

Plansza

M A G A Z Y N

LUTY 2025

nr. 01

**PUERTO
RICO**

GRA KARCIANA

**HISTORIA
GIER**

ROZKŁADAMY
PLANSZÓWKI
NA CZĘŚCI

**AYDEN
LOWTHER**

WYWIAD

TEMAT NUMERU

**GRY PLANSZOWE
A ROZWÓJ OSOBISTY**



**Każda wielka
podróż zaczyna się
od małego kroku**

OD AUTORA

REDAKTOR NACZELNY

Piotr Michalak

REDAKTORZY:

Piotr Kwarciak
z „Kłaczki Na Planszy”



CZEŚĆ!


Czy to ma w ogóle sens?


W świecie, gdzie króluje wideo, a YouTube codziennie zalewa nas nowymi recenzjami gier planszowych, można zadać pytanie: po co komu jeszcze pismo? Do tego dochodzi ogromna liczba blogów, grup na Facebooku i innych platform. Sam również spędzam godziny, oglądając i czytając o planszówkach... jednak zawsze czegoś mi brakowało. Czegoś, co dawałoby mi tę unikalną przyjemność przeglądania czasopisma – z jego klasyczną strukturą, magią papieru i wciągającą lekturą.


Marzenia po to są, żeby je realizować, a to, co trzymasz w ręku, to pierwszy krok w stronę ich spełnienia. Mały, nieco nieśmiały, ale pełen ambicji i planów na przyszłość. Dajemy sobie czas na rozwój, uczymy się i wsłuchujemy w Wasze sugestie, by wiedzieć, w którą stronę podążać. Mamy nadzieję, że niedługo nie spotkamy się tylko w sieci, ale również na półkach z prasą.


Ogniście zapraszam do wspólnej przygody!

KONTAKT

 magazynplansza@gmail.com

 [instagram.com/magazynplansza](https://www.instagram.com/magazynplansza)

 [facebook.com/magazynplansza](https://www.facebook.com/magazynplansza)

 [tiktok.com/@magazyn.plansza](https://www.tiktok.com/@magazyn.plansza)

SPIS TREŚCI

5. NEWSY

WspieramTo, Gamefound

9. WYDARZENIA

13. TEMAT NUMERU

Planszówki i rozwój osobisty

16. HISTORIA

Powtórka z dziejów gier planszowych

20. RETRO

Puerto Rico - gra karciana

24. WYWIAD

Ayden Lowther z Dranda Games

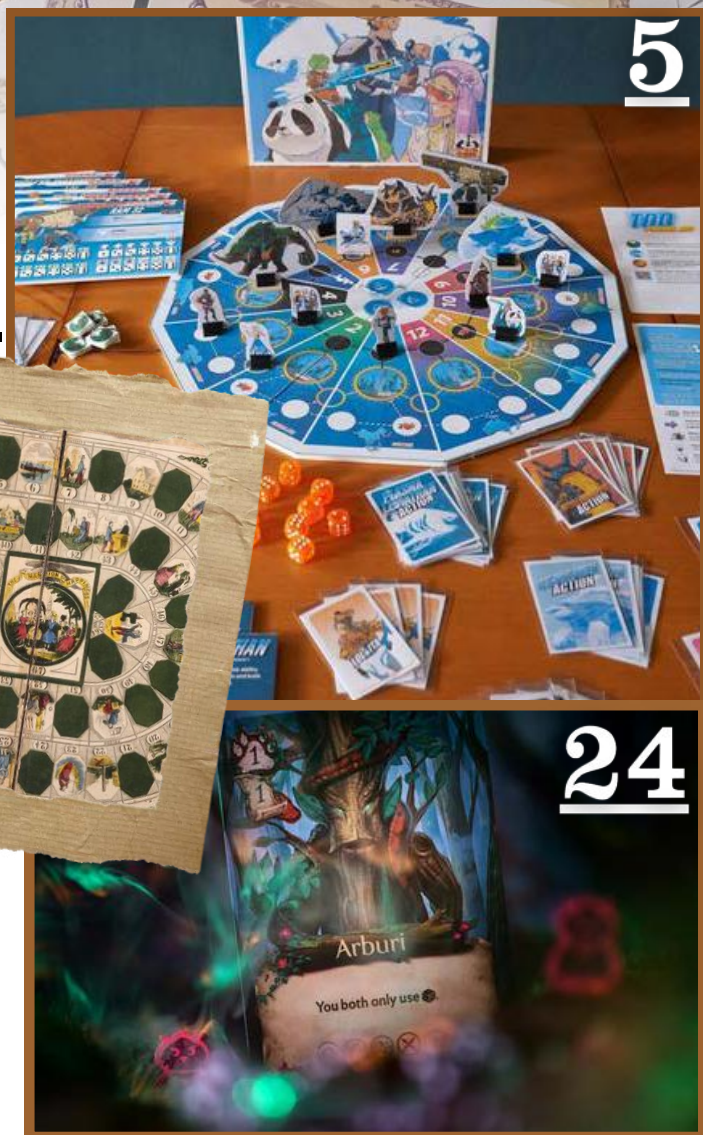
26. GALERIA SZTUKI

Przegląd artystów

16

5

24



MITOLOGICZNY HIT W 8 MINUT



Gra karciana Micro Hero: Hercules od Grammes Edition okazała się błyskawicznym sukcesem – jej kampania crowdfundingowa została sfinansowana w zaledwie 8 minut!

Rozgrywka może być bardzo zróżnicowana – od dynamicznych partii po maratony trwające nawet do 240 minut, co czyni ją idealną propozycją zarówno na szybkie sesje, jak i dłuższe spotkania planszówkowe.



Ta humorystyczna gra osadzona w klimacie greckiej mitologii przyciągnęła uwagę dzięki zabawnym ilustracjom i interesującej mechanice. Micro Hero: Hercules łączy zarządzanie zasobami z budowaniem talii, co wymaga od graczy strategicznego myślenia.

