńska
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Adam Ponikiewski
Kamila Reczyńska
Katarzyna Setkiewicz-Słowik
Magdalena Solarz
Julia Szafoni
Kornelia Szpak

Projekt okładki:
Magdalena Ostrowska-Jagoda

Autorzy tekstów oraz osoby odpowiedzialne za korektę i skład zostali wymienieni przy poszczególnych artykułach.

Zdjęcia i grafiki, jeśli nie zaznaczono inaczej, pochodzą ze źródeł własnych.
Materiał reklamowy opublikowany na stronach 6, 36, 37, 57 stanowi przekaz informacyjny przygotowany przez reklamujące się podmioty.

W TYM MIESIĄCU...

7 **Z ŻYCIA REDAKCJI**
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

9 **WYDARZENIA LISTOPAD**
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

11 **PREMIERY**
I ZAPOWIEDZI MIESIĄCA

15 **POLECAJKI POD KOCYK**
NIE MA ZŁEJ POGODY NA PLANSZÓWKI

19 **NATURE: SZTUKA PRZETRWANIA**
WODOPÓJ BEZ LITOŚCI

28 **PRZEKLĘTE LICHO**
COKOLWIEK SOBIE PAN SZANOWNY ŻYCZY

32 **DRAGONS OF ETCHINSTONE**
MAŁE PUDEŁKO, WIELKA WYPRAWA

38 **KRÓLEWSKI TRAKT**
ZOSTAŃ BOBROWYM BRYGADZISTĄ







W TYM MIESIĄCU...

41 **GLOOMHAVEN: GUZIKI I ROBAKI**
MAŁE POTYCZKI, WIELKA STRATEGIA

44 **PEBBLES: ZAKOCHANE PINGWINY**
NA LODZIE NIE MA MIEJSCA NA SENTYMENTY

50 **PIK - PIONKI I KARTY**
ROZGRYŹĆ GRĘ

54 **KORZYŚCI Z GRANIA W GRY PLANSZOWE**
CZYSTA PRZYJEMNOŚĆ CZY CUDOWNE PANACEUM

58 **JAKAPLANSZOWKA.PL**
OD PREMIERY DO ZAKUPU

62 **KOLOROWANKA**
DLA MAŁYCH I DUŻYCH

63 **GEEKOWY HOROSKOP**
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA







ALE GRAMY 2026

FESTIWAL ALEgramy

GRY PLANSZOWE, KARCIANE,
BITEWNE I FABULARNE
KOMIKSY, ZABAWKI, MODELE

KUP BILET



PLANETA MEPLI
magazyn
PATRON MEDIALNY

GDAŃSK
7 LISTOPADA 10:00–19:00
8 LISTOPADA 10:00–17:00

Masa atrakcji:

- wystawcy
- gralnia
- strefa dla dzieci
- puzzle
- strefa RPG
- turnieje
- prelekcje
- gry bitewne
- malowanie figurek
- prototypy krewni Pyrkonu
- LARP

www.festiwalALEgramy.pl

aleplanszowki.pl
Prezydent Miasta Gdańska
amberexpo
PATRONAT HONOROWY:
MIECZYSŁAW STRUK
MARSZAŁEK
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO

Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

11/2026



Mazing
Kooperacyjna łamigłówka-labirynt, w której przemieszczacie Posłańcow na przeciwległe pola startowe, unikając blokad i ślepych zaułków.



Skrzatowice
Małe skrzaty, które dają dużo punktów i przenoszą gracza do świata sprytnego kombinowania.



Covenant
Odbuduj krasnoludzkie miasto, odzyskaj jego dawną chwałę i udowodnij, że to Twój klan zasługuje na legendę!



Leśne rozdanie
Tu budujecie własny las, dobierając i zagrywając drzewa, zwierzęta, rośliny i grzyby, by stworzyć najlepiej punktujący ekosystem.

Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

11/2026





Saltfjord

Pływanie po zimnych norweskich fiordach w listopadzie brzmi jak świetna zabawa tylko na planszy.





Dewan

Kiedy ląduje na stole, jasne jest, że czeka nas przygoda pełna taktycznych decyzji, sprytne zarządzanie kartami i walka o najlepsze tereny.



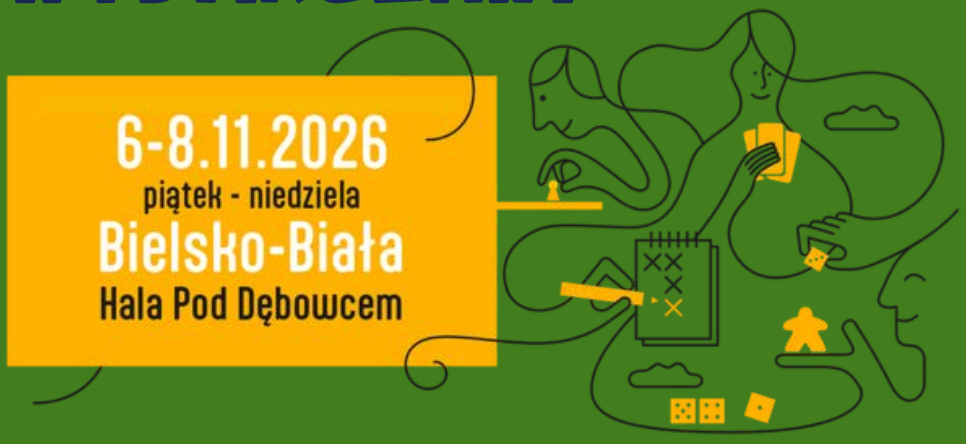


Tzolk'in: Kalendarz Majów

Od czasu do czasu lubimy się przenieść do świata Majów, gdzie planowanie, zarządzanie zasobami i wyczucie chwili to klucz do zwycięstwa.

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

LISTOPAD 2026



Planszówki pod Szyndzielnią to trzydniowy festiwal gier bez prądu, odbywający się w malowniczym Bielsku-Białej. W listopadzie Hala Widowiskowo-Sportowa u stóp Szyndzielni zamieni się w ogromną przestrzeń pełną planszówek, karcianek i RPG-ów. To wydarzenie dla rodzin, geeków, początkujących i zaawansowanych – każdy znajdzie tu coś dla siebie. Oto co będzie na Was czekało:

- games room i wypożyczalnia gier,
- strefa rodzinna i dla dzieci,
- sesje RPG,
- turnieje i konkursy,
- strefa wystawców – sklepy, wydawnictwa, twórcy gier, akcesoria i gadżety,
- food zone – jedzenie i napoje na miejscu,
- przestrzeń do relaksu,
- strefa prototypów.

ORGANIZATOR: Dark Rabbit

Strona wydarzenia

ORGANIZUJESZ SPOTKANIA PLANSZÓWKOWE, KONWENTY LUB TARGI?

Jeśli prowadzisz cykliczne spotkania z grami planszowymi, organizujesz konwent, targi, festiwal lub jakiekolwiek 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.

7–8 LISTOPADA | GDAŃSK

Festiwal ALEgramy to jedna z największych imprez poświęconych grom planszowym, karcianym, bitewnym i RPG na Pomorzu. To dwa dni pełne grania, spotkań z wydawcami, turniejów i atrakcji dla całych rodzin.

Będą czekać na Was m.in.:

- games room – ponad 1400 gier dostępnych w wypożyczalni,
- strefa wystawców – wydawnictwa, sklepy, twórcy gier, gadżety, komiksy, modele,
- warsztaty malowania figurek – nauka technik malarskich, praca z modelami,
- strefa sesji RPG – prowadzona przez mistrzów gry, dla początkujących i zaawansowanych,
- prelekcje – tematy planszówkowe i nie tylko, prowadzone przez gości festiwalu,
- strefa gier bitewnych – prezentacje, nauka zasad, stoły do rozgrywek,
- turnieje – rywalizacja w popularnych grach planszowych i karcianych,
- przechowalnia gier – możliwość bezpiecznego zostawienia swoich pudełek,
- strefa prototypów – gry w fazie testów, możliwość rozmowy z autorami,
- spotkania z twórcami i influencerami – m.in. z Przemkiem Wojtkowiakiem,
- food trucki – strefa jedzenia na miejscu,
- stand-up Jakuba Poczętego (sobota),
- bezpieczna przestrzeń dla dzieci, pełna prostych, rodzinnych gier.

Strona wydarzenia

HOBBY CON

14-15 listopada 2026 Poznań



Z PASJI SIĘ NIE WYRASTA!

HobbyCon to prawdziwy raj dla pasjonatów – ogromne, wielotematyczne wydarzenie na terenie MTP w Poznaniu, które łączy modelarstwo, gry, klocki, fotografię, kreatywne warsztaty i mnóstwo atrakcji rodzinnych. Na odwiedzających czekać będą m.in.:

- makiety kolejowe, lokomotywy, wagony, stacje kolejowe,
- gry planszowe,
- strefa fanów *Ninjago*,
- giełda winyli – dla kolekcjonerów płyt i fanów muzyki,
- światowa premiera gry *Oh, Poland!*,
- warsztaty tematyczne,
- PLAYMOBIL – pierwsza obecność marki na wydarzeniu,
- pokazy i prezentacje – modelarskie, fotograficzne, kreatywne,
- strefa wystawców – twórcy, sklepy, producenci modeli, gier, klocków i akcesoriów.

Strona wydarzenia

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

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



Dungeons & Dragons: Budowniczowie Wrót Baldura

Dungeons & Dragons: Budowniczowie Wrót Baldura to strategiczna gra typu city-building, w której kierujecie wpływową rodziną operującą w dziewięciu dzielnicach legendarnego miasta. Waszym zadaniem jest rozbudowa sieci biznesów, zdobywanie prestiżu i wzmacnianie pozycji w trzech kluczowych frakcjach: Radzie Czworga, Płonącej Pięści oraz Gildii Złodziei. Regularne ataki potworów na mury i port zmuszają graczy do chwilowych sojuszy, wspólnej obrony i podejmowania ryzykownych decyzji. Rozgrywka łączy zarządzanie zasobami, kontrolę obszarów, budowanie silnika punktowego i reagowanie na wydarzenia, które potrafią całkowicie odmienić sytuację we Wrotach Baldura. To gra o ekspansji, polityce i umiejętnym balansowaniu między własnymi interesami a zagrożeniami, które nadciągają z zewnątrz.

2–5 | 90 min | 15+



Wyd. Rebel

rebel

Sweet Lands

1–4 | 100–200 min | 10+

Sweet Lands to rozbudowana gra ekonomiczno-strategiczna osadzona w cukierkowym królestwie, gdzie gracze rozwijają własne terytoria, budują produkcję i rywalizują o kontrolę nad kluczowymi obszarami. Postacie w grze mają unikalne zdolności i niepowtarzalne możliwości rozwoju, a dwuwarstwowe plansze graczy ułatwiają panowanie nad zasobami i budynkami. Ważne jest również zarządzanie przestrzenią – budynki mają różne rozmiary, a ich rozmieszczenie na planszy wpływa na dostęp do bonusów i synergii. Do tego dochodzi rywalizacja o wspólne cele, ograniczona liczba pól na mapie oraz dynamiczne wydarzenia, które potrafią zmienić tempo gry. To średnio ciężkie euro z naciskiem na budowanie silnika, planowanie i optymalizację. Dużą regrywalność oferują asymetria postaci i różnorodne ścieżki rozwoju.



Wyd. Czacha Games

Psy wojny

1–4 | 75 min | 14+

Psy wojny to gra o bezwzględnej polityce, kruchych sojuszach i manipulowaniu możnowładcami, którzy walczą o wpływy w upadającym królestwie. Gracze wcielają się w najemników – tytułowe *Psy wojny* – i wykorzystują swoje oddziały oraz kapitanów, by wspierać wybrane rody w kolejnych konfliktach. Każda decyzja jest tu transakcją: lojalność trwa tylko tak długo, jak długo w skarbcach brzęczą monety. Gracze wydają pieniądze, by rekrutować pułki i wysyłać kapitanów na front, próbując przechylić szalę zwycięstwa na korzyść wybranego rodu – albo tylko udawać wsparcie, by w odpowiednim momencie zdradzić sojusznika. W trakcie trzech lat kampanii rody słabną, potęgi ulegają zmianie, a gracze budują własne wpływy, starając się zostać frakcją najemników, która po wszystkim zasiądzie u boku wielmożnych rodów.

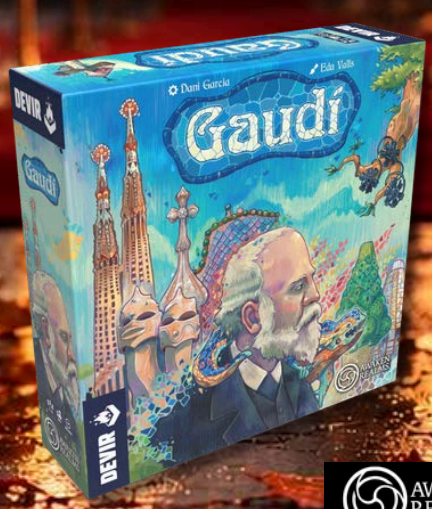


Wyd. Alis Games

Gaudí

1–4 | 60–100 min | 10+

Gaudí to gra strategiczna inspirowana życiem i twórczością Antoniego Gaudíego, w której gracze budują własne dzieła, dbając o równowagę między trzema filarami jego sztuki: naturą, Katalonią i religią. Kluczowym mechanizmem jest poruszanie się po okrągłej planszy wokół centralnego żyrandola – każde zatrzymanie daje dostęp do innych akcji, kart i płytek trencadís, czyli mozaik stworzonych z drobnych, nieregularnych elementów. Najważniejszy twist polega na tym, że liczą się tylko dwa najniższe wyniki spośród trzech filarów, więc nie wystarczy zmaksymalizować jednego – trzeba utrzymać równowagę, dokładnie tak, jak w architekturze Gaudíego.



Wyd. Awaken Realms

2–5 | 30 min | 7+

Karp



Wyd. GRANNA

Karp to szybka, humorystyczna gra karciana o wyścigu po idealne święta. Każdy gracz próbuje jak najszybciej zebrać pięć kluczowych świątecznych atrybutów: Rybę, Choinkę, Prezent, Zastawę i Pierniczek. Karty można dobierać z talii lub z Targu, a następnie wykładać w formie par do własnego Koszyka. Karty akcji pozwalają podkradać przedmioty rywalom, blokować ich ruchy, tworzyć chwilowe sojusze, a nawet nagle zakończyć partię. Wujek Paweł może pokrzyżować plany, babcia pomóc, a współpraca z bratem przy niesieniu choinki daje chwilową przewagę – każda karta wprowadza mały twist, który zmienia układ sił. Gra kończy się, gdy ktoś jako pierwszy skompletuje wszystkie pięć kategorii albo gdy pojawi się karta Pierwsza gwiazdka.

2–4 | 20 min | 8+

Wilki

Wilki to gra o budowaniu własnej sennej krainy z 16 kart, w której kluczowe jest sprytne rozmieszczanie mieszkańców: białych i czarnych wilków, mrocznych zjaw oraz białych kruków. Każdy z nich ma swoje preferencje – konkretne typy terenów, przy których chce się znaleźć. Odpowiednie dopasowanie mieszkańców do ich ulubionych miejsc tworzy układ punktów, który decyduje o zwycięstwie. Twistem są smoki ziejące ogniem. Same w sobie są potężne, ale dopiero ich ujarzmienie pozwala zdobyć za nie punkty. To wprowadza ryzyko i wymusza planowanie: czy warto sięgnąć po smoka teraz, czy lepiej najpierw przygotować odpowiednie sąsiedztwo?



Wyd. Nasza Księgarnia

3–4 | 30–60 min | 12+

Joraku



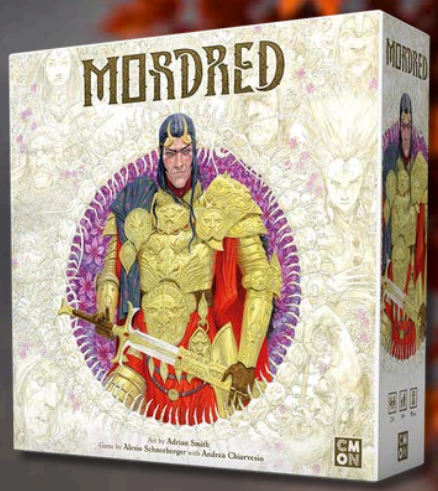
Wyd. Dice&Bones

Joraku to sprytne połączenie zagrywania kart w lewy z taktycznym przemieszczaniem samurajów po mapie feudalnej Japonii. Gracze prowadzą swoje oddziały w marszu na Kioto, a każda zagrana karta ma podwójne znaczenie: jej wartość decyduje o przebiegu lewy, a jednocześnie pozwala wykonać określoną akcję na planszy. Wygranie rozdania daje silniejszy efekt, ale nawet słabsze karty mogą posłużyć do ustawienia wojsk w kluczowych prowincjach. Cała gra polega na wyczuciu momentu – kiedy warto walczyć o lewę, a kiedy lepiej wykorzystać kartę do ruchu samurajów lub osłabienia przeciwnika. *Joraku* jest szybkie, taktyczne i pełne małych, sprytnych zagrywek, w których jedna karta potrafi całkowicie odmienić sytuację na planszy.

Mordred

2–4 | 90 min | 14+

Mordred to gra osadzona w świecie, w którym Brytania połączyła się z krainą Fae, a król Artur zniknął, pozostawiając po sobie puste miejsce na tronie. W tej nowej, chaotycznej rzeczywistości różne frakcje – zarówno ludzkie, jak i Fae – walczą o wpływy, próbując zdobyć przychylność trzech potężnych postaci: Mordreda, Morgany i Merlina. Każda frakcja jest asymetryczna, ma własne zdolności i sposób działania, a gracze muszą wykorzystywać dostępny czas jak najefektywniej, bo każda akcja kosztuje jego część. *Mordred* łączy klimat mrocznej legendy arturiańskiej z mechaniką kontroli obszarów, zmiennym porządkiem tury opartym na torze czasu oraz wyraźnie zarysowanymi rolami frakcji, tworząc grę, w której każda akcja ma konsekwencje, a zwycięstwo zależy od umiejętnego przewidywania i wykorzystywania momentów, w których świat pogrąża się w chaosie.



Wyd. Portal Games

PORTAL GAMES.

Ayar: Dzieci Słońca

1–4 | 60–90 min | 14+

Ayar: Dzieci Słońca to euro o średnim poziomie złożoności, które przenosi graczy do mitologicznego początku cywizacji Inków. Każdy z uczestników wciela się w jeden z pierwszych klanów prowadzonych przez rodzeństwo Ayar – Inti, boga słońca i Mamę Quilli, boginię księżyca – i rozwija swoje umiejętności w rolnictwie, garncarstwie, tkactwie oraz wiązaniu trzciny. Każdy krok na planszy jest częścią większej opowieści o wędrówce w poszukiwaniu żyznej ziemi, a mechanicznie przekłada się na budowanie silnika, który z rundy na rundę staje się coraz bardziej efektywny. Rozgrywka wy-maga zachowania równowagi między długoterminowym planowaniem a podejmowaniem taktycznych decyzji, które pozwalają reagować na zmieniającą się sytuację na planszy. Całość dopełnia bogata zawartość: plansza główna, jeziora, plansze graczy oraz ponad czterysta elementów – żetonów i drewnianych znaczników, które budują klimat rodzącego się imperium Inków.



