

# M A G A Z Y N Plansza

SIERPIEŃ 2025

nr. 07



TEMAT NUMERU

## ESCAPE FROM PROJEKT RIESE

BLOOD RAGE: VALHALLA • VACATIONS TO GREEK ISLANDS  
REGULUS: HIGH-FANTASY ARENA-SPORTS • PIERWSZA  
OSADA • THE VOYNICH PUZZLE



# Wielkie emocje w małych pudełkach

Droży Czytelniczy,

Siódmy numer Planszy... kto by pomyślał, że to już tyle? Sierpień to miesiąc pełen słońca, ale nie dla każdego oznacza wakacje. Dla nas to czas, gdy zbieramy najciekawsze planszówkowe nowości, śledzimy kampanie crowdfundingowe i testujemy tytuły, które za chwilę mogą trafić na Wasze stoły.

A w tym numerze naprawdę jest w czym wybierać! Naszym tematem numeru jest „Escape from Projekt Riese” – intensywna, klimatyczna gra, która zabiera nas w mroczne tunele niemieckiej bazy i przypomina, jak silne emocje potrafi wywołać dobrze zaprojektowana rozgrywka. Znajdziecie też zapowiedź długo wyczekiwanej kontynuacji klasyka – „Blood Rage: Valhalla”, a także recenzję wakacyjnego hitu print-and-play: „Vacations to Greek Islands”, który pozwoli Wam poczuć promienie egejskiego słońca... bez wychodzenia z domu. Są również nowości takie jak „SCP Foundation: Confidential Crisis”, „Regulus: High-Fantasy Arena Sports” i „The Voynich Puzzle” – każda z tych gier oferuje coś zupełnie innego, więc warto sprawdzić wszystkie.

Na deser serwujemy Wam drugą część wywiadu z właścicielami Mepel.pl – sklepu, który zrodził się z miłości do gier, a dziś jest jedną z najjaśniejszych latarni planszówkowej sceny. Dużo w nim miłości, pasji i – co równie ważne – realnych doświadczeń, które pokazują, że hobby i biznes to trudny, ale możliwy do pogodzenia duet.

Dziękujemy, że jesteście z nami. Że czytacie, komentujecie, polecacie nas dalej. To dzięki Wam „Plansza” żyje. I właśnie dlatego już teraz zabieramy się za numer ósmy. Miłego czytania – i do zobaczenia przy stole!

REDAKTOR NACZELNY  
Piotr Michalak

“

Naszym tematem numeru jest „Escape from Projekt Riese” – intensywna, klimatyczna gra, która zabiera nas w mroczne tunele niemieckiej bazy

Miłego czytania!

## WESPRZYJ NAS NA PATRONITE!

Udostępniamy magazyn za darmo, bo wierzymy, że radość z planszówek powinna być dla każdego. Jednak to wymaga czasu, zaangażowania i środków. Twoje wsparcie na Patronite pomoże rozwijać magazyn, podnosić jakość treści i dodawać nowe materiały. Każda złotówka to dla nas ogromna motywacja!

Dołącz – to proste:

1. Zaloguj się na Patronite.
2. Znajdź „Magazyn Plansza”.
3. Wybierz próg wsparcia i kliknij „Zostań Patronem”.
4. Wybierz metodę płatności.
5. Sprawdź maila z potwierdzeniem – gotowe!

Dziękujemy, że jesteś z nami! Wspólnie rozwijamy świat planszówek. 🎲  
[patronite.pl/magazynplansza](https://patronite.pl/magazynplansza)



PATRONITE

## KONTAKT

📘 [facebook.com/magazynplansza](https://facebook.com/magazynplansza)  
📷 [instagram.com/magazynplansza](https://instagram.com/magazynplansza)  
🎵 [tiktok.com/@magazyn.plansza](https://tiktok.com/@magazyn.plansza)  
✉ [magazynplansza@gmail.com](mailto:magazynplansza@gmail.com)

## Chcesz pomóc?

Jesteś miłośnikiem gier planszowych? **Chcesz dzielić się swoją pasją**, recenzjami, artykułami, wywiadami lub poradnikami? A może tworzysz własne gry? Szukanie nowych tytułów, analiza mechanik, a także promocja własnych projektów to tylko niektóre możliwości, jakie oferujemy. Nie musisz być zawodowym dziennikarzem – liczy się pasja i wiedza. Skontaktuj się z nami:

✉ [magazynplansza@gmail.com](mailto:magazynplansza@gmail.com)

## Organizujesz wydarzenie?

Szukasz patronatu medialnego i chcesz dotrzeć do jeszcze większej liczby graczy? Z przyjemnością obejmiemy Twoje wydarzenie patronatem i pomożemy w jego promocji!

🎲 Oferujemy:

- ✔ Promocję wydarzenia w naszym magazynie i mediach społecznościowych
  - ✔ Wsparcie w dotarciu do fanów gier planszowych
  - ✔ Promocję prelekcji, turniejów i innych atrakcji
- Skontaktuj się z nami i wspólnie sprawmy, by Twoje wydarzenie dotarło do jak największej liczby miłośników planszówek!

✉ [magazynplansza@gmail.com](mailto:magazynplansza@gmail.com)



# Spiis i tresco

- 04 BLOOD RAGE: VALHALLA ZAPOWIEDŹ
- 06 VACATIONS TO GREEK ISLANDS RECENZJA
- 08 ESCAPE FROM PROJEKT RIESE TEMAT NUMERU
- 12 SCP FOUNDATION: THE BOARDGAME – CONFIDENTIAL CRISIS ZAPOWIEDŹ
- 14 THE VOYNICH PUZZLE ZAPOWIEDŹ
- 17 REGULUS: HIGH-FANTASY ARENA-SPORTS ZAPOWIEDŹ
- 20 PIERWSZA OSADA ZAPOWIEDŹ
- 21 WYWIAD Z WŁAŚCICIELAMI SKLEPU MEPEL.PL



17



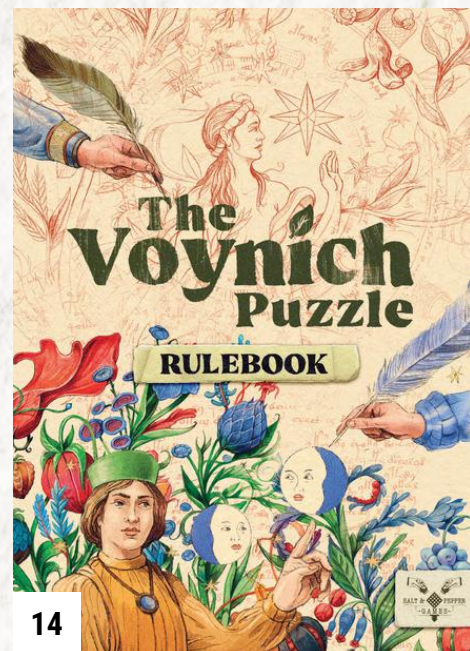
20



6



8



14

## Blood Rage: Valhalla

# Powrót do Nordyckiej Epiki

Strona kampanii na **Gamefound**

Dziesięć lat minęło od momentu, gdy Eric Lang po raz pierwszy zaprosił nas do świata nordyckiej mitologii w "Blood Rage". Teraz, gdy kurz po Ragnaröku już opadł, twórca powraca z "Blood Rage: Valhalla" – samodzielną kontynuacją, która przenosi epickie starcia za próg śmierci, wprost do sali bogów.

### W cieniu Gadsheim

Fabula "Blood Rage: Valhalla" rozpoczyna się tam, gdzie kończy się śmiertelna walka. Najdzielniejsze dusze, te które zginęły w chwale bitwy, trafiają do Walhalli – nie po to, by odpocząć, lecz by kontynuować walkę na jeszcze większą skalę. W tej pozagrobowej arenie gracze wcielają się w wojowników walczących o przychylność bogów i miejsce w Sali Bohaterów. Koncepcja jest fascynująca zarówno fabularnie, jak i mechanicznie. Gdzie oryginalny "Blood Rage" koncentrował się na nieuchronności końca świata, "Valhalla" eksploruje to, co dzieje się potem. To meta-komentarz do samej rozgrywki – skoro w pierwszej części śmierć była nagrodą, tutaj walka toczy się już w królestwie zmarłych.



To nie jest zwykły dodatek czy rozszerzenie. "Valhalla" to nowa gra, która choć czerpie z DNA swojego poprzednika, odważnie eksploruje nieznaną dotąd mechanikę i wprowadza świeże wyzwania. **Czy jednak udało się zachować to, co czyniło oryginalną grę tak wyjątkową?**

### Wpływ bogów

Kluczową nowością jest zmienny wpływ bóstw w każdej rozgrywce. Bogowie oferują unikalne błogosławieństwa i wprowadzają nowe potwory do talii, czyniąc każdą partię nieprzewidywalną i bardziej dynamiczną.



### Bez limitów siły

Usunięto ograniczenia wzrostu siły z oryginału. Gracze mogą teraz "rosnąć w siłę bez ograniczeń", co sugeruje bardziej eskalacyjną naturę konfliktu i całkowicie zmienia strategiczne podejście do gry.