Owoce kampanii, czyli wydruki.
www.facebook.com/GrammesEdition

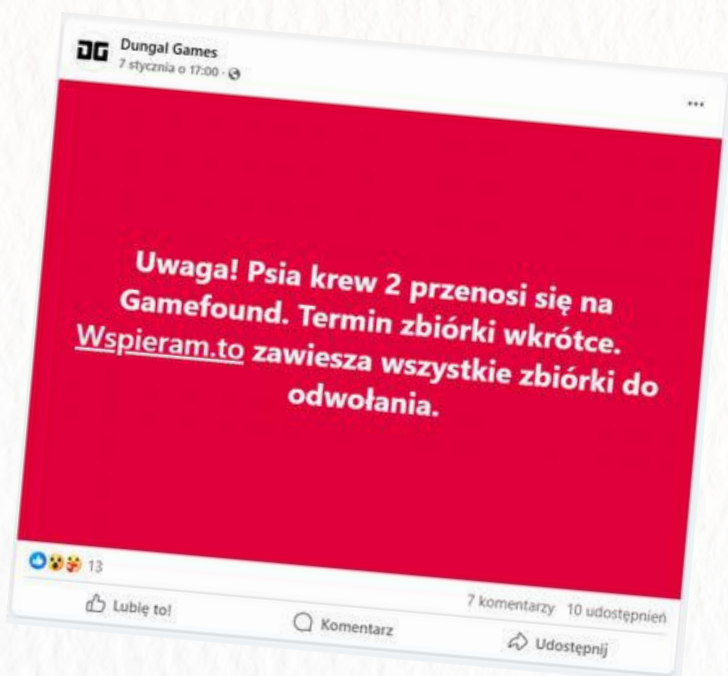


W grze gracze korzystają z różnorodnych kart, takich jak techniki, pracy, modyfikatorów, postawy i ran, co pozwala na tworzenie unikalnych strategii. Dzięki temu każda rozgrywka oferuje nowe wyzwania i możliwości.

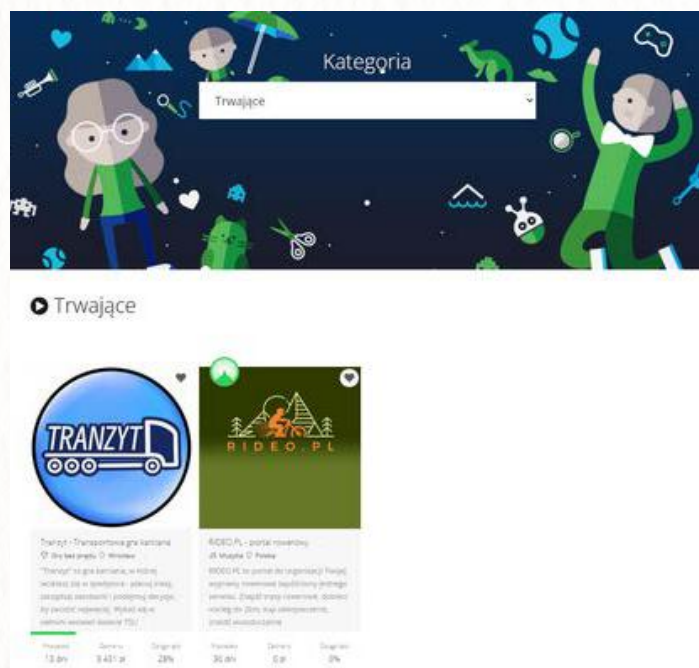
Sukces kampanii i ciekawe połączenie mechanik sprawiają, że Micro Hero: Hercules to tytuł, który z pewnością zasługuje na uwagę fanów karcianek i mitologii.

Polski crowdfunding w opałach

Na początku stycznia dotarła do nas przykra informacja od studia Dungal Games, którzy poinformowali na swoich mediach społecznościowych o przeniesieniu zbiórki Psiej Krew 2 na Gamefound. Przyczyną było zawieszenie wszystkich zbiórek przez Wspieram.to do odwołania.



Oświadczenie Dungal Games na facebooku.



Pozostałe trwające kampanie na wspieram.to

Złą sytuację serwisu potwierdza Awantórnik20, który tuż po nowym roku poinformował o problemach z rozliczeniem przeprowadzonej w październiku i listopadzie zbiórki. Strona świeci pustkami, a nowe zbiórki nie pojawiają się. Nie ma też oficjalnego oświadczenia serwisu. Czekamy na rozwój sprawy.

Tytani na planszy

W lutym na platformie Gamefound zadebiutuje Titan Zero, najnowsza propozycja od niemieckiego studia King Raccoon. Ta kooperacyjna gra planszowa przyciąga uwagę wyjątkowym stylem ilustracji inspirowanym komiksem, który nadaje jej niepowtarzalny charakter.

Gracze będą mieli do wyboru aż 9 bohaterów w 3 różnych klasach, którzy wspólnie stawiają czoła 4 potężnym tytanom.

Plansza z testowej rozgrywki
www.instagram.com/kingracoongames



Rozgrywka wyróżnia się dynamiką – zamiast jednej akcji w rundzie, uczestnicy rzucają kośćmi i wykonują ich zestawy, co zwiększa tempo i emocje. Gra oferuje bogatą zawartość pudełka, w tym efektowne stojące figurki bohaterów oraz subtelną, stonowaną kolorystykę elementów drukowanych, co z pewnością przypadnie do gustu graczom ceniącym estetykę.



Titan Zero zapowiada się na hit wśród fanów gier kooperacyjnych. Już teraz warto śledzić premierę na Gamefound i przygotować się na soczystą dawkę planszówkowych emocji!