Wyd. OGRY Games

OGRY GAMES

Premiery przygotował Marcin Adamczyk

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

Podane przez nas informacje opierają się na danych aktualnych w momencie przygotowania materiału. Zachęcamy do śledzenia informacji na stronach internetowych wydawców.

Polecajki

DO KOCYKA I HERBATKI





Gdy za oknem szybciej robi się szaro, a chłodne powietrze wślizguje się pod drzwiami do mieszkania, wieczory nabierają zupełnie innego kształtu. To czas, kiedy kubek gorącej herbaty smakuje najlepiej, miękki koc staje się obowiązkowym towarzyszem, a dom zamienia się w przytulną przystań. W takiej atmosferze gry planszowe pomagają w stworzeniu idealnego nastroju – spokojnego, ciepłego, trochę nostalgicznego. Jesień zachęca, by usiąść wygodnie i zanurzyć się w klimatycznych światach, które czekają na kartach i planszach. Dlatego przygotowaliśmy zestaw polecajek „pod kocyk", idealnych na długie wieczory. To gry, które nie wymagają pośpiechu – za to oferują dużo przyjemności i odrobinę jesiennej magii.

Herbaciany ogród

1–6 | 30–60 min | 8+

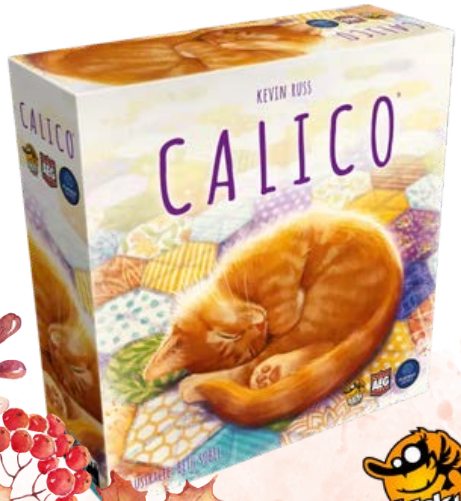
Herbaciany ogród to strategiczna gra, której głównym motywem jest zakładanie plantacji herbaty w różnych prowincjach Chin i rozwijanie ich tak, by zdobyć względy cesarza. Rozgrywka opiera się na tworzeniu talii, zarządzaniu zasobami i wykonywaniu akcji w dowolnych kombinacjach – co daje dużą swobodę planowania i budowania własnego silnika. Gracze badają, zbierają i fermentują liście herbaty, handlują z karawaną i żeglują po rzece celem zdobycia zasobów i punktów. Całość dopełniają liczne komponenty – pagody, robotnicy, łodzie, kafelki filiżanek, a także karty akcji i karawan – które budują bogaty, wielowarstwowy system ekonomiczny.

Marcin



Wyd. Albi

Wyd. Lucky Duck Games



Calico

1–4 | 30–45 min | 10+

Gdy za oknem słota, polecamy... kota. A nawet kilka. Gra *Calico* pozwala Ci stworzyć najbardziej kolorowe i atrakcyjne kocyki, na których koty będą mogły oddać się upragnionej drzemce. Układaj barwne, wzorzyste kocie posłania i patrz, jak Kokos albo Tibbit przeciągają się, mruczą i powolnym krokiem zbliżają do Twojej planszy, aby przespać na niej cały dzień. Napij się herbaty, owiń ciepłym pledem i daj się wciągnąć tej przyjemnej, uroczej grze.

Monika

Naklejkowo

1–6 | 30–60 min | 8+

W listopadowy wieczór nie zawsze potrzebujemy wymagającej strategii – czasem wystarczą naklejki i odrobina kreatywności. *Naklejkowo* stawia na lekką, przyjemną zabawę i tworzenie własnych kompozycji, dzięki czemu świetnie sprawdza się wtedy, gdy mamy ochotę po prostu odpocząć przy stole. Nie wymaga długiego przygotowania ani godzin spędzonych nad planszą. Jest kolorowo, pomysłowo i bardzo przytulnie. To zdecydowanie jedna z tych gier, które najchętniej wyciąga się przy kubku czegoś ciepłego.

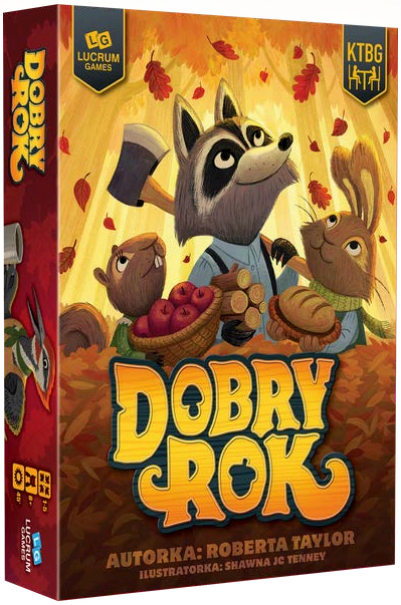
Kornelia



Wyd. Rebel

rebel





Wyd. Lucrum Games

LUCRUM GAMES

Dobry Rok

1–5 | 40 min | 8+

Już chwilę po rozłożeniu planszy odczujecie błogi spokój, a z każdą turą stresy dnia codziennego będą ulatniać się coraz dalej i dalej, aż Waszą głowę będzie zaprzątać jedynie dzierganie skarpetek i pichcenie gulaszu. *Dobry Rok* uosabia wszystko, co miłe, ciepłe i przyjemne. Naszym zadaniem jest zgromadzenie jak największej liczby przyjemnostek, aby przygotować się na nadchodzącą zimę. Zarządzamy naszą zwierzęcą rodzinką, zbieramy zasoby, handlujemy z wędrowcami i budujemy usprawnienia. Wszystko po to, aby stworzyć jak najprzytulniejszy domek.

Paulina

Orzeszki ze ścieżki

2–4 | 30 min | 8–108

Orzeszki ze ścieżki to urocza, rodzinna gra karciana, w której gracze budują własny fragment lasu – pełnego zwierzaków i smakowitych zapasów. Należy układać ścieżki w siatce 4×4, starając się prowadzić trasy zwierząt tak, by zebrały jak najwięcej punktowanych smakołyków. Każde zwierzątko ma inne preferencje i inną pojemność norki, którą można zwiększać, dzięki czemu zmieści się więcej zapasów. Wybór kart z planszetki ma kluczowe znaczenie – różne pola zapewniają wodę, kryjówki lub pierwszeństwo w kolejnej rundzie. Gra zachwyca pięknymi ilustracjami i prostymi zasadami. Świetnie sprawdzi się podczas spokojnych, jesiennych wieczorów.

Marcin



Wyd. Nasza Księgarnia



Wyd. Galakta

1–4 | 45–75 min | 8+

Kości w Krainie Czarów

Długie, jesienne wieczory to dobry moment, aby wpaść na chwilę do Krainy Czarów. *Kości w Krainie Czarów* łączą baśniowy świat Alicji z kościaną rozgrywką, w której losowość idzie w parze z podejmowaniem decyzji. Kolorowa, nieco szalona oprawa świetnie współgra z charakterem znanego uniwersum i sprawia, że przy stole naprawdę sporo się dzieje. To propozycja lżejsza niż duże strategiczne tytuły, ale pozostawiająca przestrzeń na kombinowanie. Dobra opcja na koniec dnia, kiedy za oknem jest już ciemno, a my mamy ochotę przenieść się do znacznie bardziej osobliwego i kolorowego świata.

Kornelia

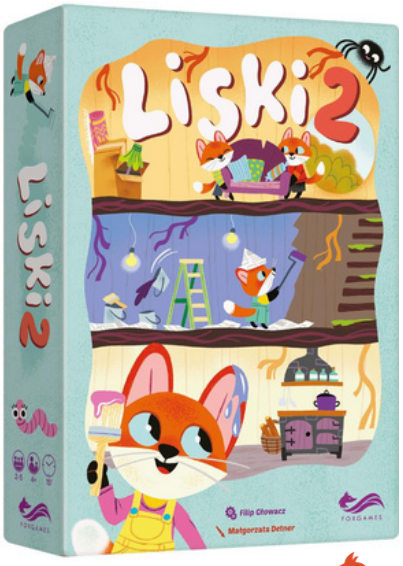
2–5 | 15 min | 4+

Liski 2

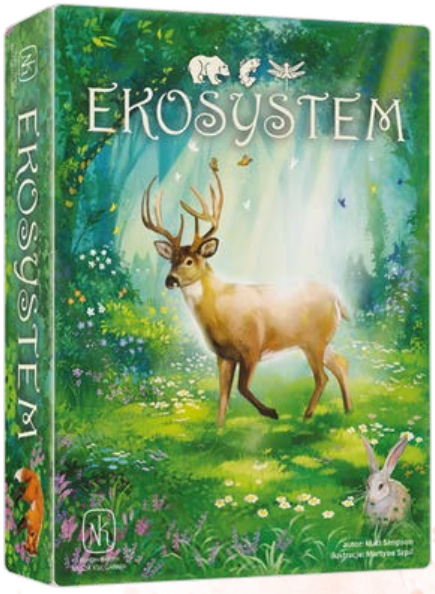
Jeśli masz na pokładzie malucha, któremu chcesz pokazać jakąś ciekawą grę planszową – *Liski 2* to dobry początek. Podczas rozgrywki wcielasz się w architekta i urządzasz jak najbardziej przytulną norkę dla swojego liska. Kolorowe kafelki przedstawiające różne pokoje przyciągają wzrok, a gra uczy dzieci logicznego myślenia i planowania kolejnych ruchów. To co, do dzieła! Stwórz norkę, której pozazdrości Ci każdy lisek!

Monika





Wyd. Fox Games



Wyd. Nasza Księgarnia

2–6 | 20 min | 8–108

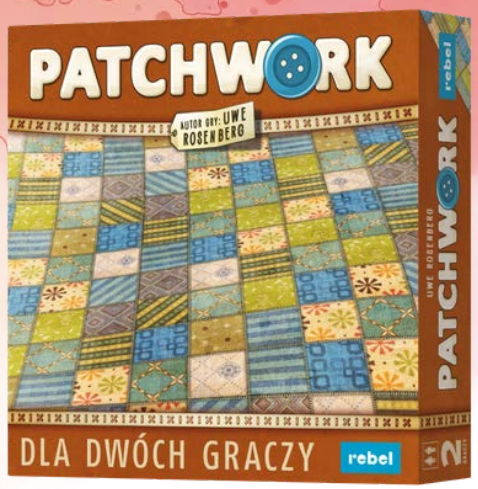
Ekosystem

Ekosystem to lekka gra, w której gracze tworzą własną krainę złożoną z 20 kart przedstawiających zwierzęta i elementy środowiska. Rozgrywka opiera się na draftowaniu kart i dokładaniu ich w układzie 5×4, zawsze w sąsiedztwie wcześniej zagranych. Każdy z 11 typów kart punktuje inaczej – najczęściej w zależności od sąsiedztwa – więc ważne jest planowanie i przewidywanie kolejnych ruchów. Zwierzęta i lokacje tworzą powiązania – niedźwiedzie przepadają za pszczołami i łososiami, łososie potrzebują wody, a ważki premiują długość potoku. Gra zachęca do testowania różnych podejść za sprawą mechaniki luk, które mogą dać punkty dodatnie lub ujemne. To prosta, szybka i bardzo estetyczna gra rodzinna – idealna na krótkie, satysfakcjonujące partie.

Marcin

Patchwork

2 | 30 min | 8+



Wyd. Rebel

To propozycja dla tych, którzy zawsze marzyli o uszyciu czegoś samodzielnie, ale nie zostali obdarzeni zdolnościami manualnymi. W *Patchworku* wystarczy umiejętnie dobierać kafelki, aby stworzyć arcydzieło. Gra toczy się w spokojnym tempie, co pozwala graczom na przemyślane zakupy skrawków materiału, którymi zapełniają swoje planszetki. Proste zasady i możliwość kombinowania odnajdziemy w każdej wersji tego tytułu: od klasycznej, przez edycję halloweenową, zimową, walentynkową, folkową, aż po wersję uproszczoną, a nawet rysunkową, w której możemy parać się krawiectwem w gronie sześciu osób. W końcu czy można wyobrazić sobie coś lepszego na długie, zimne wieczory niż szycie ciepłej kołderki? Nawet jeśli tylko na planszy.

Paulina

2–4 | 30 min | 8+

Szybka kawka: Ale ciacho!



Wyd. G3

Jesienne popołudnie, kubek gorącej herbaty i zapach świeżych słodkości... A gdyby tak otworzyć własną kawiarnię? W *Szybkiej kawce* wcielacie się w baristów, którzy próbują nadążyć z realizacją stale napływających zamówień. Dodatek *Ale ciacho!* wprowadza do rozgrywki mechanikę pieczenia ciast, a także kilka usprawnień, które można zdobyć w trakcie gry. Nowe planszetki pozwalają na użycie aż pięciu usprawnień naraz – zamiast tradycyjnych czterech. Rozgrywka staje się wtedy bardziej rozbudowana, a słodkie i bardzo realistycznie wykonane ciastka przyjemnie łechcą nasze poczucie estetyki. To lekka, a zarazem pełna emocji i kombinowania propozycja na planszówkowy wieczór z rodziną lub znajomymi. Dynamiczna rozgrywka nie pozwoli nikomu się nudzić.

Magdalena

1–6 | 30–90 min | 10+

Dorfromantik: Sakura



Wyd. IUVI Games

Za oknem szaro, więc na stole może być różowo. *Dorfromantik: Sakura* przenosi spokojny, kooperacyjny charakter *Dorfromantika* do japońskiego krajobrazu, pełnego kwitnących wiśni. Wspólnie dokładamy kafelki, realizujemy zadania i staramy się stworzyć jak najlepiej funkcjonujący krajobraz. Kolejne partie pozwalają odkrywać zawartość tajemniczych pudełek i rozwijać kampanię. Dlatego gdy tylko uda się skończyć jeden scenariusz, od razu przychodzi ochota na kolejny. Nie ma tu rywalizacji, za to jest wspólne kombinowanie – w sam raz na długi listopadowy wieczór.

Kornelia

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

NATURE

Sztuka przetrwania

Wodopój bez litości

GRANNA

1–4 | 30–45 min | 10+

W naturze nie ma miejsca nawet na chwilę nieuwagi. Wystarczy, że zabraknie pożywienia, pojawi się drapieżnik albo zmienią się warunki, a gatunek, który jeszcze niedawno radził sobie całkiem dobrze, nagle musi walczyć o przeżycie. Właśnie w taki świat zabiera nas *Nature: Sztuka przetrwania*, najnowsza odsłona planszówki stworzonej przez Dominica Crapuchettesa, będąca przeprojektowaniem cenionej na całym świecie gry *Ewolucja*.

Centrum wydarzeń stanowi wodopój – tutaj spotykają się różne zwierzęta, które szukają pożywienia i próbują przetrwać kolejną rundę. Gracze rozwijają populacje swoich gatunków, nadają im nowe cechy i decydują, czy lepiej pozostać przy roślinożercach, czy przekształcić jednego z nich w drapieżnika. Samo stworzenie silnego zwierzęcia jednak nie wystarczy. Trzeba jeszcze zapewnić mu pokarm i przewidzieć zagrożenia, a do tego obserwować poczynania pozostałych graczy. Natura potrafi być piękna, ale przy stole zdecydowanie nie jest łaskawa.

Przyjrzyjmy się temu tytułowi, który na platformie Kickstarter wsparło kilka tysięcy osób, a za którego polską edycję odpowiada wydawnictwo Granna.





Jak zaczyna się walka o przetrwanie

Podstawowa rozgrywka trwa cztery rundy, a w dłuższym wariancie – pięć. Każda z nich przebiega według podobnego schematu, ale sytuacja przy wodopoju potrafi się zmienić bardzo szybko. Nowe gatunki, kolejne cechy i wahania w dostępności pożywienia sprawiają, że plan skuteczny na wstępie może nie przetrwać do końca partii.

Na początku rundy przy wodopoju pojawia się określona liczba roślin, które stanowią źródło pożywienia dla roślinożerców. Każdy gracz w ramach jednego gatunku otrzymuje wskaźnik rozmiaru ustawiony na 1 oraz żeton populacji.

Co rundę uczestnicy dobierają pięć kart natury. Nie obowiązuje ich limit na ręce, więc te niewykorzystane można zachować na później. Każda z nich może posłużyć do rozwinięcia gatunku, stać się jego cechą albo zostać odrzucona w celu dodania pożywienia do wodopoju. Zamiast jednego zastosowania mamy więc kilka możliwości, a decyzja o tym, kiedy zagrać konkretną kartę, często okazuje się ważniejsza niż samo jej dobranie.



Wodopój łączy graczy. Głównie po to, żeby mogli sobie wzajemnie podkradać jedzenie.



Czas na rozwój i ukryte cechy

Runda rozpoczyna się od fazy adaptacji. Każdy gracz ma jedną turę, ale w jej trakcie może zagrać dowolną liczbę kart w wybranej przez siebie kolejności. Daje to sporo swobody, lecz jednocześnie zachęca do planowania kilku kroków naprzód. Zbyt wczesne wykorzystanie mocnych kart może później oznaczać brak pożywienia, a zachowanie ich na ręce może opóźnić rozwój gatunku.

Odrzucając kartę, gracz może zwiększyć populację albo rozmiar jednego ze swoich gatunków. Może też zagrać kartę jako cechę. Trafia ona wtedy rewersem do góry i pozostaje zakryta do końca fazy adaptacji, więc pozostali uczestnicy nie wiedzą, jakie możliwości właśnie zyskał ich rywal.







Jeden gatunek może mieć maksymalnie trzy cechy, w tym najwyżej jedną cechę Drapieżny. Po jej zagraniu były roślinożerca przestaje korzystać z pożywienia przy wodopoju i musi zdobywać je poprzez polowanie. Taka zmiana otwiera nową drogę rozwoju, ale wymaga też przemyślenia, jak drapieżnik poradzi sobie w starciu z potencjalną ofiarą. Wartości ataku i obrony oraz cechy obu stron zaczynają mieć wtedy kluczowe znaczenie dla rozstrzygnięcia walki – napastnik może zwyciężyć, ale równie dobrze może ponieść porażkę. Nie wystarczy więc wybrać atrakcyjnej karty – trzeba jeszcze ocenić, czy jej zdolność rzeczywiście pomoże przetrwać, oraz obserwować gatunki przeciwników i dostosowywać do nich własną strategię.

Na zakończenie adaptacji wszyscy gracze odkrywają zakryte cechy. Dopiero wtedy okazuje się, jak naprawdę wyglądają wszystkie gatunki i z jakimi możliwościami wchodzą do fazy żywienia. To krótki, ale przyjemny moment napięcia, gdy widać, kto przygotował bezpiecznego roślinożercę, a kto wzmocnił swojego łowcę.

