NR 1 (7) | STYCZEŃ 2026

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY



OFRENDA
MEKSYKAŃSKIE ŚWIĘTO ZMARŁYCH

PROBLEMY GRACZY
I JAK JE ROZWIĄZAĆ

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIE
RELACJA Z WAWAGRA

PLANETA MEPLI POLECA
GRY DLA BABCI I DZIADKA


PLANETA MEPLI magazyn
NOWY ROK
TO NOWE WYZWANIA,
POMYSŁY I WYDARZENIA
JESTEŚMY DLA WAS!
2026
JEŚLI LUBICIE TO, CO ROBIMY
I CHCECIE WIĘCEJ CIEKAWYCH
ARTYKUŁÓW W 2026 ROKU –
POSTAWCIE NAM NOWOROCZNĄ KAWĘ.
KAŻDE WSPARCIE TO KROK
W STRONĘ KOLEJNEGO NUMERU
PEŁNEGO PASJI
I PLANSZÓWKOWEJ MAGII!
SUPPI.PL/PLANETAMEPLI

Witamy Was w pierwszym numerze w 2026 roku!

Początek nowego roku to zawsze dobry moment, by spojrzeć na świat gier świeżym okiem. To wydanie otwiera kolejny rozdział naszej wspólnej przygody z planszówkami – pełnej emocji, spotkań i nieustannej ciekawości.

Zaczynamy od przeglądu nadchodzących premier; już teraz budzą one spore zainteresowanie wśród graczy o różnych gustach. Testujemy, które spośród nich mają szansę zagościć na stołach na dłużej, a które najlepiej sprawdzą się, jako szybka, przyjemna rozgrywka w gronie rodziny lub znajomych.

Szczególne miejsce w tym numerze poświęcamy grom, które idealnie nadają się do **grania z seniorami**. Nasza meplowa ekipa zaproponowała tytuły, które nie przytłaczają nadmiarem reguł, a jednocześnie angażują i dają dużo satysfakcji. Wierzymy, że planszówki mogą stać się pięknym tematem do międzypokoleniowych spotkań, wspomnień i śmiechu przy wspólnym stole.

Z polecanych miejsc na spotkania przy planszy tym razem zabieramy Was do **Klubu Marynarki Wojennej**, gdzie gry stają się pretekstem do rozmów i wspólnego spędzania czasu. Byliśmy także na **WawaGra** – wydarzeniu pokazującym siłę i energię planszówkowej społeczności. Dzięki naszej fotorelacji możecie poczuć atmosferę tamtych spotkań: pełnych entuzjazmu, premierowych rozgrywek i spontanicznych dyskusji nad stołami. To właśnie takie eventy przypominają, że planszówki to nie tylko pudełka i instrukcje, ale przede wszystkim ludzie.

Jak zawsze – nie mogło zabraknąć recenzji. W tym numerze przyglądamy się zarówno tytułom strategicznym i przygodowym – takim jak *Saltfjord* czy *Knarr* – jak i grom bardziej przystępnym, idealnym na rodzinne granie, wśród których znajdziecie m.in. *Ofrendę*, *Trekking przez świat*, *Lokomotywę* czy karciane spojrzenie na serię gier *Azul*. Dla fanów karcianek przygotowaliśmy również recenzję *Słowiańskiej kniei*, która sięga po motywy bliskie naszej kulturze i mitologii.

Kontynuujemy cykl **Problemy graczy i jak je rozwiązać**. Tym razem skupiamy się na wyzwaniach związanych z ograniczonym budżetem. Pokazujemy, że dobre granie nie musi oznaczać dużych wydatków, a przemyślane wybory potrafią dać mnóstwo satysfakcji.

Dla tych, którzy chcą lepiej rozumieć mechaniki rządzące grami, przygotowaliśmy również przystępne wprowadzenie do mechaniki **worker placement** – jednej z najpopularniejszych i najbardziej uniwersalnych mechanik we współczesnych planszówkach.

Nie zapomnieliśmy także o miłośnikach RPG. W artykule poświęconym **roli muzyki w budowaniu narracji** pokazujemy, jak dźwięk potrafi wzmocnić emocje, pogłębić imersję i sprawić, by sesja na długo pozostała w pamięci graczy. To subtelne narzędzie, które – odpowiednio użyte – może całkowicie odmienić przebieg opowieści.

Pierwszy numer w 2026 roku to zaproszenie do wspólnego grania, odkrywania i rozmów. Mamy nadzieję, że znajdziecie w nim inspiracje do kolejnych rozgrywek, rodzinnych spotkań i planszówkowych wieczorów, które najlepiej rozpoczynać od pytania: „W co dziś gramy?".

Z planszówkowymi pozdrowieniami
Redaktorzy Naczelni
Magdalena Solarz i *Marcin Adamczyk*

Redaktorzy:
Magdalena Solarz
Marcin Adamczyk
Marta Choińska-Młynarczyk
Paulina Miodyńska
Paweł Podgórski
Adam Ponikiewski
Bartek Smaś
Kornelia Szpak

Korektorzy:
Paweł Ciuła
Adrian Gawin
Monika Jóźwiak-Bociąg
Magdalena Kłodowska
Katarzyna Kukla
Monika Stachniuk
Kamila Reczyńska

Skład magazynu:
Rafał Bartos
Michalina Chudzińska
Ania Kucharska
Natalia Lukina
Julia Mroczek
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Kinga Pieczyńska
Julia Szafoni

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

W TYM MIESIĄCU...

6 **Z ŻYCIA REDAKCJI**
W CO GRALIŚMY W TYM MIESIĄCU?

8 **PLANETA MEPLI**
POLECA DLA BABCI I DZIADKA

13 **PREMIERY**
NOWOROCZNE

17 **WYDARZENIA**
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

18 **RODZINNE SPOTKANIA**
KLUB MARYNARKI WOJENNEJ

21 **WAWAGRA**
FOTORELACJA

24 **OFRENDA**
MEKSYKAŃSKIE ŚWIĘTO ZMARŁYCH

27 **KNARR**
I RÓŻNE OBLICZA WIKINGÓW

31 **TREKKING PRZEZ ŚWIAT**
PODRÓŻE MAŁE I DUŻE

34 **SALTFJORD**
NORDYCKI SPOKÓJ I SZTORMY

38 **OH CRAB!**
CZYLI URATUJ KRABA

41 **POLA KWIATÓW**
GDY PLANSZÓWKA JEST OGRODEM

43 **AZUL 5122**
W KARCIANYM RYTMIE

46 **SŁOWIAŃSKA KNIEJA**
KĘDY DROGA DO SWAROGA



48 **LOKOMOTYWA**
CZYLI ZABAWA Z TUWIMEM

52 **PROBLEMY GRACZY**
I JAK JE ROZWIĄZAĆ

55 **WORKER PLACEMENT**
DLACZEGO KOCHAMY MEEPLE





58 **JAK WYKORZYSTAĆ MUZYKĘ**
DO WZMOCNIENIA NARRACJI W SESJI RPG

62 **PLANSZOOPOWIADANIE**

68 **GEEKOWY HOROSKOP**
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA?

Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

1/2026



Tokaido

Przemierzaj Japonię bez pośpiechu, zbierając widoki, smaki i niezapomniane wspomnienia.



Ślimaki

Ślimacza wojna totalna: każdy ruch może być atakiem, a każda tura – Twoją ostatnią. Tajne planowanie akcji + broń nie zawsze konwencjonalna = chaos totalny.





Nowa Ziemia

Kolejny świetny tytuł od Reinera Knizii, tym razem przenoszącego nas do Szkocji oraz Irlandii.



Tyrants of the Underdark

To bezwzględny wyścig o władzę: budujecie talię, by siać zniszczenie na planszy, przejmować lokacje i wycinać w pień konkurencję, zanim ona wytnie Was.





Coatl
Składasz kolorowego węża, który wygląda, jakby właśnie wrócił z karnawału w Meksyku.



Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia
To wyścig z narastającym zagrożeniem – czy Drużyna Pierścienia wypełni swoją misję, zanim Nazgûle i armie Cienia pogrążą Śródziemie?



Hitster Bingo
Od ABBY po Linkin Park – sprawdź, jak dobrze znasz największe muzyczne hity.



Klonowa Dolina
W *Klonowej Dolinie* nasza drużyna ma za zadanie zorganizować wiosenny festyn. Wygramy, jeśli najbardziej uświetnimy jego obchody.





Mr. Jack
Gra w kotka i myszkę w wiktoriańskim Londynie. Czy zdołasz schwytać Kubę Rozpruwacza, zanim zniknie w ciemności?

PLANETA MEPLI

Poleca na Dzień Babci i Dziadka



https://bit.ly/49rGGFP



http://bit.ly/44LyUE4



Wydawnictwo: Mattel

Scrabble

Scrabble – gra, którą pokochają wszystkie babcie! A jeżeli Twoja lubi rozwiązywać krzyżówki i szuka nowych słownych wyzwań, *Scrabble* będzie dla niej idealnym prezentem. Ta gra jest jak krzyżówka, ale... tworzona na planszy! Dzięki niej Twoja babcia będzie mogła pokazać, kto w rodzinie najlepiej „umie w literki".

2-4 ∞ 10+

Magdalena

Uga Buga!

Macie czasem wrażenie, że świat pędzi zbyt szybko? Męczy Was wszechobecna technologia? Przenieście się na chwilę do czasów prehistorii, kiedy życie było dużo prostsze! Chociaż... czy na pewno? *Uga Buga*! to gra, w której staracie się powtórzyć sekwencje dźwięków i czynności, które wykorzystywali jaskiniowcy, by się porozumiewać (tak było, nie kłamię!). Robicie to po to, aby wywalczyć sobie tytuł wodza plemienia. Nie jest to takie łatwe, bo z każdą kolejną dorzuconą na stos kartą wypowiedź robi się coraz dłuższa i... bardziej wymagająca. Gra to świetny trening koncentracji, ćwiczenie pamięci i – przy okazji – kopalnia śmiechu. Odstawcie więc na chwilę maczugi i pokażcie, że władzę można sobie wywalczyć nie siłą, ale właśnie jaskiniową elokwencją. Uga aka yanka, ha!

3-8 20 min 7+

Adrian



Wydawnictwo: Rebel

Gorący ziemniak

To gra, która zwykle wywołuje śmiech przy stole. Zero skomplikowanych zasad, tylko szybkie pytania i jeszcze szybsze przerzucanie „gorącego ziemniaka". Dziadek może wykazać się błyskotliwością i refleksem, a wnuki będą piszczeć z radości. Idealny sposób na rozruszanie rodzinnego spotkania i wspólne żarty.

2-8 ∞ 5+

Kornelia



Wydawnictwo: Alexander



Szachy

Szachy to klasyk, przy którym ludzie zacieśniają relacje od setek lat. Ich ponadczasowość, spokojne tempo, prosta, choć angażująca, rozgrywka sprawiają, że przy szachownicy bardzo łatwo znaleźć wspólny język. Niespieszne partie sprzyjają rozmowie i pozwalają naprawdę dobrze poznać drugą osobę – jej sposób myślenia, cierpliwość czy poczucie humoru. Dla dziadków to także świetny moment, by przekazać wnukom wiedzę i umiejętności. Przy okazji *Szachy* ćwiczą pamięć, logiczne myślenie i koncentrację, co jest szczególnie ważne dla seniorów.

2 ∞ 6+

Paulina

Pergola

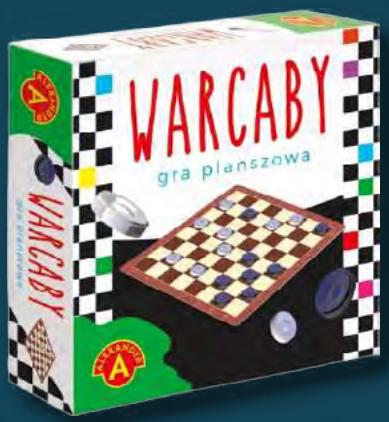
Pergola to spokojna, relaksująca gra strategiczna, w której projektuje się piękny ogród i przyciąga do niego owady. Nie wymaga pośpiechu ani zapamiętywania miliona zasad. Można grać, jednocześnie rozmawiając lub popijając herbatę. Świetnie ćwiczy umiejętność planowania i daje przyjemność z tworzenia czegoś harmonijnego. Babcia doceni estetykę i delikatny klimat oraz poczuje satysfakcję z dobrze zaplanowanego ogrodu.

1-4 45 min 10+

Kornelia



Wydawnictwo: Rebel



Wydawnictwo: Alexander

Warcaby

Warcaby, czyli ponadczasowa, prosta w zasadach gra, którą wielu dziadków pamięta jeszcze ze swojego dzieciństwa. Jednocześnie to świetna gra strategiczna, która uczy planowania i logicznego myślenia. Rozgrywa się ją na planszy 8×8 pól. Gracze poruszają na ukos pionkami (zazwyczaj w kształcie krążków) po ciemnych polach i zbijają pionki przeciwnika, przeskakując przez nie. Pionek, który dotrze do ostatniego rzędu planszy, staje się damką i zyskuje większą swobodę ruchu. Celem gry jest unieruchomienie lub zbicie wszystkich pionków przeciwnika.

2 20 min 5+

Ania



Wydawnictwo: Foxgames

Reef

Reef to barwna i lekka gra logiczna, w której tworzycie własną rafę koralową z plastikowych elementów. Zasady są bardzo proste: dobieracie kartę, dokładacie klocki zgodnie z ikonami, a jeśli powstały układ spełnia wymagania odnośnie do wysokości i kolorów – zdobywacie punkty. Mimo nieskomplikowanej mechaniki gra daje przyjemne poczucie planowania – każda karta działa zarówno „na teraz", jak i „na przyszłość". Reguły są czytelne, a rozgrywka przyjemna, z delikatną nutą rywalizacji, dzięki czemu szybko odnajdą się w niej gracze w każdym wieku. To świetny wybór na rodzinne spotkania i wspólną zabawę.

3-4 | 40 min | 8+

Marcin

Magnetic

Zamiast kolejnej krzyżówki czy serialu zaproponujcie babci i dziadkowi mały pojedynek… na magnesy! W *Magnetic* na zmianę dokładacie swoje magnetyczne kamienie na wyznaczonym sznurkiem polu, starając się ułożyć je tak sprytnie, by nie przyciągnęły innych. Jeśli przy Waszym ruchu magnesy się połączą, trzeba zebrać całą złączoną gromadkę z powrotem na rękę. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kamieni. Proste zasady, dużo śmiechu i odrobina strategii, przy której dziadek zaprezentuje swój talent taktyczny, a babcia udowodni, że ma najlepszy plan na wygraną. Ta gra potrafi skleić nie tylko magnesy, lecz także rodzinę przy wspólnym stole.

1+ | 10 min | 9+

Kasia





Wydawnictwo: Nasza Księgarnia

Qwirkle

Qwirkle to prosta, ale genialna gra logiczna, podczas której gracze układają rzędy z kafelków – w jednym kolorze z różnymi symbolami albo w innych barwach, ale z tym samym symbolem. Za każdą poprawnie ułożoną linię zdobywają punkty. Mimo nieskomplikowanych zasad gra daje sporo satysfakcji i wymaga planowania kilku ruchów naprzód. To ponadczasowy klasyk, który bawi i łączy pokolenia – zarówno młodszych, jak i starszych graczy.

2-4 | 30+ min | 6+

Marcin

Hitster

Zamiast pytać babcię i dziadka, czy pamiętają tę piosenkę, odpalcie *Hitstera* i pozwólcie, by to muzyka wywołała wspomnienia. Ta gra zabierze Was w podróż w czasie – od klasyków sprzed dekad po hity ostatnich lat. W polskiej wersji nie brakuje rodzimych przebojów, przy których dziadkowie z pewnością bawili się na potańcówkach. A co, jeśli nie przepadają za współczesnymi kawałkami? Po prostu je usuńcie – rozgrywka nic na tym nie straci. Trochę rywalizacji, dużo śmiechu i morze nostalgii przy każdej odgadniętej piosence.

2-10 | 30 min | 16+

Kasia



Wydawnictwo: TM Toys

Dixit

Zamiast zwykłej posiadówki przy kawie, zaproście babcię i dziadka do świata pełnego wyobraźni! W *Dixit* każdy staje się narratorem, który opisuje swoją kartę w taki sposób, by część graczy odgadła hasło, a część... jednak się nie domyśliła. Reszta wybiera spośród swoich kart tę, która najlepiej pasuje do podpowiedzi narratora – i zaczyna się zabawa w zgadywanie! Wygrywa ten, kto pierwszy dobiegnie do mety. Proste zasady, piękne ilustracje i mnóstwo śmiechu sprawią, że wspólne popołudnie zamieni się w prawdziwą podróż przez krainę fantazji.

3-6 | 30 min | 8+

Monika



Wydawnictwo: Rebel



Wydawnictwo: Ravensburger

Memory

Memory to prosta gra polegająca na odnajdywaniu par takich samych kart. Warto często w nią grać z dziadkami, bo doskonale ćwiczy pamięć, co w ich wieku jest bardzo ważne. Karty są odwrócone obrazkami do dołu, a gracze na zmianę odkrywają po dwie, starając się zapamiętać ich położenie. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej par. Obecnie dostępnych jest wiele wersji tematycznych tej gry, o różnym poziomie trudności. Można więc wybrać taką, która najlepiej odpowiada zainteresowaniom babci czy dziadka.

3-8 | 20 min | 6-99

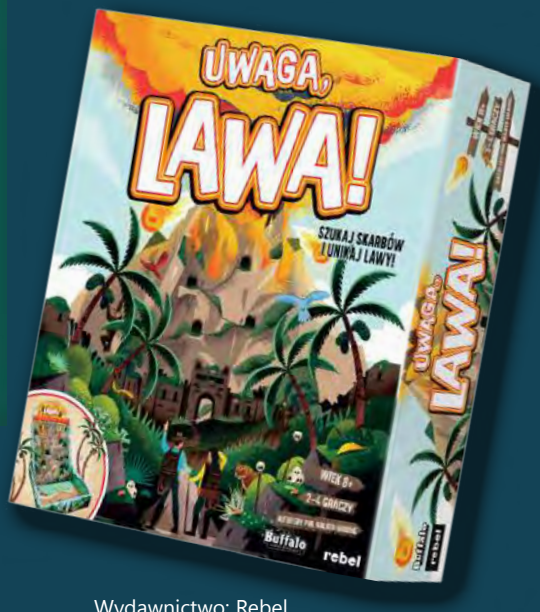
Ania

Uwaga, lawa!

Zamiast kolejnej tysięcznej już partyjki w karcianą wojnę, zaproście lepiej babcię i dziadka na tropikalną przygodę u stóp wulkanu! W *Uwaga, lawa!* gracze wspinają się po zboczach wulkanu, zbierając kolorowe klejnoty i unikając lawowych kamieni, które – z „lekką" pomocą przeciwników – mogą zepchnąć ich na sam dół. Proste zasady, emocjonujące decyzje i sporo śmiechu sprawią, że przy stole zrobi się naprawdę gorąco. Idealna gra na szybki, pełen emocji pojedynek pokoleń!

3-4 | 25 min | 8+

Monika



Wydawnictwo: Rebel



Wydawnictwo: Rebel

Takenoko

Fantastyczna gra z przystępnymi zasadami, która świetnie sprawdzi się we wspólnej zabawie z babcią i dziadkiem! Rozgrywka oferuje wiele możliwości działania: od pielęgnowania pól bambusa po osiąganie różnorodnych celów z kart. Łączy w sobie elementy strategiczne i losowe, a modułowe pole sprawia, że każda partia wygląda inaczej. Gra jest lekka i wciągająca. Idealna, by spędzić razem czas i stworzyć nowe rodzinne wspomnienia. Warto też sięgnąć po dodatek *Takenoko: Chibis*.

3-4 | 45 min | 8+

Magda



Wydawnictwo: IPN, Trefl

Kolejka

Kolejka to powrót do czasów młodości Twoich dziadków. Czasów, w których liczył się spryt, cierpliwość i... dobre kontakty! Wystarczy rozłożyć planszę, by przenieść się do realiów PRL-u, kiedy nawet codzienne zakupy były nie lada wyzwaniem. Podczas gry z dziadkami z pewnością szybko się dowiesz, kim był spekulant i jakie produkty można było kupić w Pewexie. Nutka nostalgii gwarantowana!

2-5 | 60 min | 12+

Magdalena



Wydawnictwo: Nasza Księgarnia

Ekosystem 2 – Rafa koralowa

Zaproście dziadków do podwodnego świata i wspólnie stwórzcie barwny, pełen życia ekosystem rafy koralowej. Tutaj każdy ruch ma znaczenie. Waszym zadaniem jest ułożenie przepięknie ilustrowanych kart ryb, krabów i ośmiornic tak, aby cały ekosystem funkcjonował jak najlepiej. Gra rozwija spostrzegawczość, umiejętność planowania i logiczne myślenie, a przy tym zapewnia mnóstwo frajdy i śmiechu. To świetna okazja do pobycia razem i wspólnego odkrywania morskich tajemnic.

2-6 | 20 min | 8-108

Magda

PREMIERY STYCZNIA

PAWEŁ PODGÓRSKI I KATARZYNA KUKLA

Wchodzimy w nowy rok – pełen świetnych planszówek i dobrej zabawy! Styczeń 2026 zapowiada się dość spokojnie, jeśli chodzi o premiery. Wydawcy dopinają katalogi i dopiero rozkręcą machinę ogłoszeń oraz zapowiedzi. Mimo to na sklepowych półkach pojawi się kilka tytułów, w które warto zagrać. Pamiętaj jednak, że kalendarz wydawniczy lubi płatać figle – część premier może przesunąć się na kolejne miesiące. Oby tym razem obeszło się bez takich niespodzianek.

DEWAN

2–4 | 40 min | 10+



rebel

Budzi się nowy dzień, a zapasy znów maleją. Zwijasz obóz i ruszasz w nieznane, szukając surowców – w zakolu rzeki, wśród gór, na pustyni. Przemierzasz lasy, strzegąc ognia, który grzeje i wskazuje drogę. Nacisk sąsiednich plemion rośnie, ale Ty nie ustępujesz – tę historię napiszesz po swojemu.

Dewan to dynamiczna, rywalizacyjna gra strategiczna łącząca rozmieszczanie elementów z zarządzaniem ręką i wyścigiem. W trakcie partii wybierasz, które karty terenów dobierzesz na rękę, a potem używasz ich, by rozstawiać obozy w kluczowych regionach, zanim ubiegną Cię przeciwnicy.
Zwyciężysz, jeśli mądrze wykorzystasz ukształtowanie terenu i zrealizujesz wybrane cele, a zbieranie jagód oraz rozwijanie sztuki ognia przełoży się na dodatkowe punkty zwycięstwa.

DIXIT: KIDS

3–6 | 25 min | 6+



rebel

W niedzielę Naczelny Kictonosz organizuje przyjęcie urodzinowe. Wszystko jest już dopięte na ostatni guzik – poza zaproszeniami, które nadal nie zostały wysłane! Naczelny Kictonosz i jego stażyści krzątają się w pośpiechu jednak mają jeszcze sporo marchewek do skrojenia, a zaproszenia muszą zostać rozesłane przed końcem tygodnia.

Dixit Kids to zupełnie nowa odsłona popularnej gry rodzinnej, w której wymyślasz i odgadujesz skojarzenia do ilustracji na kartach. Zaprojektowano ją z myślą o najmłodszych i choć możesz działać, wcielając się w jedną z dwóch ról, cała rozgrywka jest w pełni kooperacyjna. Twoim celem jest zaprosić na urodziny Naczelnego Kictonosza jak najwięcej króliczków. Żeby to osiągnąć, musisz spróbować odczytać emocje gości i wyrazić je za pomocą ilustracji, które masz do dyspozycji.