ORGANIZATOR: Graszki.pl PARTNER: rebel PATRONAT MEDIALNY:

2. edycja wyzwania Zagram w 52 gry planszowe w 52 tygodnie (w 2025 r.)!

Grupa publiczna · 519 członków

[+ Zaprosz](#) [Udostępnij](#) [Dołączono](#)

[Informacje](#) [Dyskusja](#) [Polecane](#) [Osoby](#) [Wydarzenia](#) [Multimedia](#) [Pliki](#)

Oficjalna strona grupy na facebooku.

52 gry w 52 tygodnie

Podjmiesz planszówkowe wyzwanie?



Celem tej zabawy jest nie tylko odkurzenie „pótek wstydu”, ale także odkrycie nowych tytułów i powrót do bestsellerów sprzed lat. Aby wziąć udział, wystarczy dołączyć do grupy „Zagram w 52 gry planszowe w 52 tygodnie!” i publikować zdjęcia oraz opisy Waszych rozgrywek. Ważne, by każda gra była nowym doświadczeniem – dodatki się nie liczą! Uczestnicy mogą grać solo lub z innymi graczami, ale tylko na żywo. Do wyzwania można dołączyć w dowolnym momencie, jednak najważniejsze, by w 2025 roku ukończyć magiczną liczbę 52 gier. Organizatorami zabawy są Graszki.pl.



Twoja Tura

– festiwal gier planszowych w Lesznie!

Już 8 i 9 lutego Miejski Ośrodek Kultury w Lesznie zamieni się w planszówkowe królestwo! Festiwal **Twoja Tura** to wydarzenie, które łączy pokolenia i zaprasza do wspólnej zabawy każdego – od najmłodszych po dorosłych. Przygotowaliśmy dla uczestników różnorodne atrakcje i strefy, między innymi: **strefę RPG** pełną niesamowitych opowieści, **strefę dziecięcą**, gdzie najmłodszy znajdą coś dla siebie, **strefę turniejową**, która dostarczy emocji miłośnikom rywalizacji, oraz **strefę gier bitewnych**, gdzie odbędą się epickie starcia. W naszej **wypożyczalni gier** będzie można wybierać spośród setek tytułów.

Dodatkową gratką będą **wystawy retro PC**, które przeniosą Was w czasy klasycznych komputerów, **strefa puzzli**, idealna dla fanów układanek, oraz **strefa LEGO**, pełna kreatywności i niesamowitych konstrukcji.

Festiwal Twoja Tura to miejsce pełne pozytywnej energii i doskonałej zabawy. Zabierz rodzinę i przyjaciół i dołącz do nas w Lesznie – **MOK, 8-9 lutego 2025!**



Twoja Tura

Festiwal Gier Planszowych

8/9 lutego 2025

MOK Leszno

**GRY PLANSZOWE, KARCIANE,
BITEWNE, FABULARNE**

8.02.2025

SOBOTA

10:00-20:00

ORAZ

wystawcy

GRALNIA (ponad 500 gier)

TURNIEJE

PRELEKCJE

MALOWANIE FIGUREK

PROTOTYPI

STREŻY: GIER DZIECIĘCYCH,
PUZZLI, LEGO oraz RETRO PC

9.02.2025

NIEDZIELA

10:00-17:00



Twoja Tura [twojatura.pl](https://www.twojatura.pl)



**WSTĘP
WOLNY**

GDZIE?

**MIEJSKI OŚRODEK KULTURY LESZNO
UL. BOLESŁAWA CHROBREGO 3A, 64-100 LESZNO**

POBIERZ APLIKACJĘ I BĄDŹ NA BIEŻĄCO



www.twojatura.pl

Organizatorzy i partnerzy



Sponsor główny



Sponsorzy



Sponsorzy gamesroomu



Patroni medialni



Projekt realizowany przy wsparciu finansowym miasta Leszno

IGRZYSKA GIER BITEWNYCH



w Puławach

Igrzyska Gier Bitewnych to wydarzenie dedykowane wszystkim entuzjastom wargamingu, organizowane przez **Stowarzyszenie Office of Gaming**. W trakcie dwudniowej imprezy uczestnicy będą mieli okazję wziąć udział w turniejach, pokazach oraz warsztatach. W ramach pierwszej edycji Igrzysk przewidziano turnieje w następujących systemach:

- Warhammer 40K,
- Kill Team,
- A Song of Ice and Fire,
- Star Wars Legion,
- Lord of the Rings,
- Ogniem i Mieczem.



Szczególną uwagę poświęcono jednemu z najbardziej widowiskowych aspektów gier bitewnych – stołom do rozgrywek. Organizatorzy zadbali o ich wysoką jakość, a brakujące elementy wypożyczono z różnych części kraju, aby sprostać oczekiwaniom uczestników.

Podczas warsztatów malowania i tworzenia terenów uczestnicy będą mogli poznać nowe techniki i doskonalić swoje umiejętności artystyczne.

Nie zabraknie licznych pokazów prezentujących różnorodne systemy bitewne. W programie znajdą się

również nowości rynkowe, takie jak **Eldfall Chronicle**, które będą miały swoją premierową prezentację.



Dla kolekcjonerów przygotowano wyjątkowy, **limitowany gadżet – figurkę krasnala o imieniu Logi**, niosącego znicz na pierwszą edycję Igrzysk. Będzie to niezapomniana pamiątka dla uczestników tego wydarzenia.



Dwa dni gier i atrakcji

Konkursy

Pokazy gier

Warsztaty

Stoiska zakupowe



Turnieje w 6 systemach

Warhammer 40,000

Star Wars Legion

Warhammer Kill Team

Lord of the Rings

A Song of Ice and Fire

Ogniem i Mieczem



PUŁAWY

22-23 luty 2025

igrzyskagierbitewnych.pl



STRATEGIA NA PLANSZY, STRATEGIA W ŻYCIU: CZEGO UCZĄ NAS GRY?