Żerowanie, polowanie, głód – trzy drogi każdej populacji

Po adaptacji przychodzi czas na żywienie. Wszystkie populacje na początku tej fazy są głodne, więc gracze próbują kolejno zdobyć dla nich odpowiednią porcję pożywienia. Roślinożercy żerują przy wodopoju i zabierają znajdujące się tam rośliny. Ilość pobieranego jedzenia zależy od rozmiaru gatunku oraz jego cech. Im większy i bardziej wymagający jego przedstawiciel, tym więcej pożywienia zjada naraz. Drapieżnik natomiast nie interesuje się roślinami. On poluje na inne zwierzęta, a żeby je dopaść, potrzebuje odpowiedniej wartości ataku. Co ciekawe, nie ma tu znaczenia, czyją własnością jest ofiara. Jeśli warunki polowania są spełnione, łowca musi zaatakować – nawet zwierzę należące do jego właściciela. Natura nie zna przecież pojęcia „to moje, zostaw". Po udanych łowach żeton zaatakowanej populacji zostaje odwrócony na drugą stronę, aby zaznaczyć, że wymarła, a zwycięski drapieżnik otrzymuje znacznik mięsa. Każdy z nich będzie się liczył jako punkt na koniec gry.



Tu nawet własny gatunek może stać się obiadem.



Jeśli gatunek nie może ani żerować, ani polować, pozostaje mu głodowanie. Gracz wybiera wtedy jedną nienakarmioną populację i przewraca jej żeton na drugą stronę. Jeśli była to ostatnia populacja danego gatunku, ten wymiera. Nie oznacza to jednak całkowitego przekreślenia strategii. Utracona populacja i rozmiar zostaną dodane do gatunku w kolejnej rundzie. W *Nature: Sztuka przetrwania* wymarcie potrafi więc być nie tylko karą, ale również początkiem czegoś nowego.



Przed każdą akcją żywienia gracz może odrzucić karty, aby uzupełnić wodopój o wskazaną na nich liczbę roślin. To dodatkowe działanie może uratować część populacji, ale niesie ze sobą pewną komplikację. Uzupełniając pożywienie, pomagamy nie tylko sobie – z tych zapasów mogą skorzystać również gatunki przeciwników. To ciekawy sposób na złagodzenie negatywnej interakcji. Tyle że w naturze nie ma gwarancji wzajemności. Teraz ratujemy cudze zwierzęta, ale w następnej rundzie ten sam gracz może stworzyć drapieżnika, który zapoluje na nasze.

Po zakończeniu fazy żywienia zdobyte pożywienie trafia za zasłonkę i przyniesie punkty na koniec gry. Po czterech lub pięciu rundach sumuje się zgromadzone rośliny i mięso. Każdy żeton pożywienia to jeden punkt, a dodatkowo liczą się gatunki, które dotrwały do końca rozgrywki. Zwycięża gracz, który najlepiej poradził sobie z wymaganiami natury.







Wrażenia z walki o przetrwanie

Nature: Sztuka przetrwania to prosty tytuł, ale z dużą dawką strategii. Dobrze pokazuje swój charakter już w rozgrywce dwuosobowej, lecz wraz z kolejnymi graczami wyraźnie rośnie poziom interakcji. Przy dwóch osobach można spokojniej rozwijać własne gatunki i dokładniej obserwować jednego rywala. W większym składzie wodopój staje się bardziej zatłoczony, a walka o pożywienie zyskuje na znaczeniu. Pojawia się więcej okazji do polowania, podbierania dostępnych roślin i wykorzystywania cudzych słabości. Ta negatywna interakcja nie została dodana na siłę – wynika bezpośrednio z mechaniki. Wszystkie zwierzęta korzystają z tego samego ekosystemu, więc rozwój jednego gatunku może utrudnić życie pozostałym. Przy dwóch graczach rozgrywka jest bardziej kontrolowana i pozwala lepiej planować własny silnik. Przy trzech lub czterech trzeba częściej reagować na nieprzewidywalne ruchy innych, a wcześniej ułożony plan może się rozsypać znacznie szybciej. Jeśli lubicie rozwijać gatunki i analizować sytuację bez ciągłego chaosu, gra dwuosobowa sprawdzi się bardzo dobrze. Jeśli jednak wolicie bardziej bezpośrednią rywalizację, większy skład da więcej emocji.

Najważniejszą rolę w całej grze odgrywają karty natury. Początkowo widzimy w nich przede wszystkim cechy, które pomogą stworzyć coraz lepiej przystosowane gatunki, ale szybko okazuje się, że ich rola jest znacznie szersza. Jak już wspomniałem, można zagrać je jako cechy, wykorzystać do zwiększenia populacji lub rozmiaru, a także odrzucić i zamienić na dodatkowe rośliny przy wodopoju.

Brak limitu kart na ręce jest tu dużą zaletą, bo pozwala zachować te, które mogą się przydać później. Nawet pozornie słaba karta może w odpowiednim momencie uratować populację albo umożliwić wykonanie potrzebnego ruchu.





Ograniczeniem pozostaje limit trzech cech przy jednym gatunku. Nie da się bez końca dokładać kolejnych zdolności i kreować stworzeń, które potrafią wszystko. Trzeba zdecydować, czy dane zwierzę ma być drapieżne, odporne na ataki, nastawione na zdobywanie pożywienia, czy reagujące na działania przeciwników. Konsekwencje tych wyborów są odczuwalne, więc rozwój każdego gatunku wymaga choćby krótkiego planu.

Najciekawsze jest jednak to, że żadna strategia nie jest bezpieczna aż do końca rundy. W *Nature* nie wystarczy stworzyć dobrego gatunku i liczyć na to, że będzie działał przez całą grę. Trzeba reagować na to, co się pojawia na stole. Zwierzęta, które jeszcze chwilę wcześniej świetnie radziły sobie z pozyskiwaniem roślin, mogą nagle znaleźć się w trudnym położeniu, gdy zabraknie jedzenia albo przeciwnik stworzy silnego drapieżnika. Wtedy rodzi się najważniejsze pytanie: rozwijać ten gatunek dalej, ratować go za wszelką cenę czy pogodzić się ze stratami i przygotować się do następnej rundy? To właśnie ciągłe dostosowywanie się sprawia, że rozgrywka nie sprowadza się do realizowania jednego planu od początku do końca.

Mechanika wymierania bardzo mi się podoba. Utrata zwierząt boli, ale nie zawsze oznacza całkowitą klęskę. Dopiero gdy zabraknie pożywienia lub ochrony przed drapieżnikami, cała grupa może zniknąć ze stołu. Ale nawet wtedy nie wszystko wygląda tak źle – utracone populacje i rozmiar wpływają na tworzenie nowych gatunków w kolejnej rundzie.



Gdy natura rzuca cień

Czy *Nature: Sztuka przetrwania* to gra, która tylko zachwyca? Niekoniecznie. Największy niedosyt mam przy kartach natury. Spodziewałem się większej rozmaitości cech, tymczasem część z nich dość często się powtarza. Po kilku partiach można zauważyć, że pula możliwości nie jest tak szeroka, jak sugerowałby temat i system budowania gatunków.

Szczególnie odczuwalna jest niewielka różnorodność wartości ataku i obrony. Przy grze, której jednym z ważniejszych elementów jest kształtowanie gatunków i dostosowywanie ich do warunków panujących przy wodopoju, większe zróżnicowanie tych parametrów dałoby więcej przestrzeni do kombinowania. Dobrze, że nie ma limitu kart na ręce, bo przy ograniczeniu do pięciu mogłyby się trafić w większości te same. A tu już problem byłby większy.



Podobny niedosyt dotyczy warstwy wizualnej kart natury. Nie każda musi mieć całkowicie unikalną ilustrację, ale przy grze o ewolucji i tworzeniu własnych gatunków chciałoby się zobaczyć więcej wariantów. To właśnie karty są sercem systemu, więc powinny mocniej podkreślać klimat gry. W porównaniu z tytułami opartymi na rozbudowanym silniku, takimi jak *Terraformacja Marsa*, *Everdell* czy *Ziemia*, *Nature* jest pod tym względem bardziej zachowawcza. Nie uważam tego za wadę dyskwalifikującą, ale ogranicza to regrywalność i sprawia, że kolejne partie nie zawsze różnią się od siebie tak bardzo, jak by mogły.

Losowość występująca w grze jest widoczna, ale według mnie nie dominuje specjalnie rozgrywki. Zmusza do reagowania i wykorzystywania tego, co akurat trafiło na rękę – to na plus. Kłopot zaczyna się wtedy, gdy powtarzalność kart powoduje, że kolejne rozdania nie otwierają przed nami wystarczająco wielu nowych dróg.

Dochodzi do tego kwestia długości rozgrywki. Cztery rundy mijają bardzo szybko, a gra rozkręca się dopiero około trzeciej, gdy mamy już lepsze rozeznanie w możliwościach swoich gatunków i zaczynamy świadomie łączyć ich cechy. Wtedy jednak do końca pozostaje niewiele czasu. Z tego powodu znacznie lepiej oceniam wariant pięciorundowy. Dodatkowa runda pozwala mocniej poczuć rozwój gatunków i daje więcej opcji wykorzystania zależności między kartami.





Potencjał, który czeka na kolejne moduły

Co ciekawe, oryginalny system gry *Nature* został zaprojektowany tak, by podstawową wersję można było rozszerzać o nowe moduły. Jestem więc bardzo ciekaw, jak zmieni się odbiór gry po ich dodaniu. Jeśli pojawią się w polskiej edycji, mogą znacząco poprawić ten aspekt. Najbardziej liczę na rozszerzenia, które zwiększą różnorodność kart i sprawią, że kolejne ekosystemy będą się wyraźnie od siebie różnić.

I tu czekam na ruch ze strony wydawnictwa i jednocześnie zadaję pytanie: Będą kolejne moduły po polsku? Bo gdy patrzę na te w oryginalnej wersji językowej, wyglądają ciekawie. Jako fan dinozaurów najbardziej liczę na taki właśnie dodatek.



https://tiny.pl/ccmw72-vf



https://tiny.pl/ccmw72-vf

Komponenty – od pudełka po irbisa

Pod względem wykonania *Nature: Sztuka przetrwania* prezentuje się solidnie. Gra ma kompaktowe pudełko i dobrze zagospodarowane wnętrze, w którym znalazło się miejsce na kartonowe pojemniki do przechowywania zasobów. To praktyczne rozwiązanie, które pomaga utrzymać porządek na stole i skraca przygotowanie do kolejnej partii.



Dużym plusem gry jest wykonanie instrukcji oraz przewodnika gracza. Papier jest naprawdę dobrej jakości, z lekką fakturą, a książeczka z opisami kart okazuje się bardzo przydatnym dodatkiem podczas pierwszych partii. I chociaż zasady są proste, to samo ich czytanie przysparzało mi kłopotu. Dopiero po kilkukrotnym zapoznaniu się z nimi i po rozgrywce ze spisem reguł w ręku rozjaśniło mi się w głowie. I chyba te problemy nie wynikały z mojego „zmęczenia materiału". Przeczytałem w życiu setki różnych instrukcji i mam wrażenie, że sposób przedstawienia zasad w *Nature: Sztuka przetrwania* mógłby być bardziej przejrzysty. Z chęcią poznam opinie tych, którzy już grali. Zapraszam więc do naszych social mediów.







Ciekawie wyglądają natomiast wskaźniki rozmiaru. Są proste, wygodne i dobrze spełniają swoje zadanie. Pozwalają szybko kontrolować parametry naszych gatunków, a przy okazji ocenić, ile pożywienia będzie potrzebne w kolejnej fazie.

Centralnym elementem stołu jest niewielka planszetka wodopoju. Pełni przede wszystkim funkcję organizującą, bo to wokół niej koncentruje się żywienie i polowanie. Poza tym dobrze podkreśla temat i pomaga uporządkować obszar, w którym spotykają się wszystkie gatunki.

W grze wykorzystujemy także kartonowe zasłonki, za którymi gromadzimy zebrane pożywienie. Te elementy są przydatne, jeśli chcemy ograniczyć możliwość podglądania zasobów przez przeciwników i dodać partii odrobinę tajemnicy. Nie są jednak niezbędne do prowadzenia rozgrywki – bez nich również można grać. Traktuję je więc bardziej jako wygodne uzupełnienie niż komponenty, bez których gra traciłaby swoją funkcjonalność. Natomiast na plus zasługuje ich oprawa graficzna, która dodaje klimatu.





Największe „wow" robi jednak irbis śnieżny, czyli znacznik pierwszego gracza. Jest ogromny i przez to bardzo dobrze widoczny – zdecydowanie trudniej go przeoczyć niż zwykły żeton. To jeden z tych elementów, które od razu zapadają w pamięć. Można stwierdzić, że irbis dostał własną rolę w ekosystemie – pilnuje, komu akurat wolno mieć coś do powiedzenia przy wodopoju.

Ostatnie spojrzenie na ekosystem

Nature: Sztuka przetrwania to przyjemna gra o rozwijaniu gatunków, w której cały czas musimy pamiętać, że obok nas żyją również inne zwierzęta. Trzeba wciąż zapewniać pożywienie, obserwować rywali i przewidywać polowania, a niekiedy pogodzić się ze stratą populacji. Najciekawsze decyzje wynikają z kart, które mogą mieć kilka zastosowań, a poszczególne cechy wpływają nie tylko na rozwój gatunku, lecz także na jego szanse przy wodopoju.

Najwięcej emocji pojawia się w większym składzie, gdy pożywienia jest mniej, drapieżników więcej, a każdy nowy gatunek może zmienić układ sił. Wariant dwuosobowy jest spokojniejszy i bardziej kontrolowany, dlatego dobrze sprawdzi się u osób, które wolą dokładniej planować swoje ruchy. Przy czterech graczach rozgrywka staje się bardziej nieprzewidywalna i bezpośrednia.

Na plus należy zapisać solidne wykonanie, praktyczne pojemniki, czytelną oprawę i efektowny znacznik irbisa. *Nature: Sztuka przetrwania* nie jest może najbardziej złożoną grą o budowaniu ekosystemu, ale potrafi dać sporo satysfakcji z obserwowania, jak z kilku kart powstaje gatunek zdolny przetrwać w trudnych warunkach – albo jak po jednej nieudanej rundzie ten sam gatunek staje się obiadem dla sąsiada.





Z drugiej strony podstawowa wersja pozostawia pewien niedosyt. Cztery rundy mijają zbyt szybko, a sama rozgrywka nie oferuje aż takiej głębi, jakiej można oczekiwać po grze o budowaniu i rozwijaniu własnego ekosystemu. Powtarzalność kart sprawia też, że kolejne partie nie różnią się od siebie tak mocno, jak w innych tego typu tytułach. Mimo to gra daje poczucie, że nasze zwierzęta rzeczywiście walczą o przetrwanie. Raz próbujemy stworzyć bezpieczną populację roślinożerców, innym razem zamieniamy jednego z nich w drapieżnika i sprawdzamy, czy uda się znaleźć dla niego odpowiednią ofiarę. Jest w tym sporo kombinowania, trochę chaosu i całkiem dużo satysfakcji. Najważniejsze pytanie pozostaje jednak otwarte: jak bardzo ten ekosystem się rozwinie po dołożeniu kolejnych modułów? Na ich polskie wydanie zdecydowanie warto czekać.

Jeśli lubicie tworzyć zależności, zarządzać pożywieniem i bezpośrednio rywalizować z przeciwnikami, *Nature: Sztuka przetrwania* może być dobrym wyborem. To również ciekawy krok w stronę cięższych tytułów, szczególnie dla graczy, którzy chcą spróbować budowania własnego silnika, ale nie są jeszcze gotowi na wielogodzinną partię.



Przetrwać wśród drapieżników próbował Marcin Adamczyk

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

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



Przeklęte LICHO

Cokolwiek sobie pan szanowny życzy

Wystarczy książka, kilka prostych zasad i odrobina odwagi, by wyruszyć do Strigovii – mrocznej krainy inspirowanej ludowymi wierzeniami, w której to czytelnik kieruje losem bohatera.

Z Lichem trzeba uważać. Niby uprzejme, niby „pan szanowny", niby gotowe spełnić każde życzenie, ale umowa to umowa, a ono potrafi bardzo skrupulatnie dopilnować jej warunków. A w Strigovii lepiej pamiętać, że swoje konsekwencje mają nie tylko układy z tymi magicznymi istotami, lecz również nasze decyzje. Czasem szybko się przekonujemy, że wybraliśmy źle, innym razem skutki naszego wyboru wracają wiele paragrafów później.

Michał Gołkowski i Maciej Głowacki zabierają nas do Strigovii, świata czerpiącego z ludowych wierzeń, wczesnośredniowiecznych realiów i dark folku. Budzimy się bez pamięci, z bardzo ograniczoną wiedzą o sobie i miejscu, w którym się znaleźliśmy. Wiemy za to jedno: ciąży na nas klątwa, a towarzyszące nam Licho raczej nie pojawiło się bez powodu. Mamy też do dyspozycji trzy życzenia. Brzmi kusząco? Owszem. Problem w tym, że w tej krainie nic nie jest za darmo, a cała rozgrywka opiera się na naszych wyborach i ich konsekwencjach.

Poznanie zasad zajmuje dosłownie chwilę. Czytamy fragment, podejmujemy decyzję i przechodzimy do wskazanego paragrafu. Jeśli zdobywamy lub tracimy coś istotnego, możemy to zanotować. Oczywiście bez notatek też można się obejść, zwłaszcza jeśli książka wciągnie nas na tyle, że nie odłożymy jej przed końcem przygody. Przy dłuższej przerwie warto jednak zapisać najważniejsze informacje. Nie ma tu tworzenia postaci, statystyk ani przygotowania rozgrywki – książkę można otworzyć i właściwie od razu wejść w historię. Z tego względu *Przeklęte Licho* bardzo dobrze nadaje się na pierwsze spotkanie z grami paragrafowymi.



Prostota zasad nie oznacza jednak, że równie proste są decyzje. Nie ma tu jednej jedynie słusznej drogi, którą należy odnaleźć, żeby zwyciężyć. Historie rozchodzą się, później ponownie się zazębiają – dojście do podobnego punktu nie oznacza więc, że przeżyliśmy po drodze tę samą przygodę. Co ważniejsze, konsekwencje wcześniejszych decyzji potrafią dać o sobie znać w najmniej oczekiwanym momencie. I jeśli coś poukładało się nie po naszej myśli, wtedy możemy mieć pretensje tylko do siebie.

Zwłaszcza że śmierć nie jest czymś zarezerwowanym wyłącznie dla finału tej opowieści. Zginąć można bardzo szybko – nawet po podjęciu pierwszych decyzji. Czasem opcja, którą mamy do wyboru, od początku zapala nam ostrzegawczą lampkę. Czasem ryzykujemy świadomie. Zdarzają się też sytuacje, po których człowiek patrzy na zakończoną właśnie historię i myśli: „No przecież to było oczywiste". Oczywiste, rzecz jasna, dopiero po fakcie. Śmierć nie jest tu jednak tylko karą za zły wybór. Po kolejnej porażce zamiast frustracji pojawiała się u mnie raczej ochota, żeby wrócić i tym razem spróbować inaczej. Każde nieudane podejście pozwala zdobyć wiedzę o Puszczy, jej mieszkańcach albo zasadach rządzących tym światem. Autorzy nawet ślepe uliczki świadomie potraktowali jako część historii, a nie jedynie sygnał, że podjęliśmy złą decyzję i musimy zacząć od nowa. Po kilku podejściach nie tyle zaczynamy grać silniejszym bohaterem, ile sami stajemy się bardziej doświadczeni. Wiemy więcej i potrafimy tę wiedzę wykorzystać. Aczkolwiek sporo tego doświadczenia zdobywamy boleśnie.