**BEAR CLAN**

**RAGE** (No Effect) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

**RAGE** At the start of each round

**GLORY** Glory for winning battles

**HONOR** Glory for completing quests

**SUMMON** RAGE COST = 1 (TWINKLE 4)  
Put a figure from your reserves into a space (not Odin's Throne)

**MARCH** RAGE COST = 1  
Move any number of figures from one space to next door(s)

**UPGRADE** RAGE COST = 5/16  
Place an Upgrade or Monster card on your clan board

**QUEST** RAGE COST = 0  
Commit to a quest by putting it face down on your clan sheet.

**CONTEST** RAGE COST = 0  
Start a contest in any unclaimed space to gain the reward.

## Spektakularne komponenty

Nowe figurki armii Asgardu "zniekształcone przez bogów" obiecują być równie efektowne jak w oryginale. Potwierdzony Klan Niedźwiedzia i zapowiedź "mitycznych bestii" sugerują wysokiej klasy komponenty.



## Nowe mechaniki akcji

Plansze klanów zawierają rozwinięte systemy: tor Rage (ruch/siła) i tor Horns (triumfy/punkty chwały). Akcje Summon, March, Upgrade, Quest i Contest oferują więcej zróżnicowanych ścieżek do zwycięstwa.



## Trylogia Bogów

Kampania to okazja do skompletowania całej "Trylogii Bogów" Erica Langa. Remasterowane wersje "Blood Rage", "Rising Sun" i "ANKH: Gods of Egypt" oferują szansę dla nowych graczy i weteranów.

## Moduł przenoszenia

Zapowiedziany "moduł do przenoszenia rozgrywki z oryginału do Valhalla" może oznaczać możliwość kampanii łączącej obie gry, gdzie śmierć w jednej stanowi początek drugiej - unikalne doświadczenie narracyjne.

## Wyzwanie równowagi

"Valhalla" musi być znajoma dla fanów, ale świeża dla uzasadnienia istnienia. Wczesne zapowiedzi sugerują, że Eric Lang znalazł właściwą równowagę między innowacją a tradycją uniwersum nordyckiej mitologii.



## Dodatek Modgudr

Modgudr jako strażniczka mostu do Helheimu wprowadza nowy wymiar fabularny. Jej rola przewodniczki zmarłych przez rzekę Gjöll sugeruje mechanikę związaną z eliminacją lub kontrolą przepływu jednostek.

Wczesne sygnały są bardzo obiecujące - **pozostaje czekać na premierę** i sprawdzenie, czy "Valhalla" pozwoli graczom poczuć się jak bogowie wojny w salach Asgardu.



# Egejskie wakacje w formule

## PRINT-AND-PLAY

Lato w pełni, a my wciąż siedzimy w domu? Teetotum Game Studios ma dla nas idealną propozycję. "Vacations to Greek Islands" to kompaktowa gra typu roll-and-write, która obiecuje wakacyjne doznania bez wychodzenia z salonu. Czy rzeczywiście można poczuć słońce Santorini rzucając kostkami przy stoliku? Sprawdziliśmy.

### WAKACJE NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI

"Vacations to Greek Islands" to tematyczna gra print-and-play dla 1-99 graczy, w której wcielamy się w turystów eksplorujących **trzy najbardziej znane greckie wyspy**. Mechanika oparta jest na systemie roll-and-write z elementami planowania tras, a całość została zaprojektowana tak, by rozgrywka trwała około trzech dni... w świecie gry, oczywiście.

Celem jest zbieranie punktów poprzez zwiedzanie malowniczych lokacji, robienie zdjęć i oczywiście – relaksowanie się na słonecznych plażach. Brzmi znajomo? To właśnie był zamysł twórców – stworzyć grę, która oddaje **prawdziwe wakacyjne doznania**.

Każda z trzech wysp posiada własną, unikalną wieżę do kości: **Santorini** - biało-niebieski dom, **Mykonos** - wiatrak, **Lesbos** symbolizuje butelka ouzo.

### TEMATYCZNE AKCENTY

Gracze dosłownie "toczą" kości przez **greckie wieże**, co dodaje grze fizycznego uroku i wzmacnia tematykę. To rozwiązanie może wydawać się gadżetowe, ale w praktyce działa zaskakująco dobrze.

Strona kampanii na **Gamefound**

## VACATIONS TO GREEK ISLANDS



### MECHANIKA PROSTA, ALE PRZEMYŚLANA

Gra rozgrywa się w czternastu rundach, każda podzielona na dwie kluczowe fazy. W fazie planowania gracze jednocześnie wybierają trasę na jednej z trzech dostępnych map, zaznaczając od 7 przylegających punktów w linii. Kluczowe jest określenie kolejności odwiedzanych miejsc, szczególnie plaż, które wpływają na późniejszą sekwencję akcji.

Faza akcji przynosi więcej interakcji – jeden z graczy rzuca trzema kostkami, a wszyscy wykorzystują te same wyniki do wykonywania akcji. System ten eliminuje frustrację związaną z indywidualnymi rzutami, jednocześnie zachowując element losowości.

Twórcy zaprojektowali trzy typy lokacji, z których każda oferuje unikalne wyzwania: **Panorama** wymaga od graczy strategicznego wykreślenia wartości kości, by podziwiać jak największą część widoku. Kompletnie panoramy przynoszą znacznie więcej punktów niż częściowe. **Szlaki** to mechanizm przypominający łamigłówki logiczne – gracze muszą użyć wartości kości w określonej kolejności, by przejść trasę. Trudność wzrasta wraz z postępem w grze. **Eksplokacja** pozwala odkrywać ukryte zakamarki poprzez wykreślanie rzędów i kolumn. To mechanika najbardziej przypominająca klasyczne gry roll-and-write.



Rounds			
1	3	4	5
2	7	1	3
3	5	6	6
4	2	2	4
5	7	5	6
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

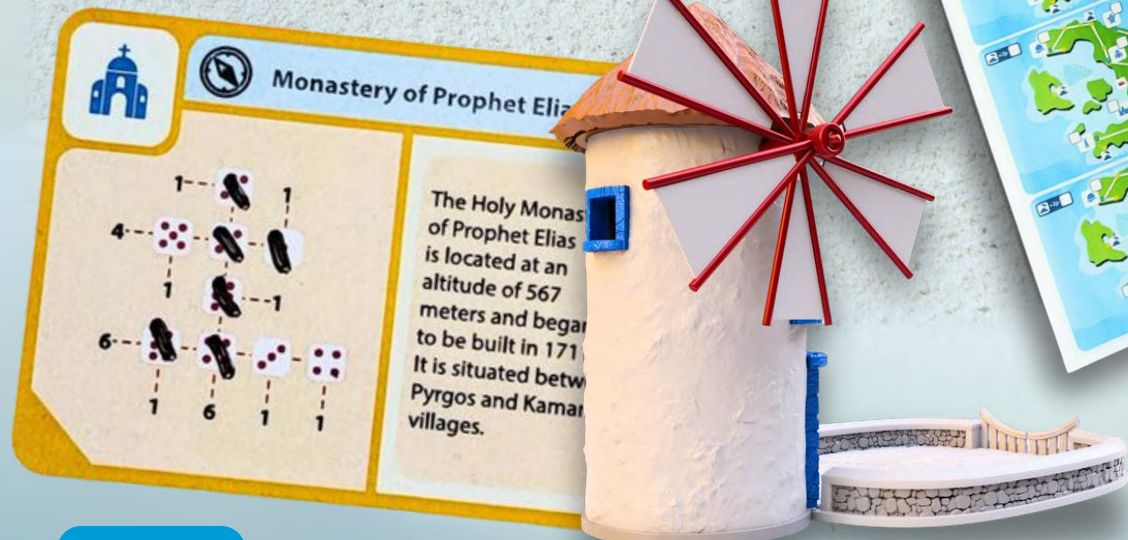




### FORMAT PRINT-AND-PLAY: ZALETY I WYZWANIA

Gra dostępna jest wyłącznie w formacie print-and-play, co oznacza **brak kosztów wysyłki**, ale wymaga samodzielnego przygotowania materiałów. Po zakończeniu kampanii crowdfundingowej gracze otrzymują pliki PDF z mapami oraz pliki STL do drukowania 3D wież na kości.

To rozwiązanie ma swoje zalety – **natychmiastowy dostęp** po kampanii, możliwość personalizacji i brak ograniczeń geograficznych. Z drugiej strony, nie każdy posiada drukarkę 3D, co może ograniczyć atrakcyjność gry.



### DLA KOGO?

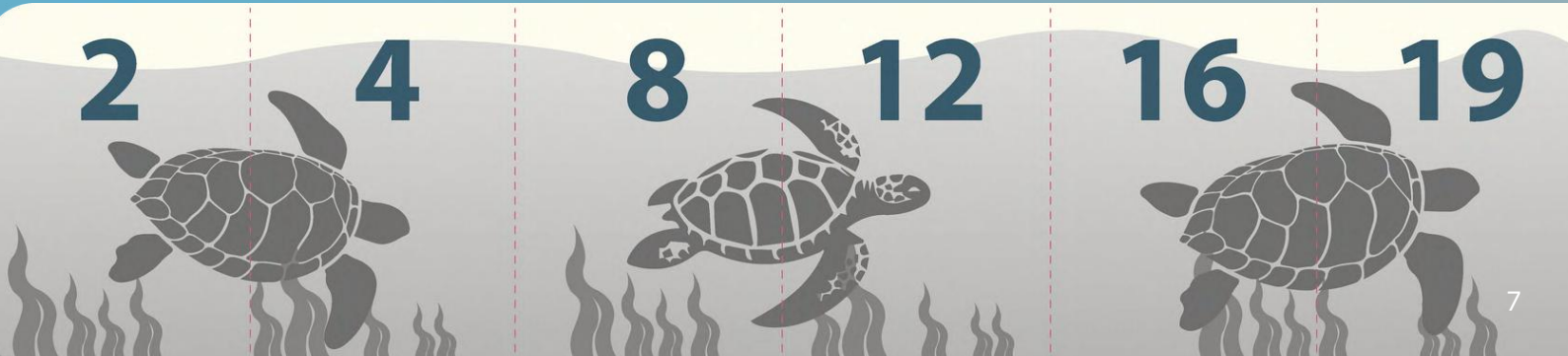
"Vacations to Greek Islands" trafia przede wszystkim do fanów gier roll-and-write szukających tematycznej nowości. Prosta mechanika i **krótki czas gry** (około 20 minut) sprawiają, że sprawdzi się zarówno jako rozgrzewka, jak i główne danie na wakacje grania – dosłownie.