Czy zwykła gra planszowa może zmienić sposób, w jaki myślisz i działasz na co dzień? Zaprawdę powiadam wam, że odpowiedź nie może być zaskakująca! Gry planszowe, niegdyś postrzegane jedynie jako forma rozrywki, dziś zdobywają coraz więcej uwagi jako narzędzie wspierające rozwój osobisty. Od nauki koncentracji, przez myślenie strategiczne, po budowanie relacji międzyludzkich – planszówki oferują o wiele więcej niż dobrą zabawę.

Trening koncentracji

Żyjemy w erze ciągłego bombardowania bodźcami z mediów społecznościowych czy natłoku informacji, więc umiejętność skupienia staje się coraz cenniejsza. A umówmy się, gry planszowe takie jak „Azul” czy „Dixit” zmuszają graczy do

świadomego koncentrowania się na bieżącej sytuacji. Przy każdym ruchu musisz analizować stan planszy, i planować swoje kroki. Wyobraź sobie grę w „Azul”, w której układanie płytek wymaga nie tylko precyzji, ale i myślenia przestrzennego. Jedno rozproszenie może kosztować Cię zwycięstwo. Chciałoby się rzec, że taki trening uwagi świetnie przekłada się na codzienne życie – od pracy po naukę czy rozwijanie pasji.



Myślenie strategiczne w praktyce

Powiedzmy sobie szczerze, strategia to kluczowy element wielu planszówek. Gry takie jak „Catan” czy „7 Cudów Świata” uczą planowania długoterminowego i elastyczności w obliczu zmieniających się warunków. W „Catanie” musisz zarządzać zasobami, negocjować z innymi graczami i decydować, kiedy ryzykować, a kiedy grać ostrożnie. Czy to mnie dziwi, że wiele osób traktuje tę grę jako małą lekcję ekonomii w przystępnej formie? Podobnie w „7 Cudach Świata”: Twoje decyzje mają dalekosiężne konsekwencje, a każdy ruch wpływa na sytuację na całej planszy. Inna rzecz, że taka rozgrywka rozwija umiejętność analizowania sytuacji i podejmowania decyzji, co jest przydatne zarówno w życiu zawodowym, jak i osobistym.



Plansza i akcesoria do gry Catan
catan.com

Budowanie relacji i praca zespołowa

Ponadto gry planszowe to doskonałe narzędzie do rozwijania umiejętności społecznych. Gry kooperacyjne, takie jak

„Pandemic” czy „Robinson Crusoe”, wymagają współpracy, komunikacji i wspólnego podejmowania decyzji. W „Pandemicu” walczysz z rozprzestrzeniającymi się chorobami, a sukces zależy od tego, jak dobrze uda Ci się zgrać z drużyną. Chciałoby się powiedzieć, że gry te uczą, że nie zawsze chodzi o indywidualne zwycięstwo – czasem najważniejsza jest synergia w grupie. To cenne lekcje, które można wykorzystać w pracy zespołowej, rodzinnych relacjach czy podczas organizowania wydarzeń.

W grze Pandemic nie ma JA, jesteśmy MY
 zmgames.com

Dlaczego warto?

Gry planszowe to coś więcej niż rozrywka. To trening umysłu, który w przystępny i angażujący sposób rozwija kluczowe umiejętności. To, co zaczyna się jako zwykła rozgrywka, szybko staje się lekcją strategii, koncentracji i współpracy.



ROZKŁADAMY PLANSZÓWKI NA CZĘŚCI:

HISTORIA ORAZ MECHANIKI W GRACH PLANSZOWYCH

Ludzie spotykają się przy stołach by wspólnie spędzić czas. Czy to jedząc, czy to opowiadając historie czy to.. rywalizując! Dlatego też gry planszowe towarzyszą ludzkości od tysięcy lat. Zanim przyjrzymy się bliżej mechanikom stosowanym we współczesnych planszówkach, chciałem Was zaprosić w krótką podróż w przeszłość by poznać i zrozumieć jak kształtowała się ta forma rozrywki na przestrzeni wieków.

Od starożytności ...

Pierwsze gry planszowe oprócz formy rozrywkowej, pełniły przede wszystkim rolę religijną oraz symbolizowały status jej posiadacza w hierarchii społecznej.

Za najstarszą znaną grę uznaje się „Senet” ze starożytnego Egiptu, datowany na około 3100 p.n.e. Podczas rozgrywki gracze przesuwali swoje pionki po tabliczce, co symbolizować miało podróż duszy przez zaświaty.



Senet. britishmuseum.org

Sama gra miała formę zdobionej skrzynki z szufladkami, gdzie przechowywano gliniane pionki graczy oraz drewniane patyczki, które pełniły funkcję dzisiejszych kości. Górna powierzchnia skrzyneczki służyła natomiast za planszę do gry. Na ciekawostkę zasługuje fakt, iż egzemplarze tej planszówki znajdowały się m.in. w grobowcu Tutanchamona, co świadczy o jej prestiżu i popularności wśród wyższych warstw społecznych.

Kolejnym przykładem rozrywki czasów starożytnych jest „Królewska Gra z Ur”. Odkryta na terenach ówczesnej Mezopotamii, a jej czas powstania określa się na około 2600 p.n.e. Rozgrywka tutaj polegała na przesuwaniu pionków w oparciu o wynik rzutu czterema piramidnymi kośćmi, a jej celem było przeprowadzenie wszystkich swoich pionków przez całą planszę. Prostokątna plansza wykonana była z drewna i posiadała zdobione pola. Podobnie jak w „Senet” i tutaj archeolodzy wskazują na religijny aspekt gry.

... przez średniowiecze, ...