W Puszczy uważać trzeba właściwie na wszystko. Na miejsca, ludzi, stworzenia, a czasem również na własne przekonanie, że przecież wiadomo, co należy zrobić. Czytając,





miałam skojarzenie z Zoną: nie dlatego, że te światy są podobne, ale dlatego, że zarówno Zona, jak i Puszcza rządzą się własnymi prawami, których lepiej nie lekceważyć. To nie jest las na niedzielny spacer. Puszcza budzi odrobinę grozy, daje sporo niepewności i dużo przestrzeni dla wyobraźni, ale nie epatuje makabrą. Ważną rolę odgrywa sposób prowadzenia narracji. Mam słabość do pióra Michała Gołkowskiego, więc całkowitej bezstronności tu nie obiecuję, ale opisy są dokładnie tak długie jak trzeba. Wystarczają, żeby zobaczyć miejsce i poczuć atmosferę, a jednocześnie nie zatrzymują co chwilę historii. Dialogi brzmią naturalnie, a cięższy ton od czasu do czasu przełamuje humor. Nie ma go tutaj przesadnie dużo – i dobrze, bo większa dawka szybko zaczęłaby

rozsadzać budowany nastrój. Pojawia się raczej jako mrugnięcie okiem – choćby w przesadnie ugrzecznionym sposobie, w jaki Licho zwraca się do swojego „pana szanownego".

Osobną rolę odgrywają trzy życzenia. Łatwo pomyśleć, że będą czymś w rodzaju awaryjnego przycisku, który wyciągnie bohatera z tarapatów. Nie do końca. Owszem, potrafią bardzo pomóc, ale zanim wypowiemy któreś z nich, zastanówmy się dobrze, czy naprawdę tego chcemy. Magia w Strigovii ma swoją cenę, a życzenie niekoniecznie rozwiązuje problem w taki sposób, jakiego oczekiwaliśmy. Autorzy sami przyznają, że zależało im na sytuacjach, w których sięgnięcie po nadnaturalną pomoc również jest decyzją, a nie darmowym rozwiązaniem. Ja korzystałam z życzeń bardzo oszczędnie – chwilami wręcz przesadnie ostrożnie – bo sama świadomość możliwych konsekwencji skutecznie hamowała mnie przed szastaniem nimi na prawo i lewo.

Ważnym elementem fabuły są też przedmioty i wspomnienia. To nie tylko dodatki do odnotowania na marginesie – przedmioty potrafią otworzyć przed nami nowe możliwości, a odzyskane wspomnienia zmienić finał opowieści. Coś, co zdobyliśmy albo odkryliśmy wiele paragrafów wcześniej, może nagle okazać się ważniejsze niż sądziliśmy. I właśnie takich momentów szukałam później podczas kolejnych przejść. Bo po pierwszym zakończeniu wcale nie miałam ochoty odkładać książki. *Przeklęte Licho* spodobało mi się tak bardzo, że chciałam sprawdzić następne drogi i zobaczyć, dokąd zaprowadzą mnie inne decyzje. Ostatecznie zajrzałam w każdy zakamarek tej historii. Alternatywne ścieżki rzeczywiście przynoszą nowe sceny, a finały różnią się na tyle, że miałam powód, żeby ich szukać. Trzeba jednak uczciwie powiedzieć, że największą frajdę daje pierwsze podejście. Wtedy kompletnie nie wiemy, co kryje się za kolejnym wyborem. Później coraz częściej poruszamy się po znajomym terenie, nawet jeśli skręcamy w inną stronę.



Tę opowieść buduje jednak nie tylko tekst. Świetnie współpracują z nim ilustracje Tomka Larka: są mroczne, niepokojące i dobrze wpisują się w klimat tego miejsca. Chętnie zobaczyłabym ich jeszcze więcej. Samo poruszanie się po książce jest wygodne, paragrafy oznaczono czytelnie i ani razu nie zdarzyło mi się przypadkiem przeczytać czegoś, czego nie powinnam jeszcze zobaczyć. Na końcu znalazł się glosariusz oraz miejsce na własne zapiski, choć ja zdecydowanie wolę osobną kartkę.

Przeklęte Licho zadowoli miłośników RPG, gier książkowych i tych, którzy lubią od czasu do czasu przejąć stery opowieści. Nie trzeba być znawcą słowiańskich wierzeń, by świat Strigovii nas oczarował. Trzeba jednak zaakceptować jedną rzecz: czasem pojedyncza decyzja wystarczy, żeby podróż naszego bohatera zakończyła się tu i teraz. Mnie najbardziej spodobało się to, że po takiej śmierci nie miałam poczucia zmarnowanego czasu. Wiedziałam już więcej. Mogłam wrócić, wybrać inaczej i przekonać się, czy tym razem uda mi się wyjść cało ze spotkania z Puszczą, Lichem i konsekwencjami własnych wyborów. Bo w Strigovii można dostać niemal wszystko, czego sobie szanowny czytelnik zażyczy. Dobrze tylko wcześniej zastanowić się nad ceną.

Po bezdrożach Strigovii wędrowała
Katarzyna Kukla

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

W artykule wykorzystano ilustracje autorstwa Tomka Larka.



Korekta: A. Kamińska, K. Setkiewicz-Słowik; Skład: K. Kukla

Dragons of Etchinstone

1 | 30 min | 14+

Małe pudełko, wielka wyprawa

***Dragons of Etchinstone* to nowa karcianka przeznaczona dla jednego gracza, inspirowana *Mage Knightem*. Sam jej projektant, Joe Klipfel, określa ją jako list miłosny do gry Vlaady Chvátila. Oba te tytuły różnią się jednak liczbą komponentów, czasem rozgrywki, a przede wszystkim rozmiarem – dzięki kieszonkowemu formatowi w *Dragons* możemy zagrać praktycznie wszędzie.**

Przygotowanie do wyprawy

W grze wcielamy się w maga Eteru wyruszającego na wyprawę przez regiony krainy Vale. Po drodze stawiamy czoło licznym wrogom, by na końcu podjąć walkę ze smokiem. Jedyna broń, którą dysponujemy, to magia Eteru pozwalająca władać czterema żywiołami. Jednak trzeba uważać – zła kombinacja zaklęć może nas znacząco osłabić, a w ostatecznej bitwie przynieść porażkę.



Wszystko, czego potrzebujemy do rozpoczęcia gry, to zaledwie 22 karty, w tym 16 kart maga i po 2 karty regionu, smoka i pomocy. Każda jest grywalna z obu stron – karty smoka i regionu na odwrocie zawierają kontynuację przygody lub nowych przeciwników. Natomiast karty maga mają aż czterostronną orientację. Co to właściwie oznacza? W zależności od tego, jaki poziom ma dane zaklęcie, obracamy karty na drugą stronę lub do góry nogami. Dzięki temu zwiększamy swoje szanse na pokonanie coraz silniejszych nieprzyjaciół. Na kartach pomocy znajdziemy: kluczowe pojęcia, fazy gry, zdolności wrogów, niebezpieczeństwa wypraw, trudności spotkań oraz zasady ostatecznej bitwy. Przygodę zaczynamy od wyboru smoka, z którym będziemy walczyć na końcu, a następnie wyruszamy do pierwszego regionu. Na optymalnym poziomie trudności karty maga ustawiamy w ten sposób, by ikona drugiego poziomu była w lewym górnym rogu. Ten zestaw z natłokiem liczb, symboli i różnych orientacji może przerazić, ale kiedy już poznamy ich znaczenie, wszystko układa się w logiczną całość.

Po przetasowaniu talii maga dobieramy cztery karty do prawej ręki, a resztę ułożoną w określonej kolejności trzymamy w lewej. Od góry leży karta regionu – na początku pierwszego, a w dalszej części gry aktualnie eksplorowanego. Pod nią jest reszta talii maga, której pierwsza karta jest nazywana kartą klucza. Dalej znajdują się karta smoka, usunięte karty maga i nieaktywna karta regionu, a na samym końcu odrzucone w rozgrywanym regionie karty maga. Dzięki takiemu ułożeniu możemy zagrać, trzymając wszystko w rękach, na przykład podczas jazdy autobusem czy pociągiem.

Żywioły

Jako mag Eteru możemy władać magią czterech żywiołów: wody, ognia, błyskawicy i cienia. Każdy z nich charakteryzuje się innymi statystykami. Woda ma bardzo wysokie wartości pancerza, ogień – ataku, błyskawica – ruchu, a cień – wzmocnienia. Ponadto cień wyróżnia się tym, że jego karty mogą zostać zagrane do obu typów spotkań: walki i wyprawy. To wszystko nie oznacza jednak, że tylko ogień służy do walki, a błyskawica do ruchu. Po prostu pozostałe żywioły mają te parametry słabsze.



Regiony i niebezpieczeństwa

Przed rozegraniem ostatecznej bitwy ze smokiem musimy przeprawić się przez cztery regiony, w których spotkamy wielu wrogów i odbędziemy mniejsze wyprawy. Zarówno pokonanie przeciwników, jak i udane wyprawy umożliwią nam zdobycie punktów doświadczenia potrzebnych do ulepszenia zaklęć. Istnieje jednak ryzyko porażki. Przegrana w pojedynku oznacza obrażenia, które obniżają poziom zaklęć, a wyprawy zakończone niepowodzeniem generują kary czasu, które skracają pobyt w danym regionie i ograniczają szanse na kolejne ulepszenia. Z każdym kolejnym regionem wyprawy będą coraz cięższe, wrogowie silniejsi, a dodatkowe trudności będą pojawiać się częściej.



Przebieg rozgrywki

Po odpowiednim ułożeniu kart w lewej ręce, wybraniu smoka, z którym zmierzymy się w ostatecznej bitwie, i dobraniu czterech kart na prawą rękę jesteśmy gotowi do pierwszej rozgrywki. Jak to często bywa, jest ona podzielona na etapy. W tym przypadku mamy fazy: wyzwania, akcji, kary, ulepszenia i czyszczenia. Czas na krótkie omówienie każdej z nich.

W fazie wyzwania przeprowadzamy rozpoznanie, dzięki któremu dowiemy się, z czym przyjdzie nam się zmierzyć w aktualnej turze. W tym celu musimy rzucić okiem na wierzchnią kartę maga, która pełni tu funkcję karty klucza. Sprawdzamy, jaka ikona i przypisana do niej liczba znajdują się w lewym górnym rogu, tuż pod poziomem. Może to być drogowskaz oznaczający wyprawę lub czaszka nawiązująca do walki z wrogiem. Niektóre karty obok standardowych statystyk będą opatrzone dodatkowymi symbolami. Wskazują one na trudności, które trzeba rozpatrzyć przed fazą akcji. Opcjonalnie możemy zboczyć ze ścieżki, by uniknąć spotkania, jednak wiąże się to z uszczupleniem naszego zasobu kart.

Faza akcji to czas na przypisanie ról kartom z ręki. Układamy je w następującej kolejności od lewej: rezerwowa, żywioł, zaklęcie oraz wzmocnienie. Najważniejszą rolę pełni zaklęcie, które określa atak bądź ruch w aktualnej turze. Wybranie odpowiedniego żywiołu w kombinacji z zaklęciem zadecyduje, czy atak lub ruch będą wartości podstawowej, czy wzmocnionej. Karta wzmocnienia zapewnia dodatkowe punkty niezależnie od tego, czy udało się ułożyć właściwe zestawienie zaklęcia i żywiołu. Karta rezerwowa zostaje z nami do następnej tury.



Przy rozpatrywaniu wyprawy wystarczy, że wartość naszego ruchu po zsumowaniu wszystkich wzmocnień przekroczy liczbę punktów ruchu danej lokalizacji. Wówczas otrzymujemy punkty doświadczenia, które umożliwią nam awansowanie kart na wyższe poziomy. Możliwe jest też niewielkie zwycięstwo, dzięki któremu zdobywamy doświadczenie, nawet jeśli mamy tylko połowę potrzebnych punktów ruchu – lecz wtedy dostajemy także karę czasu.

W przypadku walki oprócz odpowiedniej liczby punktów ataku musimy zwrócić uwagę na wartość punktów inicjatywy. Jeśli na karcie żywiołu jest ona niższa niż u przeciwnika, otrzymujemy obrażenia początkowe. Warto też przyjrzeć się żywiołowi pancerza wroga. Nie może on być taki sam jak żywioł naszego ataku, bo obniży jego wartość. Również tutaj da się osiągnąć zarówno pełne, jak i niewielkie zwycięstwo. W tym drugim przypadku, podobnie jak przy przegranej, doznajemy obrażeń bojowych.





Faza kary to czas na przyjęcie ewentualnych obrażeń. Karą za nieudaną wyprawę jest odrzucenie z talii odpowiedniej liczby kart (do końca rozpatrywania aktualnego regionu). Po przegranej w walce dostajemy obrażenia bojowe, które obniżają poziom naszych kart maga. Możemy się bronić za pomocą punktów pancerza, które pozwalają całkowicie lub częściowo zniwelować otrzymane obrażenia.

Teraz czas na fazę ulepszenia, w której wreszcie ulepszamy karty, ale tylko te, które mamy aktualnie na ręce. Trzeba pamiętać, że użyjemy ich dopiero w nowym regionie. Warto możliwie jak najlepiej wykorzystać punkty ulepszeń – nie przechodzą one do następnej tury.

Ostatnią fazą jest czyszczenie. Tutaj odrzucamy karty z ręki i dobieramy cztery nowe. Powtarzamy cały cykl aż do wyczerpania talii – w tym momencie kończy się region. Do kolejnego wracamy z całą talią, w której mamy już pierwsze karty wyższych poziomów.

Ostateczna bitwa

Po przejściu przez wszystkie cztery regiony czas na ostateczną bitwę. Zamiast kart regionu na wierzchu umieszczamy kartę smoka. Przetasowujemy ponownie talię, wyłączając usunięte z rozgrywki karty, i tym razem dobieramy na rękę siedem kart. Z takim zestawem zaklęć udajemy się na ostatnią wyprawę. W tym miejscu należy zapoznać się z trzema zestawieniami punktów ruchu i karami czasu. Karę czasu otrzymujemy bezwzględnie, a jej wysokość zależy od progu punktów ruchu, który uda nam się osiągnąć. Jednak jeśli nie osiągniemy nawet najniższego, tu kończy się nasza przygoda i przegrywamy grę, zanim podejmiemy walkę z ostatecznym przeciwnikiem. Odrzucamy stare karty i dobieramy ostatnie w tej rozgrywce.

Po rozpatrzeniu ostatniej kary czasu nadchodzi ostateczna walka. Tu znów mamy trzy progi punktów życia smoka i obrażeń, które otrzymamy nawet po osiągnięciu jednego z progów punktowych. Z siedmiu kart tworzymy dwa zestawienia i sumujemy punkty ataku i wzmocnienia. Należy pamiętać również o inicjatywie i potencjalnych obrażeniach początkowych – zostaną one dodane razem z obrażeniami na koniec starcia. Analogicznie do wyników ostatniej wyprawy liczba obrażeń, jakie otrzymamy, zależy od progu punktów życia smoka, który udało nam się przebić. Znów trzeba zwrócić uwagę na jego pancerz – może być przypisany do większej liczby żywiołów, co ograniczy nasze kombinacje kart. Czas sprawdzić, czy po odniesionych w walce obrażeniach pancerz wytrzyma. Jeśli tak, wygrywamy starcie. Bywają jednak rozgrywki, w których mimo osiągnięcia właściwej liczby punktów ataku smok zareaguje na nasz atak, przebijając pancerz, a pozostałe obrażenia nie pozwolą na pogorszenie odpowiedniej liczby kart. Warto spróbować wtedy walki z innym przeciwnikiem lub w początkowym etapie gry zwiększyć poziom kilku zaklęć.

Dized

Dized to świetna opcja dla osób, które nie lubią czytać instrukcji. Po zeskanowaniu kodu QR zostajemy przekierowani do poprzedzonego animowanym wstępem interaktywnego samouczka. Krok po kroku prowadzi nas on przez zasady gry, dzięki czemu uczymy się ich już w trakcie rozgrywki. Ale uwaga: na razie to rozwiązanie jest dostępne tylko w języku angielskim.





Podsumowanie

Dragons of Etchinstone pokazuje, że niewielki rozmiar zdoła pomieścić wielką przygodę, a mała liczba komponentów, jeśli tylko jest dobrze zagospodarowana, potrafi skrywać w sobie bogactwo treści. Dzięki zabiegowi z czterema orientacjami możemy uzyskać mnóstwo kombinacji, a każda z rozgrywek przynosi jakieś niespodzianki. Same karty są bardzo dobrej jakości, a ilustracje zdobią klimatyczne hologramy. Pudełko zaś wytrzyma niejedną wycieczkę w plecaku. W końcu gra jest dostosowana do różnych warunków, także bez dostępu do stołu.

Największym atutem *Dragons of Etchinstone* jest kompaktowość i regrywalność. Cztery żywioły, rozwój zaklęć, zarządzanie ręką, różnorodni przeciwnicy i konieczność odpowiedniego przygotowania się do ostatecznej bitwy sprawiają, że każda decyzja ma znaczenie. Porażka nie zawsze oznacza natychmiastowy koniec, ale jej konsekwencje mogą mocno wpłynąć na dalszy przebieg wyprawy.

Choć początkowo mnogość symboli, orientacji kart i reguł gry może wydawać się przytłaczająca, po kilku turach mechanizmy zaczynają tworzyć spójną całość. Dodatkowo ułatwienie w postaci interaktywnego samouczka Dized pozwala poznać zasady bez konieczności dokładnego studiowania instrukcji.

Vale może być spokojne, bo wszelkie grożące mu niebezpieczeństwa da się wyeliminować nawet podczas przerwy obiadowej albo w drodze powrotnej z wakacji. Ale czy cała historia kończy się po pokonaniu czterech smoków? Oczywiście, że nie! Już wkrótce opiszę dalsze przygody rozgrywające się w *Oblężeniu* i w *Northvale*.

Magią Eteru władała Anna Kucharska

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

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

DICEHIVE

BOARD GAME COMMUNITY

news



PLANETA MEPLI magazyn

PATRON MEDIALNY

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

INTEGRACJA Z BGG: MOŻLIWOŚĆ IMPORTOWANIA KOLEKCJI GIER Z BOARDGAMEGEEK

NOWA MAPA POLSKI! SZYBKI WIDOK NA WSZYSTKICH GRACZY, WYDARZENIA I MIEJSCA W KRAJU – BEZ LIMITU ODLEGŁOŚCI!

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

NOWA STRONA ZACHĘCAJĄCA DO WSPÓŁPRACY

USPRAWNIONE FILTROWANIE NA MAPIE

TERAZ WASZ RUCH!

HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/DICEHIVEOFFICIAL/

DICEHIVE_OFFICIAL

DICEHIVE_PL

HTTPS://DICEHIVE.PL/

KONTAKT@DICEHIVE.PL

MATERIAŁ REKLAMOWY BEZPŁATNY

bezpłatny materiał reklamowy

Emoterra

Planeta Emocji

Odgadniesz co czuję?

gra o emocjach i skojarzeniach

Poznaj grę

Zeskanuj kod i zobacz jak grać



Emoterra to gra planszowa stworzona przez Emocjolandię –
markę tworzącą narzędzia do rozwijania kompetencji społeczno-emocjonalnych.

Królewski Trakt

Zostań bobrowym brygadzistą!

1–4 | 45–90 min | 14+

„W odległej krainie, pośród bujnych zielonych lasów przeciętych Kryształową Rzeką, leży niewielkie Królestwo Wiosnogrodu, zarządzane przez mądrą królową Bobrosławę".

