

M A G A Z Y N Plansza

GRUDZIEŃ 2025

nr. 11



TEMAT NUMERU

IRONWOOD

NOWA ZIEMIA • STRANGER
THINGS: PO DRUGIEJ STRONIE
LOKOMOTYWA

Drodzy Czytelnicy,

Grudzień to miesiąc, w którym tempo codzienności na chwilę zwalnia, a stoły – domowe i planszówkowe – zapełniają się w mig grami i jedzeniem. To czas spotkań, rozmów, ciepła i... długich wieczorów idealnych na rozgrywki. Dlatego z ogromną przyjemnością oddajemy w Wasze ręce ostatni w tym roku, wyjątkowy numer Magazynu Plansza.

W tym wydaniu zabieramy Was do mroźnych lasów Ironwood, w których dwie frakcje ścierają się w asymetrycznej batalii pełnej taktycznych decyzji. Razem z Reinerem Knizią układamy świat na nowo w Nowej Ziemi, sprawdzając, czy minimalizm i prostota potrafią wciąż zachwycać. Odwiedzamy Hawkins w mroźnej krew w żyłach przygodzie Stranger Things: Po Drugiej Stronie, gdzie napięcie rośnie z każdą odkrywaną kartą. A na koniec – dla odrobiny dziecięcej magii – wskakujemy na pokład kartonowego pociągu w Lokomotywie, by przypomnieć sobie, że planszówki potrafią być także mostem między pokoleniami.

Mamy nadzieję, że wśród naszych propozycji znajdziecie inspirację na świąteczne granie: spokojne popołudnia z rodziną, emocjonujące pojedynki przy herbacie z imbirem czy długie nocne sesje z przyjaciółmi.

Życzymy Wam pięknych Świąt, ciepła w sercach, dużo wolnego czasu oraz oczywiście... samych udanych partii w grach, które zostaną z Wami na długo.

Miłego czytania i wesołego grania! 🎲🎲



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



PATRONITE

KONTAKT

- 📘 facebook.com/magazynplansza
- 📷 instagram.com/magazynplansza
- 🎵 tiktok.com/@magazyn.plansza
- ✉️ 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

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





reDrewno



Gra Ślimaki

Insert pomieści grę podstawową i dodatki

Projektujemy z myślą o oszczędzaniu miejsca, tak aby w pudełku z gry podstawowej zmieścić jak najwięcej, przy jednoczesnym zachowaniu funkcjonalności.

- Insert uwzględnia przestrzeń na różne rozszerzenia, edycje promocyjne oraz ulepszone zasoby.
- Można korzystać z insertu nawet jeśli posiadasz tylko grę podstawową.

Podajniki na karty

Pojemniki na karty nie służą wyłącznie do ich przechowywania w pudełku. Użyjesz ich jako podajniki na karty!

- Podajniki mieszczą karty w koszułkach.
- Podajniki są podzielone według rodzajów kart, co ułatwia organizację.
- Z podajników można korzystać bezpośrednio podczas gry
- Podajniki mają opisy, które pozwalają na odpowiednią segregację kart.



Gra Bohema



Gra Andomeda's Edge

Pojemniki na żetony i zasoby

To jeden z najważniejszych elementów insertu. Ma organizować żetony, ułatwiać ich dobieranie i sortowanie. To idealny magazyn na zasoby!

- Pojemniki na żetony są wygodne w użyciu - posiadają skośną ściankę i otwór w dnie, żeby łatwiej wyciągać zasoby oraz kafelki.
- Rozmiar przestrzeni na żetony jest zaprojektowany tak, aby zasoby się nie blokowały.

Pojemniki gracza

Wszystkie komponenty gracza, które są potrzebne do rozgrywki, trafiają do jednego pojemnika. Podzielone wg rodzaju, ułatwiają przygotowanie i pomagają, rozgrywkę i porządkowanie na końcu gry.

- Pojemniki podzielone są na zestawy żetonów potrzebnych dla poszczególnych graczy podczas przeprowadzania rozgrywki.
- Pojemniki są opisane lub posiadają ikonografię, która pozwala na odpowiednie umieszczenie elementów w pojemniku.



Gra Biały Zamek: Duel

Twoja gra zasługuje na nasz insert!