W czasach średniowiecznych gry planszowe w dalszym ciągu były rozrywką dla elit. Koncentrowały się głównie na rywalizacji intelektualnej pomiędzy graczami, ucząc tym samym logiki, strategii czy planowania. Jako świetny przykład mogą posłużyć tutaj klasyczne „Szachy”, które w średniowieczu zawędrowały m.in. poprzez kraje bliskiego wschodu na europejskie stoły. Gra rozgrywana jest na kwadratowej planszy podzielonej na 64 pola. Celem jest pokonanie

przeciwnika przesuwając po niej figury zgodnie z zasadami. Same figury symbolizują natomiast ówczesne społeczeństwo – rycerze, chłopci czy królewska para.

„Hnefatafl” to kolejna strategiczna gra planszowa popularna w średniowieczu, szczególnie między III a XII wiekiem w krajach nordyckich. Plansza mogła mieć różne rozmiary: od 7×7 do 19×19 pól. Tutaj w przeciwieństwie do „Szachów” rozgrywka była asymetryczna – jedna strona broniła króla i próbowała wyprowadzić go do jednego z narożników planszy, podczas gdy druga strona starała się go pojmać. Pionki wykonane były najczęściej z drewna, kości lub kamienia, a plansze często znajdowano w grobach wojowników, co podkreślało ich znaczenie w kulturze Wikingów.



Hnefatafl. britishmuseum.org



... okres odrodzenia, ...

Okres renesansu aż po czasy nowożytne to czas, kiedy rozrywka nad planszą staje się dostępna praktycznie dla wszystkich. Twórcy zaczynają łączyć prostotę zasad z głębszą rozgrywką. Jest to czas, kiedy powstaje solidny grunt pod znane nam dzisiaj planszówki.

„Młynek” to tytuł bardzo ceniony w okresie renesansu. Plansza do gry miała prostą konstrukcję – składała się z trzech koncentrycznych kwadratów połączonych liniami. Celem gracza było ustawienie swoich trzech pionków w linii, eliminując przy tym pionki przeciwnika. Prostota zasad sprawiła, że nad stołem mógł usiąść zarówno mieszczanin jak i arystokrata. Plansze w zależności od statusu właściciela wykonywano z drewna lub kamienia.

W okresie renesansu rozwinęły się również wszelkiego rodzaju gry hazardowe. Najbardziej popularne w tej kategorii były różnorodne gry w kości. Miały proste zasady, wywoływały spore emocje i zachęcały do podejmowania ryzyka. Zasady różniły się w zależności od rejonu świata, ale wszystkie odmiany łączył jeden element, czyli duża losowość i możliwość obstawiania zakładów.



Mansion Of Happiness. wams.nyhistory.org

... XIX wieczną krainę Wujka Sama, ...

W 1843 roku w Stanach Zjednoczonych zostaje wydana pierwsza komercyjna gra planszowa pt. „The Mansion of Happiness”, zapowiadająca rozkwit branży. Gra ta była oparta na zasadach moralności chrześcijańskiej i polegała na wyścigu poprzez pola cnót i grzechów, prowadząc gracza do osiągnięcia nieba, czyli tytułowego "Mansion of Happiness". Mechanika przypomina późniejsze gry wyścigowe, w których to gracze przesuwają pionki po torze w oparciu m.in. o rzut kością lub obrót kołem (w zależności od wersji gry). Zatrzymanie się na polu wymagało od gracza rozpatrzenia jego efektu. W przypadku cnoty była to oczywiście nagroda, a przy przypadku grzechu kara.

... aż o czasy współczesne!

XX wiek to już prawdziwa rewolucja w świecie gier planszowych i lawinowy wzrost zainteresowania nimi. Rok 1935 przynosi nam jedną z najlepiej sprzeda-



jących się gier wszechczasów, czyli „Monopoly”. W grze kupujemy różne regiony i biznesy, stawiamy budynki i pobieramy opłaty za korzystanie z naszej własności. W latach 30-tych przedstawiono również inny znany do dzisiaj tytuł, czyli „Scrabble”. Tutaj z losowo otrzymanych liter układamy na wspólną planszę jak najlepiej punktowane wyrazy. Rok 1949 przynosi nam natomiast dedukcyjną zabawę pt. „Clue”, znaną szerzej w Europie jako „Cluedo”. Wcielamy się w rolę detektywów, którzy za pomocą posiadanych dowodów muszą wskazać kto, gdzie i czym zamordował właściciela willi. Lata 70-ste to natomiast intensywny rozwój ze świata fantastyki. W tej dekadzie powstaje właśnie „Dungeons & Dragons”. Nie jest to oczywiście klasyczna gra planszowa a fabularny tytuł RPG. Zapisła się jednak

mocno w świadomości graczy oraz miała ogromny wpływ na wiele gałęzi kultury i rozrywki, że musiałem o niej chociaż wspomnieć. Natomiast lata 90-te to już złoty okres dla gier planszowych w Europie. Niemieccy projektanci wyspecjalizowali się w tytułach o stosunkowo prostych zasadach, niezbyt długim czasem rozgrywki oraz ograniczeniem losowości na rzecz planowania swoich ruchów. Przykładem tak zwanych „eurogier” z tamtego okresu niech będzie „Catan” czy „Tikal”. Pojawiają się nowe mechaniki oraz tytuły łączące kilka z nich. Ale to już temat na kolejny artykuł! W następnych numerach będę chciał się wspólnie z Wami udać się w podróż poprzez najważniejsze mechaniki znane w grach !

Piotr Kwarciak
z „Kłaczki Na Planszy”

MAŁO ZNANE

PUERTO RICO: GRA KARCIANA

Poczuj na sobie palące karaibskie słońce w czasach, gdy europejskie mocarstwa kolonizują tę część świata! Galeon już dołynął do jednej z tutejszych wysp oczekując na załadunek, a więc Gubernatorze bierz się do roboty!

Budowę plantacji czas zacząć!