Źródło: instrukcja gry *Królewski Trakt*

Królewski Trakt od wydawnictwa IUVI Games to średnio ciężkie euro zamykające się w 45–90 minutach rozgrywki. Oprawa graficzna tytułu jest jak z bajki. Jednak niech Was nie zmyli uroczy wygląd bobrów – to gra, która naprawdę wymaga główkowania! Inspiracją do jej stworzenia był problem siedmiu mostów królewieckich, czyli znana zagadka logiczna związana z Królewcem. Cztery części miasta łączyło siedem mostów na rzece Pregole, a zadanie polegało na takim zaplanowaniu trasy, by przejść przez każdy z nich, ale żadnego nie pokonać więcej niż raz.

Plansza w grze także przedstawia królestwo poprzecinane rzeką na cztery regiony połączone siedmioma mostami – to utrudnia królowej sprawiedliwe odwiedzanie swoich poddanych. Grając, wcielasz się w bobrowego brygadzistę i gromadzisz surowce oraz dekoracje niezbędne do zbudowania ósmego mostu. Ciebie również obowiązuje prawo królestwa – nie możesz przejść przez ten sam most dwa razy w ciągu jednego dnia!



Nie ma co ukrywać, że z powodu liczby komponentów przygotowanie rozgrywki zajmuje trochę czasu. Jednak elementy te są tak rewelacyjnie wykonane, że samo ich rozkładanie jest frajdą. Gra trwa cztery rundy, a każda z nich dzieli się na trzy fazy: poranka, dnia i wieczoru.



W fazie poranka otrzymujesz swój przychód. W fazie dnia wybierasz jeden kafelek akcji, który określa, ile mostów musisz przejść w danej turze. Następnie przemierzasz królestwo tak, by pokonać wskazaną liczbę mostów, pamiętając o obowiązującym prawie. Finalnie docierasz do wyspy, na której kupujesz jedną z dostępnych kart i umieszczasz ją pod górną częścią swojej planszy – jeśli należy do gildii, lub pod dolną – w przypadku karty konstrukcji. Wybierając kartę, warto zgarnąć taką, na której leży zapewniający różne bonusy żeton ptaka. Karty tworzą tzw. silniczek – to dzięki nim otrzymujesz przychody z gildii i konstrukcji, zdobywasz surowce, dekoracje czy stawiasz kolejne bobrze domki. Faza wieczoru pozwala na otrzymanie dodatkowego przychodu, pod warunkiem że Twój bóbr robotnik dotarł do regionu, w którym znajduje się jego dom.



Ważną rolę odgrywa również druga, mniejsza plansza, na której znajdują się kafelki przychylności królowej i cele mostu, wyznaczające dodatkowe sposoby zdobywania punktów. Są one wspólne dla wszystkich graczy i zachęcają do rywalizacji – ten, kto wcześniej osiągnie dany cel, dostanie więcej punktów. Na samym szczycie tej planszy czuwają cztery karty królowej. Taką kartę można zdobyć podczas fazy dnia, wybierając odpowiedni kafelek akcji. W każdej turze tylko jedna osoba ma taką możliwość. Dzięki zdobytej karcie można otrzymać wskazany na niej bonus oraz znacznik pierwszego gracza. Dodatkowo punktowane jest również przejście przez sześć lub siedem mostów w jednej turze.







Zasady gry są łatwe do wytłumaczenia, choć na pierwszy rzut oka rozgrywka wydaje się skomplikowana, a mnogość komponentów może przytłoczyć. Podoba mi się, że przed wyborem kafelka akcji trzeba mocno pogłówkować i zaplanować całą trasę bobrowego brygadzisty. To ważne, by nie zablokować sobie dojścia do wybranej wyspy! Dodatkowo im więcej graczy, tym większe ryzyko, że przeciwnik podbierze nam upatrzoną kartę.

Końcowa punktacja uwzględnia:

- liczbę kart danej gildii pomnożoną przez liczbę gwiazdek na odpowiednim torze surowców
- pozycję znacznika na torze inwestycji
- punkty za karty konstrukcji
- punkty z kafelków przychylności królowej.





Podsumowując, mechanika siedmiu mostów sprawia, że gra staje się ciekawą logiczną łamigłówką, a planowanie trasy i budowanie silniczka są satysfakcjonujące i zadowolą każdego fana gier euro. Ja z pewnością będę często sięgać po ten tytuł!

Ósmy most zbudowała Magdalena Solarz

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

Korekta: K. Kukla, K. Setkiewicz-Słowik; Skład: J. Kalcewicz



1 | 20+ min | 10+

Gloomhaven: Guziki i robaki to jednoosobowa gra taktyczna osadzona w tytułowym uniwersum Gloomhaven. Jej głównym założeniem jest przeniesienie mechaniki rozbudowanej gry do niewielkiego pudełka, co przekłada się na ograniczoną liczbę komponentów i skrócenie czasu przygotowania rozgrywki. Kampania obejmuje 20 scenariuszy, a gracz może wybrać jednego z sześciu najemników. Poszczególne postacie różnią się dostępnymi umiejętnościami, a ich rozwój odbywa się na pięciu poziomach.

Mechanika i przebieg rozgrywki

Podstawą gry jest taktyczna walka na siatce heksagonalnej. Niewielka przestrzeń wymusza precyzyjne zaplanowanie kolejności wykonywanych ruchów i pozycjonowania postaci. System zachowuje charakterystyczne dla serii efekty statusu, między innymi zatrucie, ranienie i pchnięcie.

Istotną zmianą jest system kart A/B. Każdy najemnik dysponuje czterema dwustronnymi kartami umiejętności. Po zagraniu strona A zostaje zastąpiona stroną B, a dopiero ponowne wykorzystanie karty powoduje jej odrzucenie. Mechanika ta wymaga planowania kolejnych tur i kontrolowania dostępnych działań. Rozwój postaci polega na zastępowaniu podstawowych kart kartami ulepszonymi. Gracz może również dobierać wyposażenie przed rozpoczęciem scenariusza.

Tradycyjne talie modyfikatorów i karty zachowań przeciwników zastąpiono specjalną kostką oraz tabelami rozstrzygającymi wyniki. To rozwiązanie ogranicza liczbę komponentów i przyspiesza przygotowanie partii, ale wprowadza losowość, która może istotnie wpłynąć na efekt starcia. Gra oferuje pięć poziomów trudności.



Zawartość i wykonanie

Kompaktowe pudełko zawiera karty scenariuszy pełniące funkcję plansz, miniaturowe figurki, żetony przeciwników, znaczniki zdrowia i pozostałe elementy niezbędne do rozgrywki. Przygotowanie gry zajmuje kilka minut, co ułatwia rozpoczęcie partii. Docenimy to również przy ponownym podejściu do nieudanego scenariusza, a takich prób może być niemało.

Mały format wiąże się jednak z ograniczeniami ergonomicznymi. Elementy ustawiane na kartach mogą się przesuwać, co utrudnia zachowanie prawidłowego układu pola walki. Z kolei podobne kolory niektórych wskaźników zdrowia mogą spowalniać identyfikację jednostek. Przechowywanie wszystkich elementów wymaga również starannego ich ułożenia.



Drukowany podręcznik przedstawia podstawowe zasady, natomiast część szczegółowych reguł wymaga skorzystania z materiałów cyfrowych. Dotyczy to między innymi wybranych interakcji przedmiotów, ustawień trudności i mniej typowych efektów statusu. Konieczność sięgania po dodatkowe źródła może przerywać rozgrywkę, szczególnie osobom, które nie znają wcześniejszych gier z serii. Ów materiał warto sobie wydrukować i wykorzystywać jako „konwencjonalną" instrukcję.





Narracja i trudność

Kampania opiera się na próbie odwrócenia klątwy pomniejszającej głównego bohatera. Przewodni motyw fabularny przekłada się bezpośrednio na rozgrywkę – owady, inne stawonogi i przedmioty codziennego użytku stają się tutaj zagrożeniami w walce. Fabuła została przedstawiona głównie za pomocą krótkich wprowadzeń i zakończeń scenariuszy. Nie jest rozbudowana w takim stopniu jak narracja znana z większych odsłon serii.

Poziom trudności może być wyraźnie wyższy w początkowej części kampanii. Ograniczona liczba kart, silni przeciwnicy i losowe wyniki rzutów wymagają wielokrotnego podejmowania prób. Czas ukończenia scenariusza może więc znacząco przekroczyć deklarowane 20 minut, jeśli konieczne jest jego powtarzanie.



Podsumowanie

Gra zachowuje charakter serii, wykorzystując niewielką liczbę kart, ograniczoną przestrzeń i uproszczony system rozstrzygania walki. Do jej najważniejszych cech należą kompaktowy format, szybkie przygotowanie rozgrywki, planowanie kolejności działań oraz kampania złożona z 20 scenariuszy. Do niechlubnych cech można natomiast zaliczyć skromną warstwę fabularną, problemy z ergonomią miniaturowych komponentów i niepełną instrukcję drukowaną.

Gra jest przeznaczona dla jednej osoby, dlatego nie wymaga organizowania drużyny ani dzielenia czasu rozgrywki między kilku uczestników, co też może stanowić zaletę. Jeżeli jednak zależy nam na spędzaniu czasu w większym gronie, *Gloomhaven: Guziki i robaki* nie będzie odpowiednim wyborem. Za to dla fanów serii jest to pozycja obowiązkowa.

O grze opowiedział pomniejszony awanturnik
Adam Ponikiewski







Korekta: W. Klimczak, K. Kukla; Skład: J. Kalcewicz





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

PEBBLES ZAKOCHANE PINGWINY

NA LODZIE NIE MA MIEJSCA NA SENTYMENTY

2-4 | 45 min | 10+

Serduszka, ryby i walka o kawałek lodu

Pingwiny nie są znane z bezwzględnej walki o terytorium. Tymczasem właśnie w takiej sytuacji stawia je *Pebbles: Zakochane Pingwiny* – gra, w której te sympatyczne ptaki próbują zadomowić się w mroźnej krainie, zdobywać kolejne gniazda i gromadzić kamyki, ryby oraz... żetony miłości.

Za kolorową, pełną serduszek oprawą kryje się strategia oparta na dwóch mocno współpracujących ze sobą mechanizmach: zbieraniu lew i kontroli obszarów. Do tego dochodzą wielofunkcyjne karty, przemieszczanie mepli pingwinów po planszy oraz kilka sposobów zdobywania punktów. Całość zamyka się w dziesięciu rundach, dzięki czemu rozgrywka ma wyraźny początek, środek i finał.





Zanim pingwiny ruszą na lód

Plansza *Pebbles* składa się z kafelków przedstawiających gniazda. Są one podzielone na kilka kolorowych obszarów, a na części z nich znajdują się kamyki. Ich liczba będzie miała znaczenie podczas końcowego punktowania. Każdy gracz otrzymuje własną grupę pingwinów. W czasie partii rozmieszczamy je na planszy, przesuwamy, a czasem również próbujemy zmienić pozycję pingwinów przeciwników. I tu pojawia się pierwszy interesujący element gry: nie wystarczy po prostu zająć jak najwięcej pól. Ważne jest również to, co znajduje się na kontrolowanych przez nas kafelkach. Gniazdo z większą liczbą kamyków jest bowiem cenniejsze niż puste pole. Jeszcze większe znaczenie ma zdobycie przewagi w całym regionie, dlatego pod koniec partii patrzymy na planszę nie jak na zbiór pojedynczych pól, ale na całą układankę.







Karta, która ma więcej niż jedno zadanie

Sercem rozgrywki są karty. Występują w czterech kolorach i nie są jedynie narzędziem do rozstrzygania kolejnych lew. Każda z nich wskazuje, w jaki sposób możemy wpłynąć na sytuację na planszy. To bardzo istotne, ponieważ w trakcie gry stale musimy wybierać pomiędzy dwoma potrzebami: z jednej strony chcemy mieć dobre karty, aby skutecznie walczyć o lewy, a z drugiej – konkretna karta może być znacznie bardziej wartościowa ze względu na akcję, którą pozwala wykonać. W praktyce oznacza to, że karta, która na pierwszy rzut oka wygląda na przeciętną, może okazać się świetnym narzędziem do zmiany sytuacji na planszy. I odwrotnie – czasem bardzo kuszące zwycięstwo w lewie trzeba sobie odpuścić.



Lewa bez obowiązku dokładania

Mechanizm zbierania lew jest jednym z fundamentów *Pebbles*, ale nie działa tutaj całkiem klasycznie. Gracz rozpoczynający zagrywa kartę i ustala kolor atutowy. Następni uczestnicy nie muszą jednak dokładać swojej w tym samym kolorze. Najwyższa karta wygrywa lewę, a zwycięzca otrzymuje żeton miłości.

Brak obowiązku grania do koloru daje sporo swobody. Możemy próbować przejąć lewę, ale równie dobrze możemy świadomie zagrać z pozoru niepasującą kartę z myślą o tym, co wydarzy się później. To właśnie tutaj pojawia się jeden z ciekawszych dylematów całej gry: czy ważniejszy jest dla mnie punkt za wygraną lewę, czy możliwość wykonania konkretnej akcji? Odpowiedź nie zawsze będzie taka sama.



Dwie akcje i całkiem sporo możliwości

Po fazie związanej z kartami przychodzi czas na działanie na planszy. W swojej turze wykonujemy dwie akcje, wybierając spośród trzech opcji.

Stawiamy pingwina

Możemy umieścić pingwina na kafelku odpowiadającym wartości zagranej karty. To podstawowy sposób budowania swojej pozycji na planszy.

Korzystamy z mocy karty

Każdy z czterech kolorów oferuje odmienną akcję. Jedne karty pozwalają rozstawiać pingwiny lub kamyki, inne umożliwiają przesuwanie własnych pingwinów, a jeszcze inne wpływają na pozycję figurek przeciwników.

Idziemy na ryby

Ta opcja jest bardziej przygotowawcza: pozwala dobrać kartę i zdobyć żeton ryby. Ryby przydają się później do wykonywania bardziej odległych tras pingwinami, więc nie są jedynie dodatkowym sposobem na zyskanie punktów.

Najciekawsze rzeczy dzieją się wtedy, gdy na planszy pojawia się więcej pingwinów. Początkowo przestrzeni jest sporo i wszyscy mogą spokojnie budować swoją pozycję. Z każdą kolejną rundą sytuacja robi się jednak coraz bardziej skomplikowana. Pingwiny zaczynają konkurować o te same miejsca, kamyki stają się coraz ważniejsze, a pojedynczy ruch może zmienić właściciela danego gniazda.

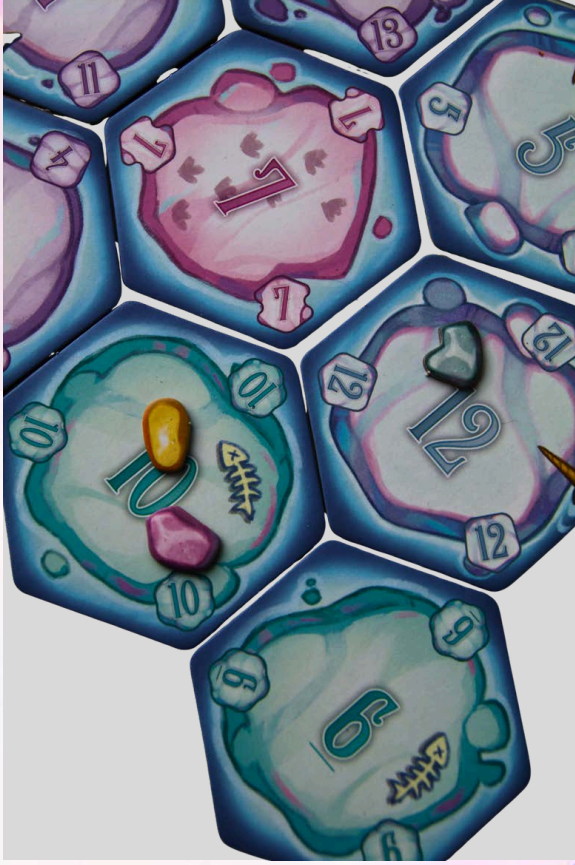


Kamyki, ryby i serca – czyli za co właściwie dostajemy punkty

Pierwsze ruchy pozwalają przygotować teren. W kolejnych zaczynamy wykorzystywać stworzone wcześniej możliwości. W ostatnich rundach natomiast szczególnie liczy się aktualny układ pingwinów, kamyków i kontrolowanych gniazd. Dzięki temu końcówka nie jest jedynie formalnym podliczeniem punktów. To moment, w którym wcześniejsze decyzje zaczynają przynosić konkretne konsekwencje.









Pebbles nie prowadzi nas jedną prostą ścieżką do zwycięstwa. Po zakończeniu dziesiątej rundy przychodzi czas na podliczenie różnych rodzajów zdobyczy. Najważniejsza jest kontrola gniazd. Gracz, do którego należy dany kafelek, otrzymuje tyle punktów, ile kamyków się na nim znajduje. Następnie sprawdzana jest sytuacja w poszczególnych kolorowych regionach. Osoba kontrolująca największą liczbę gniazd w obszarze dostaje dodatkowy żeton punktujący terytorium. Do tego dochodzą żetony miłości zdobywane za wygrywanie lew oraz punkty za zgromadzone ryby – jeden za każdą parę. To powoduje, że możemy próbować budować przewagę na kilka sposobów. Nie trzeba być najlepszym we wszystkim, ale trzeba umiejętnie decydować, które elementy warto rozwijać.





Mała gra z wielona decyzjami

Jedną z mocniejszych stron *Pebbles* jest to, że zasady nie próbują przytłoczyć gracza ogromną liczbą wyjątków. Mechanizm jest stosunkowo prosty do opisania: zagraj kartę, rozstrzygnij lewę, wykonaj dwie akcje i zmień sytuację na planszy.

Problem – w pozytywnym znaczeniu tego słowa – zaczyna się wtedy, kiedy trzeba zdecydować, którą kartę zagrać i jak wykorzystać dostępne akcje.

To gra o planowaniu, ale nie takim, w którym układamy strategię na całą godzinę i później tylko ją realizujemy. Plansza zmienia się zbyt szybko. Ważniejsza jest umiejętność reagowania na sytuację.

Pingwiny kontra pingwiny

Choć tematyka sugeruje spokojną grę rodzinną, *Pebbles: Zakochane Pingwiny* jest zdecydowanie tytułem rywalizacyjnym. Możemy oczywiście rozwijać własną pozycję, ale możemy też przeszkadzać innym. Kontrola obszarów sprawia, że sukces jednego gracza często oznacza problem dla pozostałych. Jest to szczególnie odczuwalne pod koniec partii, kiedy kilka osób jest zainteresowanych tym samym kafelkiem lub regionem.





Jeśli więc lubicie gry, w których można powiedzieć:



a chwilę później ktoś odpowiada:



to *Pebbles* ma spore szanse dostarczyć Wam odpowiednich emocji.

Co z regrywalnością

Na początku każdej rozgrywki otrzymujemy nowe karty na rękę, więc decyzje graczy szybko mogą poprowadzić planszę w innym kierunku niż we wcześniejszych partiach. To oznacza, że nie da się po prostu zapamiętać jednej skutecznej kolejności ruchów i powtarzać jej za każdym razem.