Gra zainteresuje kolekcjonerów gier print-and-play, którzy docenią oprawę graficzną oraz entuzjastów drukowania 3D.



### TEETOTUM GAME STUDIOS

Za grą stoi greckie studio założone przez **Vangelisa Efthimiou** i **Antoniosa Yannopoulou**, znanych z poprzedniej produkcji "Age of Rome". Zespół uzupełniają **GioDim** (deweloper/grafik), **Evan Scale** (ilustrator) i **Dio Hantzo** (grafik). Misją studia jest "wnoszenie więcej radości i szczęścia na świat poprzez tworzenie inspirujących gier planszowych".



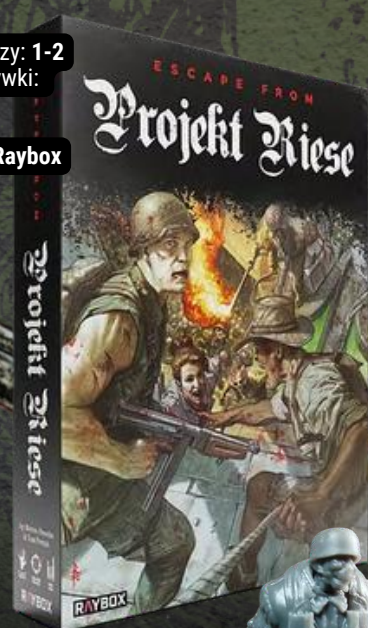
ESCAPE FROM

# Projekt Riese

**Zombie  
w nazistowskich korytarzach:  
Gra, która przyspiesza tętno**

Wyobraź sobie mroczne korytarze nazistowskiej bazy, gdzie szuranie stóp i jęki zombie przyspieszają bicie serca. Escape from Projekt Riese to nie jest zwykła gra – to portal do alternatywnej historii, w której II wojna światowa spleta się z nadprzyrodzonym kosmosem. Gra przenosi graczy w świat pełen napięcia, gdzie każda decyzja może być ostatnią.

Liczba graczy: 1-2  
Czas rozgrywki:  
30 minut  
Wiek: 14+  
Wydawca: Raybox  
Games



## Misja: Rozeznanie

Escape from Projekt Riese to dzieło Marco Pecoty i Toma Franka, wydane przez Raybox Games. Grafiki okładki dopracował Ricardo Federico, tworząc wizualną oprawę, która od pierwszego spojrzenia komunikuje: "tutaj czuć klimat i grozę". To kontynuacja uznanej gry Escape from Stalingrad Z, ale nowi gracze nie będą mieli problemów, bo Projekt Riese to samodzielny tytuł. Gra została zaprojektowana z myślą o solo-graczach. Drugi gracz może dołączyć od scenariusza B1, przejmując kontrolę nad drugim bohaterem. Pojedynczy scenariusz zajmuje 20-30 minut, ale pełna kampania to kilka intensywnych posiedzeń, podczas których każda decyzja ma znaczenie.

## To gra dla ludzi, którzy:

- Uwielbiają solo granie przy stole zasłanym komponentami.
- Jarają się taktyką, gdzie każdy ruch to być albo nie być i nie nudzi ich liczenie kroków.
- Kochają klimaty II wojny światowej z połączeniem apokalipsy zombie
- Szukają gier z narracją, gdzie wybory mają wagę
- Cenią szybki setup – standardowy scenariusz rozłożysz w 2-3 minuty

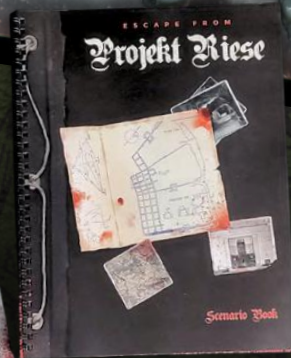
## Nie jesteś fanem zombie?

Nie szkodzi – gra sprzedaje tematykę tak dobrze, że nawet sceptycy będą wciągnięci.



## Pierwsze wrażenia i klimat

Otwierając pudełko, od razu czujesz, że to nie jest zwykła gra planszowa. Przemysłany design komponentów natychmiast przenosi cię w świat wojennej grozy. Książka scenariuszy wykonana jest z grubego papieru ze spiralą, co jest bardzo wygodne do grania. Plansze bohaterów również są na plus, nie zsuwa się z nich przy odkładaniu, znaczniki wchodzą z łatwością w otwory. Stojące miniatury i figurki nie są obowiązkowe, można grać płaskimi żetonami ale bardzo podkręcają klimat.



TRENING

SCENARIUSZE

INSTRUKCJA

PERSONAL OBJECTIVE: Fate of the Fallen

HEALTH: 1 2 3 4 (1 red)

WEAPON: KNIFE (4/7) | COLT M1911 (6/9)

SUPPLIES: [Icons for various supplies]

GEAR: [Slots for gear]

Lv.	Xp.	Weapon Craft	Command	Support
1	+15	Knife Proficiency	Inspiring	Brawler
2	+35	Preferred Weapon	Tactics 1	An eye for the good stuff
3	+75	Chicago Piano	Tactics 2	Resolve

EXPERIENCE: 0 5 9

**TOP SECRET**

Góry Sowie  
Polska, 1944 r.

Naziści pracują nad tajnym projektem w podziemnej bazie. Ale coś poszło nie tak.

Plaga zombie rozprzestrzeniła się po korytarzach i powierzchni, a ty jesteś agentem, który musi infiltrować bazę i zniszczyć tajne dane.

Gra nie płynie rzeką krwi jak w tanim horrorze, za to buduje atmosferę stopniowo, każdym rzutem kostki i każdym krokiem w podziemnych korytarzach.

## Rozgrywka

Na pierwszy rzut oka gra może wydawać się skomplikowana, ale to złudzenie. Zasady są intuicyjne i logiczne, wprowadzane stopniowo w kolejnych scenariuszach. Po kilku rozgrywkach stają się drugą naturą. Struktura rozgrywki jest krystalicznie czysta. Najpierw rzut kością K12 na inicjatywę – kto zaczyna, bohaterowie czy zombie? Potem dwa segmenty tur, jeden dla gracza, drugi dla nieumarłych. Na koniec segment końca rundy. W swojej turze bohater deklaruje tryb ruchu – bezruch, chodzenie czy bieganie. Każdy ma swoje konsekwencje. Biegniesz? Jesteś szybszy, ale hałasujesz. Potem wykonujesz akcje: ruch, atak, przeszukiwanie, ratowanie. Zombie nie są bezradne, ciągle pozostają niebezpieczne i mogą poważnie ranić. Aktywną się pojedynczo, zawsze poruszając się w stronę najbliższego celu.



## Właściwa decyzja

Bohaterowie zdobywają doświadczenie, odblokowują unikalne umiejętności, zbierają ekwipunek i leczą rany. Możesz inwestować w konkretne umiejętności, budując postać zgodnie ze swoim stylem gry. To nie jest płytka progresja – każda inwestycja ma znaczenie taktyczne. Co wyróżnia grę, to poczucie konsekwencji. Twoje wybory mają wpływ na przebieg całej kampanii. Straciłeś ważny przedmiot? Pożałujesz tego później.

## Regrywalność

Fabula ewoluje w zależności od twoich wyborów. Każdy scenariusz można rozegrać na różne sposoby, eksplorując alternatywne ścieżki i strategię. Skalowanie dla różnej liczby graczy zostało przemyślane. Gra świetnie się prezentuje w trybie solo, oferując pełne doświadczenie bez kompromisów.



## Trening nowicjuszy

Jedną z najlepszych cech gry jest system wprowadzania nowicjuszy. Pięć misji treningowych z dokładnym opisem zasad to doskonałe wprowadzenie dla kompletnych laików w gatunku. Nie jesteś rzucany na głęboką wodę – gra cierpliwie tłumaczy każdy mechanizm. Jeśli kiedykolwiek bałeś się spróbować gry z książką scenariuszy i figurkami, to jest idealny tytuł na start. Pojmiesz zasady, poczujesz klimat, wciągniesz się w historię i zaczniesz szukać innych podobnych gier.



**DETERMINING RANGE**  
When performing an attack, determine the range by counting the number of squares from the attacking character to the target figure, including the target's square but not the attacking figure's square.