WORMS: GRA PLANSZOWA

2–4 | 45 min | 10+



NASZA RECENZJA W 2. NUMERZE

rebel

Znane z komputerowych ekranów robale meldują się na planszy, a Ty od razu wpychasz je w sam środek bitwy. Pełzasz po mapie, podbierasz skrzynki z uzbrojeniem i kombinujesz, jak wyeliminować rywali, zanim to oni wyeliminują Ciebie. Teren potrafi jednak zaskoczyć: woda zalewa pole bitwy, wiatr psuje idealne strzały, a miny, beczki z ropą i wybuchające banany zamieniają każdy plan w loterię.

Worms: Gra planszowa to dynamiczna, rodzinna strategia z humorem i (nie)kontrolowanym chaosem. W swojej turze musisz wybrać robala, poruszasz nim, dobierasz broń i odpalasz ją – każdy sprzęt działa inaczej. Po akcji rozpatrujesz kartę zrzutu, a gdy w talii pojawi się Nagła Śmierć, robi się naprawdę brutalnie i gra znacząco przyspiesza. Wygrywasz, jeśli po ostatniej rundzie na mapie zostanie Ci najwięcej robali.

NIEZWYKŁE STWORZENIA

1–4 | 40–80 min | 14+



OGRY GAMES

Tajemnicza wyspa odkryta na krańcu świata okazuje się domem dla niezwykłych, fantastycznych stworzeń – od puchatych kulek futra po potężne gady o imponujących kłach. Wieść o tym miejscu szybko obiega świat i przyciąga odkrywców oraz miłośników przyrody. Ty też wyruszasz, by zbadać jej sekrety i zobaczyć te osobliwości na własne oczy.

Niezwykłe Stworzenia to strategiczna gra planszowa, która łączy rozmieszczanie robotników z budowaniem tableau. Mechanika oparta na dwóch sześciokątnych planszach i interakcjach między sąsiednimi polami wprowadza element logicznej łamigłówki: liczy się nie tylko to, gdzie staniesz, ale też to, co znajduje się obok. Każda decyzja wpływa na pozyskiwanie zasobów i uruchamianie efektów specjalnych, dzięki czemu rozgrywka oferuje dużą głębię i różnorodność.

WŁADCA PIERŚCIENI: DWIE WIEŻE WCIĄGAJĄCA GRA KARCIANA

1–4 | 20 min | 10+



rebel

Druga część epickiej opowieści Tolkiena ożywa na kartach – Frodo i Sam niosą Jedyny Pierścień ku Górze Przeznaczenia, Merry i Pippin wpadają w ręce orków, a Aragorn rusza tropem porywaczy przez Rohan i Fangorn.

Władca Pierścieni: Dwie Wieże – Wciągająca gra karciana to kooperacyjny tytuł oparty na zbieraniu lew, w którym realizujesz cele bohaterów i współtworzysz bieg opowieści. W każdej rundzie zagrywasz karty, trzymasz się koloru wyjściowego, a zdobyte lewy pomagają (lub przeszkadzają) w wykonaniu zadań postaci. Pełna kampania obejmuje 18 rozdziałów, a karty Białej i Czarnej Wieży otwierają nowe strategie oraz stawiają przed drużyną świeże wyzwania. Każda partia to kolejny krok w historii i sprawdzian, czy współpraca wystarczy, gdy stawka rośnie.

UTRACONE ŚWIATŁA

2 | 20 min | 10+



Orly czuje, że coś jest nie w porządku: kryształ w różdżce ładuje się zbyt długo, jakby moc uciekała – we mgle czai się mrok, który wysysa energię z odłamków krążących wokół Amanaar. Orly rusza tropem Utraconych Świateł, chcąc rozwiązać tajemnicę, nawet nie przypuszcza, że część dawnych sprzymierzeńców stanie przeciwko niemu.

W *Utraconych światłach* dwóch graczy rywalizuje o regiony Amanaar, dowodząc drużynami zwierzęcych postaci. Na start dobierasz 10 z 27 pięknie ilustrowanych kart. W swojej turze zagrywasz kartę i wykonujesz liczbę akcji równą jej wartości: rekrutujesz zwolenników lub przesuwasz ich po mapie. Gdy spotykasz wroga, obaj wybieracie potajemnie lidera bitwy, rozpatrujecie zdolności i sumujecie siłę. Jeśli przegrasz bitwę, usuń swoją drużynę ze spornego obszaru. Jeśli wygrasz, zdobywasz dominację. Gra kończy się, gdy jednej ze stron zabraknie postaci na mapie lub obu skończą się karty; potem punktujesz obszary – wygrywa gracz z wyższym wynikiem.

DRAGON ECLIPSE

1–2 | 60–120 min | 14+



AWAKEN REALMS

Witaj w świecie *Dragon Eclipse* – przygodowej planszówce, w której oswajasz Mystlingi, żywiołowe istoty zamieszkujące ten świat. Wspierasz je, trenujesz i pomagasz im realizować osobiste cele, a w nagrodę zdobywasz karty i budujesz coraz potężniejsze talie swoich ulubieńców.

Zebrane karty wykorzystujesz w taktycznych starciach na arenie: łączysz efekty w kombosy, planujesz sekwencje i pokonujesz przeciwników w systemie łatwym do opanowania, ale dającym mnóstwo miejsca na sprytne zagrania. A do rozwiązania jest jeszcze tajemnica Zaćmienia, którą krok po kroku odkrywasz w kampanii obejmującej 12 scenariuszy – po drodze zyskujesz sprzymierzeńców, ale też tworzysz sobie wrogów. W grze znajdziesz także dwa dodatkowe tryby: Gracz kontra Gracz, czyli pojedynek na arenie, oraz roguelite – samodzielną eskapadę nastawioną na walkę, a nie fabułę. A ponieważ gra stawia na wysoką regrywalność, za każdym razem łatwo trafisz na nowe wyzwania.

LUTNIK: SZTUKA INSTRUMENTU

1–4 | 90–150 min | 14+



LUCKY DUCK GAMES

Lutnik: Sztuka instrumentu przenosi Cię do złotej ery muzyki klasycznej w Europie Zachodniej – czasu, gdy kunszt rzemieślników spotykał się z wirtuozerią wykonawców i sławą kompozytorów pokroju Bacha, Mozarta czy Beethovena.

Rozgrywka łączy ukrytą licytację z rozmieszczaniem pracowników: zarządzasz zasobami, by w swoim warsztacie budować instrumenty, a jednocześnie zabiegasz o względy historycznych protektorów, korzystając z dynamicznie zmieniającego się osobistego tableau akcji i bonusów. Sam wybierasz kierunek rozwoju: możesz inwestować w usprawnianie ekipy, sięgać po dodatkowe bonusy i budować przewagę tam, gdzie najbardziej Ci pasuje – przez występy, szkolenie praktykantów, rozbudowę pracowni albo wzmacnianie reputacji lutnika. Różnorodne cele i sposoby punktowania sprawiają, że do zwycięstwa prowadzi więcej niż jedna ścieżka.

MARVEL DICE THRONE: X-MEN

2–6 | 20–40 min | 8+



LUCKY DUCK GAMES

Marvel Dice Throne: X-Men to dynamiczna gra karciano-kościana, w której tempo rozgrywki podkręca emocje. Tytuł korzysta ze sprawdzonej formuły serii *Dice Throne* i pozwala Ci wcielić się w kultowych bohaterów X-Men z uniwersum Marvela. Każda postać ma własny komplet kości, talię kart i planszę, więc inaczej planujesz ruchy w zależności od wybranego mutanta.

Rzucasz kośćmi, aktywujesz potężne zdolności i atakujesz przeciwnika, a zdobywane punkty walki wydajesz na ulepszenia lub karty akcji. Kombinujesz, ryzykujesz i szukasz najlepszych sekwencji, aby przechylić szalę starcia na swoją stronę.

TRICKERION: SZTUKI TAJEMNE

1–4 60–180 min 14+



PORTAL GAMES.

Do świata iluzji i rywalizujących ze sobą magów wkracza tajemniczy Mag – mistrz dawno zapomnianych sztuk. Jego obecność zmienia układ sił i otwiera nowe możliwości dla adeptów magii scenicznej.

Rozszerzenie *Sztuki Tajemne* wprowadza do *Trickeriona* nową postać, dodatkowe lokacje oraz unikalne akcje i zaklęcia. Po każdej rundzie Mag przemieszcza się wozem do kolejnej lokacji w Magorii, a Ty w miejscu, które odwiedził, zyskujesz dostęp do nowego zestawu akcji. Jego zaklęcia pełnią rolę wyjątkowych składników: zwiększają Twoją swobodę w kompletowaniu elementów i planowaniu sztuczek. Mag potrafi także zasilać Odłamki Trickeriona, a do Twojej ekipy mogą dołączyć jego słudzy – Golem, Zmiennokształtny, Figlarz i Widmo – jako unikatowe postacie, każda z własną, potężną zdolnością specjalną.

WYNALAZCY ZNAD POŁUDNIOWEGO TYGRYSU

1–4 90–120 min 12+



PORTAL GAMES.

Wynalazcy znad Południowego Tygrysu przenoszą Cię do Bagdadu epoki Abbasydów. Wcielasz się w wynalazcę, który chce zachwycić świat pomysłowymi konstrukcjami: wymyślasz urządzenia, budujesz je, testujesz i publikujesz – a każdy z tych etapów to osobna akcja, oparta na wcześniejszym postępie projektu (czasem przygotowanym przez innego gracza). Rozwijasz warsztat, szkolisz rzemieślników i wzmacniasz swoje wpływy w trzech gildiach, by zyskać dostęp do cennych pól akcji i punktów na koniec partii.

Twoje działania napędzają kości w czterech kolorach: umieszczasz je na wielbłądach, aktywujesz kafle i pracujesz nad wynalazkami, a „oświecanie" pozwala ulepszać kości, zwiększając ich wartość. Gdy testujesz wynalazki, przesuwasz swój statek po rzece, odblokowując nowe kafle do rozbudowy warsztatu, pasywne zdolności i natychmiastowe premie – z nich budujesz sprawny silniczek. Rzemieślnicy z czasem stają się lepsi, ale też drożsi, więc planujesz nie tylko to, co zrobisz teraz, lecz także to, ile zapłacisz później. Całość to wymagające euro z dobrze pomyślanym trybem solo sterowanym talią kart.

PREMIERY NIESPODZIANKI

? ? ?



PORTAL CON 26
17 stycznia, Superauto.pl Stadion Śląski

Jak co roku, w styczniu podczas PortalConu wydawnictwo Portal Games przedstawia plany wydawnicze na nadchodzący rok. Podczas tego eventu śląski wydawca zawsze przygotowuje premierę-niespodziankę. W tym roku będą to aż trzy niespodzianki! Nie możemy się doczekać!

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

STYCZEŃ 2026

17 STYCZNIA | CHORZÓW

Portalcon to jednodniowe targi organizowane przez wydawnictwo Portal Games. Wielkie święto wszystkich graczy i fanów gier bez prądu.
Czekają na Was:

- ogłoszenie planów wydawniczych Portal Games na 2026 rok!,
- konkursy z nagrodami,
- spotkania z autorami,
- gamesroom z grami do wypożyczenia,
- konwentowy sklep z promocyjnymi cenami planszówek wydawnictwa,
- możliwość zagrania w gry, które dopiero wejdą na rynek.

https://portalcon.pl/

23–25 STYCZNIA | WARSZAWA

Zjava to konwent Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki Avangarda. Impreza poświęcona przede wszystkim wszelkiego rodzaju grom bez prądu (m.in. planszówkom, LARP-om, grom RPG, karciankom).
Organizatorzy zapewniają:

- prelekcje, pokazy, warsztaty,
- wspaniałą zabawę z nowymi i starszymi grami,
- kadrę wolontariacką, która pomoże Wam poznać gry od podszewki i zadba o Wasz komfort podczas całego wydarzenia,
- możliwość zakupienia wyjątkowego rękodzieła.

https://zjava.pl/

31 STYCZNIA–1 LUTEGO | STASZÓW

Con-Ar to kameralne wydarzenie mieszczące się w murach Staszowskiego Ośrodka Kultury. Jest wydarzeniem stawiającym na integrację, rozwijanie swoich pasji, pogłębianie zainteresowań oraz nawiązywanie nowych znajomości.
Na odwiedzających będą czekać:

- strefa gier retro,
- gamesroom z grami planszowymi i karcianymi,
- sesje RPG.

https://www.facebook.com/events/2317095282127337/

STO GIER, DZIESIĄTKI OSÓB, JEDNA SPOŁECZNOŚĆ



Rodzinne Spotkania Planszówkowe w Klubie MW w Gdyni

Od marca 2024 roku w Klubie Marynarki Wojennej w Gdyni odbywają się Rodzinne Spotkania Planszówkowe. To inicjatywa, która z miesiąca na miesiąc przyciąga coraz więcej pasjonatów gier planszowych – zarówno z wojskowego środowiska, jak i spoza niego. O tym, jak to wszystko się zaczęło i jak wygląda dziś, rozmawiamy z Karoliną Junik – instruktorką w Klubie MW, która na co dzień pracuje w tym miejscu i odpowiada za całą inicjatywę.

Skąd wziął się pomysł na organizację Rodzinnych Spotkań Planszówkowych w Klubie MW?

To miejsce, które doskonale integruje środowisko wojskowe. Klub MW to przestrzeń otwarta na inicjatywy społeczne, sprzyjająca integracji rodzin żołnierzy. Naturalnie stał się idealnym miejscem dla realizacji naszego pomysłu. Dzięki jego otwartości mogliśmy rozpocząć regularne spotkania. Sala Kolumnowa przy Bulwarze Nadmorskim to nie tylko przestrzeń – to też klimat, świetna lokalizacja i historia. To najpiękniejsza sala naszego klubu, który niegdyś był hotelem – pierwszym tak dużym obiektem na gdyńskim wybrzeżu, ważnym dla Marynarki Wojennej i dla miasta. To tutaj gen. Józef Unrug organizował śniadania dla oficerów Marynarki Wojennej, tutaj odbywały się najsłynniejsze bale II RP, jak Bal Starych Kawalerów czy Bal Wełniany, a bywał u nas również Kornel Makuszyński. O tych ciekawostkach często wspominamy uczestnikom naszych spotkań – wiele osób jest naprawdę zaskoczonych historią obiektu, co dodatkowo nadaje klimatu spotkaniom.

Dlaczego właśnie Klub Marynarki Wojennej?

Pomysł zrodził się... w domu. Przez długi czas graliśmy w planszówki z rodziną i przyjaciółmi. Nasze szafki z grami dosłownie pękały w szwach. Wciąż kupowaliśmy nowe tytuły, testowaliśmy, wciągaliśmy w tę pasję kolejne osoby. W końcu znajomi, zwłaszcza z wojskowego środowiska, zaczęli pytać, czy nie można by spotykać się częściej – nie tylko w domowym gronie.

Gdy cofniesz się myślami do początków tej inicjatywy, jakie wspomnienie pojawia się jako pierwsze?

Na początku była nas garstka – 10, może 15 osób. Pamiętam, jak się cieszyliśmy, gdy na jednym ze spotkań pojawiło się 20 graczy. To było ogromne osiągnięcie! Dziś mamy problem... z miejscem – bo pojawia się zwykle ponad 40 osób, więc każdy stół jest dosłownie na wagę złota. Szczególnie miło wspominamy lipcowe spotkanie, kiedy po raz pierwszy zabrakło nam stołów – w pośpiechu wyciągaliśmy dodatkowe z zaplecza, a myśl, że sala nie mieści już wszystkich chętnych, była dla nas niezwykle wzruszająca i dodała nam skrzydeł.

Kim są osoby, które zasiadają przy stołach podczas Rodzinnych Spotkań Planszówkowych?

To bardzo różnorodna grupa. Mamy całe rodziny z dziećmi, ale też pojedyncze osoby, pary, a także seniorów. Wiek i doświadczenie w planszówkach nie mają znaczenia. Najważniejsza jest chęć do wspólnej zabawy i integracji. Nasza społeczność jest otwarta i bardzo pomocna – doświadczeni gracze chętnie tłumaczą zasady, pokazują nowe tytuły i uczą mniej zaawansowanych uczestników.

Zapraszamy dzieci w każdym wieku, jednak zawsze wraz z dorosłym opiekunem – to ma być wspólny, rodzinny czas spędzony przy jednym stole. Rodzice przychodzą nawet z bobasami w wózkach. Dysponujemy planszówkami, w które można grać już od drugiego roku życia, a dla najmłodszych mamy spory zasób zabawek i układanek, m.in. od CzuCzu, więc zawsze znajdzie się coś odpowiedniego do wieku dziecka.

Zdarza się też, że dołączają do nas turyści, którzy znajdują informację o spotkaniach na portalu trojmiasto.pl albo dostrzegają plakat w gablocie przed Klubem Marynarki Wojennej – witamy ich zawsze z wielką sympatią.



Które tytuły królują na stołach?

Preferujemy eurogry – mamy wielu fanów klasyków, takich jak *Wsiąść do pociągu*, *Puerto Rico*, *Carcassonne*, *Agricola* czy *Na skrzydłach*. Dużą popularnością cieszą się też wszystkie części *Azula*, a także *Splendor*, *Pola kwiatów*, *Wyprawa do Eldorado* czy *Mlem*: *Agencja kosmiczna*. Dla bardziej zaawansowanych uczestników przygotowujemy również rozgrywki w *Diunę: Imperium*.

Czy uczestnicy muszą mieć własne gry?

Nie – i to jest jeden z filarów naszej inicjatywy. Gry planszowe są drogie, co często stanowi barierę. Dlatego od początku staraliśmy się stworzyć wspólną przestrzeń, gdzie każdy może zagrać bez konieczności kupowania własnych zestawów. Udział w spotkaniach jest całkowicie bezpłatny i tak pozostanie – kluby wojskowe, których w całej Polsce jest ponad 100, nie prowadzą działalności zarobkowej, więc możemy skupić się na misji integracyjnej, a nie na sprzedaży biletów. Dzięki wsparciu kilku wydawnictw mamy możliwość testowania gier, wypożyczania ich do klubu, a czasem także przekazywania ich uczestnikom do domu. Gracze przynoszą też własne egzemplarze, co bardzo wzbogaca nasze spotkania. Klubowa biblioteka liczy już ponad 100 tytułów, które na bieżąco uzupełniamy – cieszymy się z każdej ofiarowanej gry, propozycji współpracy oraz z każdego wypożyczenia od wydawców.

Jakie znaczenie ma inicjatywa dla społeczności wojskowej?

Bardzo duże. Planszówki to nie tylko rozrywka – to sposób na integrację, budowanie relacji, spędzanie czasu z rodziną i znajomymi w sposób aktywny i twórczy. W środowisku wojskowym, gdzie często brakuje przestrzeni do takich działań, spotkania przy planszówkach okazują się świetnym rozwiązaniem. Cieszymy się, że możemy łączyć ludzi wokół wspólnej pasji i promować takie inicjatywy właśnie w Klubie MW.

Co trzeba zrobić, aby do Was dołączyć?

Wystarczy przyjść! Spotykamy się raz w miesiącu w Sali Kolumnowej Klubu Marynarki Wojennej przy bulwarze w Gdyni, zazwyczaj w sobotę, w godzinach 11.00–14.00. Szczegóły i terminy publikujemy z wyprzedzeniem w mediach społecznościowych i na stronie klubu. Zapisy nie są obowiązkowe, ale jeśli ktoś wcześniej zapowie swoją obecność, łatwiej jest nam przygotować odpowiednią liczbę stołów. Sala jest w stanie pomieścić nawet 120 osób jednocześnie, choć na razie nasze rekordy frekwencyjne to 50–60 graczy. Nie trzeba mieć własnych gier ani być ekspertem – wystarczy chęć do wspólnej zabawy.



Patrząc w przyszłość – w jakim kierunku chcecie rozwijać Rodzinne Spotkania Planszówkowe?

Jesteśmy w trakcie uruchamiania spotkań planszówkowych przeznaczonych wyłącznie dla dorosłych – pojawią się w ofercie klubu już od stycznia. Rozważamy również stworzenie stałego kółka dla najbardziej zaangażowanych uczestników. Chcemy dalej rozbudowywać naszą bibliotekę gier, korzystając m.in. ze wsparcia wydawnictw i darczyńców. W przyszłym roku planujemy zorganizować co najmniej jeden turniej oraz jeden planszówkowy maraton. Rozwijamy inicjatywę krok po kroku, wsłuchując się w potrzeby naszej społeczności.

Rodzinne Spotkania Planszówkowe w Gdyni to świetna okazja, by oderwać się od codzienności i spędzić czas w gronie pasjonatów. Planszówki łączą pokolenia, budują wspólnotę i – jak widać – potrafią przerodzić się w coś znacznie większego niż tylko rozrywka. Udział w spotkaniach jest bezpłatny, a próg wejścia wyjątkowo niski – wystarczy wolne sobotnie przedpołudnie i odrobina chęci, by usiąść przy jednym ze stołów.

Rodzinne Spotkania Planszówkowe – Klub Marynarki Wojennej

ul. Zawiszy Czarnego 1, Gdynia

https://klubmw.wp.mil.pl/

Spotkania odbywają się raz w miesiącu w wybraną sobotę, w godzinach 11.00–14.00
Udział w spotkaniach jest bezpłatny.

https://www.facebook.com/profile.php?id=100057089066015

Artykuł powstał we współpracy z Klubem Marynarki Wojennej w Gdyni.





RELACJA Z WYDARZENIA

Teraz tylko kolejka... To już?!

Tegoroczna trzecia już edycja WawaGra odbyła się w mikołajkowym terminie (6–7.12). Dla nas, jako uczestników, było to pierwsze spotkanie z tym wydarzeniem. Po dotarciu pod PGE Narodowy w Warszawie zostało nam tylko znalezienie odpowiedniego wejścia. Było to o tyle utrudnione, że w tym samym czasie w obrębie stadionu odbywało się równolegle kilka innych wydarzeń. Brakowało jasnego oznaczenia – jakiegoś dużego banera, który informowałby, że to właśnie tutaj znajduje się wejście na WawaGra. Pomogło nam to, że przed przyjazdem obejrzeliśmy zeszłoroczny filmik, na którym organizator pokazywał, gdzie jest wejście i jak wygląda przestrzeń wydarzenia.

Samo wejście przypominało trochę schron przeciwatomowy, jak z gier czy filmów postapokaliptycznych. Jedyną różnicą było to, że stały tam roll-upy, a na ścianach wisiały wydrukowane strzałki, prowadzące bezpośrednio do oficjalnego wejścia. W tym miejscu minęliśmy się z pierwszymi uczestnikami eventu, niosącymi torby wypełnione kupionymi grami – co najmniej po jednej w każdej ręce!

Spodziewałem się kolejek przy wejściu, jednak skanowanie biletów poszło gładko i bez problemów. Niespodzianką natomiast okazało się to, że krytykowany w internecie problem z szatniami (w sobotę szatnie zapełniły się niedługo po rozpoczęciu imprezy), w niedzielę już nie istniał – przynajmniej w momencie naszego przyjścia. Na szczęście organizator, nauczony doświadczeniem poprzednich edycji, zapewnił wieszaki wolnostojące, które znajdowały się m.in. na hali wystawców, gdzie każdy, kto chciał, mógł zostawić swoją kurtkę czy płaszcz.

Chodźmy w prawo, tam jest luźniej!

Przestrzeń przeznaczona dla wystawców była gęsto wypełniona uczestnikami, a także stoiskami – jedne mniejsze, drugie większe, ale każde zapraszało swoją ekspozycją do odwiedzenia. Wydawać by się mogło, że przejścia wypełnione ludźmi będą utrudniać dostęp do półek z grami, jednak nie było z tym żadnego problemu. Tłum nie powodował zatorów, ruch odbywał się naturalnie, choć chaotycznie, ale to nieodłączna cecha takich miejsc.