Dodatkową zmienność daje możliwość eksperymentowania z układem planszy początkowej. Gra może więc z czasem zmieniać charakter. Po kilku partiach coraz lepiej rozumiemy działania poszczególnych kart, ale jednocześnie zaczynamy dostrzegać więcej sposobów ich wykorzystania w konkretnych sytuacjach.



Urocza forma, konkretna treść

Pebbles: Zakochane Pingwiny dobrze wykorzystuje kontrast pomiędzy wyglądem a mechaniką. Ilustracje są lekkie, kolorowe i pełne charakterystycznych pingwinów, serduszek oraz lodowych elementów. Sama rozgrywka jest jednak znacznie bardziej konkretna. Tutaj każdy kafelek ma znaczenie, każda karta jest potrzebna do czegoś innego, a dwie dostępne akcje trzeba wykorzystać możliwie najlepiej.

I właśnie dlatego ta planszówka może być ciekawa nie tylko dla osób, które po prostu lubią pingwiny, ale także dla tych, którzy chcą wejść w świat bardziej strategicznych gier, a niekoniecznie mają ochotę siadać do wielogodzinnego tytułu.





Pod uroczą tematyką znajduje się zgrabna gra o dokonywaniu wyborów, przewidywaniu ruchów przeciwników i stopniowym budowaniu przewagi. Mechanizmy zbierania lew i kontroli obszarów nie konkurują ze sobą, ale wzajemnie się napędzają – decyzja dotycząca karty wpływa na sytuację na planszy, a sytuacja na planszy wpływa na to, jak chcemy rozegrać kolejne karty.

I może właśnie w tym tkwi największy urok gry – zaczynamy od niewinnego pytania: „Gdzie postawić mojego pingwina?”, a po kilku rundach okazuje się, że każdy kawałek lodu ma swoją cenę.

Po lodzie ślizgała się Magdalena Ostrowska-Jagoda



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



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

ROZGRYŹĆ GRĘ

PiK – Pionki i Karty

Planszówki, prototypy, tłumaczenie zasad i spotkania na Zamku Kazimierzowskim. PiK – Pionki i Karty to miejsce, w którym gry łączą ludzi – od pierwszej rozgrywki do własnych projektów.



Ktoś przychodzi na spotkanie z pudełkiem pod pachą. Grę ma już od jakiegoś czasu, ale instrukcja skutecznie odebrała mu ochotę, żeby w ogóle spróbować zacząć. Dla nas to nie problem. Wręcz przeciwnie – właśnie takie rzeczy lubimy najbardziej. Siadamy, rozkładamy grę, wgryzamy się w zasady i tłumaczymy je tak, żeby za chwilę dało się zagrać. Chyba właśnie to najlepiej pokazuje, kim jesteśmy.

Nazywamy się Stowarzyszenie PiK – Pionki i Karty. Kochamy planszówki, ale samo granie to dla nas trochę za mało. Lubimy prowadzić rozgrywki, tłumaczyć zasady i analizować gry, a kiedy trafia do nas prototyp – sprawdzać, co działa, co zgrzyta i co można poprawić. Gdybyśmy mieli wymyślić sobie motto, to pewnie brzmiałoby tak: „Masz prototyp? Wpadnij, a my damy Ci rzetelny feedback i pomożemy".

Zaczęło się skromnie. Około 2021 roku Szczepan Marciniec zorganizował planszówkowe spotkania w zaprzyjaźnionej kawiarnioksięgarni Ceramiczny Lis. Początkowo przychodzili głównie znajomi, później grono powoli rosło. Miejsca nie było dużo, więc spotkania miały kameralny charakter, mimo to chętnych nie brakowało. Z czasem zrodziła się stała ekipa, która coraz bardziej się ze sobą zżywała.

Po mniej więcej dwóch latach pojawiło się pytanie: a może zrobić coś więcej?



Pomysł był konkretny – pójść z planszówkami do szkół. Jedną z gier, które chcieliśmy tam pokazać, była *This War of Mine*. Kiedy jej komputerowa wersja stała się lekturą, pomyśleliśmy, że ciekawie byłoby pokazać młodym ludziom również planszówkę. Przy stole wspólnie podejmuje się trudne decyzje, dyskutuje o nich i na bieżąco mierzy z ich konsekwencjami. Widzieliśmy w tym ciekawą, interaktywną formę uczenia się, która pozwala młodym ludziom doświadczać skutków własnych wyborów. Szybko okazało się jednak, że jeśli chcemy działać szerzej i starać się o dofinansowanie, potrzebujemy formalnego zaplecza. Tak narodził się pomysł założenia stowarzyszenia. Do Szczepana dołączyli dwaj stali bywalcy naszych spotkań: Dawid Czubak i Marcin Witkowski. Papierologia trochę nas przerażała, bo wcześniej nikt z nas nie zajmował się takimi rzeczami, ale dostaliśmy dużą pomoc ze strony Urzędu Miejskiego w Przemyślu i krok po kroku ruszyliśmy dalej.

A kiedy już powstało stowarzyszenie, zaczęły się otwierać kolejne drzwi. Jedne z nich prowadziły całkiem dosłownie do zamku.

Dziś jednym z naszych miejsc spotkań jest Zamek Kazimierzowski w Przemyślu. Gramy w galerii, w jego piwnicach, wśród dawnych murów. Trudno nam wskazać inne stowarzyszenie planszówkowe, które mogłoby pochwalić się podobnym miejscem. Po spotkaniach przychodzi czas na mniej reprezentacyjną ich część: noszenie stołów i krzeseł. To już się stało tradycją. Drugą naszą bazą jest Centrum Aktywizacji Społecznej – przytulna przestrzeń po dawnej aptece. Przy długich stołach można spokojnie zagrać, zrobić sobie kawę lub herbatę, a ludzie prowadzący to miejsce zawsze pomagają nam przy organizacji spotkań.

Przez kilka lat spotykaliśmy się praktycznie co tydzień. W 2026 roku trochę zwolniliśmy i obecnie widujemy się zwykle dwa–trzy razy w miesiącu. Nie trzeba się zapisywać ani za nic płacić. Można po prostu przyjść.

Nowej osoby nie zostawiamy samej sobie. Jeśli akurat zaczyna się jakaś gra, często od razu zapraszamy ją do stołu. Jeśli potrzebuje chwili, żeby się rozejrzeć – dajemy jej tę





chwilę. Najważniejsze, żeby nie czuła się zagubiona i niezauważona. Szczególnie cieszy nas, kiedy trafiają do nas osoby, które dopiero odkrywają współczesne planszówki. To trochę jak otworzyć starą szafę, spodziewając się znaleźć w niej chińczyka albo Monopoly, a trafić do planszówkowej Narnii.

Dlatego uważamy na dobór gier. Nie ma sensu proponować komuś na start tytułu, którego próg wejścia może go przytłoczyć. Czasem na stole ląduje *Nemesis*, tydzień później króluje *MLEM*. Dzieciaki zagrywają się w *Karaka*, a *Sagrada* dobrze sprawdza się wtedy, gdy chcemy pokazać coś odrobinę bardziej zaawansowanego osobom znającym głównie gry z dzieciństwa. Z kolei przy *Spicy* czy *Liar's Dice* emocji i śmiechu jest tyle, że niektóre partie dorobiły się już statusu lokalnych legend.

Zamiłowanie do rozgryzania zasad z czasem zaczęło się przydawać nie tylko początkującym graczom.

Lubimy prototypy. Naprawdę lubimy je ogrywać, analizować, rozpracowywać, szukać dziur i sprawdzać, co da się poprawić. Wydawnictwa, z którymi mamy dobre relacje, czasem przysyłają nam swoje projekty do testów. Zgłaszają się też niezależni twórcy. Wiedzą, że mogą liczyć na rzetelną opinię. Mówimy wprost, co działa, a co naszym zdaniem wymaga poprawy i dlaczego. Jednym z projektów, które obecnie ogrywamy, jest *Bananowy Magnat*.

To dla nas naturalne przedłużenie tego, co robiliśmy od początku. Od pierwszych spotkań tłumaczyliśmy zasady przy klubowych stołach i pomagaliśmy nowym graczom wejść w hobby, a dziś zdarza nam się zaglądać do gier, jeszcze zanim trafią na sklepowe półki.

Z czasem wyszliśmy z planszówkami również poza nasze stałe miejsca spotkań. W sezonie od maja do października często pojawiamy się na wydarzeniach organizowanych w Przemyślu. Bywamy na Dniu Dziecka, Wincentiadzie, Święcie Fajki czy Święcie Zamku Kazimierzowskiego. Przy okazji grania w Muzeum Historii Miasta Przemyśla organizowaliśmy także zbiórki karmy dla zwierząt. Do dziś pojawiamy się również na Dniu Dziecka w Szkole Muzycznej. Współpraca z miejskimi instytucjami, wydawcami i twórcami pozwala nam robić dokładnie to, na czym nam zależy: wychodzić z planszówkami do ludzi.

Sami też chętnie jeździmy tam, gdzie można spotkać innych pasjonatów. Szczególnie bliskie są nam Design Camp, poświęcony projektowaniu gier, oraz Planszówki w Opactwie, gdzie działamy jako wolontariusze. To ostatnie wydarzenie trudno nazwać zwykłym konwentem. Uczestnicy wspólnie spędzają kilka dni – razem mieszkają, grają, jedzą, rozmawiają. Bardziej przypomina to wielkie planszówkowe spotkanie rodzinne. Kiedy przyjeżdżamy tam po paru miesiącach, ludzie witają się z nami i cieszą się na nasz widok. I naprawdę czuć wtedy, że dla wielu z nich jest to powrót do planszówkowego domu.

Obecnie w stowarzyszeniu działa osiem osób. Na froncie najczęściej można zobaczyć Igę, która zajmuje się naszymi mediami społecznościowymi, Marcina – człowieka z chyba najlepszą pamięcią do zasad – oraz Szczepana, oficjalnego przedstawiciela stowarzyszenia. Najmniej wdzięczna pozostaje jednak strona organizacyjna: planowanie, dokumenty i rozliczanie projektów. Papierologia zdecydowanie przegrywa z planszówkami.



Za to doskonale wiemy, co daje nam największą satysfakcję. Czasem wystarczy zobaczyć, że nowy gracz nagle zaczyna rozumieć zasady, dobrze się bawi, a później wraca na kolejne spotkanie. Innym razem otwieramy instrukcję wydanej gry, którą wcześniej testowaliśmy, i znajdujemy w niej własne imiona i nazwiska.

Może właśnie dlatego wciąż chcemy więcej. Chcielibyśmy wrócić do częstszych sesji RPG, testować więcej prototypów i rozwijać własne projekty – bo sami również tworzymy gry. Mamy pomysły, które próbujemy przekuć w działające mechanizmy, sprawdzamy, jak to się kręci, poprawiamy i próbujemy dalej.

Na początku po prostu lubiliśmy rozgryzać cudze gry. Dziś rozgryzamy także własne – z nadzieją, że kiedyś trafią na stoły innych graczy.

Katarzyna Kukla

Artykuł powstał we współpracy
ze Stowarzyszeniem PiK – Pionki i Karty



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



Stowarzyszenie PiK – Pionki i Karty

Zamek Kazimierzowski
Al. XXV Polskiej Drużyny Strzeleckiej 1, Przemyśl

Centrum Aktywizacji Społecznej
ul. Juliusza Słowackiego 13, Przemyśl

PiKPionkiiKarty

pionki.i.karty@gmail.com

kalendarz jest dynamiczny; spotkania odbywają się zazwyczaj w soboty lub niedziele

Korzyści z grania w gry planszowe

Czysta przyjemność czy cudowne panaceum?

To ciekawa zbieżność, że 10 października przypada zarówno Dzień Gier Planszowych, jak i Dzień Zdrowia Psychicznego. A może wcale nie jest to przypadek? Rynek planszówek prężnie się rozwija, coraz więcej sklepów ma w ofercie chociaż garść tytułów, a na eventach obserwujemy cały przekrój społeczeństwa: rodziny z dziećmi, nastolatków i studentów oraz starych wyjadaczy. Popularność tego hobby nie uchodzi uwadze naukowców. W ostatnich latach publikują oni coraz więcej wyników badań nad wpływem gier planszowych na psychikę, pracę mózgu i ogólne funkcjonowanie człowieka. Przyjrzyjmy się, co udało im się ustalić.



Kształtowanie młodych umysłów

Dzieci i zabawa to połączenie nierozerwalne, a dzieci i planszówki to kombinacja idealna. Granie daje okazję do nabycia nowych umiejętności: od rzeczy prozaicznych jak czytanie i liczenie, przez rozwiązywanie problemów, zdobywanie konkretnych informacji zawartych w grach edukacyjnych, po umiejętności społeczne. Uczy też przegrywać. Porażkę łatwiej przełknąć, gdy nie jest osobista, a słaby wynik może być uznany za jednorazowe potknięcie – planszę można rozłożyć ponownie i mieć nadzieję na rewanż. Dzięki temu planszówki budują poczucie sprawczości i pewność siebie, zapewniają też bezpieczną przestrzeń, w której najmłodsi mogą czuć się swobodnie, uruchamiać wyobraźnię, wcielać się w inne postacie i wymyślać scenariusze. Na rynku dostępnych jest sporo tytułów z niskim progiem wejścia, które stanowią dobrą inwestycję w przeliczeniu na godziny zabawy, przez co wiele rodzin może sobie na nie pozwolić. Dlatego też jest to hobby inkluzywne i łączące dzieci z wielu środowisk.

Walory rozrywkowe niejako maskują cele gier edukacyjnych, które bardziej lub mniej podstępnie rozwijają potrzebę zgłębienia tematu. Figurka walecznego samuraja? Mechanika eksplorowania podwodnego świata? Rysunek uroczych bobrów budujących żeremie? Wystarczy mała iskra, aby pobudzić dziecięcą wyobraźnię i pragnienie zdobycia wiedzy, a społeczny aspekt i forma gry tym bardziej mogą podtrzymać zainteresowanie.

Wsparcie dla osób neuroróżnorodnych

Choć pozytywnych efektów grania w planszówki może doświadczyć każdy, niektóre grupy odczują je szczególnie. Doktorzy Gray Atherton i Liam Cross z Uniwersytetu w Plymouth od lat analizują wpływ gier na osoby z autyzmem. Wykazali, że polepszają one samopoczucie, zwiększają poczucie przynależności, zaangażowanie i umiejętności społeczne. Stanowią okazję do interakcji z innymi w kontrolowanych i przewidywalnych warunkach, co jest bardzo pomocne dla osób w spektrum. W przypadku gier kooperacyjnych uczestnicy mają dodatkowo możliwość ćwiczenia umiejętności rozwiązywania konfliktów. Tytuły jak *Dungeons & Dragons* i *Dixit* mogą zwiększać pewność siebie, asertywność i wpływać na kształtowanie relacji poza planszą. Badacze stwierdzili również, że korzyści z ogrywania nowszych tytułów nie dotyczą jedynie samopoczucia i zdrowia psychicznego, ale też wspierają zdolności matematyczne i strategiczne planowanie, a pozycje z elementami fabularnymi uczą, jak konstruować i opowiadać historie.



https://bit.ly/4dU7Eb6



https://bit.ly/3W2BpjQ

W innych badaniach, tym razem u osób z ADHD, zaobserwowano, że gra w szachy zwiększała umiejętność koncentracji i prowadziła do uzyskania lepszych wyników w testach z rozumienia ze słuchu. Naukowcy mają twarde dowody – w badaniu EEG u osób grających w popularną w Azji grę go (znaną też jako baduk) zaobserwowano zwiększoną aktywność kory przedczołowej, która odpowiada za funkcje wykonawcze, takie jak pamięć robocza, rozumowanie i rozwiązywanie problemów, skupianie uwagi i hamowanie reakcji.

Zapobieganie i leczenie demencji

Średnia długość życia wciąż rośnie, a społeczeństwo w naszym kraju określa się jako starzejące się. Jednym z narzędzi, które mogą pomóc zmierzyć się z wynikającymi z tego trudnościami, są wszelkiego rodzaju gry bez prądu. Wykorzystuje się je w trzech obszarach: diagnostyce, profilaktyce i terapii. Naukowcy obserwują coraz więcej powiązań między grami planszowymi a wynikami w formalnych testach kognitywnych: zauważono, że kiedy uczestnikom badań szło przy planszy coraz gorzej, osiągali oni też coraz niższe oceny w testach. Gry dostarczają informacji dotyczących naszej umiejętności koncentracji, pamięci oraz orientacji, mogą więc stanowić system wczesnego ostrzegania przed otępieniem.

U osób, u których już zdiagnozowano demencję w stopniu łagodnym lub umiarkowanym, mogą spowolnić utratę zdolności poznawczych. Szczególnie przydatne są w tym przypadku wszelkiego rodzaju gry dedukcyjne i łamigłówki. Wykazano, że angażują one śródmózgowie, które pełni funkcje powiązane z prawidłowym widzeniem i słyszeniem oraz kontrolą ruchów. Wielu badaczy doszło do wniosku, że osoby z zaburzeniami pamięci powinny sięgać po tytuły powszechnie znane, łatwo dostępne, niedrogie i o prostych zasadach.

Z kolei osobom, które potrzebują zrzucić z siebie jakiś ciężar, np. po otrzymaniu diagnozy, lub znajdującym się w ciężkiej sytuacji, mogą pomóc narracyjne gry fabularne. Ułatwiają one ubranie w słowa tego, co leży na sercu, dzięki promptom narracyjnym oraz pewnemu zdystansowaniu – czasem trudno nam mówić o własnych emocjach i doświadczeniach, a przemycanie ich w wymyślonej opowieści nieco ułatwia zadanie.

Czynniki podkreślane w niemal każdym badaniu to kontakt z innymi ludźmi oraz miłe okoliczności rozgrywek. Towarzyszy im duch współzawodnictwa, który nie wywołuje jednak stresu i niepokoju, jakiego pacjenci doświadczają podczas oficjalnych testów i terapii w gabinecie lekarskim. Planszówki okazały się także świetnym narzędziem do walki z depresją u osób starszych.

Z jednej strony dają okazję do kontaktów towarzyskich, z drugiej angażują mózg, a niekiedy i całe ciało. Przeprowadzono szereg badań w ośrodkach opieki z wykorzystaniem gier obejmujących elementy ruchowe. Pacjenci byli nie tylko zaangażowani i zadowoleni, ale też z czasem zmniejszyły się ich trudności z poruszaniem się i utrzymywaniem równowagi.