IRONWOOD

ŻELAZO VS DREWNO

Ironwood to propozycja, która od pierwszego kontaktu z pudełkiem daje jasno do zrozumienia, że ma ambicje. Tytuł od duetu Maëla Bruneta i Juliëna Chaputa, wydany w Polsce przez Portal Games, wchodzi pewnym krokiem na rynek gier dwuosobowych z obietnicą czegoś więcej niż kolejnej konfrontacji. To asymetryczna gra karciana, w której dwie kompletnie różne frakcje walczą o kontrolę nad krainą Ironwood i jej najcenniejszym zasobem – Kryształami Larimor.



Asymetria, która ma sens

Różnice między frakcjami nie ograniczają się do kosmetycznych zmian czy odmiennych nazw jednostek. Tutaj asymetria przebija przez każdą warstwę rozgrywki. Pancerny Klan porusza się w grupach zwanych Drużynami, co czyni go wolniejszym, ale potężniejszym w starciu. Plemię Puszczy operuje pojedynczymi Wojownikami, zwinnie przemieszczającymi się przez lasy. Co ciekawe, obie frakcje nigdy nie spotykają się w tej samej lokacji – Klan kontroluje Góry, Plemię kontroluje Lasy, a walka toczy się na granicach tych terenów.

Cele zwycięstwa są równie odmienne. Pancerny Klan musi zbudować trzy Kuźnie na zewnętrznych Górach. Brzmi prosto? Niekoniecznie. Najpierw trzeba postawić Fundament, a następnie wydać aż 5 Kryształów na budowę każdej Kuźni. To kosztowne przedsięwzięcie, które wymaga sprawnego zarządzania zasobami i ochrony swoich pozycji. Plemię Puszczy z kolei musi odkryć i zabezpieczyć trzy Totemy, przenosząc je do zewnętrznych Lasów. Totemy można odkryć tylko w niekontrolowanych Górach sąsiadujących z wewnętrznymi Lasami, gdzie znajdują się jednostki Plemienia. To dynamiczny cel, który wymaga nieustannego ruchu i reagowania na posunięcia przeciwnika.

Ta dwoistość celów tworzy fundamentalny dylemat strategiczny: czy skupić się na realizacji własnego planu, czy sabotować postępy rywala? Ironwood nieustannie stawia graczy przed tym wyborem, i to właśnie generuje napięcie, które utrzymuje się przez całą rozgrywkę.

Sama koncepcja **asymetrii** w grach planszowych nie jest oczywiście nowością, ale sposób, w jaki Ironwood ją realizuje, zasługuje na uwagę. Mamy tutaj z jednej strony Pancerny Klan – ciężki, mechaniczny moloch, który zalewa mapę jednostkami i buduje kuźnie niczym fabryki śmierci. Z drugiej strony Plemię Puszczy – zwinne, tajemnicze cienie lasów, szukające starożytnych totემów i operujące podstępem tam, gdzie Klan stosuje brutalną siłę. To zderzenie filozofii, ale co ważniejsze, zderzenie mechanik, które sprawia, że każda rozgrywka ma **dwie kompletnie odmienne narracje**.



Karty jako rdzeń mechaniki

Serce Ironwood bije w rytm zagrywanych kart. Każda frakcja dysponuje talią 38 kart Akcji: 3 Karty Podstawowe, oznaczone gwiazdką, które zawsze wracają na rękę po rundzie, oraz 35 Kart Specjalnych. W każdej rundzie gracze dobierają 2 karty Specjalne, a limit kart Akcji na rękę to 8 (sprawdzany w Fazie Końca Rundy).

Mechanizm jest prosty w założeniach, ale głęboki w wykonaniu. Główna rozgrywka odbywa się w Fazie Akcji, gdzie gracze naprzemiennie zagrywają po jednej karcie – łącznie 3 karty na gracza w rundzie. Plemię Puszczy zawsze zaczyna tę fazę, co daje im inicjatywę, ale jednocześnie ujawnia ich plany jako pierwsze. Każda karta może być wykorzystana na kilka sposobów: może aktywować specjalną zdolność, przenieść jednostki, zainicjować walkę, a w przypadku Pancernego Klanu – rozpocząć budowę. Część kart ma również efekty Czasowe – zagrywane w jednej turze, ale aktywowane dopiero w kolejnej rundzie, co dodaje warstwy planowania i bluffowania.