Pierwsze planowane obejście sali z założenia miało polegać na przejściu jej dookoła, a przynajmniej taki był plan. Praktyka natomiast pokazała, że kluczyliśmy między półkami, stołami, paletami i przejściami – co chwila coś przyciągało naszą uwagę i od razu ruszaliśmy w tym kierunku. Taki mętlik trwał mniej więcej do godziny obiadowej, później w przejściach zrobiło się jakby luźniej i można było w spokoju przemieszczać się od stoiska do stoiska.

Wielu wystawców oferowało możliwość rozegrania partii przy ich stoisku, na specjalnie przeznaczonych do tego stolikach. Gracze byli tam pod stałą opieką animatorów wydawnictw, którzy tłumaczyli zasady i upewniali się, że rozgrywka przebiega bez zakłóceń. Czasem na wolny stolik trzeba było chwilę poczekać (w naszym przypadku działała zasada: gracze mają już dużo komponentów rozstawionych na planszy, więc chyba są blisko końca gry), a czasem można było podejść i od razu usiąść. W ten sposób udało nam się zagrać w takie tytuły jak *Nowa Ziemia* i *Pola Kwiatów* od Wydawnictwa Nasza Księgarnia oraz *Rezerwat* od Portalu. Gdy gra była popularna, wydawcy prowadzili system zapisów na rozgrywkę, co było naprawdę sprytnym rozwiązaniem: uczestnicy mogli cieszyć się wydarzeniem, a o umówionej godzinie pojawiali się na stoisku.

To może teraz na górę?

Tuż nad salą wystawców znajdowała się strefa prototypów, gdzie uczestnicy mogli rozegrać partie w gry, które dopiero powstają, często zaskakujące pomysłem czy wykonaniem. Można tu było znaleźć wszystko: od gier imprezowych, karcianych, wyścigowych po strategiczne, ekonomiczne i kooperacyjne. Pełen wachlarz przeróżnych pomysłów – każdy mógł znaleźć coś interesującego, przetestować oraz, co ważne, podzielić się swoimi uwagami i przemyśleniami bezpośrednio z twórcami tych gier. Najbardziej zaintrygowała nas gra *Pipe Fixion* (także tym subtelnym nawiązaniem do tytułu filmu), w której wcielaliśmy się w role hydraulików łączących rury. To gra typowo imprezowa z nieskomplikowanymi zasadami, której pierwszą partię skończyliśmy słowami: „To co, jeszcze raz?".

Przemieszczając się po kolejnych piętrach (tak, impreza odbywała się na czterech piętrach), można było także pomalować figurki, sprawdzić swoje umiejętności dowódcze i taktyczne w grach bitewnych, rozegrać sesję RPG, a także aktywnie spędzić czas, grając w gry wielkoformatowe.

Oczywiście równie ważnym pomieszczeniem jak sala wystawców była zajmująca całe piętro gralnia. W swojej bibliotece oferowała blisko 500 tytułów, co sprawiało, że każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Jedynym, w moim odczuciu, mankamentem tego miejsca był fakt, że na przygotowanych listach gry nie zostały ułożone alfabetycznie. Może to tylko mój perfekcjonizm, ale o wiele łatwiej byłoby szukać tytułów na konkretnej stronie niż wertować po kolei wszystkie kartki. Na szczęście lista leżała na stole, za którym siedziała obsługa gralni, więc jeśli miało się jakieś pytania lub gry nie było na liście, można było zapytać o nią bezpośrednio. Znalazły się też dostarczone przez wydawnictwa tytuły spoza listy, dlatego warto zapamiętać: „kto pyta, nie błądzi". Dodatkowym atutem było także to, że z wirtualną listą gier można było zapoznać się jeszcze przed wydarzeniem.

Samo pomieszczenie było duże i wypełnione stołami: małymi, dużymi, okrągłymi i zupełnie nieokrągłymi. Duży plus dla organizatorów za różnorodność – w końcu jedni wolą prostokątny stół, inni okrągły. Nam udało się bez problemu wypatrzyć stolik, przy którym roze-











graliśmy partyjkę, dwie, a może i trzy w wybraną przez nas grę *Ostoja* od wydawnictwa Rebel. Tytuł pozornie prosty w swoich zasadach sprawił, że planowanie i układanie kombinacji kafelków weszło na wyższy poziom. Pierwsza partia, zakończona ewidentnym niedosytem i uczuciem przykrótkiej kołderki, zapoczątkowała serię kolejnych rozgrywek.

Wyżej?

Na samej górze znajdowały się: strefa bistro oferująca obiady (nie na każdą kieszeń), sala zabaw dla najmłodszych oraz sala prelekcyjna, do której udało nam się dotrzeć na ostatnie wystąpienie pt. „Gambit recenzuje... a Oliwia wie, co sprzedaje, czyli wiedza planszowa z dwóch frontów". Autorzy przyznali, że pomysł narodził się na Festiwalu ALEgramy: po wysłuchaniu prelekcji, z którą się nie zgadzali, postanowili przygotować własną – jako komentarz i kontrapunkt. Tak przynajmniej to odebraliśmy. Moim zdaniem pomysł był względnie dobry na pierwsze 10 minut, potem temat się wyczerpał. Pozostały czas spędziliśmy na słuchaniu opowieści o tym, jak wygląda praca w sklepie z planszówkami i czym różni się od pracy recenzenta gier planszowych. Tutaj żadnych odkryć nie było. Finalnie ta prelekcja okazała się dla nas bardziej odpoczynkiem od tłumu i zgiełku niż faktycznym źródłem nowych informacji.

Sama przestrzeń bistro była miłym zakątkiem, gdzie można było usiąść i zjeść (także swoje przyniesione kanapki), spokojnie porozmawiać, załatwić interesy czy po prostu odpocząć od gwaru i zgiełku.

Warto tutaj także wspomnieć, że w tym roku swoją premierę miała aplikacja WawaGra, w której mogliśmy znaleźć przede wszystkim praktyczną mapę pięter, a także informacje o wydarzeniach (prelekcjach) i wystawcach. Pomysł dobry, bo nie trzeba było za każdym razem błądzić, żeby coś znaleźć. Na stoisku organizatora dostępne były również wydrukowane mapy, więc jeśli ktoś nie chciał korzystać z aplikacji lub używał innego systemu niż Android, miał zapewnioną alternatywę.

To co, do zobaczenia za rok?

Śmiało mogę powiedzieć, że WawaGra to obecnie jedno z największych wydarzeń planszówkowych w Polsce. W zeszłym roku frekwencja osiągnęła poziom ponad ośmiu tysięcy uczestników, a w tym roku mogło być ich jeszcze więcej. Stadion PGE Narodowy jest świetnie skomunikowany z miastem – tramwaje, autobusy, pociągi, metro: każdy znajdzie coś dla siebie. Na plus zaliczam rozplanowanie przestrzeni, liczbę wystawców i dostęp do gier.

Niestety zewnętrzne oznakowanie terenu pozostawiało sporo do życzenia i nie ułatwiało życia uczestnikom. Jeśli ktoś z Was planuje odwiedzić to miejsce w przyszłym roku po raz pierwszy, polecam obejrzeć wspomniany na początku filmik na YouTube, bo impreza jest duża, ale niewidoczna z zewnątrz. Hałas, gwar i liczbę ludzi trudno zaliczyć do negatywów czy pozytywów, ponieważ to nieodłączny element imprez tego typu. Ważne jest natomiast, aby była przestrzeń, w której można usiąść i spokojnie odpocząć czy zjeść (polecam zabrać swój prowiant) – i tutaj organizatorzy stanęli na wysokości zadania.

Warto mieć na uwadze, że jeśli chce się upolować jakiś fajny tytuł (długo wyczekiwany, rzadki czy po prostu upragniony), najlepiej przyjść już na samo otwarcie, żeby zaraz po przekroczeniu progu być gotowym do „walki".

Czy były dobre promocje? Były! Czy były tytuły, które się wyprzedały? Były – i to nawet w mniej niż w minutę (potwierdzona informacja od jednego z wydawców)! Czy wyszliśmy z plecakiem pełnym nowych gier? Jeszcze jak! Czy widzimy się za rok? Niewykluczone!

Rafał Bartos



OFRENDA

meksykańskie święto zmarłych

2–4 | 60 min | 14+



***Ofrenda* od brytyjskiego wydawnictwa Osprey Games to przepięknie wydana gra planszowa inspirowana meksykańskim świętem zmarłych *Día de los Muertos*.**

W pudełku znajdziesz: instrukcję, solidnie wykonane cztery kolorowe ołtarzyki (ofrendy), karty ze zdjęciami zmarłych, planszetkę rodziny oraz dwa płócienne woreczki: niebieski na żetony świeczek i pomarańczowy na te z kwiatami aksamitki. Dodatkowo mamy do dyspozycji karty i żetony do gry z wariantem wspólnych celów oraz kostkę do gry w trybie solo. Nie zabrakło również świetnie wykonanego notesu na punkty – dzięki miniaturowym ofrendom proces podliczania wyników staje się bajecznie prosty!

Gracze podczas rozgrywki budują jasne, kolorowe i zachęcające ołtarze z darami dla zmarłych. **Twoim celem jest stworzenie najatrakcyjniejszej ofrendy – im piękniejszy ołtarzyk, tym więcej duchów Twoich bliskich Cię odwiedzi.** By osiągnąć ten cel, będziesz z wielką starannością dobierać karty z portretami członków rodziny i odpowiednio ozdabiać ofrendę, tak by przyciągnąć ich dusze. Warto zwrócić uwagę na to, że karty ze zdjęciami poszczególnych krewnych są dwustronne – z jednej strony portret jest oświetlony płonącą świeczką, a z drugiej zaciemniony. **Co ważne, na koniec gry punktować będą tylko rozświetlone portrety!** Pobierając kartę z planszy rodziny, umieszczamy ją w ofrendzie ciemną stroną do góry i tylko dzięki naszym kolejnym ruchom możemy wpłynąć na to, by fotografia została rozświetlona.

Día de los Muertos to święto zmarłych obchodzone 1 i 2 listopada w Meksyku. W tym czasie Meksykanie z miłością wspominają swoich bliskich i wierzą, że dusze zmarłych krewnych odwiedzają ich domy. Dlatego właśnie budują barwne ofrendy, czyli ołtarzyki ze zdjęciami członków rodziny, z ich ulubionymi przekąskami i napojami, a także pomarańczowymi i żółtymi kwiatami aksamitek, *papel picado* (kolorowym papierem), *calaveras* (kolorowymi czaszkami z cukru) czy z solą.

Jak to zrobić? Każda postać należy do innej gałęzi rodziny, co jest oznaczone symbolem w odpowiednim kolorze i kształcie w górnej części fotografii. Dodatkowo w obrębie tego symbolu znajduje się miniaturowa ilustracja odzwierciedlająca upodobania danego członka rodu co do oczekiwanego daru. Może to być: *calaveras* – cukrowa barwna czaszka, *papel picado* – kolorowy papier, a także woda, sól bądź owoce.

Jeżeli spełnisz życzenia swoich przodków i odpowiednio ich rozmieścisz – uwzględniając określone więzy rodzinne i dary, które chcą mieć blisko siebie – okażą Ci swoją wdzięczność, odwiedzając Twoją ofrendę i rozświetlając swój portret. Oj, muszę przyznać, że planowanie tego, by każdy z krewnych był umieszczony obok ulubionych członków rodziny i z dala od jedzenia czy napojów, których nie lubi, jest nie lada wyzwaniem!



Zasady gry są bardzo proste i szybkie do wytłumaczenia. Przygotowanie gry również jest błyskawiczne. Gracze wybierają kolor swojej ofrendy, otrzymują trzy żetony z kwiatami aksamitki oraz trzy losowe karty krewnych do ręki. Następnie należy przygotować planszetkę rodziny, rozkładając na niej cztery zgaszone portrety oraz cztery świeczki z widocznymi celami. Obok umieszcza się stosik z portretami krewnych, rozświetloną stroną do góry. Dzięki temu, że widzimy ich preferencje co do darów i gałąź rodziny, do której należą, możemy z wyprzedzeniem zaplanować swoje ruchy. Chyba że... przeciwnik będzie miał podobny pomysł i uprzedzi nas, zabierając daną kartę w swojej turze. W zasięgu wszystkich graczy należy umieścić woreczki z aksamitkami i świeczkami. Gra obejmuje 12 tur, a podczas każdej z nich gracz wykonuje trzy ruchy obowiązkowe i dwa opcjonalne:

- wybiera jeden portret spośród czterech widocznych na planszy rodziny, po czym może, lecz nie musi, wziąć świeczkę;
- uzupełnia puste miejsce nową kartą z portretem przodka oraz świeczką (jeżeli wziął ją w poprzednim ruchu);
- układa kartę z fotografią w swojej ofrendzie, po czym może, lecz nie musi, umieścić świeczkę lub kwiat aksamitki w polu, które zostało otoczone przez fotografie krewnych.

Co ważne, żetony świeczek, tak jak i karty krewnych, są dwustronne. Początkowo świeczkę umieszcza się w ofrendzie stroną do góry z widocznym celem – niektóre z nich można spełnić podczas gry (np. będziesz posiadać cztery lub więcej portretów z przedstawioną cechą), a inne dopiero na samym jej końcu (np. będziesz w posiadaniu największej liczby kwiatów spośród wszystkich graczy). Gdy cel widoczny na żetonie zostanie spełniony, przewraca się go na stronę z zapaloną świeczką. **Tak jak w przypadku kart z portretami – na koniec gry punktować będą tylko zapalone świeczki.**

Żetony kwiatów aksamitki zdobywa się w podobny sposób jak kostki przypraw w dosyć znanej grze *Century: Korzenny Szlak*. Pierwsza karta z lewej mieszcząca się na planszy rodziny jest darmowa (tak jak świeczka znajdująca się nad danym portretem). Przykładowo: gdy zdecydujemy się na pobranie trzeciej karty (bądź świeczki), licząc od lewej strony, musimy na wcześniejszych kartach zostawić po jednym żetonie kwiatu aksamitki.



Gra *Ofrenda* to prawdziwa perełka dla miłośników wszelkich abstraktów i gier logicznych. Rozgrywka wydaje się banalnie prosta, jednak już po chwili orientujemy się, że bez intensywnego myślenia i analizowania szybko poniesiemy klęskę. Gdy ofrenda zaczyna się zapełniać, robi się ciasno i coraz trudniej zadowolić wszystkich krewnych! Każdy ruch musi być dobrze przemyślany i zaplanowany z dużym wyprzedzeniem. Dodatkowo pojawia się szczypta negatywnej interakcji – przeciwnik w każdej chwili może sprzątnąć nam sprzed nosa upatrzonego przez nas krewnego. **Jestem pewna, że fani takich gier jak: *Calico*, *Sagrada* czy *Azul* byliby przeszczęśliwi, gdyby gra ukazała się na polskim rynku. Mam nadzieję, że to się wydarzy!**

Barwną ofrendę tworzyła Magdalena Solarz



Egzemplarz do recenzji otrzymaliśmy od wydawnictwa Osprey Games.
Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.








OFRENDA

KNARR I RÓŻNE OBLICZA WIKINGÓW

2–4 | 30 min | 10+

Wyobraźcie sobie poranek nad fiordem: mgła unosi się nad wodą, żagle lekko trzepocą, a Wy – przywódcy dzielnej grupy wikingów – stawiacie pierwsze kroki na pokładzie Waszego statku. W grze *Knarr* wcielacie się w żeglarza-kupca-przywódcę, kompletujecie załogę, planujecie wyprawy, handlujecie i ścigacie się o chwałę. Spójrzcie, jak to wygląda w praktyce.

Jak sprawić, by Wasze imię śpiewano?

Do zdobycia chwały nie potrzebujecie wielu elementów. Wystarczy plansza rozłożona na środku stołu oraz karty: handlu, krain wpływów i wikingów. Swoje okręty cumujecie przed sobą i pakujecie na nie początkowe zasoby. I już możecie rozpocząć rywalizację o miano najlepszego vikingara[1].

W każdej turze wykonujecie jedną z dwóch **akcji**, które będą sterami prowadzącymi Wasz statek przez wzburzone morza karcianej rywalizacji.



[1] vikingar – słowo wywodzi się z języka staronordyckiego i oznacza ludzi odbywających wyprawy wikingowe, morskich wojowników, odkrywców i handlarzy; tych, którzy wyruszają w rejs, ryzykują i szukają chwały

Źródło: https://www.zwiadowcahistorii.pl/wiking-skad-pochodzi-to-slowo-oraz-dlaczego-wiekszosc-pisze-je-blednie/)



- **Rekrutacja:** wybieracie kartę wikinga z ręki i zagrywacie ją do swojej załogi, otrzymując przy tym wszystkie zasoby z kolumny kart, do której trafił Wasz wojownik. Następnie uzupełniacie rękę, dobierając wikinga z rzędu kart pod planszą, oraz wypełniacie wolne miejsce kartą z talii dobierania.
- **Eksploracja:** wybieracie kartę krainy i opłacacie jej koszt… własną załogą. Odrzucacie wymaganą liczbę kart wikingów, po czym dokładacie nowa krainę do planszetki okrętu i pobieracie przypisane do niej zasoby.

Cała rozgrywka będzie się opierała na dwóch powyższych akcjach. Ale podczas gry niektóre karty oraz zdobywane krainy będą pozwalały Wam przesuwać się po torze chwały. To dzięki niemu Wasza wyprawa nabierze tempa z każda turą.



Zbierane podczas rozgrywki żetony bransoletek możecie wykorzystywać podczas dodatkowej akcji – handlu. W tym przypadku są one traktowane bardziej jak waluta, mniej jak biżuteria. Raz na turę, wydając odpowiednią liczbę bransoletek, możecie zdobyć dodatkowe zasoby z kart krain, które układacie w Waszym obszarze gry. Tak zdobyte dobra pozwolą Wam: przesunąć się na torze punktacji, dołożyć dodatkową kartę wikinga do załogi lub otrzymać żeton rekruta. Rekruci, swoją drogą, to bardzo ciekawi wojownicy – warto ich gromadzić. Dzięki nim podczas akcji rekrutacji możecie wziąć dowolną kartę z tych wyłożonych pod planszą. Oczywiście coś za coś – gdy tylko Wasz rekrut spełni swoje zadanie, musi wrócić do zasobów ogólnych.

Knarr ma jeszcze jedną dodatkową opcję urozmaicającą rozgrywkę – artefakty. Gra z tym wariantem oznacza, że dokładacie przy planszy losową kartę artefaktu. Będzie ona dostępna dla wszystkich, bo działa przez całą grę. Po spełnieniu warunku, który jest na niej wskazany, gracz otrzymuje nagrody: bransoletki, punkty chwały lub możliwość wykonania dodatkowej akcji eksploracji. Dzięki temu gra staje się ciekawsza, a możliwości budowania strategii rosną. Ten drobny dodatek potrafi bardzo zmienić dynamikę partii.

Kiedy gra się kończy? W momencie, gdy któryś z graczy zdobędzie 40 punktów zwycięstwa. A jak będzie remis? Liczycie, kto ma najwięcej rekrutów i srebrnych bransoletek na swoim okręcie – dlatego warto mieć to na uwadze podczas zbliżania się do końca gry.

Bransoleta – moneta i oznaka statusu w jednym

Wikingowie często nosili bransolety wykonane z brązu lub ze srebra, rzadziej złota, które nie były wyłącznie ozdobą. W wielu przypadkach służyły jako forma przenośnej waluty. Bransoleta mogła zostać podzielona na kawałki (hack-silver / hack-gold) i zamiast monet wymieniona podczas handlu. Posiadanie kilku takich bransolet oznaczało realny majątek, zatem były one czymś więcej niż tylko świecidełkami.

Wrażenia z rozgrywki

Pierwsze minuty z *Knarrem* są jak pierwszy krok na pokładzie drakkara – niby to tylko łódź, ale w powietrzu czuć zbliżającą się przygodę. Zaczynacie od kilku wikingów w ręce, a każdy z nich patrzy na Was z kart niczym kandydat na rozmowie o pracę, chcący powiedzieć: „Weź mnie! Dam ci bransolety i punkty chwały!”.

Gra to deckbuilding, w którym budujecie silniczek oparty na zagrywaniu kart i gromadzeniu zasobów. Gdy uda Wam się zebrać kilka kart wikingów w tym samym kolorze i zagracie kolejnego do tej drużyny, Wasza załoga zaczyna działać jak dobrze naoliwiony mechanizm skandynawskiego młyna. Następuje kumulacja zasobów i punktów, które przybliżają Was do zwycięstwa. A im dalej jesteście na torze chwały, tym szybciej dopłyniecie do celu i zyskacie miano najlepszego wojownika.

W tej karciance doświadczycie także mechaniki zarządzania zasobami. Gdy zbieracie niezbędne dobra, musicie pamiętać, że wasze knarry mają ograniczoną ilość miejsca. W momencie, gdy przysługują Wam kolejne zasoby, a nie ma na nie miejsca na pokładzie, musicie je zostawić. Trochę szkoda, dlatego warto je na bieżąco wydawać na eksplorację czy odrzucać, by wziąć dowolną kartę. Pełna łódź nie zawsze oznacza, że jest dobrze.

Większość wikingów to byli rolnicy, a nie berserkerzy

Choć w kulturze popularnej kojarzymy ich z grabieżami i wyprawami, to większość wikingów pracowała na roli – uprawiała zboża (jęczmień, żyto, owies) i hodowała zwierzęta (krowy, owce, świnie).





Knarr to tytuł, w którym rekrutujecie i planujecie podboje nowych krain, ale ani przez chwilę nie czujecie, że gracie w ciężką karciankę. Nie jest to epicka saga, lecz krótka opowieść o prowadzeniu własnej drużyny wikingów do zwycięstwa. Jednocześnie rozgrywka wystawiana jest na działanie sztormów. Bywa, że liczycie na konkretną kartę wikinga, albo szykujecie się do eksploracji, a okazuje się, że przeciwnik właśnie podbiera upragnioną krainę z rynku. Wtedy na pokładzie rozlega się zbiorowy jęk – Wasz i reszty załogi. Cóż, tym razem morze Wam nie sprzyjało. Na szczęście są jeszcze inne karty do wzięcia i rozpoczyna się ponowna batalia.

Rozgrywka w *Knarr* jest szybka i dynamiczna. Zanim zdążycie zanurzyć się głęboko w strategię, ktoś już dobija do 40 punktów i kończy rejs. I to jest piękne – tytuł nie pozwala się nudzić i właśnie dlatego będziecie chcieli rozegrać jeszcze jedną partię.

RYTUAŁY, OBRZĘDY I WIARA – BOGOWIE, RUNY, ŚWIĘTA I MAGIA CODZIENNOŚCI

Wikingowie oddawali cześć bogom, takim jak Odin, Thor, Freyja, wierzyli w duchy natury, używali run do wróżb i ochrony, a podczas świąt składali ofiary, jedli, pili, opowiadali sagi i wzmacniali więzi między rodzinami.



Wrażenia estetyczne

To, co bardzo mi się podoba, to kompaktowe wydanie gry. Pudełko jest niewiele większe od tylnej kieszeni jeansowych spodni lub sakwy wikinga, a zawiera wszystko, czego potrzeba do przeżycia epickiej przygody. Mała, standardowej grubości plansza, a do tego żetony, znaczniki, planszetki łodzi i karty – wszystko zapakowane w osobne pudełeczka, co uważam za świetny pomysł. Grafiki na komponentach są bardzo czytelne i nie ma ich za dużo, dzięki czemu łatwo się odnaleźć. Wydawca zadbał również o osoby, które mają problemy z odróżnianiem barw. Na kartach umieszczono specjalny kod, pozwalający na rozróżnianie kolorów – ukłon w stronę tej grupy odbiorców.