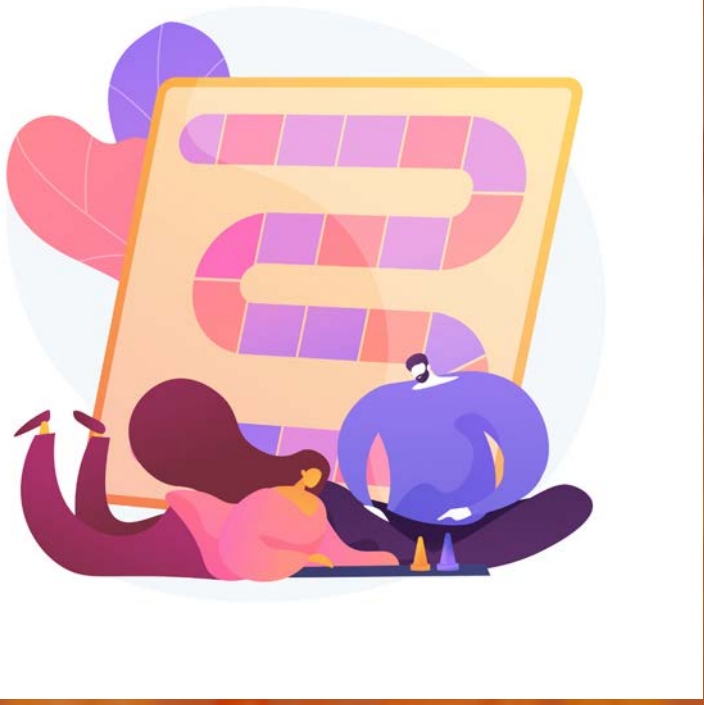
Co ważne, w większości opisywanych powyżej przypadków pozytywne efekty utrzymywały się nawet kilka miesięcy po zakończeniu badań. Gry planszowe mogą więc być długofalową strategią zapobiegania i leczenia schorzeń, z którymi zapewne każdemu przyjdzie się kiedyś zmierzyć.



Korzyści dla wszystkich

A co, jeśli żaden z wymienionych problemów nie spędza nam jeszcze snu z powiek? Czy są jakieś benefity, które możemy odczuć już dziś?

Jak najbardziej, jeszcze jak! Analogowe rozrywki są wspaniałą przeciwwagą dla zdigitalizowanego świata, w którym wciąż przenosimy wzrok z jednego ekranu na drugi. Fizyczność planszówek, ich (z reguły) spokojne tempo i konieczność skupienia uwagi pozwalają wskoczyć do innego wymiaru i wyjść z niego z uśmiechem na ustach i lżejszą głową. Gry planszowe stanowią też doskonałą sposobność do nawiązywania znajomości. Kiedy już dawno przekroczyliśmy wiek, w którym wypada pytać losowych ludzi „Czy chcesz być moim przyjacielem?", wszelkie preteksty do wspólnego spędzania czasu są na wagę złota. Dodatkowo planszówki łączą zalety wyjścia na kawę z oglądaniem filmu. Przy planszy jest miejsce na rozmowę, ale momenty ciszy nie są niezręczne, wręcz są wkomponowane w rozgrywkę (w końcu trzeba myśleć nad strategią i kontrolować sytuację na stole). Mamy również zapewnioną rozrywkę, ale bardziej angażującą niż pasywne konsumowanie treści na ekranie.



Kiedy znajomość zostanie już nawiązana, planszówki pomagają ją utrzymać. Ile razy mówiliście „Musimy się kiedyś spotkać!", po czym owe „kiedyś" nigdy nie następowało? Ciężko jest zgrać grafiki kilku osób, jeśli nie mamy konkretnego kryterium, i za każdym razem dywagować nad terminem, miejscem i aktywnościami. Łatwo zaś wpisać w kalendarz wieczorek planszówkowy w co drugi piątek lub dołączyć do już istniejącego klubu osiedlowego.

Weźmy też pod uwagę problemy ze skupieniem uwagi, które są coraz powszechniejsze. Po całym dniu pracy możemy być zbyt rozproszeni, aby obejrzeć pełnometrażowy film, lub zbyt zmęczeni na ambitną literaturę. Gry planszowe zapewniają idealny balans między zaangażowaniem a relaksem. Dają pretekst do zrobienia czegoś innego, ciekawego, do wyjścia z domu lub zaproszenia znajomych. Są świetne na rodzinne spotkania, kiedy chcemy uniknąć dyskusji o polityce. Nic tak nie ukróci perory wujka o tych złodziejach w rządzie jak podebranie mu karty, na którą się czaił.

Jeśli więc macie w otoczeniu planszosceptyków, przedstawcie im powyższe argumenty. Gry planszowe niosą ze sobą multum korzyści dla wszystkich grup wiekowych, wzmacniają więzi społeczne, wspierają pracę mózgu i wpływają pozytywnie na wiele ważnych obszarów życia. Są niczym kompleksowy suplement diety – z tym że w przeciwieństwie, do wielu suplementów, naprawdę działają.

O badaniach, o których wspomniano w tym tekście, można poczytać szerzej w artykule przeglądowym: E. Alweis, R. Alweis, *A Narrative Review of the Benefits of Board Games in Health*, „Cureus" 2025, nr 17(9). DOI: 10.7759/cureus.92484

Paulina Miodyńska

Korekta: M. Kłodowska, K. Reczyńska; Skład: A. Kucharska



znajdź grę dla siebie

jakaplanszowka.pl

RANKINGI • OPINIE • REKOMENDACJE • WYSZUKIWARKA GIER

wyszukiwarka to zaawansowane filtry, możliwość ustawiania przedziałów i kategorii

przy każdym tytule są rekomendacje podobnych gier - ze szczegółami co mają wspólnego

mapa lokacji to sklepy, kluby, eventy czy knajpy dedykowane graczom - samodzielnie je dodasz

pokazujemy na wykresie trend średniej ceny gier od 2024 roku

ODKRYWAJ GRY PLANSZOWE SZYBCIEJ I TRAFNIEJ

po podaniu swojej nazwy użytkownika z BGG przeglądasz wyniki tylko wśród swoich gier

aby wyszukiwanie nowych tytułów było przejrzyste, pomijamy gry dla dzieci, dodatki i sequele

gry można przeglądać według daty premiery, zwykle to kilka-kilkanaście tytułów miesięcznie

masz możliwość oceny gier na kilku subiektywnych skalach i nie musisz się do tego logować

na jednym ekranie można porównać kategorie i cechy kilku wybranych tytułów

jedną z baz danych jest lista youturecenzentów, a przy grach możesz obejrzeć ich filmiki

przy większości gier można zajrzeć do instrukcji, są też nasze autorskie skróty zasad

aby było łatwiej dokonać wyboru, dzielimy gry na te do kupienia w sklepach i te słabiej dostępne

PORÓWNUJ, CZYTAJ, POLECAJ

nasze recenzje są bez lania wody, tylko dwa akapity plus zdjęcia z realnej rozgrywki

skupiamy się tylko na tytułach, które już zostały wydane w języku polskim

szukasz dodatków? opinii? cen? możliwości zagrania? To nie u nas, ale linkujemy do Poczty Planszówkowej, BGG i Planszeo

też nie lubimy natrętnych reklam, więc ich u nas po prostu nie ma i nie będzie (można postawić kawę)

bezpłatny materiał reklamowy

facebook.com/jakaplanszowka

PLANETA MEPLI magazyn

jakaplanszowka.pl

Od premiery do zakupu – w czym może pomóc wyszukiwarka gier planszowych

Po co nam bazy gier

Jesień. To właśnie teraz wydawcy zasypują nas największą liczbą nowych tytułów. Uwzględniając dodruki, wznowienia i dodatki, w ciągu miesiąca uzbiera się kilkadziesiąt nowości. W skali roku jest to kilkaset premier, wśród których my – gracze – próbujemy znaleźć coś wartego uwagi. W dodatku rynek i tak jest ogromny; w najpopularniejszym polskim portalu, Planszeo, znajduje się już ponad 80 tysięcy pozycji.

Patrząc na korzystających z baz gier, można wyróżnić dwie główne grupy graczy. W pierwszej są osoby, które po prostu chcą znaleźć coś fajnego do pogrania. Nie znają dobrze rynku i to one najczęściej zadają pytania: „Ktoś poleci fajną grę kooperacyjną?", „Polecicie jakąś grę w zbieranie zasobów, która dobrze działa na dwie osoby i zajmuje około 1–2 h?", „Hej, poleci ktoś fajną grę do 200 zł?". Druga grupa to „starzy wyjadacze", którzy znają mnóstwo tytułów, sporo w swoim życiu grali i jednocześnie chcą wiedzieć, co i kiedy się pojawi oraz czy będzie to pasować do ich gustu. Obu grupom w poszukiwaniach przydają się bazy gier planszowych, dzięki którym ten ogromny rynek jest choć trochę uporządkowany. Bezdyskusyjnie największą taką bazą jest BoardGameGeek (BGG). Można w niej znaleźć ponad 180 tysięcy pozycji, chociaż wcale nie jest to baza kompletna, zwłaszcza jeżeli szukamy gier wydanych przez małe lub lokalne wydawnictwa. BGG jest znane w środowisku graczy, ale jestem daleki od stwierdzenia, że jest powszechnie znanym źródłem. Zazwyczaj osoby, które grają sporadycznie i nie żyją światem planszowym, nie mają o niej pojęcia. Początkowo sprawia też wrażenie dość nieintuicyjnej i topornej w użytkowaniu, ale z czasem okazuje się, że to wcale nie jest wada – wręcz przeciwnie.

Jest też kilka baz dostępnych w języku polskim. Najbardziej znane jest wspomniane już Planszeo (istniejące od 2021 roku). Jedną z najstarszych jest baza premier na portalu ZnadPlanszy (działa od 2013 roku). Natomiast w 2024 roku pojawiła się strona jakaplanszowka.pl, która „specjalizuje się" w narzędziach agregowania, wyszukiwania, porównywania i podpowiadania informacji o grach. Jako twórca tych założeń postaram się przybliżyć moje spostrzeżenia o potrzebach graczy, które doprowadziły do powstania takiej właśnie strony.



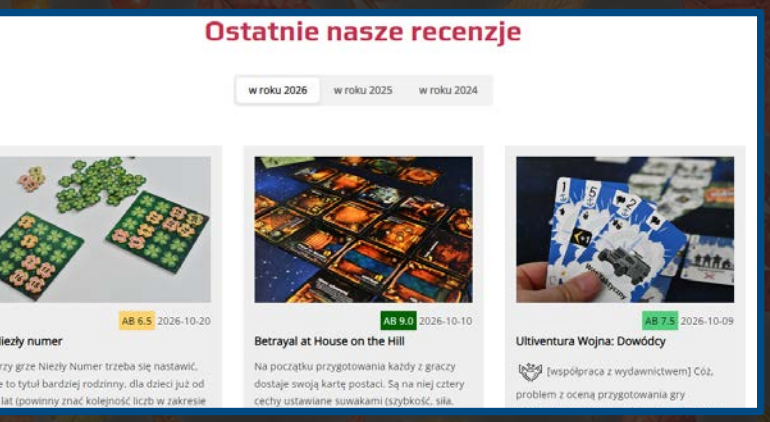
Co nowego

Najbardziej naturalnym powodem korzystania z baz gier planszowych wydaje się być monitorowanie nowości na rynku. Samodzielne śledzenie konkretnych wydawnictw – a tych jest w Polsce kilkaset – autorów, serii albo mechanik byłoby niezmiernie trudne. Zamiast tego mamy do dyspozycji kalendarze nowości czy – jak w przypadku jakaplanszowka.pl – możliwość wyfiltrowania gier po miesiącu ich premiery.

Najpopularniejszym formatem jest wrzucanie informacji w momencie, gdy pojawi się zapowiedź premiery czy kampanii crowdfundingowej. W takiej sytuacji zwykle trzeba poczekać (były przypadki, że i kilka lat) na wydanie gry. Gracze mogą przez czas oczekiwania ekscytować się plotkami i kolejnymi aktualnościami. W przypadku jakaplanszowka.pl zastosowano jednak odmienne podejście. Informacje o premierach pojawiają się na koniec miesiąca. Skłoniły nas do tego dwa wnioski. Po pierwsze, ma się pewność, że pozycja jest już dostępna w sprzedaży. Nie ma zamieszania z przesuwaniem premier albo anulowaniem zapowiedzianych gier. Po drugie, nie ma wtedy zbędnego generowania FOMO[1] ani hype'u. Często bowiem zachwyt zapowiadanym tytułem jest ogromny i trwa przez cały okres oczekiwania i pierwsze dni po premierze, po czym… przenosi się na kolejną nowość. Ma to wpływ na prezentowane wskaźniki, przykładowo średnia ocen takiej gry potrafi wówczas nagle spaść.

[1] fear of missing out (ang.) – strach przed tym, co nas omija (przyp. red.)

Nie należy zapominać, że największą pracę w przypadku nowości wykonują media społecznościowe oraz recenzenci. Jest to kolejna ogromna pula materiałów do przejrzenia. Na samym YouTubie pojawia się blisko 20 filmów o planszówkach dziennie – gameplaye, recenzje, topki, hot newsy. Jednak social media mają sporą wadę: starsze treści powoli przesuwają się coraz niżej i jeżeli szukamy, co ciekawego pojawiło się przez ostatnie pół roku, trudno do tego dotrzeć. Dlatego na jakaplanszowka.pl na stronie każdej gry jest w miarę kompletna baza youturecenzji[2] oraz indeks wszystkich youturecenzentów[3]. Dzięki temu można wyświetlić materiał swojego ulubionego recenzenta bez konieczności dodatkowego wyszukiwania.



Komu wierzyć

Z recenzjami gier planszowych łączy się jeszcze kwestia reguły wzajemności. Jeżeli recenzent otrzymuje grę do recenzji za darmo – albo nawet wydawnictwo mu za to płaci – wady gry będą raczej przedstawione w sposób delikatny. Nie chodzi tu nawet o wprowadzanie w błąd, bardziej o to, że recenzent czuje się w jakiś sposób zobowiązany i ciężko mu je wtedy mocno podkreślać czy czepiać się szczegółów. Nie jest to trudne, bo każda recenzja jest i tak subiektywna. W dodatku recenzenci najczęściej zgłaszają się po takie gry, które ich po prostu zainteresują i najpewniej im się spodobają. Zapoznanie się z tytułem, kilka rozgrywek w różnych konfiguracjach, przygotowanie materiału – to wszystko wymaga czasu, a tego w ciągu miesiąca nie ma tak dużo. We wrześniu na jakaplanszowka.pl pojawiło się 35 premier, czyli więcej niż jedna dziennie. Bezpieczniej więc od razu poprosić o taki tytuł, który pasuje do gustu, niż później szukać pozytywów na siłę. W efekcie słabsze tytuły są rzadziej recenzowane. Dlatego dobrym wskaźnikiem popularności, ale i oceny, jest liczba dostępnych youturecenzji, która na jakaplanszowka.pl pojawia się już w wynikach wyszukiwania.

Może zastanawiać, czy skoro gra ma ocenę 8,8 na BGG, to znaczy, że jest naprawdę dobra? Patrząc na ogólne rankingi i topki, na najwyższych miejscach zazwyczaj są gry duże, trudne, trwające sporo czasu, wypchane figurkami, żetonami i kartami. Takie *Gloomhaven*, *Brass*, *Twilight Imperium*, *Spirit Island*...

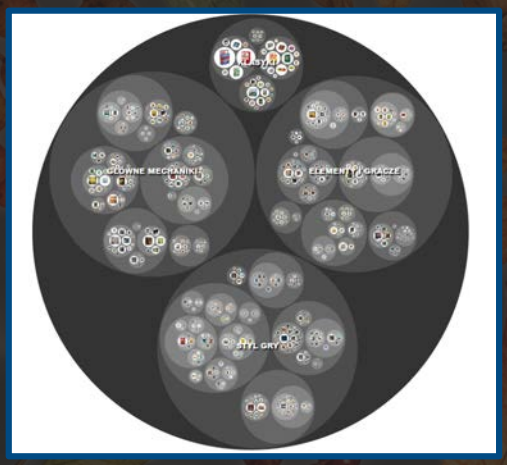
Trudno by było powiedzieć, że te gry to najlepszy wybór dla przeciętnego gracza. Ocenę często podbijają dwa współgrające mechanizmy: efekt zaangażowania i dysonans poznawczy. Jeżeli gra jest wymagająca, musimy zaangażować się w jej poznanie. Jeżeli już się zaangażujemy, konsekwentnie będziemy w nią grać. Czujemy się wyjątkowo, bo daliśmy radę przez taką grę przejść. Są też tak zwane koszty utopione: skoro zainwestowaliśmy wiele czasu i energii, teraz byłoby szkoda zrezygnować. Co więcej, nawet gdy gra nie jest dobra sama w sobie, to w takiej sytuacji zadziała dysonans poznawczy. Pomyślę raczej: „Włożyłem w coś mnóstwo wysiłku, a przecież nie jestem idiotą i nie zrobiłbym tego na darmo, więc gra musi być genialna". Im więcej czasu, pieniędzy i emocji poświęcamy tytułowi, tym trudniej będzie nam przyznać, że być może jednak jest słaby.

Z drugiej strony, mimo że każdy ma swoje preferencje i jednocześnie działają opisane wyżej mechanizmy podbijające ocenę, to rankingi zwykle prawidłowo wskazują na całkiem dobre tytuły. Ale jest kluczowe, że nie może to być ranking przygotowany przez jedną osobę, nawet przez największego guru w świecie planszówek. Trafniejsze będą takie, które są oparte na opinii wielu osób. W dodatku wnioski powinny dotyczyć zgrubnej pozycji w rankingu. Nie: „gra na pierwszym miejscu jest lepsza od gry na czwartym miejscu", tylko: „gry w pierwszej dwudziestce będą najprawdopodobniej lepsze niż te z końca zestawienia". Ranking powinien być punktem wyjścia do poszukiwań, sposobem na redukcję wyboru (zamiast analizować 500 gier, widzę 10–20 najlepszych). Dlatego na jakaplanszowka.pl gry są domyślnie sortowane według ich oceny na BGG, czyli rankingu z największą liczbą użytkowników.

W dodatku ludzie po prostu lubią topki!

To może zamiast tego bazować na opiniach użytkowników? Krótszy format, przeczytanie zajmuje chwilę i jednocześnie można poznać zdanie wielu osób. Działa tu też społeczny dowód słuszności – im więcej ludzi stwierdzi, że tytuł jest dobry, tym większa szansa, że się nim zainteresujemy.

Po analizie kilku tysięcy opinii i recenzji okazało się, że można wychwycić powtarzające się kwestie, takie jak balans, decyzyjność, regrywalność, czytelność ikon, losowość, próg wejścia, jakość wykonania... Dlatego na jakaplanszowka.pl zrezygnowaliśmy z miejsca na słowne opisy, a w zamian powstało multiwersum opinii. To 49 kwestii pokazanych w formie intuicyjnych ikonek, które każdy może błyskawicznie oznaczyć na plus albo na minus. Docelowo pozwoli to agregować opinie różnych osób, a uzupełnienie jest szybsze niż słowna wypowiedź (chociaż pewnie sprawia mniej frajdy).



[2] youturecenzja – materiał wideo o grze planszowej, opublikowany na kanale YouTube o tematyce planszowej – neologizm jakaplanszowka.pl

[3] youturecenzent – twórca cyfrowy prowadzący kanał YouTube o tematyce planszowej – neologizm jakaplanszowka.pl

Kiedy mam za duży wybór

Jeżeli na grupie planszowej pojawi się pytanie: „Jaką znacie dobrą grę dla ogranego 10-latka?", otrzymam zapewne kilkadziesiąt raczej przewidywalnych propozycji. I to wcale nie świadczy źle o rekomendujących – te polecenia zazwyczaj są sprawdzonymi, całkiem dobrymi tytułami. Będą to gry o ugruntowanej pozycji, które inni sami lubią, chociaż niekoniecznie zawsze związane z pytaniem. Wtedy – aby nieco bardziej sprofilować rekomendacje - pada dodatkowa prośba o podanie tytułów lubianych gier, które ma pytający. To jest całkiem dobre podejście, bo najłatwiej znaleźć wspólny język właśnie przez podanie przykładów.