**WEAPONS CHARACTERISTICS**  
Listed below are the characteristics of most of the weapons you will find in the game. Some of the terms mentioned in the descriptions have not been explained yet but will come so light as you read a little further on.

**RATE OF FIRE (ROF)**  
The number of dice to roll when attacking.

**ASTERISK**  
Indicates a one-handed weapon. Two weapons may be readied, one in the off-hand slot, if both show the asterisk.

**STUN/WOUND VALUES (S/W)**  
The numbers you need to roll equal to or higher than on 1d12 to, respectively, stun or wound your target if it is within PR range.

**RANGE MODIFIER (RM)**  
Add +1 to your attack modifier each time you increase the weapon's range past PR range by this amount.

**POINT-BLANK RANGE (PBR)**  
Any target within the indicated range is considered to be at point-blank range.

**CHEVRON (\*)**  
Indicates a weapon with Select Fire.

**EXAMPLE**  
The Colt M1911 pistol shown has a rate of fire of 1, which means it rolls 1d12 when attacking. Its S/W is 6/9, meaning it will cause a stun on a 6+ and a wound on a roll of a 9+ (before attack modifiers are applied).

**ATTACK MODIFIERS (AM)**  
You may make it harder or easier to hit your target. This could be the type of attack conducted, the range, or perhaps a figure is firing through hindering terrain. These circumstances create attack modifiers that are applied to your weapon's stun/wound values to give a modified S/W that you see.

**PERSONAL OBJECTIVES**

HEALTH: 20

SUPPLIES: 10

WEAPONS: 10

EXPERIENCE: 0

**Weapon Proficiency**

1	+15	Mauser	Support
2	+10	Sten Gun	Flare
3	+5	Chicago Piano	As eye for the gaudy stuff

**Tactics**

1	Tactics 1	Resolve
2	Tactics 2	

## Mocne i słabe strony:

- + **Narracja** – intensywna, żywa historia z konsekwencjami wyborów
- + **Łatwość konfiguracji** – nie musisz planować całego dnia na rozgrywkę
- + **Mechanika solo/kooperacyjna** – dopracowana do perfekcji
- + **Intuicyjne zasady** – idealne dla początkujących
- + **Elastyczność komponentów** – możesz grać tokenami, standami lub miniaturami
- **Kilka drobnych błędów w scenariuszu** – np. zamiast noża występuje maczuga
- **Brak polskiego tłumaczenia** – ogranicza dostępność



## Emocje na pierwszym planie

"Escape from Projekt Riese" to gra, która wywołuje prawdziwe emocje. Satysfakcję, gdy znajdziesz ciekawą broń. Frustrację, gdy plan się nie powiódł. To nie jest nudne i monotonne rzucanie kostkami – to rollercoaster, który trzyma w napięciu od początku do końca.



## Raport

Jeśli jeszcze nie grałeś w grę, która ma różne plansze w formie książki, na którą stawia się figurki i rzuca kostkami, ta gra jest dobrym startem. Dodatkowo, jeśli cenisz sobie angażującą fabułę, lubisz tematykę zombie i II wojny światowej, to również wskazuje, że ta gra jest dla Ciebie. Drobne błędy produkcyjne nie wpływają na grę praktycznie wcale, więc w pudełku dostajesz solidną grę. Nie martw się, że nie dasz rady zrozumieć tych wszystkich instrukcji. Po pierwszych pięciu misjach wejdziesz w świat gry i z przyjemnością będziesz wracać do scenariuszy. "Escape from Projekt Riese" to planszówkowy skarb w swoim gatunku, który musisz mieć na swojej półce!





# KIEDY CHAOS WYMYKA SIĘ SPOD KONTROLI..



## SCP Foundation The Boardgame: Confidential Crisis

Strona kampanii na  
**Gamefound**



Uniwersum SCP Foundation trafia na nasze stoły w postaci „SCP Foundation: The Boardgame – Confidential Crisis”. Kampania na Gamefound to okazja, by sprawdzić, czy planszówka sprosta wysokim oczekiwaniom fanów tej mrocznej marki.

Założenie jest proste: bezpieczeństwo Fundacji zostało naruszone, a potężne SCP-y uciekły. Naszym zadaniem jest ich powstrzymanie lub pokonanie, wykorzystując wszystkie dostępne zasoby.

### Bogactwo komponentów

Specyfikacja robi wrażenie: ponad 264 karty, w tym ponad 30 typów kart SCP, 35 kart personelu, 24 karty bezpieczeństwa. Prawdziwym magnesem będą miniatury – Szkarłatny Król w skali XL (110 mm), dziewięć regularnych miniatur SCP plus 20 figurek żołnierzy. Ponad 50 płytek mapy oznacza, że każda rozgrywka będzie wyglądać inaczej. Sześć miniatur budynków, sześć plansz graczy, siedem typów tokenów – twórcy naprawdę nie oszczędzali na zawartości pudełka.



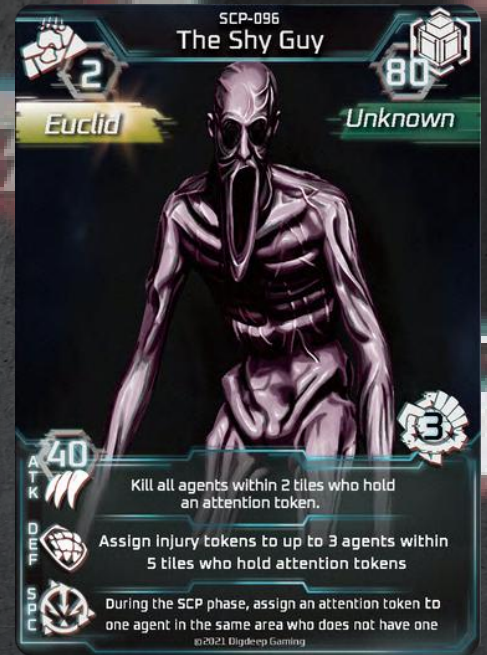
### Elastyczność rozgrywki

Największą zaletą może okazać się uniwersalność. Gra oferuje tryby kooperacyjne, rywalizacyjne i „niesprawiedliwe zasady” – specyficzne scenariusze zmieniające dynamikę rozgrywki. Osiem kart tożsamości dzieli graczy na cztery kategorie z własnymi celami zwycięstwa. Muszą zawrzeć siedem SCP-ów, badacze wykonują losowe zadania, fanatycy chcą zniszczyć świat, a zdrajcy działają pod przykrywką. Ta mechanika generuje prawdziwe napięcie.

### Mechaniki z sensem

Struktura tury została przemyślana: faza przygotowania pozwala na planowanie, faza akcji O5 to moment kluczowych decyzji, a faza SCP wprowadza nieprzewidywalność. Eksploracja, ruch, interakcja, zawieranie i negocjowanie – podstawowe akcje gracza wydają się dobrze zbalansowane. Szczególnie ciekawe jest rozróżnienie między „zawieraniem” a „negocjowaniem” SCP-ów. Pierwsze wymaga więcej zasobów, ale daje większe korzyści. Szpital leczy żołnierzy, zbrojownia pozwala przygotować się do walki, a magazyn oferuje pojazdy. Szczególnie intrygujące są Bramy – pojawiają się, gdy SCP-y osiągną swoje cele. Siódma brama oznacza koniec gry.





### SCP-y jako gwiazdy

Każdy SCP posiada osiem charakterystyk: poziom zagrożenia, wartości zawierania i negocjacji, ruch, nagrodę, atak, obronę, specjalne efekty i kategorię. To wystarczająco dużo, by każdy obiekt był unikalny, ale nie na tyle, by przytłoczyć gracza. Różne poziomy zagrożenia (Safe, Euclid, Keter) wpływają na wymagania dotyczące zawierania – wiernie odzwierciedlenie uniwersum SCP.



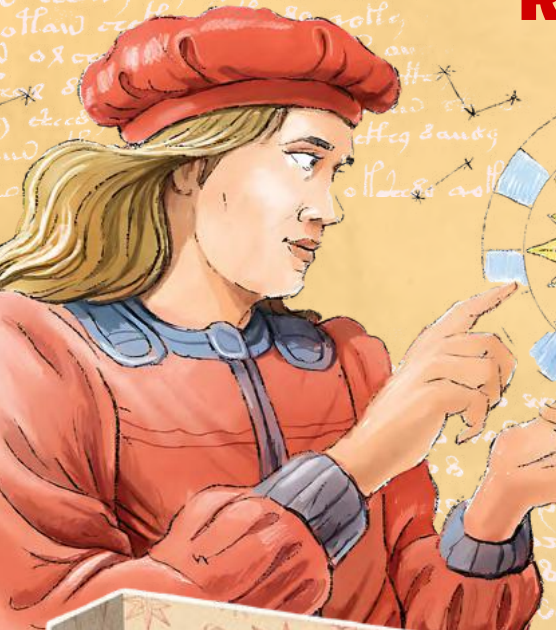
### Werdykt

„SCP Foundation: The Boardgame – Confidential Crisis” ma wszystko, by stać się hitem wśród fanów uniwersum i miłośników skomplikowanych planszówek. Bogata zawartość, przemyślane mechaniki i elastyczność trybów rozgrywki to jego największe atuty.