Czy warto mieć grę *Knarr* w swojej kolekcji?

Knarr to gra, która nie próbuje udawać ciężkiej sagowej epopei – i bardzo dobrze. To szybki, sprytny wyścig o chwałę, w którym kilka kart potrafi zamienić się w całkiem satysfakcjonujący silniczek. Rozgrywka płynie wartko jak nordycki strumień, a każda decyzja – czy zrekrutować kolejnego wojownika, czy ruszyć na wyprawę – daje poczucie rosnącej potęgi Waszej załogi. Owszem, losowość bywa kapryśna jak pogoda nad fiordem, a interakcja to bardziej podbieranie ryby z sieci niż otwarta walka, ale całość jest tak lekka i angażująca, że od razu chce się ruszyć w kolejny rejs. Jeśli szukacie gry, która zabierze Was na północne morza i rzuci w wir półgodzinnych wikingowych przygód – *Knarr* będzie bardzo trafnym wyborem. Satysfakcję z rozgrywek odczują zarówno doświadczeni znawcy planszówek, jak i poczatkujący gracze czy nieco starsze dzieci. *Knarr* polecam każdemu, kto ma ochotę zagrać w coś dynamicznego, a do tego lubi klimat vikingarów zawiązujących własne félagi[2].

RZEMIOSŁO BYŁO W CENIE – KOWALSTWO, TKACTWO, STOLARSTWO, RZEMIOSŁO CODZIENNE

Wikingowie nie byli tylko wojownikami, ale również świetnymi rzemieślnikami. Kowale wykuwali broń, ślusarze i złotnicy wyrabiali biżuterię, stolarze budowali domy i statki, a tkaczki wytwarzały ubrania z wełny i lnu.



[2] félag – słowo pochodzi z języka staronordyckiego i oznacza wspólnika, towarzysza interesów; używane w kontekście osób łączących się w grupę w celu prowadzenia wspólnych działań, na przykład w handlu lub podczas wypraw
(Źródło: https://pl.wiktionary.org/wiki/f%C3%A9lag)

➕ Plusy

- Lekka i szybka karcianka – idealna jako wstęp do cięższych tytułów.
- Duża regrywalność – dzięki dużej liczbie kart każda partia jest inna.
- Proste zasady – nawet dzieci będą się dobrze bawić.

⛔ Minusy

- Losowość potrafi popsuć strategię.
- Niewielka negatywna interakcja.

Z wikingami na podbój nowych lądów wyruszył Marcin Adamczyk







Egzemplarz gry otrzymaliśmy od Red Square Games.
Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.

Podróże małe i duże, czyli Trekking przez świat

1–5 | 30–60 min | 10+



Marzyliście kiedyś o tym, żeby zwiedzić cały świat? Zobaczyć na własne oczy Wielką Rafę Koralową, podziwiać kolosalne rozmiary Wielkiego Kanionu lub wsłuchać się w oszałamiający grzmot Wodospadów Wiktorii? Planeta Ziemia ma wiele do zaoferowania, wystarczy tylko po to sięgnąć… No dobra – nie wystarczy. Podróż na drugi koniec świata to inicjatywa wymagająca sporo wysiłku, samozaparcia i czasu, a także – bez wątpienia – niemałych nakładów pieniężnych. Chyba że dysponujecie egzemplarzem gry *Trekking przez świat*. Wtedy tenże świat leży u Waszych stóp. A objechanie go wzdłuż i wszerz nie powinno Wam zająć więcej niż godzinę. Można? Można!

No ładnie tu macie, ładnie

Podróżować każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej. Tą mniej lub bardziej zgrabną parafrazą tekstu znanej i lubianej piosenki chciałbym rozpocząć recenzję gry *Trekking przez świat*, która ukazała się na rynku za sprawą wydawnictwa Rebel. Bo głównym tematem gry – co zapewne nie będzie żadnym zaskoczeniem – jest właśnie odwiedzanie różnych zakątków świata. Może nam to iść całkiem sprawnie, ale możemy też biegać w tę i we w tę bez ładu i składu. Jakkolwiek by nam to zwiedzanie nie szło, sam świat potrafi naprawdę zachwycić.

Trudno nie zwrócić uwagi na oprawę wizualną gry. Już samo pudełko prezentuje się bardzo przyjemnie dla oka – jest kolorowe i skutecznie przyciąga wzrok. Wnętrze wcale mu pod tym względem nie ustępuje. Plansza, która przypomina mapę kuli ziemskiej (i zajmuje przy okazji sporo miejsca na stole), jest gruba i starannie wykonana. Walizki przeznaczone na zebrane pamiątki również są bardzo solidne. Same znaczniki i żetony grzecznie siedzą w specjalnym organizerze – dzięki temu nie ma obawy, że się rozpierzchną i urządzą sobie własny mikrotrekking po pudełku. Są też dwustronne karty (wycieczek, a zarazem wydarzeń) – nie bez powodu zostawiłem je na deser, bo to na nich się dzieje największa magia. Grafiki zdobiące te karty przedstawiają miejsca, które możemy zwiedzić, a wykonane są w tak lekkiej i przyjemnej estetyce, że człowiek ma ochotę biec do szafy po plecak i od razu wyruszyć na szlak. Krótko mówiąc, wizualnie *Trekking* wypada bardzo dobrze!



Panie, którędy na lotnisko?!

Uroda urodą, ale – jak wiadomo – w przypadku planszówek liczy się wnętrze, czyli rozgrywka. *Trekking przez świat* proponuje lekką i przystępną zabawę. Instrukcja jest zaskakująco krótka, ale nic dziwnego, bo zasad do zapamiętania wcale nie ma dużo. To nie gra, przy której przepalicie zwoje mózgowe.

Schemat jest bardzo prosty – pionek naszego wędrownika stawiamy na wybranym lotnisku (na każdym kontynencie jest jedno) i wybieramy dostępną kartę planu podróży. Dalej wykonujemy akcje zgodnie z kolejnością na karcie: przesuwamy naszego ludka o wskazaną liczbę pól (jedno, dwa lub trzy), inkasujemy gotówkę (jeden, dwa lub trzy dolary) i – jeżeli spełniamy warunek, czyli przebywamy na określonym kontynencie – pobieramy żetony pamiątek i umieszczamy je w odpowiednich miejscach na naszej planszetce walizki. W międzyczasie możemy też używać zdobytych wcześniej żetonów, które pozwalają nam poruszyć się o więcej pól, skorzystać z błyskawicznego przelotu na wybrane lotnisko, podwoić pobraną kwotę lub ponownie zdobyć pamiątki.

Gdy wykonamy akcję z karty planu podróży, odkładamy ją na stos kart odrzuconych i mamy dwie opcje. W zależności od tego, czy kończymy ruch na odpowiednim polu, możemy pobrać kartę wydarzenia lub kupić za dolary kartę



wycieczki. Przykładowo: jeśli znajdujemy się w Timbuktu, a ta karta jest wśród dostępnych kart wydarzeń, zabieramy ją. Karty wydarzeń oferują rozmaite efekty, których możemy użyć w dalszej części gry, by zdobyć konkretne korzyści. Jeśli natomiast Timbuktu grzecznie leży w strefie kart wycieczek, możemy zapłacić jej koszt i zgarnąć tę przygodę pozostałym graczom sprzed nosa. Dzięki temu zdobywamy punkty zwycięstwa, które – jakżeby inaczej – decydują o wygranej. Koniec gry następuje w chwili, gdy jeden z uczestników zdobywa określoną liczbę kart wycieczek. Wtedy reszta współgraczy dogrywa swoje tury, a potem następuje podliczenie punktów.

Logistyka kluczem do zwycięstwa

Wiadomo już, że zasady nie są skomplikowane. Wykonujemy po kolei akcje z kart planu podróży, zdobywamy karty wydarzeń lub korzystamy z ich efektów oraz kupujemy karty wycieczek. Łatwo to zrozumieć i wytłumaczyć pozostałym graczom. Ale czy łatwo wygrać? Niekoniecznie!

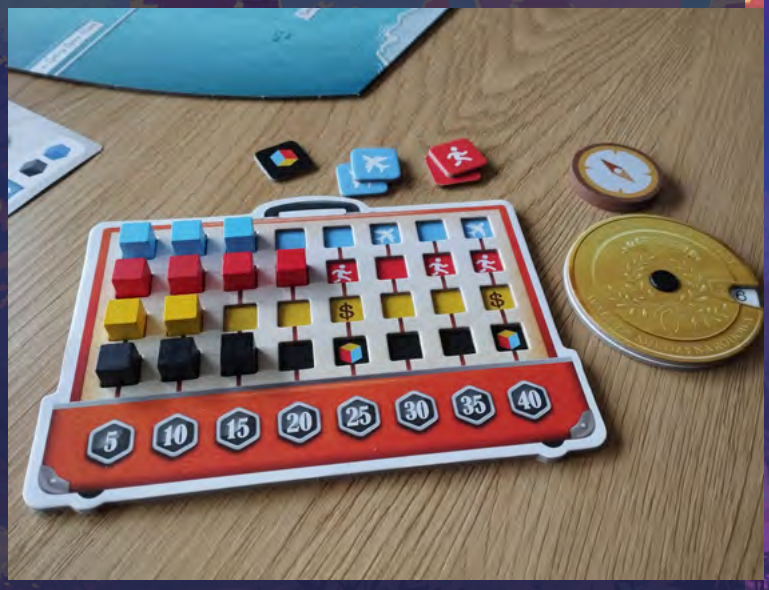
Wyścig o tytuł najlepszego podróżnika (przyznajmy, że samo w sobie brzmi to dość zabawnie) wygrywa ten, kto wykaże się lepszym zmysłem planowania i w mądry sposób wykorzysta efekty ze zdobytych kart wydarzeń. Błąkanie się po świecie i spontaniczne skakanie z kontynentu na kontynent nie jest najlepszym rozwiązaniem. Warto zwracać uwagę na to, co akurat znajduje się na stole, na bieżąco obmyślać, które karty zebrać i w jakiej kolejności to robić. Oczywiście trzeba przy tym przechytrzyć pozostałych graczy, a oni również polują na okazje i z pewnością – jeśli tylko będą mieli taką możliwość – zgarną co bardziej łakome kąski dla siebie. Nie ma jednak powodu do obaw – nie obgryziemy ze stresu wszystkich paznokci!

W *Trekkingu przez świat*, mimo że jest pewnego rodzaju wyścigiem, nie uświadczymy negatywnej interakcji. Nie możemy podkładać świń (albo guźców, jeśli akurat zwiedzamy Afrykę) pozostałym wędrownikom, podrzucać im do walizek nielegalnych pamiątek czy okradać z ciężko zarobionych pieniędzy. Możemy im jedynie zwędzić wycieczkę, na którą potencjalnie mogli się czaić. Gra przebiega spokojnie, każdy robi swoje i zwiedza świat według własnego planu. Niemniej warto obserwować poczynania rywali i trzymać rękę na pulsie. A nuż będą dysponować ciekawym efektem, który – za pomocą odpowiedniej karty wydarzeń – będziemy mogli skopiować?

Samotna podróż też może bawić

Ważna informacja dla tych, którym czasem trudno namówić kogoś na partyjkę: gra oferuje tryb jednoosobowy. Szczerze mówiąc, nie jestem miłośnikiem rozgrywek solo – uważam, że planszówki zostały stworzone właśnie po to, żeby miło spędzać czas z innymi ludźmi. Ale – żeby nie było – nie jestem przy tym przeciwnikiem jednoosobowych gier. Dodanie takiego trybu jako wariantu rozgrywki to świetny pomysł, który sprawia, że tytuł jest bardziej uniwersalny. Nieraz faktycznie znalezienie partnera do gry może stanowić nie lada problem. I wtedy solowy trekking po mapie może chociaż w pewnym stopniu zaspokoić głód przygody każdego zapalonego podróżnika.

Jak wygląda rozgrywka? Tury wykonujemy w taki sam sposób, jak przy grze wieloosobowej – to się nie zmienia. Inaczej wygląda natomiast tura przeciwnika. Obok planszy mamy talię do gry solo, na kartach której są przedstawione pionki wirtualnych graczy. Na początku tury odkrywamy kartę i stawiamy widniejącego tam wędrownika na polu wyznaczonym przez pierwszą od lewej kartę wydarzenia. Jeśli w kolejnej turze odkryjemy wędrownika w innym kolorze, umieszczamy go na planszy, na polu wskazanym przez następną w kolejności kartę wydarzenia. Jeśli natomiast na karcie widnieje ludek, który aktualnie znajduje się na mapie, zabiera on wydarzenie z nim powiązane, a potem wraca do puli. Możemy podkupować wydarzenia, które „rezerwują" sobie wirtualni przeciwnicy, ale do tego konieczne jest uiszczenie opłaty turystycznej. Musimy więc mądrze korzystać z portfela. Wygrywamy, gdy zdobędziemy wskazaną liczbę kart wycieczek, a przegrywamy, gdy rywale zagarną określoną liczbę kart wydarzeń lub gdy talia wędrowników się wyczerpie.



Warto dodać, że mamy do wyboru kilka poziomów trudności. Sama rozgrywka jest natomiast dość angażująca. Wiadomo, że nie jest to ekstremalna jazda bez trzymanki, ale czuć tu trochę wyścigowych emocji – konkurujemy w końcu z aż czterema wirtualnymi turystami naraz!

Dodatkowy bagaż? Wliczony w cenę!

Bardzo miłym dodatkiem jest... dodatek znajdujący się w pudełku z podstawową wersją gry. Zawiera on dwa moduły (oferujące nowe karty oraz nowe rodzaje żetonów),

z pomocą których możemy sobie urozmaicić rozgrywkę. Moduły te oczywiście można ze sobą łączyć, dzięki temu da się wycisnąć z gry wszystkie soki.

Pierwszy to *Lista marzeń* – wprowadza karty z listą miejsc do odhaczenia podczas podróży. Dzięki temu nie trzeba się błąkać po mapie i dybać na losowe wycieczki. Moduł ten oferuje to, czego trochę brakuje w wersji podstawowej – a mam na myśli realizowanie konkretnego planu. Tu z góry wiadomo, które miejsca trzeba odwiedzić, żeby wygrać, a każdy gracz musi kombinować, jak to zrobić, żeby zrealizować swoją listę szybciej niż rywale.

Drugie rozszerzenie to *Podróżnicy*. Wprowadza karty z tytułowymi podróżnikami – postaciami, z których każda cechuje się specjalnymi umiejętnościami. Dodaje to grze nieco asymetrii – wędrownicy zyskują bowiem zdolności, które – dobrze wykorzystane – mogą ułatwić osiągnięcie celu.

Podróże w mikroskali – przyjemne, ale nie ma co się forsować

Trekking przez świat to bardzo przyjemna i pięknie wykonana gra. Zasady są proste i nie sprawiają problemu, nawet jeśli zdecydujemy się dołączyć opcjonalne moduły. Wytłumaczenie reguł nowym graczom – również tym z trudnościami ze skupieniem uwagi – nie zajmuje dużo czasu. Żeby wygrać, trzeba natomiast pokombinować – kalkulować, którą kartę planu podróży najbardziej opłaci się wybrać, na którą wycieczkę się zasadzić lub która karta wydarzenia zapewni najkorzystniejszy efekt. Nie jest to jednak kombinowanie na tyle intensywne, by przemęczyć głowę. Jeśli chodzi o wady – świat zwiedza się sympatycznie, ale myślę, że nie jest to gra, która będzie gwiazdą wieczoru podczas planszówkowego spotkania. Można spokojnie potraktować ją jako pierwsze danie, ewentualnie deser po czymś bardziej mózgożernym. Nie jest też tytułem, w który chciałbym grać kilka razy z rzędu. Wystarczy raz lub dwa – wtedy apetyt na przygodę będzie zaspokojony, a i nogi odpoczną od butów trekkingowych.

Jeszcze jedno – bardzo polecam grać z modułem *Lista marzeń* (a *Podróżników* ewentualnie potraktować jako uzupełnienie) – czuć wtedy, że faktycznie wiemy, do czego dążymy. Grając w wersję podstawową, miałem momentami wrażenie, że błądzę po mapie zupełnie bez planu i ciągle się zastanawiam, które miejsca warto odwiedzić. *Lista marzeń* daje poczucie sensu i porządkuje podróż. A to, w mojej opinii, zdecydowany plus!



Plusy

- Oprawa graficzna – urocze kolorowe ilustracje, ładna plansza, ciekawy design planszetki.
- Krótka instrukcja, a co za tym idzie – łatwe i przystępne zasady.
- Dodatkowe moduły, które urozmaicają rozgrywkę (a *Lista marzeń* to wręcz konieczność!).
- Rozgrywka jest stosunkowo krótka, dzięki czemu się nie dłuży i dobiega końca, zanim zacznie się nudzić.
- Tryb solo – istnieje i działa, jak należy.

Minusy

- Nie ma co liczyć na skoki adrenaliny – to bardziej spacer po łące niż wspinaczka górska.
- W wersji podstawowej sami musimy sobie wyznaczyć cele (co dla osób, które nie lubią, gdy coś im się narzuca, może być plusem).
- Mało urozmaicona rozgrywka – fajnie by było, gdyby czasem pojawiały się negatywne efekty losowe, które zmusiłyby graczy do kombinowania.

Trekking uprawiał Adrian Gawin

Egzemplarz do recenzji otrzymaliśmy od wydawnictwa Rebel. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.





SALTFJORD: NORDYCKI SPOKÓJ I SZTORMY STRATEGII



Na dalekiej północy, wśród skalistych fiordów Norwegii, życie toczy się w rytmie przypływów i odpływów. Wiatr niesie zapach soli i śledzi, a każdy dzień to walka o przetrwanie. W wiosce Saltfjord morze nie tylko karmi, ale też wystawia na próbę charakter mieszkańców. Tutaj reputację zdobywa się nie mieczem, lecz siecią, a zamiast bohaterów z sag mamy gospodarzy, którzy doskonale wiedzą, że dobra ryba to nie wszystko – trzeba ją jeszcze z zyskiem sprzedać.

Saltfjord od wydawnictwa Galakta to ekonomiczna gra strategiczna w nordyckim klimacie. Gracze wcielają się w rybaków i rozbudowują swoje osady, wysyłają łodzie na połowy i realizują różne zlecenia. Autorzy gry, Eilif Svensson i Kristian Amundsen Østby (znani z *The Magnificent* i *Santa Maria*), dowodzą, że potrafią świetnie połączyć elegancką mechanikę z tematem osadzonym w chłodnych, surowych realiach północy.



Zasady gry

Na początku rozgrywki gracze otrzymują własną planszetkę wioski i magazynu, losowo dobrane kafelki zdolności, łodzie, początkowe kafelki budynków oraz pozostałe komponenty i zasoby potrzebne na start. Aby zagrać w wariant zaawansowany, należy dołożyć znaczniki wozów i tor zaawansowanej technologii.

1-4 | 45-90 min | 14+

Gra trwa trzy rundy, a każda z nich rozpoczyna się od rzutu kośćmi. W pierwszej każdy gracz korzysta z czterech: trzech białych i jednej pomarańczowej (w trybie solo odpowiednio: czterech i dwóch w odpowiednich kolorach). W drugiej i trzeciej rundzie pula kości zwiększa się, co przekłada się na szerszy wybór dostępnych akcji. Gracz w swojej turze może wykonać jedną akcję główną (wybrać kość i aktywować budynek, zbudować duży budynek lub spasować) oraz dowolną liczbę akcji dodatkowych.

Pierwsza z możliwych akcji głównych polega na pobraniu z zasobów ogólnych jednej kości – białej lub pomarańczowej – i umieszczeniu jej na planszetce. W ten sposób zostają aktywowane poszczególne pola w odpowiedniej kolumnie lub rzędzie. Dzięki temu gracz może:

- wykorzystać budynki niezbędne do realizacji zleceń,
- awansować na torze technologii i otrzymać nagrody,
- przemieścić łódź rybacką i łowić ryby,
- zbudować małe budynki.



Zarządzanie kośćmi to jedna z podstawowych mechanik w grze. W każdej rundzie można pobrać tylko określoną ich liczbę. To, którą kość gracz wybierze i gdzie na planszetce ją umieści, zadecyduje o tym, co dzięki temu uzyska. Trochę jak dylemat rybaków z północy, którzy

muszą podjąć decyzję, czy zainwestować w nowe sieci, czy ulepszyć łódź. Do wzięcia są: drewno, zboże i papier. Surowce są niezbędne m.in. do wznoszenia dużych budynków, ale dzięki akcjom darmowym można je również wymieniać na inne niezbędne zasoby, w tym ryby, które są jednym z elementów punktacji w grze. To kolejna mechanika tu obecna: zarządzanie zasobami.

Co się zyskuje, korzystając z akcji budynków? Wspomniany wyżej tor technologii pozwala graczowi, oprócz otrzymywania zasobów, zdobywać trwałe zdolności. Każda z nich to inny „wiatr w żagle". Jedna pozwala na tańszą budowę, inna na dobieranie żetonów połowu z wyższego poziomu, jeszcze inna umożliwia aktywację pól deptaków za pomocą wozów w wariancie zaawansowanym gry.



Kolejna opcja to wyruszenie na połów. Aktywacja tego pola na planszetce pozwala się poruszyć po obszarze fiordu, wziąć żeton i umieścić go na kafelku łodzi. A to się strategicznie opłaca, bo dzięki temu gracz może otrzymać ryby lub homary oraz punkty zwycięstwa. Kiedy? W momencie, gdy zdecyduje się wrócić do portu – jak w życiu. Łowienie jest zatem kluczowe: im częściej łódź wypływa



na norweskie wody, tym większy wybór nagród. Skoro zbieracie drewno i deski, warto je wykorzystać.

W ramach drugiej możliwej akcji gracz może wydać zgromadzone zasoby, aby wybudować duży budynek. Oddaje wymagane surowce do puli ogólnej, a w zamian dobiera jeden kafelek z wybranego przez siebie stosu i dokłada go na swoją planszetkę. Dzięki temu zyskuje dodatkowe możliwości pozyskiwania kolejnych zasobów. Takie zapełnianie pól ma też inny cel. Wypełniony w ten sposób rząd lub kolumna uruchamia nagrody z deptaków, które dotychczas nie dawały graczowi żadnych korzyści – chyba że rozgrywacie wariant zaawansowany. Wtedy takie pola mogą przynosić zasoby, nawet jeśli dany rząd lub dana kolumna nie jest jeszcze całkowicie zapełniona, o ile gracz osiągnie odpowiedni poziom na torze technologii.

Jak to bywa w rozgrywkach, czasami trzeba spasować. Nie inaczej jest w *Saltfjord*. Gracz przesuwa swój znacznik na jedno z pól tawerny i zaznacza w ten sposób akcję, którą wykona. Może na przykład zrealizować zlecenie, wyruszyć na połów lub podnieść się na torze technologii. To, które pole wybierze, zadecyduje także o jego pozycji w kolejnej rundzie. Dodatkowo, dzięki zbieranym w trakcie gry kafelkom skrzyń, gracz może otrzymać wskazane na polach magazynu nagrody. Im więcej ich zgromadzi, tym oczywiście więcej korzyści. Ma to jednak swoją cenę: gracz, który spasował, nie może już w danej rundzie wykonywać żadnych akcji i czeka, aż pozostali także spasują. Tylko w trybie solo spasowanie oznacza od razu koniec rundy i rozpoczęcie nowej, bo w rozgrywce nie bierze udziału gracz-bot.