Dziś chciałem Wam przedstawić „Puerto Rico”... Ale nie takie klasyczne znane większości graczy, tylko jego karcianą odmianę. A że wielu graczy z którymi miałem przyjemność rozmawiać nie wiedziało nawet o jej istnieniu, to tym bardziej czuję się w obowiązku Wam ją przedstawić! Sam natrafiłem na ten tytuł przypadkiem, gdy dostrzegłem to niepozorne pudełeczko leżące samotnie podczas jednego ze spotkań fanów planszówek, wśród innych większych pudeł. Jakie było moje zdziwienie, gdy po otwarciu okazało się, że egzemplarz ten posiadał jeszcze karty w foliach! Wspólnie z koleżanką wyjęliśmy ostrożnie talię z folii, chwycili za instrukcję, rozegrali partię zapoznawczą i... zakochali się w tym tytule! Na tyle, że po powrocie do domu zacząłem



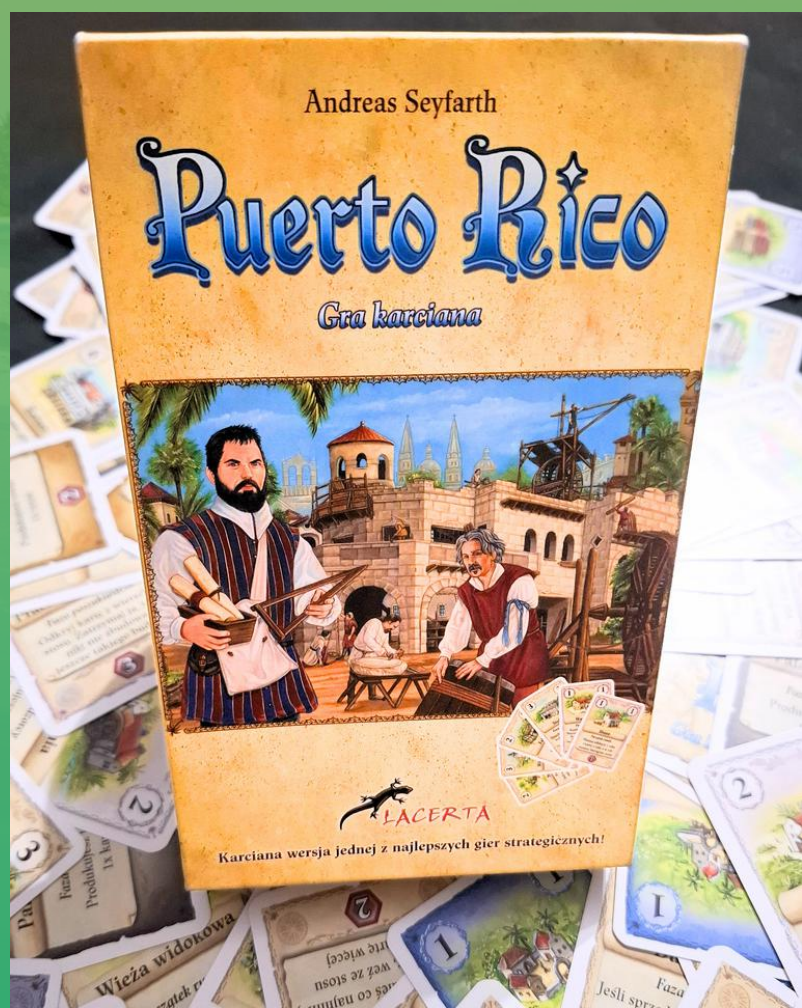
przezesywanie wszelkich serwisów aukcyjnych w poszukiwaniu swojego egzemplarza. Okazało się, że „Puerto Rico: Gra Karciana” nie jest zbyt częstym gościem na aukcjach, więc polowałem kilka tygodni zanim trafiłem swoje pudełeczko.

Grę w Polsce wydało wydawnictwo „Lacerta”, natomiast na wielu rynkach zagranicznych znana jest również pod nazwą „San Juan”. Podobnie jak w klasycznej wersji, i tutaj wcielamy się w zarządcę karaibskiej wyspy, którego celem jest budowa sprawnie działającej kolonii i eksploatacja tutejszych ziem ku chwale kolonizatora. Wydawca daje nam natomiast wolną rękę jeśli chodzi o narrację, którego z imperialistów ówczesnego świata reprezentujemy

A więc jakie są Twoje zadania, Gubernatorze ?

Przygodę rozpoczniemy z czterema kartami na ręce oraz budynkiem produkcyjnym (farbiarnią) gotowym do ciężkiej pracy. Sama rozgrywka mocno przypomina mechaniki znane z pierwowzoru. Po kolej, każdy z graczy będzie wybierał rolę która pozwoli wszystkim na wykonanie konkretnej akcji na swojej wyspie. Gracz ten natomiast otrzyma dodatkowo przywilej danej postaci. Po wykonaniu akcji przez wszystkich, swoją rolę wybiera kolejny gracz korzystając z przywileju i uruchamiając akcję dla wszystkich i tak w kółko, aż wrócimy do pierwszego gracza. I już przy samych rolach jest różnica względem „planszowego” większego brata. Zrezygnowano bowiem tutaj z ról plantatora i kapitana, więc inaczej będziemy prowadzić swoje plantację do zwycięstwa. Zwycięstwa, no właśnie tu zaczynają się widoczne różnice... Gra kończy się, gdy którykolwiek z graczy posiada w swoim mieście 12 kart budynków, a wygrywa gracz który zdobędzie najwięcej