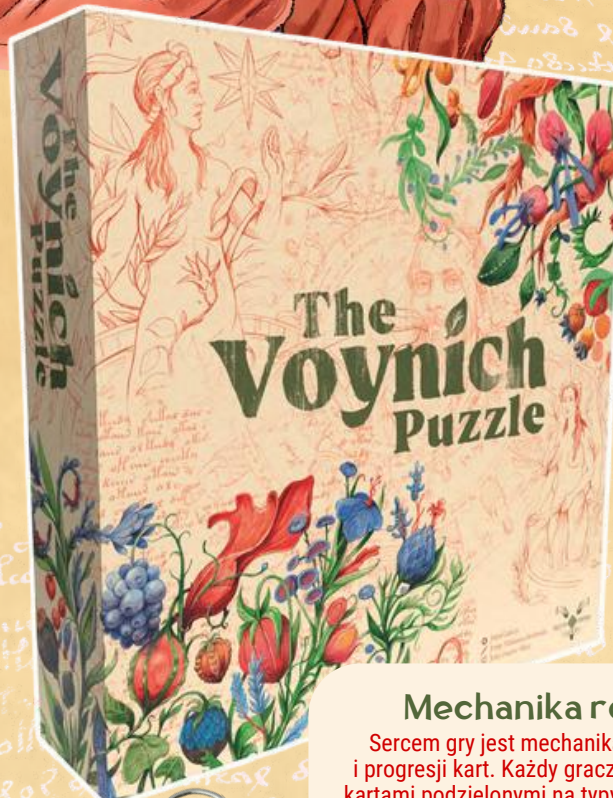
Jednocześnie złożoność może być barierą dla casual graczy. Twórcy sami przyznają, że „opowiedzenie wszystkich możliwości zajęłoby dni i noce”. Jeśli jesteś fanem uniwersum SCP lub lubisz skomplikowane gry tematyczne, „Confidential Crisis” może być strzałem w dziesiątkę. Kampania na Gamefound to szansa na wsparcie ambitnego projektu z potencjałem na kultowy tytuł.

# Rozszyfruj sekrety historii

# The Voynich Puzzle



"The Voynich Puzzle" od Salt and Pepper Games to wyjątkowa gra planszowo-karciana, która zabiera 1-4 graczy w podróż do świata tajemniczego manuskryptu Wojnicza. Strategia, dedukcja i współpraca spletają się w 90-minutowej rozgrywce, oferując intelektualne wyzwanie dla graczy od 14 lat.



## Temat i klimat

Gra zanurza graczy w zagadkę manuskryptu Wojnicza, odkrytego w 1912 roku przez Wilfrida Wojnicza. Tajemnicze rysunki roślin, kosmicznych diagramów i niezrozumiałego pisma tworzą unikalną atmosferę. Temat historycznej zagadki jest świetnie wpleciony, zachęcając do odkrywania i budując immersję.



## Mechanika rozgrywki

Sercem gry jest mechanika worker placement i progresji kart. Każdy gracz zarządza księgą z 40 kartami podzielonymi na typy (Botanika, Astrologia, Kąpiele, Pisanie, Przepisy). Akcje na kartach i znaczniki Badania na planszy głównej pozwalają na strategiczne rozszyfrowywanie manuskryptu.



## Strategia i planowanie

Głębia strategiczna gry opiera się na zarządzaniu kartami i znacznikami. Wybór aktywnej strony książki, akcje wielokrotnego użytku i optymalne rozmieszczenie znaczników jest kluczem rozgrywki. Różnorodność typów Wiedzy pozwala na elastyczne podejście do gry. Gracze muszą znaleźć równowagę między różnymi typami działań, co wzmacnia poczucie poważnego podejścia do misji końcowej.



## Interakcja między graczami

"The Voynich Puzzle" balansuje współpracę i rywalizację. Dzielenie się Wiedzą poprzez elementy Układanki wspiera wspólny postęp, ale walka o punkty Wiedzy Ogólnej (OK) wymaga sprytnych decyzji. Interakcje są dynamiczne, a wybory innych graczy wpływają na strategię.



## Tryb solo

Tryb solo to prawdziwy klejnot. Gracz rywalizuje z "Wojniczem", który działa automatycznie, ale zmyślnie. Różne poziomy trudności (od łatwego do ekstremalnego) pozwalają dostosować wyzwanie. Mechanika solo zachowuje głębię gry wieloosobowej, oferując satysfakcjonującą rozgrywkę.



## Oprawa wizualna

Ilustracje Jorge Tabanera Redondo wiernie oddają estetykę manuskryptu Wojnicza. Karty i plansza są minimalistyczne, ale szczegółowe, wspierając klimat gry. Solidne komponenty, w tym książki graczy, dodają uroku i funkcjonalności, ułatwiając organizację rozgrywki.





## Regrywalność

Różnorodność kart i losowość rozmieszczenia elementów Układanki zapewniają wysoką regrywalność. Każda partia wymaga nowych strategii, a tryb solo i zmienne ustawienia planszy dodatkowo zwiększają żywotność gry. To tytuł, do którego chce się wracać.



## Michał Wojnicz

(1865–1930) był **polskim antykwariuszem, bibliofilem i kolekcjonerem** rękopisów oraz rzadkich książek. Po zaangażowaniu w działalność rewolucyjną w Polsce pod zaborami został zesłany na Syberię, skąd uciekł w 1890 roku, osiedlając się w Londynie. Tam, pod pseudonimem Wilfrid Voynich, rozpoczął karierę jako handlarz starodrukami i rękopisami. W 1912 roku, podczas pobytu we Włoszech, nabył od jezuitów z willi Mondragone **tajemniczy manuskrypt**, nazwany później jego imieniem. Wojnicz zafascynował się rękopisem i poświęcił wiele lat na próbę jego rozszyfrowania, choć bez powodzenia. Jego odkrycie przyniosło mu międzynarodową sławę, a rękopis stał się jednym z naj-bardziej enigmatycznych zabytków piśmiennictwa, przyciągając uwagę badaczy i kryptologów na całym świecie.



## Czy warto czekać?

"The Voynich Puzzle" to perełka dla fanów strategii i zagadek. Dani Garcia stworzył grę, która łączy intelektualne wyzwanie z fascynującą tematyką manuskryptu Wojnicza. Tryb solo, regrywalność i piękne ilustracje czynią ją wyjątkową. Polecam każdemu, kto szuka angażującej rozgrywki.



# REGULUS

High-Fantasy Arena-Sports

Daj szansę bitewniakowi

## Wejdź do Areny

Regulus to dynamiczna gra bitewna w stylu skirmish, która za sobą ma udaną zbiórkę na platformie Gamefound. Na początku sierpnia planowane jest otwarcie late pledge dla wszystkich zainteresowanych. Ta fantastyczna arena sportowa łączy w sobie elementy strategii, taktyki i szybkich starć drużynowych, oferując graczom zupełnie nowe doświadczenie w świecie gier planszowych pełnych akcji i emocji.

Strona kampanii na Gamefound



Jasper Emanuel van der Kroon ze studia The Prince of Games opowiada o fascynującym procesie powstania gry i ambitnych planach na przyszłość.

Regulus: High-Fantasy Arena-Sports to strategiczna gra bitewna stworzona z myślą o rywalizacji. Nazywam ją: planszową grą potyczkową – łączącą elementy bitew z miniaturkami z przystępnością klasycznej gry planszowej. Gry potyczkowe i bitewne nie są łatwe do rozpoczęcia – wymagają dużych nakładów czasu i pieniędzy, co dla wielu osób bywa barierą. Ta gra zawiera wszystko, czego potrzeba do gry: księgę aren z 10 różnymi arenami, żetony do tworzenia własnych plansz, kilka drużyn, możliwość personalizacji postaci oraz wiele trybów rozgrywki, w tym 1 na 1 i 2 na 2.



### Mechanika Zwycięstwa

Celem gry jest zdobycie pierwszym 10 Punktów Zwycięstwa poprzez nokauty przeciwników, kontrolę centralnej Srefty Regulusa lub realizację specjalnych celów z kart "Ulubieniec Tłumu".



Stworzyłem świat Regulus jako możliwie najłżejszy pod względem fabularnym. Ta gra jest dla osób, które chcą szybko i intensywnie zagrać w strategiczny, fantastyczny pojedynek! To powiedziawszy... Regulus to świat high fantasy, w którym wszystkie złe rzeczy już się wydarzyły. Teraz dobrzy (i zli) wojownicy świata biorą udział w brutalnym sporcie arenowym na całym kontynencie. Planują rozwijać fabułę Regulusa poprzez dodatki lub inne gry osadzone w tym uniwersum.



### Unikalne Frakcje

Cztery różne frakcje - Orki, Wampiry, Krasnoludy i Ludzie - oferują odmienne style gry. Krasnoludy budują barykady defensywnie, Wampiry atakują szybko i agresywnie.



### Akcje i Walka

Postacie wykonują do dwóch różnych akcji na turę, wykorzystując energię do silniejszych ataków. System reakcji pozwala działać poza własną turą w odpowiedzi.



Regulus zaczął się od prostego pomysłu na system inicjatywy, który pozwala graczowi zaplanować, kiedy jego postacie rozpoczynają swoje tury. Tworzy to napięcie i strategiczną głębię już przed rozpoczęciem rundy. Ponieważ gra została zaprojektowana z myślą o rozgrywkach turniejowych, nie zawiera żadnych elementów losowych. Nigdy nie przegrasz przez rzut kością! Każda rozgrywka trwa tylko 30-45 minut, co sprawia, że świetnie nadaje się do zorganizowanych rozgrywek.