Wspominałem, że można wykonać dowolną liczbę akcji dodatkowych. W trakcie swojej tury gracz, wydając określoną liczbę zasobów, otrzymuje ryby. Te z kolei da się od razu wykorzystać, aby ulepszyć inne zasoby i ostatecznie wykonać wybraną akcję główną. Każdy gracz posiada także swoich pomocników – to robotnicy, którzy czekają, aż zostaną im przydzielone zadania. W dowolnym momencie gracz może przenieść jednego z nich na planszetkę i rozpatrzyć akcję z zajętego pola. Takie kombosy dają mnóstwo możliwości, ale wymagają też kombinowania i opracowania strategii. Na szczęście wszystkie akcje są przedstawione graficznie, więc łatwo się w tym połapać.

Kiedy gracze wykonają swoje akcje i spasują, runda dobiega końca. Dokładana jest dodatkowa, kolorowa kość

i następuje przygotowanie do kolejnych połowów, budowy i rozwoju technologii. Po trzeciej rundzie gra się kończy. Podliczane są punkty, a gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.

Wrażenia z rozgrywki

Gdy siadałem do *Saltfjord*, oczekiwałem, że będę jak kapitan z rybackiego kutra w małej, nadmorskiej osadzie, który rozwija handel, stawia na technologię i rozbudowuje swoje tereny. I można powiedzieć, że w sumie tak jest. Jak przystało na grę euro, mamy tu wiele rzeczy do zrobienia. Rozwijamy swoją wioskę, zbieramy zasoby, realizujemy zlecenia, jednym słowem skrupulatnie budujemy swój silniczek. I w zasadzie gramy... sami. To nie jest gra, w której rybacy krzyczą na siebie przez fale – tu każdy patrzy na własny horyzont. Interakcja jest minimalna. Nie przeszkadzamy rywalom, a oni nie przeszkadzają nam, chyba że za interakcję uznamy moment, w którym ktoś sprzątnie nam sprzed nosa upatrzony kafelek budynku. I tu warto dodać, co może się przytrafić, gdy do rozgrywki zasiada komplet graczy. Te największe budynki potrafią wtedy szybko się wyczerpać – zostaną tylko mniejsze chatki, jak opuszczone domki na końcu fiordu.
Losowość w grze w zasadzie występuje jedynie podczas akcji połowów, bo nie wiemy, jakie kafelki nam się trafią. Jak na prawdziwym morzu: czasem wyciąga się sieć pełną ryb, innym razem tylko stare wodorosty. Zamiast wrócić z zasobami umożliwiającymi rozbudowę, wraca się wtedy z garścią punktów, które wcale nie pomagają nakręcić Twojego ekonomicznego silniczka. Co prawda nie jest to złe, bo punkty są istotne, ale spowalniają rozwój.



Z drugiej strony mamy też kości. Teoretycznie to one powinny odpowiadać za losowość w grze, ale tak naprawdę – jeśli umiejętnie będziemy rozbudowywać naszą planszetkę – to, jaka kość nam się trafi, nie ma większego znaczenia. Zawsze możemy zmienić wynik, wydając rybę, więc jesteśmy w stanie dopasować jej wartość do naszych potrzeb.

To, co bardzo dobrze działa mechanicznie, to wspomniana wcześniej budowa silniczka. Widać to głównie dzięki torom technologii, które potrafią zmienić tempo gry. Więcej akcji, dodatkowe zasoby, stałe zdolności – w *Saltfjord* jest to świetnie przemyślane i bardzo napędza rozgrywkę. Do tego dochodzi brak przesady i chaosu decyzyjnego. Każdy element tej mechaniki jest spójny i łatwo się w tym odnaleźć. Dodałbym także, że to, co robimy w grze przez większość czasu, czyli uzupełnianie budynkami naszych planszetek, też stanowi swego rodzaju silniczek. Im więcej dołożymy kafelków, tym więcej uruchomimy dodatkowych pól. A jeśli gramy w wariancie zaawansowanym, z naszej planszetki robi się już konkretna plansza (osada) korzyści.

Skoro już wspominam o tym wariancie, polecam wybrać go na etapie przygotowania rozgrywki. Umieszczenie znaczników wozów na planszetce, a następnie ich przemieszczanie, umożliwia graczowi aktywowanie budynków z sąsiednich rzędów lub kolumn. Dzięki temu zdobywa się dodatkowe zasoby. Ale to nie wszystko. Wozy pełnią także ważną rolę przy punktacji. Im dalej uda się je przesunąć na planszetce (tzn. umieścić w kolumnie i rzędzie o najwyższej wartości), tym więcej punktów można za nie otrzymać. Trzeba przyznać, że to bardzo ciekawa mechanika i działa też bardzo dobrze w rozgrywce solo. Natomiast pewne niezrozumienie budzi we mnie fakt, że brakuje konsekwencji w oznaczaniu liczby ryb i desek na kafelkach i planszetkach. Trzeba pamiętać, że dwie deski oznaczają pobranie tylko jednej, a ryb pobieramy tyle, ile wskazuje grafika. A skoro już jestem przy komponentach – nie mam do nich żadnych zastrzeżeń.



Drewniane znaczniki są dobrze wykonane, podobnie jak kafelki i planszetki, które dodatkowo są dwuwarstwowe. To świetne rozwiązanie, bo zasoby nie mieszają się ze sobą. A mapa? Jest kolorowa, klimatyczna i pełna grafik przypominających o możliwych akcjach, nagrodach i punktach do zdobycia. Warto jednak mieć też pod ręką aneks z wyjaśnieniem symboli – przyda się w pierwszych rozgrywkach.
Na minus zaliczyłbym brak wypraski. Co prawda wydawca dołączył do gry woreczki, ale jednak wygodniej się trzyma komponenty w przygotowanych dla nich miejscach, a elementów jest naprawdę sporo. Przygotowywanie gry, a potem zbieranie wszystkich kafelków zajmuje trochę czasu. Warto mieć to na uwadze.

Podsumowanie

Saltfjord to solidna, strategiczna gra ekonomiczna. Choć momentami może się wydawać sucha i bardzo euro, równoważą to dobrze działające elementy: zarządzanie zasobami, rozwój technologii, budowa silniczka oraz rozbudowa budynków. Doskonale się sprawdzi u osób, które lubią planować, optymalizować i trochę pokombinować, a przy tym nie oczekują bezpośredniej konfrontacji. To tytuł wart niejednego wieczoru – także w rozgrywce solo.

Plusy

- budowanie silniczka,
- wiele dróg do zwycięstwa,
- czytelna plansza i dobrze wykonane komponenty,
- duża regrywalność dzięki sporej liczbie kafelków,
- dobrze działający tryb solo, choć bez wirtualnego gracza i wyraźnej rywalizacji.





Minusy

- ograniczona interakcja,
- niespójna ikonografia, która może wprowadzać w błąd,
- brak wypraski.

Po norweskich fiordach podróżował Marcin Adamczyk



Egzemplarz gry został zakupiony z wykorzystaniem zniżki recenzenckiej od wydawnictwa Galakta. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



Oh Crab!

czyli uratuj kraba

2–5 | 40–60 min | 8+



www.smartflamingo.pl/game-oh-crab/

Na pierwszy rzut oka *Oh Crab!* wygląda na bardzo wtórny tytuł. Kolorowa okładka, kraby uciekające przez plażę, komiksowa oprawa i nazwa brzmiąca bardziej jak okrzyk frustracji niż tytuł gry planszowej. Łatwo byłoby ją zaszufladkować jako kolejną lekką propozycję „dla całej rodziny", w którą gra się raz czy dwa, a potem odkłada na półkę. Tymczasem pod tą pozorną prostotą kryje się rzecz znacznie ciekawsza. Ta gra świadomie operuje chaosem, interakcją i humorem, oferując doświadczenie znacznie różniące się od tego, do czego przyzwyczaiła nas większość współcześnie wydawanych tytułów.

Oh Crab! to gra o ucieczce. Dosłownie. Wcielacie się w rolę krabów, które wyrwały się spod noża szefowej kuchni i uciekają ze smażalni przez pełną przeszkód plażę, by ukryć się w bezpiecznych morskich falach. Na ich drodze staną między innymi pozostawione przez plażowiczów rzeczy, żarłoczne mewy, ale też inne kraby nieporadnie torujące sobie drogę do wody. Symbolicznie, to opowieść o rywalizacji w nieprzewidywalnym środowisku, gdzie planowanie jest ważne, ale nigdy nie daje pełnej kontroli. I właśnie ta niepewność stanowi o sile tego tytułu.

Chaos, który ma sens

Mechanicznie *Oh Crab!* opiera się na zarządzaniu kartami na ręce. Każdy gracz dysponuje zestawem kart akcji, które zagrywa, by poruszać swojego kraba, korzystać ze skrótów, blokować przeciwników lub manipulować ich pozycją na torze. Nie ma tu rzutów kośćmi, nie ma ślepego losu, ale jest nieustanna zmienność sytuacji. Plansza jest modularna, trasy różnorodne, a decyzje innych graczy potrafią w jednej chwili przekreślić misternie ułożony plan. W instrukcji znajdziemy przykładowe układy tras o zróżnicowanym poziomie trudności. Dzięki temu dobrze bawić się mogą zarówno całe rodziny, jak i bardziej zaawansowani gracze.

Co istotne *Oh Crab!* nie jest chaotyczne przez przypadek. Chaos jest tu narzędziem projektowym. Gra nie udaje, że pozwoli graczowi na pełną kontrolę; zamiast tego uczy reagowania. Zmusza do elastyczności, improwizacji i do akceptacji faktu, że w tej rozgrywce ktoś zawsze może wejść Ci w drogę – dosłownie i w przenośni.



Interakcja jako główne danie

W przeciwieństwie do wielu współczesnych gier, które minimalizują negatywną interakcję w imię „komfortu graczy", *Oh Crab!* stawia ją w centrum rozgrywki. Tu można przepchnąć przeciwnika, zablokować mu drogę, skorzystać z jego błędu albo z premedytacją pokrzyżować plany. To gra, w której sukces jednego gracza często oznacza porażkę drugiego. To w mojej opinii jeden z największych atutów tego tytułu.

Co istotne, ta interakcja nie jest złośliwa w destrukcyjnym sensie. Oprawa graficzna i humorystyczny ton sprawiają, że nawet najbardziej brutalne zagrania wywołują raczej śmiech niż frustrację. Dzięki temu gra pozostaje lekka, nawet gdy emocje sięgają zenitu.

Jak się w to gra?



Gra przebiega w rundach. Każda z nich podzielona jest na fazy: planowania, akcji i zakończenia.

W fazie planowania wszyscy gracze działają jednocześnie. Każdy wybiera i wykłada zakrytą kartę z ręki. Umieszcza ją przed sobą, poniżej planszetki. Jeśli gracz nie ma kart na ręce, musi zadeklarować odpoczynek.

Faza akcji to najważniejsza część rozgrywki. Gracze wykonują swoje tury zgodnie ze wskazówkami zegara, zaczynając od gracza posiadającego znacznik kucharki. Każdy z graczy po kolei wykłada kartę oraz przeprowadza wskazaną na niej akcję. Te najbardziej podstawowe pozwalają na poruszanie się krabami oraz zdobywanie muszli, za które będzie można wykonać dodatkowe akcje. Karty zagrywa się w rzędach, co pozwala uzyskać dodatkowy ruch bądź inny bonus. To fajna łamigłówka na optymalne wykorzystanie posiadanych kart. Gdy graczom skończą się karty, muszą odpocząć. Z użytych kart zostawiają sobie jedną. Na rękę dobierają wybraną kartę z rynku oraz wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych.

Ostatnią fazą jest zakończenie rundy. Jeśli nikt nie dotarł do mety, znacznik kucharki przekazywany jest kolejnemu graczowi (temu, który jest najdalej od wody).

Jak widzicie, podstawowe zasady są bardzo proste: zagrywamy karty i poruszamy się krabami, starając się omijać przeszkody. Kto dotrze do celu jako pierwszy – wygrywa!

Lekkość to nie wada

Jednym z największych nieporozumień wokół *Oh Crab!* jest utożsamianie jej lekkości z brakiem treści. Owszem, to gra przystępna, szybka i pozbawiona skomplikowanych zasad. Ale prostota nie oznacza banalności. Decyzje, choć podejmowane szybko, mają swoje konsekwencje. Zarządzanie kartami wymaga wyczucia tempa: kiedy przyspieszyć, kiedy zbierać muszle, a kiedy poświęcić turę, by przygotować się na przyszły ruch.

Nagradzani są ci spośród graczy, którzy potrafią czytać sytuację przy stole, przewidywać zachowania innych i dostosowywać się do zmiennych warunków. To nie jest tytuł dla strategów planujących pięć tur naprzód, ale dla tych, którzy potrafią reagować tu i teraz.



Komu polecam, a komu nie?

W mojej opinii *Oh Crab!* najlepiej sprawdza się w większym gronie, gdzie gracze nie boją się interakcji i akceptują fakt, że nie zawsze wygra ten z „najlepszym planem", lecz ten, kto najlepiej odnajdzie się w chaosie. To idealna propozycja na spotkania towarzyskie, rodzinne wieczory, a także dla grup, które chcą się po prostu pośmiać i przeżyć coś wspólnie.

Jednocześnie trzeba uczciwie powiedzieć: to nie jest gra dla wszystkich. Osoby preferujące pełną kontrolę, brak negatywnej interakcji i długofalowe strategie mogą odebrać *Oh Crab!* jako tytuł zbyt losowy lub zbyt agresywny. W mniejszym składzie gra traci część swojego uroku, bo to właśnie tłok na plaży, rywalizacja i nieprzewidywalność napędzają emocje.



Werdykt: Dobra zabawa!

Oh Crab! to gra, która może się podobać. Nie próbuje być czymś, czym nie jest. Nie obiecuje głębokiej strategii ani intelektualnych wyzwań na poziomie ciężkich eurogier. Zamiast tego oferuje czystą frajdę. Dynamiczną, pełną emocji rozgrywkę z dużą interakcją między graczami. To planszówka, która przypomina, że granie nie zawsze musi oznaczać analizę i optymalizację. Czasem wystarczy śmiech, napięcie i poczucie, że przez godzinę wszyscy byliśmy częścią tej samej absurdalnej ucieczki. Dodatkowo jest bardzo ładnie zilustrowana przez Radosława Jaszczuka, a wydawca – Smart Flamingo – przygotował również dodatek, który urozmaica rozgrywkę.

W momencie gdy na sklepowych półkach pojawia się coraz więcej „wygładzonych" gier planszowych, *Oh Crab!* wyróżnia się odwagą w byciu nieidealną, głośną i chaotyczną. I właśnie dlatego, szczególnie w odpowiednim towarzystwie, potrafi dostarczyć czegoś bezcennego: autentycznej radości z grania. Bardzo cieszy mnie, że takie projekty mają szansę na dotarcie do szerszego grona. Autorom, Bartoszowi Szopce i Bartłomiejowi Zielonce, gratuluję bardzo dobrego pomysłu, a wydawcy wiary w ten projekt. Polski rynek planszówek potrzebuje więcej tego typu tytułów.



Za bezpieczną eskortę krabów odpowiadał
Paweł Podgórski

Egzemplarz gry otrzymaliśmy od wydawnictwa Smart Flamingo. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



POLA KWIATÓW

Gdy planszówka staje się ogrodem

W czasach, gdy rynek gier planszowych obfituje w spektakularne produkcje pełne figurek, wielostronicowych instrukcji i rozbudowanych mechanik, pojawienie się tytułu lekkiego, przystępnego i opartego na nieskomplikowanej idei bywa odświeżające niczym dotyk wiosennej bryzy. *Pola kwiatów* to gra kafelkowa wydana w Polsce dzięki Naszej Księgarni, zaprojektowana z myślą o rodzinnej rozgrywce. Nie aspiruje ona do miana przełomu w świecie planszówek, ale proponuje coś równie wartościowego: spokojne, satysfakcjonujące doświadczenie, które ma w sobie tyle przyjemności, ile koloru mieści się w jej kafelkach.

Sednem rozgrywki jest tworzenie własnego ogrodu: gracz zakrywa planszę kafelkami kwiatów w różnych kolorach, starając się układać je tak, aby ich grupy przyniosły jak najwięcej punktów. Kluczową rolę odgrywają tu pszczoły: niewielkie, niepozorne znaczniki, które dają możliwość dodatkowej manipulacji polem gry i zwiększania wartości kwiatowych skupisk. Mechanicznie gra jest więc połączeniem prostoty znanej z klasycznych puzzli z lekkim elementem zarządzania zasobami. I właśnie w tej harmonii tkwi jej największy urok.



www.nk.com.pl

1–4

40 min

8+



Trudno odmówić grze walorów estetycznych. To tytuł, który cieszy oczy. Kolorowe kafelki, przejrzyste plansze oraz drewniane pszczółki tworzą bardzo spójne i estetyczne doświadczenie. Gra niemal prosi się, aby ją rozłożyć. Ten wizualny sznyt nie jest jedynie dekoracją; buduje doświadczenie, które dla wielu grup, zwłaszcza rodzin z dziećmi, będzie równie ważne, co sama mechanika. W świecie gier, gdzie forma potrafi być tak samo istotna jak treść, recenzowany tytuł trafia w sedno: jest piękny, nieprzekombinowany i przyjazny.

Gdy jednak spojrzymy na grę z perspektywy bardziej doświadczonych planszówkowiczów, jej prostota stanowi zarówno atut, jak i ograniczenie. *Pola kwiatów* nie udają gry strategicznej. Decyzje są lekkie, przewidywalne, a partia, choć przyjemna, nie dostarcza głębokiego dylematu ani wielowarstwowej taktyki. To gra, którą szybko się tłumaczy. Niestety jednocześnie jest to tytuł, który równie szybko można „rozgryźć". Powtarzalność partii sprawia, że ta układanka ma swoje granice – po kilku rozgrywkach zaczyna przypominać dobrze znany spacer tą samą polną ścieżką.

Czy jednak jest to wada? Niekoniecznie. W zamyśle autora gra nie zamierza rywalizować z ciężkimi, mózgożernymi tytułami. Jej siłą jest przystępność. To planszówka idealna dla tych, którzy chcą spędzić czas z rodziną, wprowadzić do hobby nowych graczy lub zagrać w coś niewymagającego wysiłku po długim dniu. Jej łagodny charakter, szybka rozgrywka i przyjemny, nieco kojący klimat czynią z niej idealny wybór „na jeden wieczór", bez konieczności planowania strategii na kolejne pięć tur do przodu.

Warto także zauważyć, że mimo swojej lekkości, gra potrafi dać autentyczną satysfakcję. Właściwe ułożenie kafelków, stworzenie dużych obszarów jednego koloru i odpowiednie wykorzystanie pszczół potrafi być zaskakująco wciągające. To rodzaj przyjemności wynikającej nie z rywalizacji, lecz z harmonii i tworzenia własnego, małego, kolorowego świata.



To gra, która zna swoje miejsce w szeregu oraz wie, dla kogo powstała. Nie jest przeznaczona dla miłośników skomplikowanych eurogier, ale dla tych, którzy szukają prostoty i relaksu. Dla rodzin, dla dzieci, dla grup szukających lekkiego tytułu między cięższymi pozycjami. Jej największym osiągnięciem jest stworzenie przestrzeni, w której nawet zupełnie niedoświadczeni gracze czują się swobodnie, a ci bardziej zaawansowani znajdują ukojenie.



W świecie, który często promuje hałas, dynamikę i złożoność, *Pola kwiatów* proponują zupełnie inną wartość: spokojną, pełną barw chwilę w ogrodzie. Dla wielu będzie to wystarczający powód, by sięgnąć po tę niewielką, ale urokliwą planszówkę. Dla innych – jedynie przyjemna ciekawostka. Ale niezależnie od poziomu doświadczenia graczy, trudno odmówić jej tego, co najważniejsze: autentyczności, spójności i uroku. To one sprawiają, że choć na moment możemy zanurzyć się w świecie, gdzie jedynym problemem jest to, który kwiat zasadzić obok którego. Gra czerpie całymi garściami z klasyki kafelkowców – *Patchworka* – a połączenie z roślinno-ogrodowym klimatem było strzałem w dziesiątkę. To kolejny bardzo mocny punkt w tegorocznym portfolio Wydawnictwa Nasza Księgarnia.

Za spacer po planszowym ogrodzie odpowiedzialny był Paweł Podgórski

Egzemplarz gry otrzymaliśmy od Wydawnictwa Nasza Księgarnia. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.

Azul w karcianym rytmie

https://www.nextmove-games.com/en/azul/editions-speciales-azul/



Gry z serii Azul od lat cieszą się ogromnym uznaniem wśród miłośników planszówek. Kolorowe kafelki inspirowane portugalskimi *azulejos*, proste zasady i satysfakcja z tworzenia wzorów – to właśnie te elementy uczyniły ze wspomnianego tytułu jedną z najbardziej rozpoznawalnych gier planszowych.

2–5 | 30 min | 8+

Tym razem przedstawiam jego inną odsłonę – nie grę kafelkową, lecz karciankę nawiązującą graficznie do *Azula. 5211: Azul Special Edition* to gra, która zachowuje wizualny urok oryginału, ale oferuje zupełnie inny rodzaj rozgrywki. Zamiast układania płytek na planszetkach gracze będą zagrywać karty z mozaikowymi wzorami. Czy takie obcowanie z *azulejos* oddaje ducha oryginału? Przekonajcie się sami.

Zasady gry

W grze występuje pięć kolorów kart o wartościach od 2 do 6 oraz specjalna karta z wizerunkiem koguta utrzymana w folklorystycznym stylu. Celem graczy jest zebranie jak największej sumy z kart ze stosu punktacji. Na początku rozgrywki należy przetasować talię i usunąć z niej tyle kart, ile wskazuje instrukcja. Następnie rozdaje się każdemu po pięć kart – będą one stanowiły początkową „rękę". Pozostałe utworzą zakrytą pulę dobierania.





Gra toczy się przez kilka rund, które podzielone są na trzy tury:

- Pierwsza tura: Każdy wybiera dwie karty ze swojej ręki i kładzie je zakryte przed sobą. Gdy wszyscy gracze to zrobią, karty są odkrywane w tym samym czasie. Następnie każdy dobiera ze stosu dwie karty, aby uzupełnić swoją rękę do pięciu.
- Druga tura: Gracze wykładają przed sobą po jednej zakrytej karcie. Ponownie następuje faza odkrywania leżących kart i dobranie po jednej ze stosu.
- Trzecia tura: Gracze wykonują dokładnie te same działania, co w turze drugiej.

Po zakończeniu rundy każdy gracz ma przed sobą cztery odkryte karty i ponownie pełen zestaw kart na ręce. Następny krok to faza punktowania.

Punktowanie

Faza punktacji również składa się z kilku kroków. W pierwszym sprawdzana jest liczba wyłożonych kart z wizerunkiem koguta – przy czym weryfikuje się, czy jest dokładnie tyle kart, ilu jest graczy, plus dwie. Jeśli ten warunek jest spełniony, to tylko one punktują. Każdy gracz, który zagrał przed sobą karty Koguta, zabiera je do swojej puli punktowania, a pozostałe karty odrzuca.

W przypadku, gdy gracze nie wyłożyli wymaganej liczby kart z kogutem, sprawdza się, jaki kolor występuje najczęściej (w tym przypadku kolorowe koguty też są wliczane).