Co ważniejsze, zazwyczaj nie szukamy gry podobnej do jakiejś konkretnej, ale raczej pasującej do naszego gustu. Pojawiają się zatem odpowiedzi w stylu: „Lubi *Arnak*, *Terraformację Marsa* i *Wsiąść do Pociągu*, *Calico* i *Azul* mu nie siadły". Na tej podstawie zdecydowanie łatwiej poznać czyjś gust. Z tego powodu na jakaplanszowka.pl powstał mechanizm obliczania podobieństwa gier. W wyszukiwarce można wskazać tytuły lubiane oraz tytuły, które nie siadły. Wyszukiwarka uwzględni te preferencje – następnie ułoży znalezione gry w odpowiedniej kolejności. Dodatkowo na każdej podstronie z grą znajdują się propozycje tytułów podobnych pod względem wielu kryteriów, m.in. mechaniki i tematyki.

Na jakaplanszowka.pl istnieje ponad 30 filtrów i blisko 200 kategorii. Można wyszukiwać gry osobno po tematyce, osobno po mechanikach obejmujących cały możliwy przekrój. Jest szereg filtrów dotyczących rozgrywki, od elementów dostępnych w pudełku i przygotowania gry (długie rozkładanie, modularna plansza), przez przebieg rozgrywki (walka z bossem, zbieranie zasobów, krótka kołderka), możliwości ruchu (po polach, po linii, po siatce), interakcję, aż po sposoby punktowania. Wyszukiwarka na jakaplanszowka.pl jest wyjątkowo rozbudowana.

Przypisanie gry do kategorii nie jest też wcale oczywiste. Na BGG działa to w ten sposób, że oznaczane są mechaniki, jeżeli chociaż na chwilę pojawią się w grze. Ale to nie jest do końca właściwe. Gra z draftem to taka, w której co rundę przekazujemy sobie karty do wyboru, a niekoniecznie taka, w której dobieramy w ten sposób tylko postać na początku gry. Dlatego na jakaplanszowka.pl przypisanie kategorii pochodzi z BGG, ale pełnoprawna obecność kategorii pojawia się dopiero wtedy, gdy zweryfikujemy, że ta mechanika faktycznie ma znaczenie w rozgrywce.

Ważne jest też odróżnienie gry podstawowej od jej reedycji, dodruku i dodatku. Okazuje się bowiem, że podstawek nie jest wcale tak dużo. Aby ułatwić wyszukiwanie, w bazie jakaplanszowka.pl są jedynie gry podstawowe wydane w języku polskim. Dzięki temu jest to raptem około 3 tysiące tytułów do przeglądania, co jest o wiele czytelniejsze.

Jakaplanszowka.pl udostępnia też możliwość porównania wielu gier na jednym ekranie. Jest to przydatne zwłaszcza wtedy, gdy stajemy przed dylematem: „Jest osiem gier w promocji, którą wybrać?". Można zobaczyć parametry kilku tytułów obok siebie zamiast przeglądania pojedynczych podstron i wybrać taki, który najbardziej nam odpowiada.

Mówiąc o mechanikach, mechanizmach i parametrach gier nie sposób nie używać terminów planszowych. Dla wielu graczy, zwłaszcza tych, którzy nie siedzą w środowisku, nawet terminy w tym artykule mogą być wyzwaniem: draft, krótka kołderka, regrywalność. Często wydawcy albo recenzenci posługują się takim żargonem dość swobodnie. Jakaplanszowka.pl jest w dużej mierze skierowana do zwykłych graczy i terminy te są wyjaśniane kontekstowo – po kliknięciu w trudniejsze słowo pojawia się dymek z wyjaśnieniem.



Pokaż mi tę grę

Gdy już coś wybierzemy, przychodzi moment, w którym chcemy zapoznać się ze specyfiką gry. Pojawiają się konkretne pytania: „W ile osób możemy zagrać (oraz na ile osób gra działa najlepiej)?" „Czy jest to gra niezależna językowo?", „Jak duże jest pudełko?". Ważne jest, aby w bazach gier planszowych te informacje były wiarygodne, kompletne i łatwe do znalezienia.

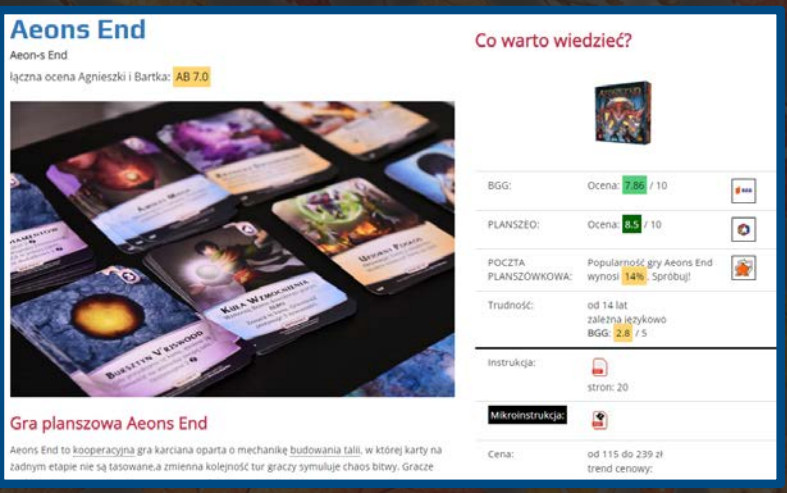
Ponieważ są to informacje obiektywne i niezmienne, jakaplanszowka.pl jest zintegrowana w tym zakresie z bazą BGG. Co ważne, wszystkie te parametry wchodzą w skład filtrów wyszukiwarki. Gdy zapytamy o gry, „które najlepiej zadziałają na cztery osoby, o poziomie trudności 2,5–3,0, w małym lub średnim pudełku, z czasem gry między 45 a 60 minut oraz będące kooperacją", w wynikach pojawią się wszystkie dostępne na rynku w Polsce tytuły spełniające te kryteria.

Nie jest to może idealny sposób, ale często kupujemy oczami. Gra musi nam się podobać. Dlatego bardzo ważne są zdjęcia i często sam od nich zaczynam przeglądanie informacji o grze. Wytrawni gracze po pierwszym rzucie oka potrafią ocenić, czy warto się tytułem zainteresować, czy jakość wykonania jest w porządku, a nawet czy będzie się w niego przyjemnie grało. Wyższy poziom to oglądanie nagrań z rozgrywek, bo dzięki nim dodatkowo poznajemy zasady i styl rozgrywki. Dla wielu osób ta forma jest też znacznie cenniejsza niż opinia recenzenta, bo pozwala na wyrobienie sobie własnego zdania.

Moim zdaniem najbardziej cenna jest możliwość zapoznania się z instrukcją przed zakupem gry. Czytanie instrukcji to dla wielu przykry obowiązek, natomiast tak naprawdę pozwala wniknąć w zawiłości zasad. Możemy wtedy łatwo ocenić, czy zasady są podobne do tytułów, które już znamy i lubimy. W instrukcji jest też zazwyczaj kompletny spis elementów oraz dostępne tryby roz-

grywki. Jakaplanszowka.pl to miejsce, gdzie są podlinkowane instrukcje do większości tytułów (82% gier wydanych w Polsce), zarówno dostępnych obecnie, jak i historycznych.

Bywają gry, w których to instrukcja jest najsłabszym elementem. Zasady są proste, można je wyjaśnić innym w kilku zdaniach, natomiast instrukcja niepotrzebnie je komplikuje albo rozrzuca w różnych miejscach. Dlatego przy wybranych grach na jakaplanszowka.pl jest do pobrania mikroinstrukcja – przygotowane przez nas kompletne zasady przedstawione dla wszystkich gier w tej samej strukturze: przygotowanie, cel, przebieg rundy, punktacja. Całość mieści się zwykle na jednej stronie A4 i początkowo tworzyliśmy je z myślą, aby bezboleśnie powrócić do rozgrywki po dłuższym czasie. Z czasem te mikrostreszczenia zaczęły pojawiać się w formie PDF-ów do pobrania.



Dobra, to ile ta gra kosztuje

Zanim poruszę temat zakupów, warto pamiętać, że z grą można zapoznać się na wiele innych sposobów. W większych miastach są biblioteki, kluby graczy czy kawiarnie z planszówkami. W całym kraju rocznie odbywa się kilkanaście większych imprez planszowych z działającymi wypożyczalniami gier. Notabene – na jakaplanszowka.pl osobnym działem jest mapa z bazą imprez i miejsc planszówkowych w całej Polsce, którą można samodzielnie uzupełniać.

Są też kilkudniowe obozy i zjazdy planszowe, sporo gier można przetestować online na Board Game Arena czy Tabletopii. Według mnie tracimy wtedy urok grania w planszówki, ale dla niektórych to równoprawny sposób rozgrywki i przede wszystkim możliwość znalezienia ludzi do wspólnego grania. Wreszcie jest Poczta Planszówkowa – inicjatywa, w której zapisujemy się na paczki z grami (zarówno trudno dostępnymi, jak i najnowszymi), a w przypadku wygranej przychodzą do nas za darmo Paczkomatem na półtora tygodnia. Płacimy tylko za wysyłkę do kolejnej osoby.

Jeżeli jednak zależy nam na posiadaniu własnego egzemplarza, pozostaje zakup. Dla niektórych informacja, gdzie grę można kupić najtaniej, jest kluczowa, ale mogą mieć znaczenie inne kwestie. Sklep powinien budzić zaufanie. Dla wielu ważne jest wspieranie lokalnych sprzedawców albo możliwość uzyskania porady, a w przypadku zakupu online ważny jest stan opakowania, szybkość przesyłki i transparentność całego procesu.

Jakaplanszowka.pl pokazuje trend zmiany ceny (średniej, najtańszej i najdroższej oferty) przy każdej grze, od 2024 roku. Pozwala to oszacować, czy tytuł będzie drożeć albo czy aktualna promocja rzeczywiście jest atrakcyjna. Jest też bezpośredni link do strony o tej grze na Planszeo, gdzie najłatwiej jest znaleźć i porównać aktualną cenę w kilku sklepach. To też pośrednio dodatkowa informacja – sklep na takiej liście można uznać za zaufany. Jeżeli nie śpieszymy się z zakupem, cenne będą również alerty cenowe. Czasem warto poczekać, bo promocje w świecie planszowym potrafią przekroczyć 90%.

Pojawienie się baz gier planszowych miało ogromne znaczenie w świecie planszówek i jest obecnie gigantycznym wsparciem dla graczy. Zwłaszcza wtedy, gdy nie ma jednej odpowiedzi na pytania: „Czy grę warto kupić?", „Czy chcę grę kupić?" oraz „Czy warto ją kupić właśnie teraz?". Liczę, że istnienie jakaplanszowka.pl dla wielu z Was okaże się przydatne. Korzystajcie!

Po potrzebach graczy i stronie jakaplanszowka.pl oprowadzał jej twórca, dr Bartłomiej Iwańczak

Korekta: M. Stachniuk; Skład: A. Kucharska





LISTOPADOWA KOLOROWANKA

GEEKOWY HOROSKOP

Listopad przynosi długie wieczory i coraz chłodniejsze dni. To też doskonały pretekst, żeby częściej rozkładać planszę. Tym razem gwiazdy postanowiły zajrzeć nie tylko w przyszłość, ale również do planszówkowych pudełek. Każdy znak otrzymał we wróżbie inną grę, dopasowaną do jego charakteru i upodobań – oczywiście wszystko z przymrużeniem oka.

Baran (21.03–19.04)



Nadchodzący miesiąc to czas, by działać. *Rising Sun* to coś dla Ciebie – negocjacje, sojusze, konflikty i decyzje, które potrafią zmienić sytuację na planszy szybciej, niż zdążysz powiedzieć: „Jeszcze jedna runda". Będziesz odważnie realizował swój plan, nawet jeśli reszta stołu dopiero zacznie się zastanawiać, czy aby na pewno jest to dobry pomysł. W listopadzie gwiazdy radzą jednak czasem policzyć do trzech, zanim rozpoczniesz kolejną wielką ofensywę.

Byk (20.04–20.05)



Ten miesiąc sprzyja spokojnemu budowaniu czegoś, co z każdą rundą będzie wyglądało coraz lepiej. *Miodny Bzyk Spółka z o.o.* pozwoli Ci zarządzać własnym ulem, zbierać nektar i cierpliwie rozwijać pszczelą produkcję. Lubisz, gdy każda podjęta decyzja przynosi konkretny efekt, a w tej grze planowanie się opłaca. Nie ma pośpiechu – najlepsze rezultaty pojawiają się wtedy, gdy odpowiednio połączysz kilka pozornie drobnych działań. Twoja konsekwencja może sprawić, że przeciwnicy długo nie zauważą, jak bardzo odjechałeś im punktowo.

Bliźnięta (21.05–20.06)



To będzie okres sprzyjający Twojej ciekawości i zamiłowaniu do kombinowania. *Mindbug* daje Ci dokładnie to, czego potrzebujesz: proste zasady, dużo decyzji do podjęcia i możliwość zaskoczenia przeciwnika w najmniej spodziewanym momencie. Twoja elastyczność pozwoli Ci szybko zmieniać plan, gdy sytuacja na stole zacznie wyglądać inaczej, niż zakładałeś. Będziesz analizować ruchy przeciwnika, jednocześnie zastanawiając się, czy przypadkiem nie masz już w głowie trzech kolejnych scenariuszy. I każdy zakończony Twoją wygraną.

Rak (21.06–22.07)



Listopad zachęca do spokojnych rozgrywek, w których można zanurzyć się bez reszty i na chwilę zapomnieć o całym świecie. *Domek* będzie dla Ciebie niczym planszówkowe spełnienie marzeń o stworzeniu własnego, przytulnego miejsca. Będziesz urządzać kolejne pomieszczenia z większym zaangażowaniem, niż niektórzy urządzają prawdziwe mieszkania. Twoja troska o szczegóły sprawi, że szybko zaczniesz zastanawiać się, gdzie najlepiej postawić każdy element. Najważniejsze będzie jednak to, że przy Twojej planszy od razu zrobi się jakoś przytulniej.

Lew (23.07–22.08)



W tym miesiącu będziesz miał niejedną okazję, by pokazać wszystkim, kto naprawdę potrafi zarządzać wielkim przedsięwzięciem. *Ark Nova* pozwoli Ci zbudować nowoczesne i imponujące zoo, a także przyciągać odwiedzających. Lubisz rozmach, a tutaj zdecydowanie będzie na czym zawiesić oko. Nie zadowolisz się przeciętnym wynikiem, skoro możesz stworzyć zwierzęcy ogród, o którym będą mówić przy sąsiednim stole. Twoja ambicja może sprawić, że będziesz planować kolejne ruchy z miną dyrektora wielkiej korporacji.



Panna (23.08–22.09)

Panno, listopad będzie Twoim miesiącem, bo lubisz, kiedy nawet najmniejszy element większej układanki ma swoje znaczenie. *Podwodne Miasta* pozwolą Ci budować własną sieć pod powierzchnią oceanu i rozwijać ją zgodnie z przemyślanym planem. Mnogość zależności i możliwości z pewnością nie będzie Cię przerażać – wręcz przeciwnie, właśnie to najbardziej Cię zainteresuje. Zanim wykonasz ruch, prawdopodobnie przeanalizujesz wszystkie możliwe konsekwencje, ale i tak znajdziesz sposób na zdobycie dodatkowych punktów.

Waga (23.09–22.10)



Ten czas będzie sprzyjał Twojemu zamiłowaniu do elegancji, harmonii i podejmowania dobrze wyważonych decyzji. *Calico* pozwoli Ci tworzyć kolorowe kołderki, przyciągać koty i jednocześnie pilnować, żeby każdy fragment układanki znalazł swoje miejsce. Twoje poczucie estetyki szybko stanie się jednym z największych atutów. Problem pojawi się wtedy, gdy perfekcyjny element okaże się kompletnie niepasujący do planu. Gwiazdy radzą: w listopadzie wybieraj sercem... ale punktuj głową.



Skorpion (23.10–21.11)

Nie lubisz, gdy wszystko jest oczywiste – zdecydowanie bardziej interesują Cię tajemnice, ukryte zamiary i sytuacje, w których trzeba czytać między wierszami. Dlatego świetnie odnajdziesz się w *Kronikach Zbrodni*, gdzie spostrzegawczość i łączenie pozornie niepasujących do siebie faktów są na wagę złota. Będziesz analizował każdy szczegół, podejrzewał każdego i zapewne stworzysz teorię, której nikt przy stole się nie spodziewał. A kiedy wreszcie wskażesz winnego, spojrzysz na resztę z miną mówiącą: „Przecież to było oczywiste".

Strzelec (22.11–21.12)



W tym miesiącu to *Projekt Gaja* zabierze Cię w kosmos, gdzie będziesz rozwijać swoją frakcję, kolonizować planety i szukać nowych możliwości. Twoja ciekawość sprawi, że zamiast trzymać się jednej bezpiecznej ścieżki, chętnie sprawdzisz kilka różnych kierunków rozwoju. Lubisz, gdy gra daje poczucie wielkiej skali, a tutaj zdecydowanie ją odczujesz. Możliwe, że w pewnym momencie spojrzysz na planszę i pomyślisz: „A gdybym jednak zrobił coś zupełnie innego?". I właśnie wtedy zacznie się najciekawsza część rozgrywki.



Koziorożec (22.12–19.01)

Listopad będzie miesiącem cierpliwego planowania i konsekwentnego realizowania założonego celu. *Carnegie* pozwoli Ci rozwijać przedsiębiorstwo, zarządzać pracownikami i rozsądnie inwestować w kolejne przedsięwzięcia. Nie potrzebujesz spektakularnych akcji. Będziesz patrzeć kilka tur do przodu i dokładnie kalkulować, kiedy najlepiej wykorzystać swoje możliwości. Twoja cierpliwość może zirytować współgraczy, zwłaszcza gdy okaże się, że każdy wcześniejszy ruch był częścią większego planu.

Wodnik (20.01–18.02)



To czas eksperymentowania i szukania rozwiązań, które nie przyszłyby do głowy większości graczy. *Anachrony* zabierze Cię do postapokaliptycznej przyszłości, gdzie nawet czas można potraktować jako zasób. To zdecydowanie wystarczy, żeby pobudzić Twoją wyobraźnię. Zamiast zastanawiać się, czy dana strategia jest rozsądna, będziesz sprawdzać, czy da się ją jeszcze bardziej skomplikować. Paradoksalnie właśnie Twoje nietypowe podejście może przynieść bardzo konkretne rezultaty.



Ryby (19.02–20.03)

W listopadzie będziesz spokojnie odkrywać, obserwować i łączyć pozornie niepasujące do siebie elementy. *Trekking przez historię* pozwoli Ci odbyć niezwykłą podróż przez najważniejsze wydarzenia z dziejów ludzkości. Twoja ciekawość i zamiłowanie do opowieści sprawią, że szybko zaczniesz zwracać uwagę nie tylko na punkty, ale również na historie ukryte na kartach. Będziesz układać swoją podróż, pilnując chronologii i szukając wydarzeń, które najlepiej pasują do Twojego planu. Każda kolejna karta może otworzyć przed Tobą zupełnie nową ścieżkę do zwycięstwa.

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



RECENZJE

DZIAŁ RPG

KOLORO-WANKA

HOROSKOP

PORADNIK

PLANETA MEPLI
magazyn

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

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