### Tryby Gry

Oprócz podstawowej rozgrywki dostępne są tryby **Deathmatch**, **Crowd Favorites**, **Tactics**, **Classic Teamfight 2v2** oraz **Free for All**, znacząco zwiększając różnorodność rozgrywek.





Parę lat wcześniej pracowałem nad grą 1 na 1, gdzie gracz kontrolował jedną postać, ale nie udało mi się uzyskać satysfakcjonującej grywalności – jedna postać to za mało, by było strategicznie. Wojownik chce się zbliżyć, łucznik lub mag trzymać dystans. Ostatecznie uznałem, że trzy postacie to idealna liczba dla systemu inicjatywy i klasycznych klas fantasy: wojownik, łowca i czarodziej. Ponieważ gra podstawowa zawiera 4 silnie zróżnicowane frakcje, każda drużyna posiada postacie odpowiadające: sile, zręczności i inteligencji – odzwierciedlając klasyczny podział klas fantasy.

### Elementy Areny

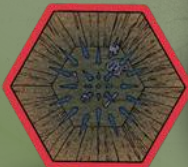
Heksagonalna plansza zawiera strefy bezpieczeństwa, centralną strefę punktowania, ściany, pułapki oraz teleportery. Gracze mogą budować barykady i zastawiać własne pułapki strategicznie.



Chciałbym, żeby Regulus stał się grą turniejową napędzaną przez społeczność, z wieloma wydaniemi rocznie: nowe drużyny, postacie, ekwipunek i areny. Myślę, że kluczowe dla sukcesu gry takiej jak Regulus jest to, by gracze mogli się utożsamić z drużyną i jej bohaterami. Zasada „cool factor” jest tu bardzo ważna. Ponieważ każda drużyna została zaprojektowana tak, by jej styl gry odpowiadał motywowi przewodniemu, wrażenie to wzmocniają zarówno ilustracje, jak i mechanika. Na przykład: Children of Dracul (wampirza drużyna) mają niższe pule zdrowia (czyli są delikatni), ale mogą odzyskiwać zdrowie, wysysając energię życiową przeciwników. Są też jedyną frakcją, która może przemieszczać się przez pola zajmowane przez wrogów. Z kolei Bearded Trouble (drużyna krasnoludów) skupia się na tworzeniu przeszkód jak pułapki i barykady, by zamienić arenę w defensywną fortecę – ograniczając ruchy przeciwnika i chroniąc samych siebie.

### Czas i Gracze

Gra przeznaczona dla 2-4 graczy trwa około 30-45 minut. Szybkie tempo i dynamiczne starcia sprawiają, że każda partia jest intensywna i pełna akcji.



# PIERWSZA OSADA



Odkryliście nowy ląd –  
pora założyć osadę!



„Pierwsza osada” to wciągająca gra karciana, w której gracze w swojej turze dobierają dwie karty: jedną od razu dodają do swojej osady, a drugą wymieniają na kartę z rynku i kolejno dokładają również do swojego zestawu. Każdy typ karty punktuje inaczej, więc zwycięstwo zależy od sprytnego planowania i dobrej strategii! A jeśli na Twoją wyspę zawitają kupcy – możesz zdobyć cenne dodatkowe punkty!

**Autor gry:** Jens Jahnke, Britta Stöckmann  
**Ilustracje:** Roman Kucharski  
**Wiek:** 8-108 lat  
**Liczba graczy:** 2-4  
**Czas gry:** 20 min  
**Wydawnictwo:** NASZA KSIĘGARNIA

Rolnik potrzebuje chaty i pola. Przyda się też młyn. Nie zapomnij o bezpieczeństwie – postaw wieże obserwacyjne. Zapewnij rozwój swojej wyspie i zdobądź najwięcej punktów!



Gra kończy się, gdy każdy z graczy ułoży kwadrat składający się z 16 kart, tworząc własną osadę. Zwycięża gracz z największą ilością punktów.

W grze znajdziesz notes i ołówek oraz kod QR do kalkulatora, który policzy punkty za ciebie!

**PREMIERA**

**13 sierpnia**



## WYWIAD



Ania i Piotr Grzywnowie – właściciele sklepu Mepel – w swoim planszówkowym królestwie.

# „Zagraлиśmy w to razem”

– małżeńska historia planszówkowego biznesu.

*Ania i Piotr Grzywnowie od 10 lat wspólnie prowadzą Mepel – sklep z grami planszowymi – stacjonarny i internetowy - który wyrósł z ich pasji i miłości do planszówek. W rozmowie opowiadają o początkach działalności, wyzwaniach związanych z prowadzeniem rodzinnego biznesu, różnicach w podejściu do gier i o tym, dlaczego warto wspierać lokalną społeczność.*

**Czy zdarzają się u Was „planszówkowe” spory małżeńskie? O strategię, zasady albo kto wygrał?**

**Piotr:** Powiedzmy, że to nie są typowe spory... ale zdarza się, że jestem posądzony o różne rzeczy. Zazwyczaj to ja ogarniam instrukcje – czy gramy sami, czy ze znajomymi, to ja jestem „tym od zasad”. No i wszystko jest dobrze, dopóki czegoś nie pomyślę. A jak tylko coś źle wytłumaczę – to oczywiście moja wina.

**Ania:** Albo że specjalnie mi nie powiedział. Bo gramy sobie spokojnie, piąta runda, a Piotrek nagle: „Tego nie możesz zrobić”. No i wtedy pojawia się podejrzenie, że celowo to przemilczał, żeby sobie zyskać przewagę.

**W takim razie, jakie są wasze różnice w podejściu do gier? Czy wasze preferencje co do gatunku się różnią?**

**Ania:** Ja zdecydowanie wolę szybsze, lżejsze gry. Najczęściej sięgam po eurogry – ameritrashe to kompletnie nie moja bajka. Kooperacje też nie do końca mnie przekonują... no, z jednym wyjątkiem – Pandemic Legacy. Dla mnie to gra numer jeden, taka absolutna topka. Generalnie nie przepadam za figurkowymi tytułami, w których tylko chodzimy i tłuczemy potwory. Wiem, że niektórzy lubią tę narrację, ale mnie to nie wciąga. Wolę, gdy trzeba coś policzyć, przeliczyć – zdecydowanie bliżej mi do euro, choć temat też musi mi „siąść”.

Ja zdecydowanie wolę szybsze, lżejsze gry. Najczęściej sięgam po eurogry – ameritrashe to kompletnie nie moja bajka.

**Piotr:** A ja naprawdę chcę pomóc! Tylko jakoś tak zwykle wychodzi, że ta „pomoc” kończy się stratą punktów dla Ani...

**Ania:** Tak, nasz kolega kiedyś powiedział: „Dziękuję, ale ja nie chcę takiej pomocy!”. Ale serio – Piotrek czasem tak mi „pomaga”, że mam wrażenie, że robi to specjalnie. <śmiech>

**Piotr:** Halo Wieża to jest nasz najnowszy hit – tematyka lotnictwa jest bliska Ani, a ją też lubię, więc to jest wisienką na torcie. Ale bywało, że siadaliśmy do gry, która zapowiadała się świetnie, a ostatecznie nam nie podeszła – to się zdarza.

**Ania:** Tak, czasem po prostu klimat nie siada i już.

**Piotr:** Ja z kolei, jeśli miałbym wybrać, to stawiam na długie, kampanijne gry. Lubię zanurzyć się w jakiś świat i wracać do niego bez konieczności ciągłego przypomniania sobie zasad. Mam taką wewnętrzną walkę: z jednej strony chciałbym pograć więcej razy w jedną grę, a z drugiej – mam też ochotę poznawać nowe tytuły. Gry w stylu ISS Vanguard, z dużą kampanią i mocną narracją, to coś dla mnie. Może być ameritrash, byle konkretny. Pandemic Legacy też bardzo mi się podobał właśnie dlatego, że trzeba było go ograć do końca i czuć, że to spójna historia.

**Jakie pytania lub problemy najczęściej zgłaszają Wam klienci?**

**Ania:** Zdecydowanie najczęstsze pytanie dotyczy prezentów – to absolutny numer jeden. Klienci przychodzą i opowiadają trochę o osobie, którą chcą obdarować: co lubi, w co już grała. Szukają czegoś dopasowanego – czasem imprezówki, czasem czegoś zupełnie nowego. Często chcą też, żeby polecić im tytuł, który da inny „experience” niż to, co już znają.

**Piotr:** Kolejna, bardzo częsta sytuacja, to rodzice szukający gry dla dzieci. I tu pojawia się pewne wyzwanie – szczególnie jeśli sami nie są planszówkowymi graczami. Wtedy staramy się dobrać coś, co będzie ciekawe dla dzieci, ale też nie odstraszy dorosłych. Bo wiadomo – jeśli rodzice są już wkręceni, to zagrają we wszystko. Ale jeśli dopiero zaczynają, to ważne, żeby i oni mieli z gry frajdę. Dobór gry pod wiek dziecka, ale też pod możliwości i preferencje rodziców – to naprawdę kluczowe, żeby cała rodzina dobrze się bawiła.