Żeby nie było zbyt prosto, zasady gry określają limit wyłożonych kart w danym kolorze, które będą uwzględniane do punktacji (spośród tych wyłożonych przez wszystkich graczy). Kolor, dla którego łączna liczba kart zagranych przez zawodników jest równa lub większa od limitu (liczba graczy plus trzy), nie daje punktów – wszystkie one są odrzucane. Następnie należy ustalić kolejny kolor występujący najczęściej.





karcie, można przejść do podliczania zdobytych punktów. Jeśli żaden z graczy nie osiągnął przynajmniej 50 punktów, kontynuuje się grę. Należy przetasować całą talię i rozpocząć rozgrywkę zgodnie z podstawowymi zasadami. Gra się kończy, gdy tylko któryś z graczy osiągnie lub przekroczy łącznie 50 punktów na koniec rundy – ostatecznym zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu wygrywa zawodnik z największą liczbą kart na swoim stosie punktacji. Jeśli nadal jest remis – gracze dzielą się zwycięstwem.

W przypadku, gdy karty o przynajmniej dwóch kolorach są wyłożone w tej samej liczbie, wszystkie są również odrzucane. Sprawdza się wówczas, których kart jest najwięcej. Jeśli tego rodzaju warunek nie zostanie spełniony, nikt nie otrzymuje punktów, a wszystkie zagrane karty są odkładane na bok.

Po ostatecznym ustaleniu punktujących kart, każdy z graczy bierze je ze swojego obszaru gry i dokłada do własnej puli. Wartość wskazana na każdej z nich oznacza punkty zdobyte na koniec gry. Pozostałe karty są umieszczane w stosie kart odrzuconych. Następnie rozpoczyna się kolejna runda.

Gra toczy się w ten sposób do czasu, aż stos kart do dobierania się wyczerpie. Rozgrywana jest ostatnia runda z pozostałymi pięcioma kartami na ręce u każdego zawodnika. Gdy graczom pozostanie po jednej



Wrażenia z rozgrywki

Kiedy patrzę na karty z gry *5211: Azul Special Edition*, mam silne skojarzenia z klasycznym *Azulem*. Karty występują w pięciu różnych kolorach i nawiązują swoimi wzorami do tradycyjnej odmiany tej gry.

Mechanicznie to jednak dwie zupełnie inne gry. Klasyczny *Azul* opiera się na układaniu kolorowych płytek na swojej planszy w określonym układzie, co wymaga planowania i przewidywania ruchów przeciwników, a także wprowadza element rywalizacji o najlepsze kafelki. W karcianej wersji zachowano kluczowy aspekt układania wzorów, sama rozgrywka przeszła jednak transformację – stała się krótsza, bardziej dynamiczna i mniej nastawiona na interakcję. *5211: Azul Special Edition* oparty jest na prostym, ale zaskakująco sprytnym systemie: z ręki liczącej pięć kart gracze zagrywają kolejno dwie, jedną i jedną kartę – stąd tytuł. Domyśliliście się?

Wspomniana mechanika wprowadza lekką nutę napięcia i blefu. Karty trzeba układać w serie i kombinacje przynoszące punkty, a nadto kluczowe jest przewidywanie ruchów innych graczy. Nigdy jednak nie macie pewności, czy Wasi przeciwnicy zagrają kolor, na który liczycie. Gdy zostanie zagranych za dużo kart w danym kolorze, nie otrzymujecie punktów. Czasem opłaca się więc celowo przekraczać limit kart i nie pomagać innym, nawet jeśli oznacza to zdobycie mniejszej liczby punktów dla siebie. W *Azulu* spokojnie układacie mozaiki, tworząc swoją długoterminową strategię – tu rozgrywka jest jak szybka partia pokera z twistem kolorystycznym.



Plusy

- Szybka rozgrywka – idealna na rozgrzewkę przed dłuższymi tytułami.
- Grafiki inspirowane mozaikami z serii Azul.
- Regrywalność – każda partia wygląda inaczej dzięki losowości i interakcji.

Minusy

- Klimat *Azula* jest zachowany głównie w grafice, a nie w mechanice.
- Gra na dwie osoby jest mniej emocjonująca niż rozgrywka, w której bierze udział większa liczba graczy.
- Na początku system punktacji wydaje się dość zawiły.

Karciane mozaiki układał Marcin Adamczyk.





Słowiańska knieja

Kędy droga do Swaroga



Słowiańska knieja to karcianka powstała z inicjatywy krakowskiego Centrum Kultury Podgórza z okazji Tradycyjnego Święta Rękawki. Nie znajdziecie jej w internecie. Aby ją zdobyć, musicie wybrać się na wycieczkę do Krakowa i odwiedzić sklepik wspomnianego CKP. I choć na pierwszy rzut oka gra wydaje się raczej zwykłą pamiątką niż czymś, co zatrzyma przy stole na długie godziny, warto dać jej szansę.

3-8 | 20 min | 10+

Przygotowanie gry i mechanika

Zamysł jest prosty. Gracze dzielą się na dwie frakcje – Słowian i demonów. Ci pierwsi dążą do odnalezienia wszystkich świątyń Światowida czy innego rodzimego bóstwa, a ci drudzy próbują im w tym przeszkodzić, wodząc bez końca po lesie lub zwyczajnie topiąc ich w bagnie. Wydaje się nieskomplikowane? I bardzo dobrze, bo zasad jest niewiele.

Po dostosowaniu liczby kart do liczby graczy, rozdajemy każdemu z nich kartę postaci, której zawartość będzie znana wyłącznie jej posiadaczowi. Następnie każdy otrzymuje po pięć kart lokalizacji (mogą to być: leśny dukt, świątynia lub bagna), które właściciel podgląda, a potem tasuje i układa zakryte przed sobą. Przygotowania kończymy wyborem Wodźcy, czyli wręczeniem jednemu z graczy karty pochodni. Jego zadaniem będzie poprowadzenie dyskusji z innymi i zadecydowanie, którą kartę z pola innego gracza odkryć. Kiedy już dokona wyboru, odkryta karta zostaje umieszczona na środku stołu, a ten, do którego należała, zostaje nowym Wodźcą. Runda kończy się, gdy odkryte zostanie tyle kart, ilu jest graczy. Pozostałe są zbierane, tasowane i jeszcze raz rozdane po równo. Gra kończy się po czterech rundach lub w momencie, gdy Słowianie dwukrotnie dotrą na bagna albo odnajdą wszystkie świątynie. Demony wygrywają w dwóch pierwszych przypadkach, Słowianie – w ostatnim.





Święto Rękawki w Krakowie

https://utn.pl/jXHFm

Przyjemność rozgrywki

Jeśli odnieśliście wrażenie, że przy tak prostej mechanice, nic się nie dzieje, szybko się go pozbędziecie. Prawdziwa zabawa tkwi tu w interakcji z innymi graczami i ciągłych próbach ciągnięcia ich za język. Wodźca nie wybiera kart na chybił trafił, tylko próbuje dowiedzieć się, jakie karty mają przed sobą inni gracze. A nikt przecież nie powie całej prawdy, bo choć próbujemy przekazać sojusznikom informacje o naszych kartach, nie chcemy przy tym zdradzić zbyt wiele przeciwnikom. Bowiem każda próba odwiedzenia Słowianina od odkrycia znajdującego się u nas bagna, może przyciągnąć do nas demona, który tylko na to czeka. Każde słowo ma tutaj nie tylko drugie, ale też trzecie i czwarte dno, a w głowach wciąż toczy się wielopiętrowa analiza: „Chce, żebym myślał, że kłamie, czy żebym pomyślał, że chce, żebym pomyślał, że kłamie? A może chce zmylić kogoś innego?". Nigdy nie będziemy pewni.



Balans i dynamika

Wielką zaletą *Słowiańskiej kniei* jest zneutralizowanie problemów, które mogłyby zakłócić rozgrywkę. Zminimalizowano ryzyko, że całkowicie wykluczymy kogoś z gry, w przypadku, gdy wspólnie uznamy, że ktoś jest przeciw nam. Niemal na pewno będziemy musieli kiedyś odkryć jedną z jego kart i przekazać mu pochodnię, a tym samym oddać prawo wyboru odsłonięcia kolejnej lokalizacji. To sprawia, że nawet jeśli któraś ze stron jest o krok od wygranej, druga drużyna ma szansę przejąć inicjatywę i przechylić szalę na swoją korzyść.

Napięcie wzmaga liczony odsłanianymi kartami upływ czasu, który szybko się kończy, zmuszając Słowian do działania, jeśli przyjmą zbyt defensywną taktykę. W dodatku ponowne rozdanie lokalizacji po każdej z tur zmienia układ dokładnie w momencie, gdy zaczynamy myśleć, że cokolwiek wiemy. Ten sam mechanizm dba też o to, by nasze blefy nie wyszły na jaw zbyt szybko, dzięki czemu na koniec gry wielokrotnie występuje powszechne zaskoczenie składami drużyn. Nie mówiąc już o tym, że liczba demonów w grze nie zawsze jest pewna, bo w większości wariantów w losowaniu ról bierze udział jedna karta więcej niż graczy.

Uwagi

Potrzeba trochę czasu, żeby przyzwyczaić się do konwencji, ale kiedy już się to stanie, możliwości są ogromne. Po licznych rozgrywkach wciąż można łapać się za głowę, nie wierząc, jak nas ktoś rozegrał. Na pewno przyda się jednak aktywna ekipa, bo trudno się gra, gdy wszyscy strategicznie milczą i nie próbują szukać nowych taktyk na zwycięstwo. Na minus można zaliczyć brak większej fabuły. Wcielamy się w leszego, południcę, bagiennika czy słowiańskiego woja i przedzieramy się przez gęsty las, jednak ten klimat szybko ulatuje, stając się tylko bladym tłem dla rozgrywki.

Zaprojektowane w mrocznej słowiańskiej konwencji pudełko zachęca do kupna gry choćby po to, by dobrze prezentowała się na półce. Jednak jego zawartość nie wygląda już tak dobrze. Sztywne tekturki, na których wydrukowano karty, bardziej nadają się do produkcji okolicznościowych kalendarzyków. Nie byłoby z tym problemu, gdyby nie fakt, że niszczą się już podczas pierwszego tasowania. Same grafiki są bardzo ładne i spójne. Nie powalają, ale trzymają klimat. Jeśli miałbym wskazać w nich coś do poprawy, to dobrym ruchem byłoby urozmaicenie kart leśnego duktu, bo 30 identycznych kart w 50-kartowej talii czyni ją dość monotonną. Zaskakuje także, że wśród sześciu kart Słowian dostajemy trzy zdublowane postaci. Pod kątem rozgrywki nic to nie zmienia, ale kilka grafik więcej i nowe imiona zdecydowanie urozmaiciłyby grę.



Podsumowanie

Można wytykać jakość użytych materiałów albo niskie zróżnicowanie kart (w szczególności postaci). Wszystko to jednak ginie w cieniu świetnej psychologicznej przepychanki, w której nie ma za grosz zaufania, tylko kruchutkie sojusze i stos kłamstw. Jeśli lubicie słowem bądź czynami wyprowadzać innych graczy w pole (albo na bagna), *Słowiańska knieja* z pewnością Wam się spodoba.

Plusy:

- nieskomplikowane zasady,
- dobre tempo rozgrywki i regrywalność,
- balans połączony z nieprzewidywalnością,
- ładne grafiki.

Minusy:

- małe zróżnicowanie kart,
- brak większej fabuły, co utrudnia wczucie się w rolę,
- sztywne, szybko ścierające się karty.

Paweł Ciuła

LOKOMOTYWA

CZYLI ZABAWA Z TUWIMEM

„Nagle – gwizd!
Nagle – świst!
Para – buch!
Koła – w ruch!” [1]

2–4 ok. 20 min 6+

Pamiętacie, jak w piątym numerze naszego magazynu pisaliśmy o grze *Rzepka*? Jeżeli nie, to zachęcam Was do lektury, bo obie gry są warte uwagi! *Lokomotywa* od Wydawnictwa Nasza Księgarnia to druga propozycja z serii „Między Wierszami”. Została stworzona przez ten sam świetny duet: Przemka Wojtkowiaka oraz ilustratora Macieja Szymanowicza.

W pudełku znajdziecie karty nawiązujące do treści wiersza oraz – tak samo jak w przypadku *Rzepki* – tekst wiersza w formie małej książeczki. Każda z kart jest dwustronna: na jednej stronie przedstawione są wagony (wraz z liczbą punktów za ładunek), a na drugiej – ładunki. Podczas zabawy będziecie tworzyć pociągi przewożące różne towary znane nam z wiersza Juliana Tuwima. Im więcej odpowiednich obiektów umieścicie w swoich wagonach, tym więcej punktów otrzymacie na koniec gry.



[1] J. Tuwim, *Lokomotywa*, [w:] *Wiersze dla dzieci*, Warszawa 2022

Przygotowanie rozgrywki jest błyskawiczne. Na początku otrzymujecie karty startowe z ilustracją lokomotywy – po jednej dla każdego gracza. Pozostałe karty mieszacie w taki sposób, aby część z nich leżała do góry wagonami, a część – ładunkami. Z tak przygotowanej talii tworzycie dwa stosy. Do jednego z nich wtasowujecie cztery karty z fragmentem wiersza, a następnie kładziecie na nim pozostałe karty. Dzięki temu zabiegowi otrzymujecie jeden duży stos, w którego dolnej części znajdują się fragmenty wiersza. Zanim rozpoczniecie grę, potrzebujecie jeszcze tzw. magazynu – bierzecie trzy karty z wierzchu stosu i kładziecie je stroną z ilustracjami wagonów do góry.





Podczas swojej tury wykonujecie trzy akcje:

- uzupełniacie puste miejsce w magazynie, tak by znajdowały się w nim cztery karty;
- odwracacie na drugą stronę jedną z kart w magazynie;
- wybieracie jedną kartę z magazynu i dokładacie do swojego pociągu.

Wybierając kartę z magazynu, decydujecie, czy dołożycie nowy wagon, czy weźmiecie kartę ładunku. Wagony dokładacie na końcu swojego pociągu – nie musicie układać ich zgodnie z treścią wiersza, a pociąg może mieć dowolną długość. Natomiast kartę ładunku wsuwacie pod wagon, na którym przedstawiony jest dany obiekt. Co ważne, możecie wziąć ładunek tylko wtedy, gdy jesteście w stanie umieścić go pod jednym ze swoich wagonów. Przykładowo, jeżeli w Waszych wagonach nie ma armaty, nie możecie jej zabrać z magazynu – wówczas musicie zdecydować się na dobranie kolejnej karty wagonu.

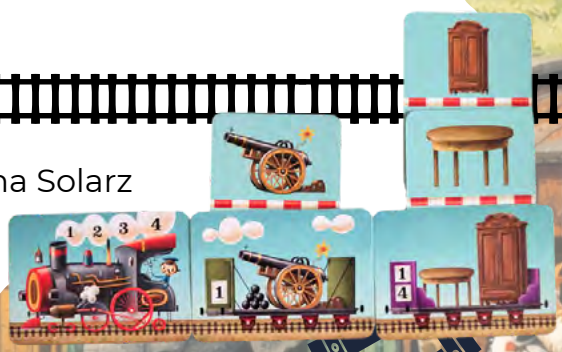




Gra się kończy, gdy na stole pojawi się ostatni, czwarty fragment wiersza. Wówczas wspólnie z dzieckiem odczytujecie fragment: „Nagle – gwizd! Nagle – świst! Para – buch! Koła – w ruch!”[1] i przechodzicie do podsumowania rozgrywki. A ta oferuje naprawdę sporo możliwości zdobywania punktów. Możemy je otrzymać za przewożone ładunki, różne rodzaje wagonów, chmurki, a także w formie punktów pocieszenia dla tych, którzy rozegrali o jedną turę mniej. Podczas ich podliczania – tej prostej, a jednocześnie bardzo ważnej czynności (zwłaszcza dla młodszych graczy, stawiających pierwsze kroki w grach rywalizacyjnych) – maluch może ćwiczyć dodawanie i utrwalać umiejętność wykonywania prostych obliczeń.



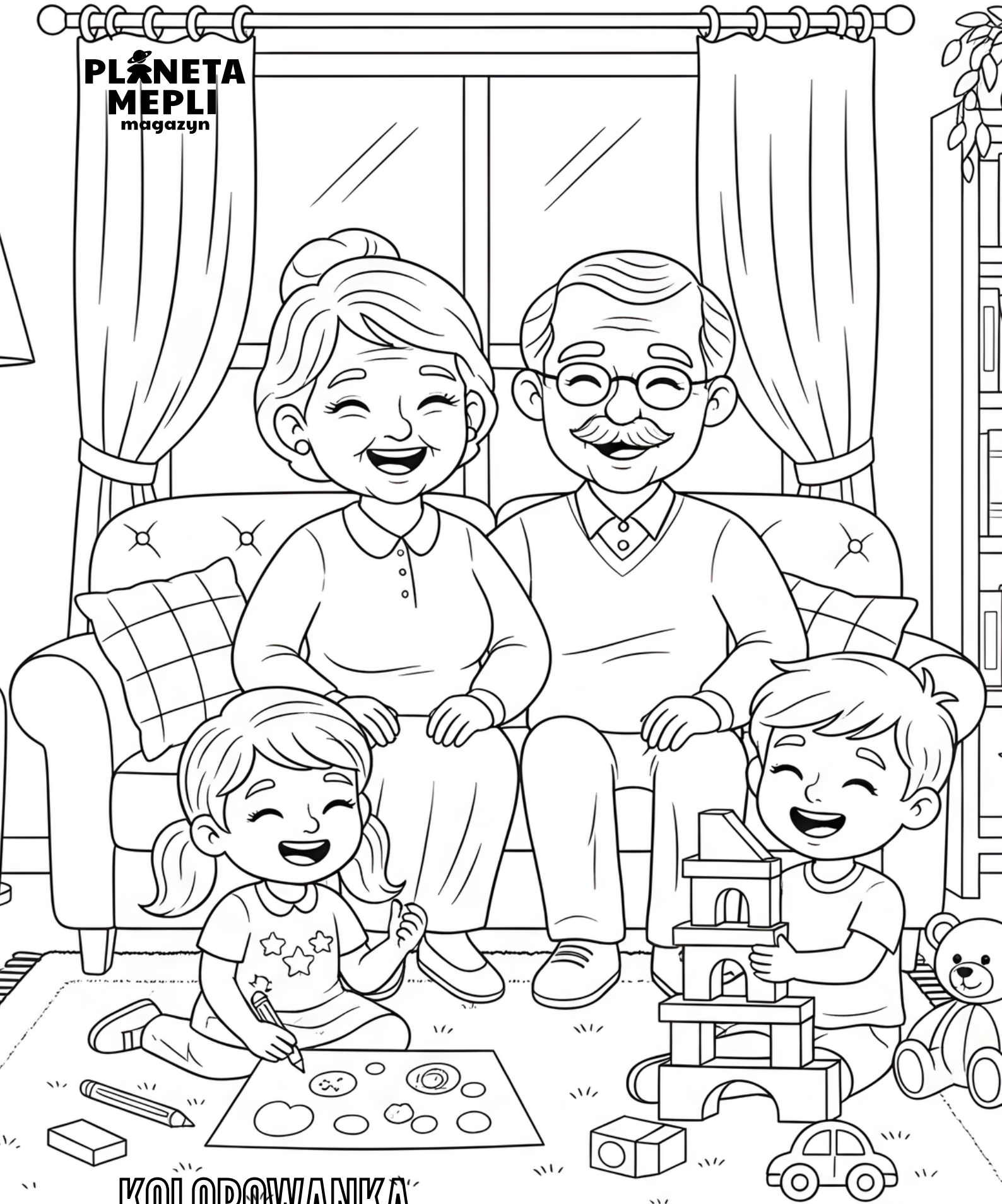
Podsumowując, jest to kolejna świetna pozycja dla najmłodszych. Gra ma proste zasady, doskonali koncentrację uwagi i koordynację wzrokowo-ruchową oraz utrwala umiejętność liczenia. Gwarantuję, że nie skończy się na jednej rozgrywce! Z niecierpliwością czekam na kolejne gry z tej serii. Ciekawe, który wiersz Tuwima będzie następny.



Kontroli składu pociągów dokonała Magdalena Solarz

Egzemplarz do recenzji otrzymaliśmy od Wydawnictwa Nasza Księgarnia. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.

PLANETA MEPLI
magazyn



KOLOROWANKA

Problemy graczy
i jak je rozwiązać



CZĘŚĆ 2. Ograniczony budżet

Kontynuujemy nasz cykl porad dotyczących najczęstszych problemów graczy. W poprzednim numerze przedstawiliśmy kilka sposobów radzenia sobie z brakiem czasu. A co, jeśli nie brakuje nam godzin, ale złotówek? Ograniczony budżet to bolączka wspominana przez dużą część społeczności graczy, zwłaszcza że nasze hobby może pochłaniać dużo zasobów. Przedstawimy Wam więc kilka sposobów na cieszenie się grami bez znacznego uszczuplania portfela. Oczywiście wybierajcie te, które najlepiej odpowiadają Waszym możliwościom i sytuacji.



Biblioteki często mają regały z planszówkami

Korzystanie z bibliotek



Zacznijmy od całkowicie darmowego rozwiązania. Choć biblioteki kojarzą się głównie z regałami uginającymi się od książek, to udostępniają one również inne formy rozrywki: filmy, audiobooki oraz planszówki. Śledźmy też organizowane przez nie wydarzenia: może znaleźć się wśród nich wieczorek z planszówkami lub kiermasz używanych gier.

Szukanie miejsc, w których można pograć

Jeśli sami nie mamy zbyt wielu tytułów na półce, poszukajmy miejsc, które dysponują własnymi zasobami. Istnieje wiele inicjatyw i okazji, dzięki którym możemy dosiąść się do stołu: lokalne kluby gier, centra aktywności lokalnej, domy kultury, kluby uczelniane, wydarzenia i grupy na Facebooku, kawiarnie i puby, które mają regalik z planszówkami, wypożyczalnie, wspomniane wcześniej biblioteki... Popularność planszówek stale rośnie, więc jest duża szansa, że znajdziemy coś w okolicy. A jeśli w naszej miejscowości nie ma takich miejsc? Podpytajmy znajomych, może ktoś ma parę gier, ale nikogo do grania?



Poczta planszówkowa

Przedsięwzięcie zasługujące na osobny punkt. Poczta Planszówkowa to biblioteka dysponująca setkami zestawów gier, które ciągle krążą po Polsce. Skorzystanie z jej zasobów jest darmowe, jedyny koszt wiąże się z nadaniem przesyłki do kolejnej osoby. To naprawdę świetna inicjatywa, dzięki której możemy zagrać zarówno w znane i popularne tytuły, jak i nowości, ponieważ wydawnictwa planszówkowe chętnie z Pocztą współpracują. Wystarczy zarejestrować się na stronie, a następnie wysłać zgłoszenie z listą interesujących nas zestawów i czekać na wyniki zgłoszeń (chętnych na dany zestaw może być wielu, więc warto wybrać kilka). Wybór może być trudny, ponieważ w zasobach Poczty znajduje się już ponad 2300 gier!

poczta planszówkowa

https://pocztaplanszowkowa.pl/

Więcej informacji znajdziecie na pocztaplanszowkowa.pl.

Składanie się w kilka osób

Jeśli macie stałą ekipę do grania, jest to świetna opcja, aby móc pozwolić sobie na częstsze ogrywanie większych tytułów. Możecie wspólnie składać się na każdą z gier (wtedy jednorazowy wydatek byłby mniejszy) lub umówić się, że np. raz bądź dwa w roku każdy z Was będzie kupować własną grę w celu współdzielenia (wtedy nie ma problemu z własnością). Może nawet dzięki temu założycie pełnoprawny klub planszówkowy, do którego będzie chciało dołączyć więcej osób?



Proszenie o gry w prezencie

Dzięki prowadzeniu wishlisty nie tylko nie zapomnimy o żadnym tytule, który wpadł nam w oko, ale też zawsze będziemy mieli odpowiedź na pytanie: „Co chcesz dostać na urodziny?”. Jeśli urodziny czy święta wypadają dopiero za parę miesięcy, a nakład danej gry jest już na wyczerpaniu, podpowiedzcie rodzince, żeby kupiła ją zawczasu.