punktów zwycięstwa na tych kartach. W swojej kolonii możemy posiadać dowolną ilość budynków produkcyjnych jednego rodzaju, jednak tylko jeden budynek miejski danego typu. Kluczową rolę w drodze do zwycięstwa moim zdaniem odrywa rola kupca. W tej fazie bowiem będziemy sprzedawać wyprodukowane wcześniej towary do Europy, zgodnie z wartością rynkową (zmienną przy każdym handlu). Za sprzedaż towarów będziemy pozyskiwać nowe karty na ręce i będziemy wykorzystywać je w kolejnych etapach rozgrywki. Same karty będziemy zagrywać w grze na kilka sposobów. Karta, podobnie jak np. w „O mój zboże!” w zależności od akcji którą chcemy wykonać może pełnić różne funkcje. Raz może być monetą podczas fazy budowy, innym razem towarem



wytworzonym na plantacji podczas produkcji czy wreszcie wspomnianym wcześniej budynkiem, gdy zdecydujemy się go wybudować na swojej wyspie. Obecność każdego z budynków będzie wpływała na rozwój naszej kolonii i uzyskanie dodatkowych korzyści podczas rozgrywania poszczególnych faz: będziemy mogli np. sprzedawać więcej towarów w turze, budować niższym kosztem czy zdobywać po prostu dodatkowe punkty na koniec gry. Dużym plusem względem pierwowzoru jest fakt, iż w talii znajduje się naprawdę duża ilość różnorodnych kart budynków (zwłaszcza po dołączeniu dodatku znajdującego się w pudełku rodzimej wersji) wpływających na poszczególne akcje, przez co mamy jeszcze większą

swobodę w personalizacji swojej kolonii i wyciśnięcia z jej mieszkańców... to znaczy z naszych kart jak największej liczby punktów.



Obwieszczenie Imperium Kolonialnego

Bonusy, które oferują nam każde z kart są bardzo jasno napisane na karcie, przez co nie powinno być żadnych problemów przy ich używaniu. Jeśli chodzi o kwestie wizualne to grafiki znajdujące się na kartach nawiązują do klasycznej wersji i w mojej opinii są bardzo przyjemne dla oka (choć spotkałem się z opiniami zupełnie odwrotnymi). Jakość wykonania również jak najbardziej w porządku, bo po naprawdę wielu rozgrywkach nie widać po nich większego zmęczenia. Zasady rozgrywki również są proste, tytuł ten nie powinien sprawić większych problemów nawet osobom, które na co dzień nie grają w planszówki czy karcianki. Pomaga przy tym również

bardzo dobrze napisana instrukcja. Sama rozgrywka jest też szybka, gdyż większość akcji można wykonywać jednocześnie po ogłoszeniu konkretnej roli przez gracza prowadzącego. Nie potrzebujemy również jakoś specjalnie wiele miejsca podczas rozgrywki, co może być istotne dla niektórych. Z minusów to jak w każdej karciance – losowość. Nie mamy żadnego wpływu na to, jakie karty pobieramy więc będziemy musieli „improvizować” z tego co mamy. Dodatkowo jest kilka też kart, których obecność w naszym mieście pozwoli nam odskoczyć przy końcowej punktacji naszym graczom, chociaż to taki mocno naciągany minus bo zależy z której strony stołu na niego spojrzymy.

Myślę, że każdy kto grał w klasyczne „Puerto Rico” powinien spróbować swoich sił również w jej karcianej odmianie. Rozgrywka zajmuje mniej czasu niż klasyk, jest regrywalna i nieźle wyskalowana. Także Gubernatorze - czy podejmiesz to wyzwanie?

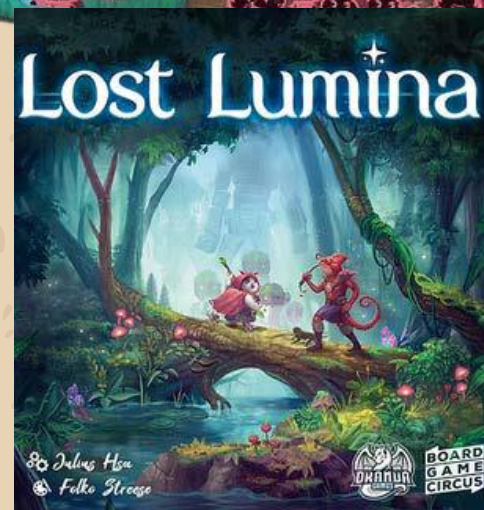


Piotr Kwarciak
z „Kłaczki Na Planszy”



Cześć, tu Piotrek! Miłośnik gier planszowych z ponad 15-letnim doświadczeniem. Prowadzę bloga na Facebooku "Kłaczki Na Planszy", gdzie dzielę się swoimi recenzjami, wrażeniami z rozgrywek, relacjami ze spotkań oraz miłością do planszówek jak i kotów ;). Prywatnie opiekun trzech kocich futer, które często towarzyszą mi przy planszy. Do stołu chętnie usiądę zarówno do imprezowych karcianek jak i tytułów cięższego kalibru na długie godziny. A w co gram najczęściej? Chyba "Zamki Burgundii" oraz inne planszowe dinozaury ;)





WYWIAD

AYDEN LOWTHER ZE STUDIA DRANDA GAMES

Kiedy scenariusz, o którym piszesz na stronie studia Dranda Games się spełnia, gdzie grasz całą noc w gry planszowe ze znajomymi, jakie to tytuły?

AL: To ewoluowało z czasem. Zaczęło się od różnych wariantów Risk. Potem przeszło do Pandemic i Battlestar Galactica. Teraz prawdopodobnie byłaby to jakaś ciężka gra euro, albo coś w rodzaju Scythe, Twilight Imperium lub Eclipse. Wolę średnio ciężkie gry od lekkich.

Jakie mechanizmy Twoim zdaniem są obecnie niedoceniane w świecie gier planszowych?

AL: Myślę, że „ja dzielę, ty wybierasz” ma o wiele więcej do zaoferowania, niż się obecnie przyznaje. Zazwyczaj można to znaleźć w lżejszych grach, ale chciałbym, żeby działało to dobrze również w cięższych grach.