### Czy są jakieś niedocenione perełki, które chcielibyście wypromować?

**Ania:** Mamy kilka takich gier, które nie były może hitami sprzedaży, ale my je uwielbiamy. Jedną z nich jest Lords of Xidit – świetna gra, a zupełnie niedoceniona. Mało kto ją kojarzy, a według nas to naprawdę rewelacyjny tytuł. Zastanawialiśmy się, czemu się nie przebiła – może dlatego, że nie miała polskiego tytułu. Rozmawialiśmy kiedyś z Rebelem i oni też zauważyli, że gry bez spolszczonego tytułu często radzą sobie gorzej na rynku. A szkoda, bo Xidit naprawdę zasługiwało na więcej uwagi.  
**Piotr:** Kolejnym przykładem jest Ratus. Grałiśmy w niego sporo, nasi znajomi też bardzo go lubili. Ostatnio pojawiła się nowa edycja po angielsku, ale szczerze wątpię, żeby ktoś zdecydował się na jej polskie wydanie. A szkoda – to bardzo solidna, a niedoceniona gra.

### Czy da się godnie żyć z prowadzenia takiego sklepu?

**Piotr:** Myślę, że tak – da się godnie żyć z prowadzenia sklepu z grami planszowymi. Jak w każdym biznesie – jeśli się go dobrze prowadzi, to można spokojnie się z tego utrzymać.

**Ania:** Tak, ale to nie znaczy, że jest łatwo. W Katowicach było kilka sklepów planszówkowych, które niestety się nie utrzymały. Z naszej perspektywy widać, że często popełnia się błędy – nie tylko w tej branży, ale ogólnie w prowadzeniu własnej działalności. My przez długi czas pracowaliśmy na etacie – ja zresztą nadal pracuję, a Piotrek od niedawna już nie. To wszystko zajęło sporo czasu, ale myślę, że jeśli ktoś ma serce do tej pracy i podejdzie do niej mądrze, to naprawdę da się spokojnie z tego żyć. Może nie zawsze z dużym zapasem, ale bez stresu od pierwszego do pierwszego. Oczywiście, to nadal biznes, a więc ryzyko jest wpisane w codzienność. Pandemia była dla nas trudnym momentem – najpierw nastąpił ogromny boom, ale potem pojawiła się niepewność: co będzie, jeśli znowu wszystko się zamknie? Czy damy radę spłacić zobowiązania? Takie sytuacje pokazują, że prowadzenie sklepu to nie tylko pasja, ale też odpowiedzialność. Kryzysy gospodarcze, wojna w Ukrainie, inflacja, cła w USA – wszystko to wpływa na decyzje zakupowe klientów i sprawia, że sprzedaż staje się mniej przewidywalna.

**Piotr:** Gdybyśmy rozmawiali w ramach podcastu biznesowego, moglibyśmy się tu naprawdę rozgadać. Ale powiem jedno: branża gier planszowych jest specyficzna, bo większość sklepów zakładają pasjonaci. Rzadko się zdarza, żeby ktoś wszedł w to wyłącznie z chłodnym kalkulatorem w ręce. Często są to rodzinne firmy, a wiele decyzji podejmowanych jest z serca, a nie z Excela. I właśnie dlatego czasem popełnia się błędy – bo robi się coś z miłości do gier, niekoniecznie z biznesowego wyrachowania.

**Ania:** Zdarza się, że ktoś zakłada sklep bez żadnego researchu – nie sprawdzając, czy to pierwszy sklep w okolicy, czy piąty. I mam wrażenie, że dziś wejście w ten biznes byłoby znacznie trudniejsze niż wtedy, gdy my zaczęliśmy. Konkurencja jest większa, klienci bardziej świadomi, a rynek – choć wciąż ciekawy i żywy – jednak już nie tak chłonny jak kiedyś.

### Jaką radę dalibyście innym osobom, które myślą o zaistnieniu w biznesie planszówkowym?

**Ania:** Wydaje mi się, że dziś wejście w biznes planszówkowy jest trudne – ale nie niemożliwe. Jeśli ktoś ma wystarczający kapitał albo



Pozycje anglojęzyczne to też kolejna propozycja dla osób spoza naszego kraju lub możliwość przetestowania gry, która nie została wydana w naszym rodzimym języku.



mepel.pl



Bardzo szeroki wybór farb i narzędzi do malowania figurek oraz autorska wystawka pojedynczych akcesoriów do gier, to wyjątkowy zakątek w sklepie.

naprawdę innowacyjny pomysł, to oczywiście może się udać. Ale trzeba mieć świadomość, że rynek bardzo się zmienił. Jeszcze 10–15 lat temu planszówki były dostępne głównie w specjalistycznych sklepach. Teraz są wszędzie – w marketach, drogeriach, dyskontach. Gry edukacyjne, imprezowe, rodzinne – można je znaleźć na półkach w Lidlu, Biedronce, a nawet w Rossmannie. Jeśli ktoś planuje sprzedawać dokładnie to samo, co duże sieci, to najpewniej mu się to po prostu nie uda. Trzeba mieć pomysł – coś, co będzie wyróżniać.

**Piotr:** Samo założenie sklepu i jego zatowaro-

wanie to najmniejszy problem. Serio. Założysz stronę internetową, otworzysz lokal – ale to nie znaczy, że ludzie zaczną kupować. Trzeba się bardzo szybko przestawić z myślenia: „To moje hobby, będę miał sklep z grami”, na myślenie: „To jest firma, muszę prowadzić biznes”. I wtedy więcej uwagi trzeba poświęcić na rozwój kompetencji biznesowych – marketing, sprzedaż, logistyka, obsługa klienta – a mniej na samą przyjemność z gier. Czasem trudno mi patrzeć na te wszystkie tytuły na półkach, bo chciałbym w nie zagrać. Ale wiem, że jeśli przestanę skupiać się na firmie i dam się

## Półka wstydu (schowana w sklepie):

1. Kutná Hora
2. Voidfall
3. Septima
4. Food Chain
5. Thorgal



Półka wstydu na zapleczu w sklepie – pod latarnią najciemniej.

ponieść hobby – to sklep „pójdzie w odstawkę”.

**Ania:** Rynek jest wymagający. Według mnie sklep powinien być prowadzony z pasją i dla klientów – to buduje zaufanie i sprawia, że ludzie chętniej wracają. Ale to nie wystarczy. Trzeba zrobić solidny research: sprawdzić, czy mamy konkurencję, jak możemy się wyróżnić, jaką mamy ofertę i do kogo ją kierujemy. Wiele osób niestety myśli: „jakoś to będzie” – ale nie będzie. Potrzebne są działania marketingowe, obecność w social mediach, reklamy, praca u podstaw. I to często nie ma nic wspólnego z „graniem w gry”.

**Piotr:** Do tego dochodzą bardzo konkretne koszty. Jeśli ktoś wchodzi od zera i chce konkurować z dużymi sklepami, które mają po kilka czy kilkanaście tysięcy produktów, to zatowarowanie takiego sklepu to ogromny wydatek. Trzeba realnie ocenić swoje zaplecze finansowe – bo ono zdecyduje nie tylko o tym, czy da się otworzyć sklep, ale jak go poprawić i rozwijać.

**Współpracujecie z Tomaszem "Gambitem" Doboszem z GambitTV oraz z Łukaszem "Piechem" Piechaczkiem z Ludiversum. Planujecie jeszcze rozszerzyć współpracę z innymi entuzjastami planszówek?**

**Piotr:** Jeśli chodzi o współpracę w mediach społecznościowych, to nawiązanie kontaktu z Tomkiem „Gambitem” Doboszem wyszło trochę z naszej inicjatywy – to ja musiałem go do tego pomysłu przekonać. Na razie nie planujemy rozszerzać tej współpracy o kolejne osoby – wolimy skupić się na tym, co już robimy dobrze razem z Tomkiem.

**Ania:** Współpraca z Łukaszem „Piechem” Piechaczkiem z Ludiversum to zupełnie naturalna sprawa – znamy się prywatnie od samego początku, jeszcze zanim powstał sklep. Jako że działamy na tym samym, katowickim rynku planszówkowym, wspieramy się nawzajem – to dla nas oczywiste.

**Piotr:** Równolegle próbujemy rozwijać się też własnymi kanałami – działamy na TikToku, krę-

## Myślę, że tak – da się godnie żyć z prowadzenia sklepu z grami planszowymi.

**Z zewnątrz może się wydawać, że prowadzenie sklepu z planszówkami to praca marzeń. Ale to jednak przede wszystkim biznes – a nie tylko przyjemność.**

**Piotr:** Dokładnie. To naprawdę masa pracy. Na początku pracowaliśmy po kilkanaście godzin dziennie, siedem dni w tygodniu. Trzeba było ręcznie wprowadzać produkty, ogarniać logistykę, pakować zamówienia. I choć dziś mamy zespół, to nadal – w okresie świątecznym czy przy dużych dostawach – sami wskakujemy do pakowania, obsługi klientów czy przyjmowania towaru. Ten sklep się sam nie prowadzi – trzeba nieustannie myśleć, co dalej, jak się rozwijać, jak lepiej działać. Pasja jest ważna, ale sama pasja nie wystarczy.

cimy krótkie filmiki, uczymy się promować sklep na naszych warunkach. Mamy też mniejsze współprace, np. z Planszowymi Newsami, a lokalnie wspieramy różne inicjatywy – chociażby coroczny Bieg na Kokocińcu czy turnieje i wydarzenia organizowane z katowickimi bibliotekami.