Uczęszczanie na wydarzenia planszówkowe

Z roku na rok rośnie liczba organizowanych eventów, które często są niedrogie lub wręcz darmowe. Oprócz tego, że możemy się wówczas zapoznać z nowościami, które wydawnictwa chętnie prezentują, znajdziemy tam dobrze zaopatrzone wypożyczalnie. Nie szukajmy jedynie wydarzeń stricte planszówkowych. Wydawnictwa chętnie rozkładają swoje stoiska również na targach książek czy konwentach związanych z fantastyką.





Na eventach planszówkowych możemy korzystać z pokaźnych wypożyczalni



Założenie planszówkowej skarbonki

Odkładanie co miesiąc stałej kwoty, tak aby nagły wydatek nie nadszarpnął budżetu, to mało bolesna metoda zbierania funduszy na grubszy tytuł. Możemy korzystać z aplikacji bankowych, które pozwalają na odprowadzanie pewnego procenta od każdej transakcji na konto oszczędnościowe, a może na wyobraźnię lepiej oddziaływać będzie fizyczna skarbonka wypełniająca się miedziakami. Małe, ale regularne wpłaty pozwolą nam niemal niezauważalnie uzbierać na wymarzony tytuł.



Korzystanie z porównywarek cen

Przed zakupem zawsze sprawdzajmy dostępne oferty, najlepiej na branżowych portalach jak planszeo.pl czy i-szop.pl. Ogólne porównywarki, np. ceneo.pl, nie zawsze mają pełną ofertę sklepów planszówkowych, zwłaszcza tych mniejszych. Nie wszyscy sprzedawcy przedstawiają tam swoje oferty, więc jeśli mamy swój ulubiony sklep, dodajmy jego stronę do zakładek w przeglądarce, aby nie zapomnieć o sprawdzaniu jego asortymentu. Porównywarki bardzo przydają się, gdy natrafimy na promocję: kilka kliknięć wystarczy, aby zrewidować, czy mamy do czynienia z dobrą okazją czy marketingową zagrywką.



Wiele starszych lub nieco podniszczonych tytułów można znaleźć na portalach sprzedażowych w bardzo przystępnych cenach

Kupowanie i sprzedawanie gier używanych

Jeśli bardzo chcemy mieć dany tytuł na własność i nie przeszkadza nam, że wszystkie komponenty są już powyciskane, a pudełko nieco sfatygowane, to z pomocą przychodzą wszelkie platformy umożliwiające handel między użytkownikami. Facebook (Marketplace i przeznaczone do tego grupy), Allegro, OLX, eBay, Amazon, a nawet Vinted umożliwiają nie tylko kupowanie gier taniej niż w sklepach, ale też sprzedawanie tytułów, w które nie chcemy już grać. Okres poświąteczny jest doskonałym czasem na przeglądanie tych stron, ponieważ ludzie mogą odsprzedawać nietrafione prezenty.

Jak widać, sposobów na granie przy ograniczonym budżecie jest całkiem sporo. Nie musi on więc być przeszkodą w czerpaniu przyjemności z planszówek. W kolejnym numerze pochylimy się nad problemem innego niedoboru. Tym razem związanego z brakiem przestrzeni do grania. Jeśli więc Waszą bolączką jest mały metraż, wyczekujcie kolejnego numeru naszego magazynu!

Paulina Miodyńska

Worker placement
dlaczego tak bardzo kochamy stawiać meeple na cudzych polach?

W nowoczesnych grach planszowych rzadko zdarza się mechanika, która z jednej strony daje ogromną kontrolę nad własną strategią, a z drugiej potrafi w jednej chwili wprowadzić emocjonalne tornado przy stole. *Worker placement*, czyli „wysyłanie pracowników" (najczęściej naszych meepli) na pola akcji, to dziś jeden z najważniejszych fundamentów gier euro. Urzeka prostotą zasad, a jednocześnie pozwala podejmonować wielowarstwowe i głębokie decyzje.

Idea jest pozornie banalna: umieszczasz pionek na polu akcji, wykonujesz przypisaną do niego czynność i w ten sposób rozwijasz swój silnik punktowy. Jednak klucz do emocji leży nie w tym, aby wykonać swój ruch, ale aby wykonać NAJLEPSZY ruch. Jedna figura wysłana dokładnie w tym odpowiednim i najbardziej strategicznym momencie potrafi zmienić cały plan przeciwnika – a nawet go zrujnować. I właśnie dlatego *worker placement* powoduje tak silne zaangażowanie.

Jednak dlaczego więc wciąż nas fascynuje? Dlaczego daje nam tak satysfakcjonujące poczucie kontroli? I czemu tak bardzo lubimy zabierać innym to, czego najbardziej potrzebują?



https://boardgamegeek.com/image/598864/agricola

Skąd się wziął *worker placement*?

Choć pierwsze elementy mechaniki pojawiały się już wcześniej, to dopiero wydanie *Keydom* (1998) uznaje się za jej narodziny w nowoczesnej formie. Sukcesem okazały się pionki blokujące pola i możliwość podejmowania decyzji, które mają realny wpływ na rozwój gracza.

Jednak prawdziwy przełom wprowadziła gra *Caylus* (2005), która pokazała, że blokowanie pól akcji może generować bardziej wyrafinowaną interakcję, niż najbardziej wymyślne formy agresji. Wszystko jednak eksplodowało przy *Agricoli* (2007). Uwe Rosenberg udowodnił, że minimalizacja losowości nie musi oznaczać braku emocji – wręcz przeciwnie. Gra, w której każdy błąd wynika bezpośrednio z naszych decyzji, uderza mocniej niż jakakolwiek kostka. A niedosyt meepli jest największym napięciem, jakie może dać eurogra.

Od tamtej pory *worker placement* stał się jednym z filarów nowoczesnego projektowania gier. Pojawił się w setkach tematów i konstrukcji – od sielskiej hodowli owiec, przez budowę imperium, po eksplorację starożytnych ruin. Dziś mechanika ta jest dla graczy niemal intuicyjna, choć za każdym razem daje odrobinę inny smak rywalizacji.

Dlaczego tak nas wciąga?

Worker placement opiera się na trzech silnych bodźcach psychologicznych. Po pierwsze: daje wyjątkowo silne poczucie kontroli nad strategią. Gracz wie, że rezultat wynika z jego decyzji, nie z rzutów czy ślepego szczęścia. Po drugie: każdy ruch ma bezpośredni, natychmiastowy efekt – to nie jest planowanie, które zaprocentuje za godzinę, tylko szybka nagroda. I po trzecie: pola akcji są ograniczone. Zanim zrobisz to, co chcesz zrobić, możesz usłyszeć cichy dźwięk meepla o planszę... i zobaczysz, że ktoś był szybszy.

To właśnie blokowanie pól definiuje emocjonalne oblicze tej mechaniki. Nie niszczymy sobie zasobów, nie staczamy bitew – po prostu zajmujemy miejsce. Subtelnie, cicho, ale czasem aż nazbyt boleśnie. I choć to interakcja w białych rękawiczkach, potrafi wywołać smutne westchnienia przy stole. A dodatkowo oczywiście poczucie wiecznego niedosytu meepli, których ciągle masz za mało. Zawsze potrzebujesz więcej, aby zrobić jeszcze „tylko" ten jeden, jedyny ruch.

To *slowburn* thriller w euro klimacie.

Sztuczki projektantów, które sprawiają, że wracamy do tej mechaniki)

Aby każda partia była fontanną emocji, projektanci stosują sprytne sztuczki:

- Premia za szybkość – pierwsze osoby na polach dostają lepsze nagrody.
- Ekspansja możliwości – odblokowujesz więcej meepli lub nowych akcji w trakcie gry.
- Ograniczenie zasobów – tory i surowce, które kończą się zbyt szybko.
- Priorytety wyborów – coś jest dobre teraz, coś będzie lepsze później.

Dzięki temu, każdy ruch to mikrohazard: ryzykujesz utratę czegoś lepszego, licząc, że zdążysz tam później...
A później przychodzi przeciwnik i – puf! – pole znika.

I to jest właśnie ten moment, w którym *worker placement* wyciąga z nas niespodziewane pokłady zazdrości i doskonale ujawnia charaktery graczy. Gracz analityk gra twardo, blokując kluczowe pola u konkurencji. Perfekcjonista cierpi, bo nigdy nie ma wystarczająco meepli. Gracz rodzinny próbuje łagodzić konflikty, choć dobrze wie, że i tak nadejdzie moment, w którym będzie musiał położyć swój pionek w miejscu, na które ktoś inny zerkał z nadzieją.

Worker placement potrafi więc pokazać nas w pigułce: czy najpierw myślimy o sobie, czy o wspólnym komforcie? Czy umiemy odpuścić, czy walczymy do ostatniego miejsca na planszy? To niby niewielka decyzja podjęta podczas tury na planszy, ale emocjonalnie – cały wachlarz doświadczeń.

Gdzie *worker placement* działa najlepiej? Trzy świetne przykłady

Everdell – uroczy las z ostrą konkurencją

https://shorturl.at/bixtx



1-4
40-80 min
13+

Everdell to doskonały przykład na to, jak *worker placement* potrafi budować klimat i napięcie jednocześnie. Każdy meeple reprezentuje zwierzątko z leśnego królestwa i może wykonywać różne prace: zbierać zasoby takie jak jagody, żywica czy patyki, zdobywać nowe karty budynków i mieszkańców lub otwierać dostęp do kolejnych akcji. Brzmi przyjaźnie, ale miejsc na planszy jest niewiele, szczególnie w początkowej fazie gry – gdy inni zabierają Ci ostatnią żywicę potrzebną do budowy karczmy, uroczy królik w ręce nagle staje się symbolem frustracji.

Co jest istotne: w *Everdell* pole akcji może zmieniać wartość wraz z rozwojem gry. To, co było ledwo opłacalne na początku, pod koniec może dawać ogromne możliwości, jeśli tylko Twój silniczek z kart zadziała jak trzeba. Sukces w tej grze zależy więc nie tylko od zajmowania właściwego miejsca, ale zajmowania właściwego miejsca we właściwym momencie. Słodka oprawa tylko podbija kontrast emocji: radość z dobrej tury jest wielka – podobnie jak zawód, gdy ktoś „uprzejmie" zajmie miejsce, na które czyhałeś przez kilka minut.

Zaginiona Wyspa Arnak – ekspedycja pod presją wyborów

https://shorturl.at/dBmlV



1-4
30-120 min
12+

W tej grze mamy niewiele meepli, ale każdy z nich może zapewnić przełom w rozgrywce. To *worker placement* spleciony z deckbuildingiem – oprócz wysyłania odkrywców, zarządzamy talią, która określa, na które pola akcji w ogóle możemy wejść. Eksploracja z kolei odkrywa nowe lokacje i dodaje nowe miejsca pracy, jednak wiąże się z pojawianiem wrogich strażników. Nagle akcja, która miała być nagrodą, staje się ryzykowną decyzją.

Presja narasta z każdą rundą, bo liczba tur jest ograniczona, a koszt wejścia na nowe pola stale rośnie. Jeśli przeciwnik zajmie wcześniej dostęp do kompasów, możesz stracić całą linię rozwoju. Właśnie tu mechanika worker placementu błyszczy najbardziej. Zmusza do planowania na kilku poziomach naraz: co zrobisz teraz, co przygotujesz na później i jak ten ruch wpłynie na Twoje możliwości za dwie rundy.

A do tego dochodzi pytanie fabularne: Czy ryzykować wejście głębiej w dżunglę po artefakt, zanim zrobi to ktoś inny? Czy pokonać potwora, by zyskać przewagę i nagrodę. Czy zostawić go przeciwnikowi jako przyszły kłopot do rozwiązania?

Tu plan nie jest tylko planem – to ekspedycja na czas, wyścig o legendy wyspy i walki z czyhającymi konsekwencjami. *Arnak* zachwyca tym, jak naturalnie zmusza do trudnych wyborów: rozszerzyć teren czy skupić się na badaniach świątyni? Pójść bezpiecznie, czy liczyć, że przeciwnik nie zdąży Cię uprzedzić?

Każdy ruch to mała historia. I jeśli wszystko pójdzie jak trzeba – wygraną zapiszesz w gwiezdnym piasku ruin.

Czarny Las – walka o logistykę i przestrzeń

https://shorturl.at/JCJkX



1-4
60-120 min
14+

Czarny Las udowadnia, że *worker placement* nie musi być statyczny. W tej grze zarządzasz własnym dominium. Wysyłasz robotników, by zdobywali zasoby, przetwarzali drewno, wzmacniali transport i rozwijali dzięki temu swoje huty szkła i wspomniane wyżej dominia. Ale świat wokół stale się modyfikuje. Kafelki planszy się przesuwają, układ lasu się zmienia, a Twoje nawet najlepiej zaplanowane ruchy mogą obrócić się przeciwko Tobie, jeśli przeciwnik przesunie kawałek świata w najmniej odpowiednim dla Ciebie momencie.

To *worker placement* w ciągłym biegu – bardziej o reagowaniu niż o cierpliwym czekaniu na swoją kolej. Zmieniająca się mapa sprawia, że każda decyzja jest ryzykiem, a każdy ruch budzi emocje. Czy uda się zdążyć przed innymi? Tu naprawdę liczy się nie tylko to, co robię, ale i kiedy. Dlatego kluczowe jest planowanie przepływu zasobów. Każdy ruch może przybliżyć Cię do zwycięstwa lub zmienić się w niewiele wartą inwestycję. *Worker placement* w tej odsłonie jest walką o logistykę i reagowanie na sytuację dynamicznie kształtowanego świata. To pokazuje, jak projektanci potrafią wykorzystać tę mechanikę, by stworzyć zupełnie nowe rodzaje napięcia.

Dlaczego więc wracamy do tej mechaniki?

Worker placement daje poczucie satysfakcji, na które trzeba zasłużyć. Nic nie jest tu podarowane na srebrnej tacy. Zwycięstwo zaś wynika z trafnych decyzji, uważnej obserwacji przeciwników i umiejętności adaptacji, gdy nasze plany zaczynają się sypać. Jeśli przegrasz, wiesz, co można było zrobić lepiej. Jeśli wygrasz, masz pełne prawo poczuć dumę. Jednak aby wygrać skup się na najważniejszych rzeczach:

- Planuj kolejność ruchów – najlepsze pola znikają w mgnieniu oka.
- Wykorzystuj reakcje łańcuchowe – jedna dobra akcja może dać Ci kolejne.
- Patrz na ręce (dosłownie i w przenośni) przeciwników.
- Nie rozpraszaj się wszystkim – to właśnie fokus zwycięża w grach euro.

Worker placement to jedna z tych mechanik, które pokazują, że gry planszowe potrafią być czymś więcej niż abstrakcją punktów. Staje się ona opowieścią o walce o miejsce – metaforycznie i dosłownie. O tym, że czasem różnicę między sukcesem a klęską robi jedna sekunda i jeden pionek.

Plansza nie krzyczy. Meeple nie protestują. A jednak napięcie przy stole potrafi być większe niż w grach pełnych otwartych walk i wojen.



https://boardgamegeek.com/image/4224804/everdell



https://boardgamegeek.com/image/5818791/lost-ruins-of-arnak

Podsumowanie

Wysyłanie meepli na pola akcji to nie tylko matematyczna optymalizacja ruchów – to mały teatr dominacji, presji i radości z bycia o włos szybszym. *Worker placement* uczy nas przewidywania, zarządzania emocjami i tego, że nawet najbardziej przemyślany plan może rozsypać się, jeśli ktoś zajmie „to jedno" pole. I właśnie dlatego kochamy tę mechanikę. Nie za punkty zwycięstwa, lecz za emocje, które oferuje przy okazji.

Bo nie ma nic lepszego niż moment, gdy kładziesz meepla tam, gdzie wszyscy chcieli się dostać. I w ciszy słyszysz tylko krótkie westchnienie przeciwnika.

Kornelia Szpak, IG: @meeple_mi



https://boardgamegeek.com/image/8454631/black-forest

JAK WYKORZYSTAĆ MUZYKĘ DO WZMOCNIENIA NARRACJI PODCZAS SESJI RPG

Obrazy często mogą być warte więcej niż tysiąc słów. Tak samo jest z muzyką. W kinach, grach (tych „konkuterowych"), teatrze i generalnie wszędzie dźwięki dochodzące do naszych uszu są czymś, co wpływa na postrzeganie przez nas danej sceny czy otaczającego świata.

Cisza przy stole oczywiście nie zawsze jest zła. Poza tym, kiedy w grę wchodzą snucie historii i rzuty kostkami, rzadko jest cicho. Czasami bywa tak, że samo opowiadanie staje się niewystarczające, wtedy dobrze jest sięgnąć po jakieś narzędzie; jedno z wielu, rzecz jasna, ale chodzi mi tutaj o coś konkretnego.

O muzykę. Nie każdą oczywiście… i nie tylko. Ale po co albo jak jej używać i kiedy? Są przecież sytuacje, w których cisza jest najdoskonalszą melodią dla graczy; mało tego, „zagrana" w kontraście do jakiegoś ambientu może dać potężnego kopa każdemu z grających – jak i Mistrzowi Gry – do pełnej imersji.

Ktoś zapyta: czy jako Mistrz Gry nie powinienem bazować bardziej na słowie? Na tym, co mówię, jak opowiadam, co podsuwam graczom? Oczywiście, że tak, ale bycie Mistrzem Gry to coś więcej. Mistrz Gry nie jest tylko narratorem, jest też przecież scenarzystą (w jakimś stopniu – w końcu gracze i tak grają, jak chcą), jest kamerzystą, bo to on „decyduje", na kim w danym momencie skupią się kamery, i jest też dźwiękowcem. I o tym dzisiaj.

Ambient

Kiedy drużyna porusza się wozem po spokojnej okolicy, kiedy siedzi w karczmie, kiedy łowi ryby albo szuka tego jednego składnika na straganach na targu – co tam słychać w tle? Tak, to może być wszystko… wszystko poza „Epicka Muzyka Fantasy 10h". To tutaj nie pasuje, niszczy klimat. Są „rzeczy", które mogłyby fajnie zadziałać na graczy – dać im poczucie, że ich bohaterowie naprawdę są w danym miejscu. Trafiony ambient jest cudownym narzędziem do zrozumienia przez gracza, gdzie teraz znajduje się jego bohater. Oczywiście nie należy zakładać, że bez tego gracz się nie odnajdzie. Prawdopodobnie poradzi sobie równie dobrze… jednak z dobrym podkładem o wiele trudniej się rozproszyć.

Dźwięki uderzających o siebie kufli podczas pobytu w karczmie czy trzaskanie płonącego ogniska – wyciszają, pozwalają zaznać pewnego rodzaju mentalnego odpoczynku. Wprowadzają graczy w stan, który niejako przenosi ich do świata gry. Powiedziany wówczas głupi żart (a wiemy, że takie są najlepsze) ma znacznie mniejszą szansę wytrącić z równowagi „tego najbardziej podatnego na rozproszenia gracza". Cóż, w końcu głupie żarty się zdarzają, szczególnie w karczmie, nie?

Te same głupie żarty mogą zdarzyć się też wtedy, kiedy trzej żołnierze kryją się w okopach, a od strony lasu nacierają stwory… które zadbają, by nikt z broniących się nie uszedł z życiem. Taki żart powiedziany nawet w idealnie roleplayowych warunkach, co by nie mówić, może nieco nadszarpnąć klimat.





Tutaj to, co leci w tle – bojowe okrzyki czy inne niezbyt przyjemne odgłosy – są czymś, co przywoła gawiedź do porządku (a i również Mistrzowi Gry zdarzy się nieraz odlecieć za bardzo), więc zapewne i on czasami skorzysta poprzez zapewnienie sobie takiego środka dyscyplinującego (jakkolwiek źle to brzmi).

Poza tym kto z nas nie lubi melodii wygrywanych na lutniach? Z pewnością ktoś taki istnieje, dlatego też mamy całą masę instrumentów. Każdy znajdzie coś dla siebie.

Epickie fantasy!

Na nie też znajdzie się czas i miejsce, chociaż pewnie nie zawsze. Odniosę się do jednego z wcześniejszych przykładów: drużyna jedzie powozem, świeci słońce, w tle spokojny stukot kopyt i śpiew ptaków. Ale nagle… nadchodzi czas walki. To napad! Zostaliście zaata… nie, stop, po co? Nie trzeba przecież o wszystkim mówić. Łatwiej pokazać list, niż opowiadać, co jest w nim napisane. Tak samo zamiast informować o walce… po prostu zmień to, co leci w tle. Gracze zrozumieją, że to, co miłe, właśnie się skończyło. Może nie od razu zorientują się w sytuacji i będą potrzebowali naprowadzenia (choć uważam, że to mało prawdopodobne), jednak na pewno znajdzie się ktoś, kto powie: „Malefic wyciągnie teraz miecz z pochwy". Oczywiście tutaj trzeba wyczuć drużynę. Ale zawsze i we wszystkim trzeba swoją drużynę wyczuć. Każda grupa jest inna, z każdym gra się inaczej.

Epicką muzykę fantasy polecam szczególnie do walk z wszelkiego rodzaju bossami. Zdecydowanie warto poświęcić wcześniej nieco czasu i znaleźć tę najbardziej pasującą, żeby nie uraczyć graczy dźwiękami bitwy morskiej, kiedy właśnie stoi przed nimi mumia (bo akurat znajdują się bardzo głęboko pod jakąś pustynną świątynią). Tutaj trzeba się przygotować, tak samo jak ze scenariuszem czy innymi elementami rozgrywki. Wiadomo, że są też uniwersalne melodie – bardziej i mniej żywe – ale dobrze dobrana muzyka jest jak dobrze przygotowany handout.



Metanarracja dźwiękiem

Przychodzi taki moment, w którym zjawia się główny zły… albo nie, ukazuje się ulubiony NPC waszej drużyny… albo nie, inaczej: pojawia się TEN KTOŚ, komu zawsze towarzyszy materializujący się na stole czerwony rubin… ekhm, kamień. Tak samo może być, kiedy zjawią się oni… konkretnie kto? To akurat tajemnica, ale zawsze, kiedy się pojawiają, w tle wybrzmiewają szepty lub wręcz przeciwnie, robi się bardzo głośno. Albo po prostu ktoś gra na skrzypcach. ZAWSZE.

Mistrz gry nie musi w kółko powtarzać, kto właśnie wszedł do sali; wystarczy, że puści w tle określoną melodię, ambient czy nawet zapętlone dźwięki.

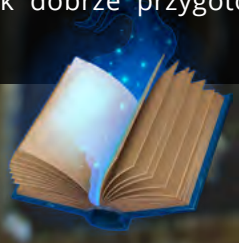
Najwyższy poziom diegezy

Tak, ja też nie wiedziałem, co oznacza to słowo, dopóki nie przysiadłem do pisania tego artykułu. W końcu cały czas się uczymy. Diegeza określa wszystko to, co składa się na opisywane uniwersum. A że ma być to najwyższy poziom, to chciałbym wspomnieć o czymś, co zawsze podziwiałem, oglądając sesje w internetach.

Po co udawać, że stemplujesz glejt, który wręczysz za chwilę graczowi? Przecież na pewno jest do tego odpowiedni dźwięk.

Cięcie mieczem? Taki podkład też istnieje. W końcu walka może przybrać zupełnie inną formę niż: „ja biję za…", „odejmij sobie tyle i tyle". Wiadomo, to też trzeba jakoś powiedzieć, ale pomyśl, dodatkowy efekt dźwiękowy podczas walki brzmi nieźle, co?

A może ktoś gryzie jabłko? Zgadłeś! To też już ktoś nagrał. Podobnie jak przesuwanie ciężkich drzwi, lwy na arenie, wielkiego warczącego psa i wiele, wiele innych.