Jakich rad udzieliłbyś osobom, które chcą wydać swoją grę? Czy to jest trudne? Wiem, że sami wydajecie gry tylko w 3 osoby.

AL: Obecnie wydaliśmy dwie gry samodzielnie, podpisaliśmy i wydaliśmy 3 kolejne gry 5 projektantów, zlokalizowaliśmy 3 kolejne gry i mamy podpisanych 5 kolejnych gier do wydania w ciągu najbliższych 2 lat. Każdemu, kto chce wydać grę tradycyjną metodą znajdowania wydawcy, zalecam upewnienie się, że gra jest tak dobra, jak to możliwe, zanim zaczniesz ją promować. Obejmuje to testowanie gry z wieloma osobami, w tym innymi projektantami i deweloperami. Zalecałbym również stworzenie arkusza sprzedaży i 5-minutowego filmu promocyjnego. Te rzeczy są naprawdę ważne, aby pomóc wydawcy ocenić, czy jest to gra dla niego. Zalecałbym również

umieszczenie swojej gry w TableTop Simulator. Dzięki temu wydawcy i testerzy będą mogli w nią grać.

Dlaczego warto zagrać w Lost Lumina i co wyróżnia ją na tle innych gier tego typu?

AL: Warto zagrać, ponieważ wymaga podjęcia wielu trudnych decyzji w krótkim czasie. Wyróżnia się, ponieważ przypomina grę CCG połączoną z kontrolą obszaru, ale bez ogromnych kosztów i czasu na przygotowanie wszystkiego.

Jakie masz plany na 2025 rok?

AL: Mamy wiele rzeczy w przygotowaniu. W tej chwili działa na Kickstarterze Lost Lumina, która w tym roku będzie miała swoich sponsorów. Mamy też Mutagen, który również będzie miał swoich sponsorów w tym roku. Mamy rodzinną grę karcianą, która trafi prosto do sprzedaży detalicznej, którą osobiście wybrała do publikacji moja 7-letnia córka. To dla nas wielki kamień milowy, ponieważ jest to nasza pierwsza gra dostępna bezpośrednio do sprzedaży detalicznej. Wkrótce ukaże się również dodruk Navorii, ponieważ nasz dystrybutor sprzedał wszystko, co wydrukowaliśmy, w ciągu tygodnia. I na koniec, pod koniec roku mamy kolejną dużą grę na Kickstarterze, która ma bardzo fajny, unikalny motyw.

Powodzenia w planach i dziękuję za rozmowę!



Zdjęcia: [drandagames.co.uk
kickstarter.com/projects/drandagames/lost-lumina](https://drandagames.co.uk/kickstarter.com/projects/drandagames/lost-lumina)



Obraz doskonale oddaje klimat starożytnego Egiptu. Majestatyczna postać faraona i bogate detale, takie jak korona czy tron, wskazują na centralną rolę w grze – rywalizację o władzę i zasoby. Monumentalne tło z piramidami i hieroglifami wprowadza tajemniczą atmosferę, a ciepła kolorystyka podkreśla zarówno majestat, jak i napięcie. Obraz inspirowany do odgrywania intryg, odkryć i epickich zmagień.



Praca autorstwa:
Chang-Wei Chen
<https://www.artstation.com/willischen>



Ilustracja przedstawiająca kartę postać z gry *Universus*. Robot emanuje poczuciem samotności i determinacji, co wprowadza gracza w atmosferę nieustannego poszukiwania i przetrwania w nieznannej przestrzeni. Ilustracja zyskuje na sile dzięki swojemu dynamicznemu, ale minimalistycznemu stylowi, który sprzyja wywołaniu wrażenia przemyślanej pustki i samotności w eksploracji nieznanego lądu.

Praca autorstwa:
Christian Benavides
<https://voyagerillustration.com/>

Ilustracja „The Great Book of Muffin” wprowadza graczy w ciepły, baśniowy świat pełen humoru i detali. Kuchenne wnętrze z antropomorficznymi kotami, złocistym światłem i figlarnymi myszami buduje przytulny klimat. Scena obiecuje lekką, rodzinną rozgrywkę, łącząc tematykę pieczenia z kreatywnością i zabawą w fantastycznym otoczeniu.



Praca autorstwa:

Rust Moon Studios

<https://www.artstation.com/rustmoonstudios>

Podróż rozpoczyna się TERAZ



Drodzy Czytelnicy,

Z ogromną radością i dumą oddajemy w Wasze ręce pierwszy numer naszego magazynu o grach planszowych! To dla nas wyjątkowy moment, który jest jednocześnie początkiem ekscytującej podróży.

Nie ukrywamy, że pierwszy numer **nie jest jeszcze doskonały**. Doskonale wiemy, że przed nami sporo pracy – zarówno pod kątem treści, jak i oprawy graficznej. Z każdym kolejnym wydaniem będziemy jednak dążyć do tego, aby nasz magazyn spełniał Wasze oczekiwania i był prawdziwą przyjemnością do czytania.

Tworzenie takiego projektu wymaga czasu, zaangażowania i wsparcia, dlatego prosimy Was o cierpliwość i wyrozumiałość. Każda uwaga, sugestia czy opinia z Waszej strony jest dla nas niezwykle cenna – chcemy, aby ten magazyn rozwijał się razem z Wami.

Dziękujemy, że jesteście z nami na początku tej drogi. Wasze wsparcie i zainteresowanie dodają nam energii do działania. Wierzymy, że **wspólnie stworzymy coś naprawdę wyjątkowego** dla wszystkich miłośników gier planszowych.

Zapraszamy Was do lektury i czekamy na Wasze opinie!

Z serdecznymi pozdrowieniami,
Redakcja Magazynu

M A G A Z Y N
Plansza



JAK POMÓC?

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? Skontaktuj się z nami już dziś!

magazynplansza@gmail.com

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



PAT
RON
ITE

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!