**Ania:** Zależy nam szczególnie na wspieraniu Katowic – to nasza społeczność, nasze miasto, jesteśmy jego częścią. I chcemy, żeby to było widoczne w tym, jak działamy. Wierzymy w to, że warto wspierać się nawzajem – lokalnie.

**Piotr:** Odkąd prowadzę własny biznes, jeszcze bardziej utożsamiam się z ideą lokalnego patriotyzmu. Nawet jeśli coś byłoby mi łatwiej zamówić na Allegro, to wolę kupować u lokalnych przedsiębiorców – albo przynajmniej

w sklepie z Katowic lub okolic. Dlatego jesteśmy ogromnie wdzięczni każdemu, kto przychodzi do nas, nawet tylko po jedną grę – to dla nas bardzo konkretne wsparcie i doceniamy to na każdym kroku.

**No i ostatnie pytanie, które po prostu muszę zadać. Czy kupowanie gier i ich zbieranie, to waszym zdaniem dwa odrębne hobby?**

**Ania:** Zdecydowanie tak. Kupowanie gier i ich zbieranie to dwa różne hobby. I to... dwa razy tak! <śmiech>

**Piotr:** Ja mam chyba trochę inne podejście niż Ania. Ona może nie tyle lubi zbierać, co ma do tego większą tendencję. Ja jestem bardziej pragmatyczny – jak widzę, że jakaś gra stoi niegrana i się kurzy, to aż mnie ściska. Zdecydowanie wolę grać, a jeśli coś tylko stoi na półce, to prędzej czy później wolę to sprzedać, żeby ktoś inny mógł się nią cieszyć. Choć to nie znaczy, że za pół roku znowu jej nie odkupię... to błędne koło.

**Ania:** To prawda – są też klienci, którzy wprost przyznają, że nie otwierają niektórych gier. Kupują, stawiają na półkę – i tyle. Zwłaszcza przy tytułach z Kickstartera.

**Piotr:** Dla niektórych to wręcz forma inwestycji. Niektóre tytuły, gdy kończy się nakład, osiągają bardzo wysokie ceny. Widzimy to czasem – zostaje w magazynie ostatnich kilka sztuk, ktoś przychodzi i wykupuje wszystkie. Bez faktury, bez zamiaru grania – bo wiadomo, że potem może je sprzedać drożej. Tak było choćby z Talismanem – ceny szybkowały naprawdę wysoko.

**Ania:** Ludzie często dzielą się na tych, którzy już wiedzą, że mają dwa hobby – i tych, którzy wkrótce się zorientują. <śmiech> Bo dopiero po czasie dociera, że kupowanie gier to już zupełnie inna pasja niż samo granie.

**Piotr:** Ale nie ma co ukrywać – gry świetnie wyglądają. Jeśli ktoś ma ładną, przeszkloną szafkę i dobrze to wszystko wyeksponuje, to naprawdę robi to wrażenie. Pudełka są piękne, graficznie dopracowane – można je traktować jak dekorację, coś w rodzaju obrazów na ścianie. Nie trzeba w nie grać – można po prostu podziwiać.

**END:** Historia Ani i Piotra to opowieść o tym, jak pasja może przerodzić się w pracę marzeń – pod warunkiem, że nie zabraknie przy tym zdrowego rozsądku, determinacji i... miłości. Mepel to dziś coś więcej niż sklep. To lokalne centrum planszówkowe, zbudowane na wartościach, które przetrwały próbę czasu, pandemii i zawirowań ekonomicznych.

Wywiad przeprowadził: **Karol „Zefios” Zięba**

## TOP 5 gier

**Ania**

1. Pandemic Legacy
2. Carcassone
3. Eksplodujące kotki
4. Rzuć na tacę
5. Lords of Xidit

**Piotr**

1. Pandemic Legacy
2. Carcassone
3. Brass
4. Panamax
5. The Gallerist

# WYKREŚLANKA

A	L	K	Ł	I	Y	T	L	V	M	H	B	Z	T
I	C	J	G	A	N	Q	M	M	G	E	Z	N	A
J	X	W	K	R	P	I	S	Y	J	K	S	L	I
B	K	G	I	A	B	U	R	D	P	S	N	B	A
Z	O	N	Z	K	K	E	N	O	I	P	R	D	K
J	K	V	K	S	G	R	O	F	T	A	D	A	S
P	Ł	V	V	F	M	I	J	O	K	N	J	I	N
V	E	N	C	L	J	P	C	B	Ł	A	A	E	T
Q	D	K	H	P	Y	H	R	Z	K	Ó	P	S	B
T	U	W	R	W	B	A	B	N	T	G	W	E	B
I	P	C	J	L	F	Z	P	E	A	T	Y	E	I
G	Q	K	O	M	P	O	N	E	N	T	B	Z	K
S	S	S	K	L	E	P	I	P	A	U	I	A	L
V	Z	I	C	X	Ń	E	I	P	R	E	I	S	W

**SIERPIEŃ  
KOMPONENT  
SANTORINI**

**PUDEŁKO  
FARBKA  
OŁÓWEK**

**KARA  
HEKS  
UPAŁ**

**PIONEK  
KAJAK  
SKLEP**

Wyrazy można odczytywać w kolumnach, wierszach i po skosach, a także wspak. Pozostałe litery nie tworzą rozwiązania.

kafelki

Z porzrzuconych liter ułóż tytuł gry.



Podpowiedź: Dobrze zaplanowana zbiórka na grę.

kiedy twoja babcia  
obiera ziemniaki



kiedy twój ojciec  
obiera ziemniaki



**Kiedy stwierdziłeś, że  
sprawdzisz zasady i okazało się,  
że przez cały czas źle graliście**



hopaj.pl

Euro Gracz czekający  
na swój następny  
ruch na planszy



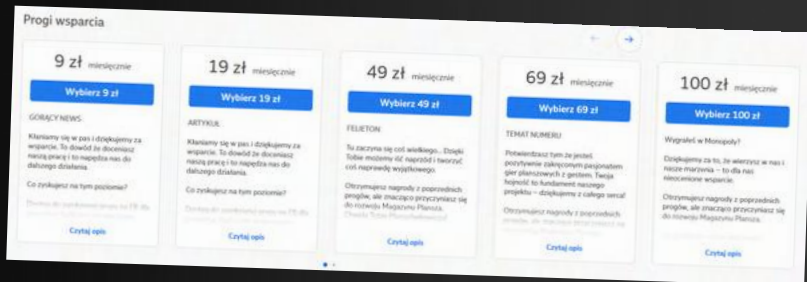
# Wesprzyj nas na Patronite

Magazyn tworzymy za darmo, bo wierzymy, że radość z gier planszowych powinna być dostępna dla każdego. Jednak jego przygotowanie wymaga czasu, zaangażowania i środków na oprogramowanie, hosting czy udział w wydarzeniach.

Dlatego prosimy o wsparcie na Patronite. Każda złotówka pomoże rozwijać magazyn, podnosić jakość treści i poszerzać ofertę. Twoja pomoc to nie tylko realne wsparcie, ale też ogromna motywacja.

Dziękujemy, że jesteś z nami. Wspólnie możemy stworzyć coś wyjątkowego!

[patronite.pl/magazynplansza](https://patronite.pl/magazynplansza)



## JAK TO ZROBIĆ?

1. Na początek musisz zalogować się na swoje konto Patronite.
2. Wybierz profil Magazynu Plansza. Skorzystaj z funkcji wyszukiwania ("Szukaj Autora" w lewym górnym rogu - tam wpisz Magazyn Plansza).
3. Po wejściu na nasz profil wybierz próg wsparcia i kliknij na niego (podświetli się na niebiesko i pojawi się informacja „Zostań Patronem”).
4. Następnie trzeba zdecydować się na jedną z trzech metod płatności.
5. Na koniec powinieneś dostać maila z potwierdzeniem.

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



# JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

Jesteś miłośnikiem gier planszowych? Uwielbiasz odkrywać nowe tytuły, analizować mechaniki i dzielić się wrażeniami z rozgrywek? A może tworzysz własne gry i chcesz zaprezentować je szerszemu gronu? Jeśli tak, to **właśnie Ciebie szukamy!**

Chcemy stworzyć przestrzeń pełną inspiracji, gdzie każdy fan gier – od początkujących po ekspertów – znajdzie coś dla siebie.

Dołączając do nas, możesz:

- Pisać recenzje i artykuły.
- Przeprowadzać **wywiady** z twórcami i graczami.
- Tworzyć **felietony i poradniki** dla czytelników.
- **Promować** swoje projekty związane z grami planszowymi.

Nie musisz być zawodowym dziennikarzem – **liczy się pasja**, wiedza i chęć dzielenia się swoją miłością do planszówek.

Skontaktuj się z nami i opowiedz, jak chciałbyś **współtworzyć** nasz magazyn.

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? **Napisz!**



### Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

Wiek: **34** lata (w tym -3 za bonus od stażu)

- Zapalony strateg.
- Kolekcjonuje gry szybciej, niż ma czas w nie zagrać, a jego regał z planszówkami grozi zawaleniem.
- Zawodowy recenzent.
- Hobbystyczny oszust w "Mafii".
- Nieuleczalny fan figurek, które „na pewno kiedyś pomaluje”.



MAGAZYN  
**Plansza**



MAGAZYN  
**Plansza**