I choć wymagałoby to niesamowicie dużo przygotowań, czyż nie jest to czysta sztuka?

Co warto przemyśleć?

Przychodzi czasem taki moment, w którym, co by nie mówić, należy odpuścić zabawę w dźwiękowca czy tam DJ'a (w tym drugim przypadku już na pewno trzeba sobie darować muzykowanie w kontekście gier RPG).

W jakimś stopniu wydaje się oczywiste, że dominować powinny utwory raczej beztekstowe, czysto instrumentale, aby słowa piosenek, pieśni, ballad nie sugerowały graczom, co i jak. Rzecz jasna są od tego wyjątki; w karczmie ballada jak najbardziej pasuje, ale nie w każdej sytuacji się sprawdzi. Z mojego doświadczenia wynika, że znacznie lepiej wypadają utwory instrumentalne, w których nikt nic nie śpiewa – dobrze się je nuci i nie rozpraszają na sesjach. A co ważne, jeszcze bardziej pozwalają poczuć klimat gry, imersję, świat, w którym w danej chwili wszyscy są zanurzeni.

Kiedy akurat nie masz tej właściwej nutki pod ręką… nie szukaj jej. To nie jest fajne, kiedy Mistrz Gry co chwilkę mówi: „*Wait, wait,* muszę znaleźć ambiencik". Wiadomo, raz czy dwa może się zawieruszyć właśnie ta jedna konkretna nutka, ale jest źle, kiedy co chwilę się gubi. Warto sobie wtedy odpuścić albo pójść w nieco łatwiejsze rozwiązanie i poszukać czegoś uniwersalnego, czegoś, co nie będzie wymagało ciągłych zmian.

Tutaj jesteśmy blisko tematu związanego z reklamami na platformach do słuchania muzyki. Czy to YouTube, czy Spotify – reklamy mogą potężnie wybijać z gry, w której klimacie w założeniu muzyka miała nas utwierdzać. Jeżeli playlista nie została wcześniej przygotowana, nie ma potrzeby ryzykować płynnością sesji. W końcu spotkaliście się nie po to, żeby posłuchać muzyki, ale by razem pograć. Cisza z pewnością nie zniszczy tego, co wypracujecie roleplayem.

Groźna wydaje się też swego rodzaju kakofonia informacyjna, gdy nadchodzi moment, w którym trzeba się naradzić. To może być tworzenie planu ataku, próba rozwiązania zagadki albo coś zupełnie innego, na czym po prostu trzeba się skupić: możliwe, że jest to jakaś bardzo ważna scena dla któregoś z bohaterów graczy; albo to BN przekazuje informacje, od których zależy powodzenie całej misji. Może się okazać, że niezbędna jest wówczas zupełna cisza.

Muzyka to coś, co oddziałuje na zmysły. Najzwyczajniej w świecie może męczyć. Nie każdy musi mieć siłę grać czy myśleć podczas czegoś, co w zasadzie go rozprasza. Nie zawsze jednak trzeba zupełnie pozbywać się elementu muzycznego. Warto dopytać, czy cichy ambient, coś jednostajnego albo bardzo naturalnego jak deszcz czy szum wody jest w porządku. Jeżeli tak, jesteśmy w domu.

Jest jeszcze coś, z czym my jako ludzie nie wygramy. Tym czymś są algorytmy. Kiedy przychodzi moment, w którym podkład dźwiękowy jest potrzebny albo wskazany, warto zadbać, żeby niejako emocjonalność utworu (jednego lub wielu) utrzymywana była na stałym poziomie. Nie jest dobrze, gdy smutna muzyka rozbrzmiewająca podczas ceremonii pogrzebowej, kiedy NPC wygłasza mowę pożegnalną, skończyła się i została zastąpiona przez radosny, pełen energii riff. To zdecydowanie nie jest to, czego oczekujemy od tej sceny. Warto czasami nawet zapętlić odtwarzanie konkretnej piosenki, żeby nasz głośnik nie stanął w opozycji do nas i innych graczy.

Co jest szczególnie ważne?

Trzeba pamiętać, że najważniejsi są ludzie. Muzyka może być, a może jej nie być. W szerszej perspektywie nie ma to aż tak dużego znaczenia. Ważne jest, żeby każdy element, który wprowadzamy do sesji – niezależnie od tego, czy jesteśmy Mistrzami Gry, czy graczami – zawsze budował wspólnotę, którą jesteśmy przy stole.

Można rzec, że nie muzyka, a zauważanie serca drugiego człowieka i zrozumienie jego potrzeb robią z nas prawdziwych reżyserów.

Autor tekstu: Adam Ponikiewski



Planszoopowiadanie

Drobny królik w kapeluszu zaciągnął się cygarem. Cmoknął z niezadowoleniem i zamglonym spojrzeniem popatrzył na sierżanta, przypominającego tłustego pudelka z okrągłym, czarnym nosem.

– Drogi panie... – zaczął.

– Ramirez – podpowiedział sierżant.

– Drogi panie Ramirez – ciągnął królik – dlaczego jednym z dowodów jest fragment szalika?

– Nie chcę być niegrzeczny, detektywie, ale to i tak wiele. Ostatnio jedynym dostępnym materiałem był fragment czerstwej bagietki, którą ofiara spożywała tuż przed śmiercią.

Królik wypuścił z pyska cienką strużkę dymu, która leniwie uniosła się w stronę brudnej lampy. Sufit był tak żółty, że nawet kanarek z depresją uznałby go za przesadę. Ramirez, wciąż w swoim brązowym, nieco zbyt obcisłym płaszczu, westchnął i wyprostował się na krześle, które zaskrzypiało niczym spowiedź winnego mebla.

– Panie detektywie, ja tylko wykonuję swoją robotę. Fragment szalika znaleźliśmy przy rynsztoku, tuż obok portfela z inicjałami „M.K." i dwoma biletami do kina Złoty Pstrąg.

– Romantyczna dusza – odparł królik i poprawił kapelusz, który, mimo że stylowy, nie układał się zbyt dobrze na jego oklapniętym uchu.



Zapanowała cisza. Na zewnątrz coś stuknęło – pewnie znowu ktoś próbował wymusić haracz na miejscowych butikach. Miasto żyło swoim szarym rytmem, a każdy jego oddech pachniał kurzem i rozlanym latte.

– Ofiara? – zapytał w końcu królik, gasząc cygaro w filiżance po kawie.

– Sowa. W każdym razie coś sowopodobnego. Pani Matylda Kapiel. Właścicielka sklepu z parasolami przy Rzeźniczej. – Ramirez wyjął z kieszeni zdjęcie.

– Parasolami? – Królik zmrużył oczy. – A więc deszczowy interes.

– Raczej pochmurny. Od tygodnia nikt jej nie widział. Dopiero wczoraj młody listonosz, ten jamnik, znalazł w pobliskim rynsztoku ślady walki, wspomniany strzęp szalika oraz pozostałe dowody.

Królik przechylił głowę.

– Dobrze, Ramirez. Pojedziemy na miejsce. Zabierz bilet do kina i kawałek tego nieszczęsnego szalika. I weź parasol. Nie ufam chmurom, zwłaszcza gdy pachną krwią.

***

Ulica Rzeźnicza wyglądała jak zawsze – tłusta od wczorajszych tajemnic i dzisiejszych przecieków. Na rogu stał kiosk – sprzedawano w nim gazety, gumę do żucia i złamane marzenia w promocji. Królik szedł powoli, stukając laską o bruk. Ramirez dreptał za nim, dysząc jak otyły mops. Sklep pani Matyldy był zamknięty na trzy spusty. W jego witrynie tkwił samotny, czarny niczym myśli urzędnika skarbowego, parasol. Na szybie skrzył się tłusty ślad po łapie.

– Ktoś tu grzebał – mruknął królik, przykładając nos do szkła. – I nie mam na myśli kota włóczęgi.

– Złodziej? – zapytał Ramirez.

– Złodziej nie zostawia śladów. To raczej ktoś, kto lubi patrzeć. A może ktoś, kto chciał, żebyśmy patrzyli.

Drzwi ustąpiły po jednym solidnym kopnięciu. W środku pachniało kurzem, naftaliną i lekkim strachem. Królik nachylił się nad ladą.

– Zobacz, sierżancie. – odezwał się. – Tu, między rachunkami. Bilet do *Z*łotego Pstrąga Na miejscu zbrodni znajdował się drugi, prawda?

Ramirez kiwnął głową.

– Czyli nie wybierała się tam sama.

Detektyw wyjął z kieszeni lupę – nosił ją bardziej dla stylu niż potrzeby, ale tym razem się przydała. Na bilecie,

tuż obok daty, dostrzegł coś – drobny odcisk pazura, zbyt cienki jak na psi.

– Kot, tchórzofretka, albo bardzo ambitny szczur – mruknął. – Ktokolwiek to był, wiedział, co robi.

Ramirez spojrzał na zegarek.

– Może powinniśmy sprawdzić kino?

– Owszem. I to dziś. Zanim bileter znów zapomni, że ma oczy.

***

Kino Złoty Pstrąg wyglądało jak wszystko w tym mieście – trochę zbyt stare, by zachować swe piękno i trochę zbyt uparte, żeby upaść. W środku pachniało popcornem i desperacją. Za ladą siedziała szynszyla w różowych okularach, czytająca *Miesięcznik Zbrodniarz*.

– Dwa bilety na wczoraj, seans o dziewiętnastej. Nazwisko: Kapiel – rzucił królik, podając legitymację, której i tak nikt nigdy nie sprawdzał.

Szynszyla uniosła brew.

– Pani Kapiel była z kimś. Z panem w meloniku. Czekała długo. On przyszedł w ostatniej chwili.

– Opis? – zapytał Ramirez.

– Krótkie nogi, długi ogon, spojrzenie, jakby planował coś nielegalnego.

– Szczur – mruknął królik. – Albo polityk.

Szynszyla wzruszyła ramionami.

– Wyszedł przed końcem filmu. Pani Kapiel została sama.

Królik skinął głową.

– Ramirez, znajdź mi listę wszystkich szczurów z melonikiem w promieniu trzech przecznic. A jeśli żaden nie przyzna się do winy – sprawdź cyrk. Zawsze zaczyna się od cyrku.

Ramirez zapisał coś w notatniku, choć królik był pewien, że jego pomocnik nie potrafi pisać. Zanim wyszli, detektyw jeszcze raz spojrzał po sali kinowej. Na ekranie migotał stary film o miłości i zdradzie, cień kobiety w kapeluszu sunął po rzędzie pustych foteli. Detektyw westchnął.

– Wiesz, Ramirez… w tym mieście wszystko się kończy na dnie filiżanki kawy albo w ciemnym zaułku. A czasem jedno prowadzi do drugiego.

Sierżant spojrzał na niego z powagą, która rzadko gościła na jego pyszczku.

– To co teraz, detektywie?

Królik poprawił kapelusz, wcisnął cygaro między zęby i ruszył w stronę drzwi.

– Teraz, drogi Ramirezie, szukamy szczura w meloniku. A jeśli przy okazji znajdziemy panią Kapiel – cóż… będzie to miły wypadek przy pracy.



***

Znalezienie szczura w meloniku nie powinno być trudne. W końcu ilu eleganckich gryzoni może się kręcić po mieście, w którym luksusem jest świeże powietrze i kawa z prawdziwym mlekiem? Ramirez zdążył jednak udowodnić, że nawet prostsze zadania potrafią zamienić się w epopeję.

– Sprawdziłem cyrk, detektywie. Żadnych szczurów w meloniku. Za to znaleźliśmy dwóch klaunów w depresji i jednego lwa na diecie.

– Brzmi jak poniedziałek – mruknął królik, unosząc wzrok znad raportu. – A knajpa Pod Kłakiem? Tam szczury tańczą lepiej niż baletnice z opery.

– Byłem. Jednego znalazłem, ale miał beret. Twierdził, że melonik to przeżytek.

Królik westchnął ciężko. Przestępczość w tym mieście ewoluowała, ale moda – nigdy.

Tego wieczoru deszcz spływał po szybach biura jak zeznania skruszonego świadka. Królik siedział w półmroku, wpatrzony w fotografię pani Kapiel. Miała w oczach ten rodzaj spokoju, który pojawia się tuż przed burzą – albo tuż po.

Na biurku leżał fragment szalika, przesiąknięty wilgocią i zapachem lawendy. Coś w nim nie pasowało. Był zbyt drogi, zbyt elegancki jak na kogoś, kto sprzedawał parasole po trzy za sztukę.

Kiedy Ramirez wszedł, niosąc teczkę z herbatą i pączkiem, królik już wiedział, że coś się ruszyło.

– Mamy coś? – zapytał, podejrzliwie zerkając na pączka.

– Mamy. Ostatnie nagranie z dnia zaginięcia. Kino Złoty Pstrąg ma monitoring.

Ramirez postawił kubek na biurku, a detektyw uniósł brew.

– I mówisz mi to dopiero teraz, sierżancie?

– Wcześniej nie działał odtwarzacz. Popcorn się do niego przykleił.



Królik wstał, zaciągnął się cygarem i skinął łapą.

– Jedziemy.

***

Kino nocą wyglądało jeszcze gorzej. Złoty neon z napisem „Pstrąg" migotał, jakby rozważał samobójstwo. W sali projekcyjnej pachniało kurzem i smutkiem po tanich romansach. Na ekranie przesuwały się ziarniste obrazy. Najpierw pani Kapiel – elegancka, choć z lekkim niepokojem w spojrzeniu. Potem on: szczur w meloniku. Krótki, chudy, ruchy miał jak ktoś, kto za dużo czasu spędzał w cieniu.

Usiadł obok niej. Coś jej powiedział. Ona się uśmiechnęła. Po chwili podał jej torebkę, jakby coś w niej schował.

– Zatrzymaj – mruknął królik. – Powiększ.

Ramirez nacisnął kilka przycisków, ekran zatrzeszczał, a obraz się rozmazał.

– To jest… napis? – zapytał niepewnie sierżant.

– Tak. To… – królik zmrużył oczy – znak. Grawer. Ogon układający się w kształt litery „S".

– Gang Srebrnych Ogonów? – W głosie Ramireza zabrzmiała nuta paniki. – Myślałem, że oni dawno zniknęli!

– W tym mieście nikt nie znika naprawdę, Ramirez. Niektórzy tylko zmieniają melonik na beret.

***

Następnego dnia odwiedzili dzielnicę portową – miejsce, gdzie nawet ryby bały się wychylać z wody. Mgła snuła się między magazynami, a powietrze smakowało jak stare sardynki.

Królik przystanął przed ruderą z napisem „Skup Ryb i Marzeń Sennych". Drzwi uchyliły się same, skrzypiąc z wyrzutem. W środku siedział szczur w meloniku, dokładnie taki, jak opisała go szynszyla w kinie.

– Detektyw Królik – powiedział spokojnie, wchodząc. – Chciałbym porozmawiać o pani Kapiel.

Szczur uśmiechnął się krzywo.

– Nie wiem, o kim pan mówi.

– W takim razie szkoda, że pański ogon wie – odparł królik. – Zdradza pana przy każdym ruchu. Nerwowy, zdradliwy, jak sumienie.

Szczur spojrzał na Ramireza, który właśnie potknął się o skrzynkę po śledziach i wylądował w beczce z wodą.

– Pański sierżant nie wygląda na groźnego.

– To pozory – mruknął królik. – Ale pozory też bywają śmiertelne.

Szczur westchnął.

– Dobrze, powiem. Spotykałem się z nią. Mieliśmy wymienić paczkę w kinie. Ona miała pieniądze, ja – informacje. Ale ktoś nas obserwował.

– Kto? – zapytał królik.

– Nie wiem. Widziałem tylko cień. Duży, ciężki, może coś bykopodobnego. Może daleki krewny hipopotama. W tym mieście nigdy nie wiadomo.

Królik skinął głową.

– I co było w paczce?

– Nie wiem. Nie otwierałem. Dopiero następnego dnia usłyszałem, że Matylda zniknęła.

Królik przez chwilę milczał. Potem wyjął z kieszeni fragment szalika i położył na stole.

– To znaleźliśmy na miejscu zbrodni. Szalik. Właściwie jego fragment.

Szczur spojrzał, zbladł.

– To nie jej szalik. To część uniformu.

– Uniformu?

– Tak. Należy do ochrony portu. Tylko jeden gatunek nosi taką tkaninę.

Królik podniósł wzrok.

– Nie mów, że…

– Tak – przerwał mu szczur. – Foki.

***

Autor: Bartek Smaś

Ciąg dalszy przeczytacie w następnym numerze naszego magazynu.

PLANETA MEPLI
magazyn



Dołącz do nas i twórz treści

od graczy dla graczy

Nasz zespół



planetamepli@gmail.com

GEEKOWY HOROSKOP

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



BARAN (21.03–19.04)

Baranie, wchodzisz w 2026 rok z typowym dla siebie impetem, który mógłby uruchomić elektrownię. Dlatego idealnie pasuje do Ciebie gra *Barrage*, gdzie błyskawiczne decyzje, rywalizacja i odwaga do budowania elektrowni wodnych to chleb powszedni. Twoja energia, nie tylko z przepływającej wody, pociągnie całą grupę znajomych i rodzinę do przodu – w lepszy rok.

BYK (20.04–20.05)



Byku, styczeń to dla Ciebie miesiąc stabilności, wygody i przyjemności. A skoro lubisz, gdy wszystko ma swój rytm i sens, sięgnij po *Obsesje* – elegancką grę o zarządzaniu wiktoriańskim majątkiem. Twój naturalny spokój świetnie sprawdzi się przy optymalizowaniu służby, zapraszaniu gości i organizowaniu wystawnych spotkań. Uważaj tylko, żebyś nie zaczął traktować domowników jak pracowników swojego dworku.



BLIŹNIĘTA (21.05–20.06)

Twój poziom ciekawości w styczniu przebija nawet liczbę powiadomień na telefonie. Zagraj w *Dixit Disney*, gdzie twoja kreatywność i gadulstwo będą atutem, a nie powodem, że reszta stołu prosi o przerwę. Twoje skojarzenia będą tak zaskakujące, że graczom będą parować mózgi przy próbie odgadnięcia, czy karta sugeruje Goofiego, Sknerusa czy Twoją poniedziałkową energię. Zaczniesz rok idealnie – bajkowo i chaotycznie.

RAK (21.06–22.07)



W styczniu czeka na Ciebie fala emocji – głównie tych miłych, ale z odrobiną dramatyzmu (bo jak inaczej?). Sięgnij po grę *W oparach miłości* – romantyczną komedię w wersji planszówkowej. To tytuł, w którym możesz przeżywać relacje, rozterki i zwroty akcji, bez ryzyka, że ktoś zapyta: To kim właściwie jesteśmy? Dzięki Tobie każda partia będzie pełna uczuć, westchnień i decyzji, czy zostajecie razem... czy jednak osobno.



LEW (23.07–22.08)

Lwie, początek roku to Twój moment na zaistnienie w teatrze, nawet jeśli sceną jest stół w jadalni. Dlatego idealnie sprawdzi się *Tokaido*, gra o najpiękniejszej podróży, która pozwoli Ci zabłysnąć smakiem, stylem i opowieściami. Twoja wrodzona charyzma sprawi, że każda wizyta w gospodzie czy świątyni stanie się wydarzeniem na miarę gali rozdania Oscarów. Styczeń będzie Twoją drogą chwały – dosłownie i w przenośni.

PANNA (23.08–22.09)



Panno, zaczynasz rok z listą celów długą jak instrukcja do eurogry. Wybierz *Kanban EV*, tytuł o zarządzaniu produkcją samochodów elektrycznych, w którym organizacja i wydajność grają główne skrzypce. Będziesz analizować, planować i optymalizować z taką pasją, że nawet Sandra, słynna surowa menadżerka, przyzna Ci premię. Idealna rozrywka, by wejść w rok perfekcyjnie… i przeżyć lekkie, satysfakcjonujące zmęczenie mentalne.



WAGA (23.09–22.10)

Wago, harmonia to Twoje drugie imię, a może trzecie, zaraz po „nie mogę się zdecydować". Zagraj w *Canvas*, gdzie układasz prześliczne obrazy z półprzezroczystych kart i oceniasz je według różnych kryteriów. Wreszcie możesz udowodnić, że masz artystyczne oko, a nie tylko tendencję do przesuwania obrazów o milimetr, żeby wisiały idealnie prosto. Styczeń będzie dla Ciebie kreatywny, pastelowy i wyjątkowo estetyczny.

SKORPION (23.10–21.11)



Skorpionie, w nowy rok wchodzisz z intensywnością, która mogłaby przebić elektrownię jądrową. Idealna gra dla Ciebie to *Nemesis: Lockdown*. Mroczna, pełna napięcia i… cudownie zasiewająca nieufność. Będziesz knuć, tropić, a czasem delikatnie „pomylisz drogę", by inni gracze wpadli w kłopoty. Nikt nie odgadnie Twoich prawdziwych zamiarów, czyli dokładnie tak, jak lubisz.



STRZELEC (22.11–21.12)

Strzelcu, nowy rok zaleje Cię kolejną falą przygód. Dlatego chwyć *Everdell: Stacja Nowoliść*, rozszerzenie pełne podróży, odkryć i nowych stworzeń do zaprzyjaźnienia. Twoje naturalne zamiłowanie do wolności sprawi, że planszowy świat Everdell stanie się Twoim zimowym azylem. A przy odrobinie szczęścia znajdziesz jeszcze więcej sposobów, by uciec od obowiązków w imię… eksploracji, rzecz jasna.

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)



Rok zaczynasz jak zawsze: ambitnie, konsekwentnie i z postanowieniem: „muszę to zrobić lepiej niż wszyscy". Idealna gra dla Ciebie to *Teotihuacan: Miasto Bogów*, gdzie budowanie piramidy i zarządzanie pracownikami zmusza do zimnej kalkulacji i mistrzowskiego planowania. Będziesz zachwycony, bo w tej grze sukces wymaga strategii na poziomie zawodowych menadżerów. A styczeń to przecież Twój naturalny czas wznoszenia się na szczyt.



WODNIK (20.01–18.02)

W styczniu Twoja oryginalność osiąga poziom, na którym pytasz: Czemu nikt wcześniej na to nie wpadł? Sięgnij po *Poszukiwanie planety X*, grę logiczną o odkrywaniu tajemnic kosmosu, czyli środowiska, w którym czujesz się jak ryba w wodzie… a raczej jak kosmita w swoim naturalnym habitacie. Twoje niekonwencjonalne myślenie sprawi, że szybciej niż inni odkryjesz, gdzie skrywa się tytułowa planeta, a przy okazji udowodnisz, że twoje „dziwne teorie" jednak mają sens.

RYBY (19.02–20.03)



Początek roku przynosi Ci falę wrażliwości, marzycielstwa i rozleniwienia. Dlatego idealnie pasuje do Ciebie *Łąka*, spokojna i baaardzo klimatyczna gra o obserwowaniu przyrody i budowaniu własnego przepięknego zestawu kart. Twoja intuicja poprowadzi Cię przez symbole, ścieżki i rośliny tak, jakbyś komunikował się bezpośrednio z lasem. W styczniu odkryjesz, że najpiękniejsze zwycięstwa to te osiągnięte po cichu i z wdziękiem. A inni gracze docenią, że grasz tak uroczo, że aż żal Cię pokonać.

TAKI BYŁ 2025



RECENZJE

DZIAŁ RPG

PLANSZO-OPOWIADANIE

PORADNIK

HOROSKOP

WYWIADY

DZIĘKUJEMY
DO ZOBACZENIA ZA NIEDŁUGO!

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!

planetamepli@gmail.com

Kontakt:
planetamepli.pl
facebook.com/planetamepli
instagram.com/planetamepli