Kryształy stanowią walutę gry. Pancerny Klan otrzymuje 2 Kryształ na początku każdej rundy, podczas gdy Plemię Puszczy tylko 1. Ta dysproporcja nie jest błędem – odzwierciedla naturę frakcji. Klan potrzebuje więcej zasobów na swoje kosztowne projekty budowlane, podczas gdy Plemię operuje bardziej oszczędnie, polegając na sprytnych manewrach. Kryształ są potrzebne do Wербunku (2 za Wojownika) oraz, w przypadku Klanu, do budowy Fundamentów i Kuźni.

Plemię Puszczy ma dodatkową mechanikę – Karty Przepowiedni. Te specjalne karty pozwalają lokalizować Totemy na mapie. To eleganckie rozwiązanie, które sprawia, że odkrywanie nie jest prostym przeszukiwaniem losowych miejsc, ale wymaga strategicznego doboru kart i planowania tras.



Dla nowych graczy producent przewidział Wariant Uproszczony, który polega na użyciu Kart Specjalnych w kolejności numerycznej (według numerów referencyjnych od najniższego). To sprytny sposób na wprowadzenie mniej skomplikowanych efektów na początku przygody z grą, zanim gracze będą gotowi na pełną złożoność talii.





Walka, która ma pazur

System walki w Ironwood to mieszanka prostoty i głębi. Bazuje na trzech statystykach: Obrażeniach, Obronie i Dominacji. Gracze mogą zagrywać karty z ręki w tajemnicy dla ich wartości bojowych, co wprowadza element psychologiczny do każdego starcia. Czy przeciwnik postawi swoją najsilniejszą kartę, czy blefuje? Czy warto zainwestować cenne zasoby w tę konkretną walkę?

Po zadaniu Obrażeń i usunięciu jednostek porównywana jest Dominacja – suma wartości Dominacji na karcie plus 1 punkt za każdą pozostałą jednostką bojową. Wygrywa gracz z najwyższą Dominacją, a w przypadku remisu zwycięża atakujący. To proste, ale funkcjonalne rozwiązanie, które sprawia, że walka ma konsekwencje wykraczające poza samo zadawanie obrażeń. Kontrola terenu po starciu może być równie ważna jak zniszczenie wrogich jednostek.

Pancerny Klan dysponuje Golemem – specjalną jednostką, która zadaje +1 Obrażenie i ma 2 Punkty Życia, ale w walce liczy się jako tylko 1 Dominacja. To ciekawy balans: Golem jest groźny w zadawaniu szkód, ale nie gwarantuje zwycięstwa w starciu o kontrolę. Klan ma również Wiertło – jednostkę niekombatową służącą do zbierania Kryształów (Ładunek), która może być atakowana przez Plemię Puszcz. Ukradzenie Kryształów z Wiertła i cofnięcie go do pozycji startowej to jeden z podstępnych ruchów, które Plemię może wykonać, aby spowolnić maszynę wojenną Klanu.



Mechanika trzech faz

Rozgrywka w Ironwood dzieli się na trzy wyraźne fazy, co nadaje rundzie strukturę i rytm:

Faza Przygotowania to moment na zysk Kryształów (2 dla Klanu, 1 dla Plemienia), dobór 2 kart i usunięcie znaczników Czasowych z kart zagrzanych w poprzedniej rundzie. To krótka, ale istotna faza, która przygotowuje grunt pod nadchodzące akcje.

Faza Akcji stanowi główny trzon gry. Gracze zagrywają naprzemiennie po 1 karcie, łącznie 3 karty każdy. To tutaj toczy się cała rozgrywka – ruchy jednostek, inicjowanie walk, budowa, odkrywanie Totemów. Każda karta to decyzja, która może przesądzić o losach rundy.

Faza Końca Rundy to porządk: odzyskiwanie kart Podstawowych, odrzucanie nadmiaru kart Specjalnych (kontrola limitu 8 kart Akcji), Zanikanie Totemów (przewrócenie na drugą stronę lub usunięcie z mapy, jeśli już bledną) oraz Werbunek Wojowników. Ten ostatni element jest kluczowy – pozwala odbudować straty i przygotować siły na kolejną rundę.

Cały cykl zajmuje realnie około 10-15 minut, co sprawia, że gra o szacowanym czasie 60 minut mieści się wygodnie w godzinnym okienku. Tempo jest zwawe, ale nie na tyle szybkie, by nie dać czasu na przemyślenie ruchów.





Komponenty godne uwagi

Gra celuje w segment premium, i składniki produkcji to potwierdzają. Żetony Frakcji są prawdziwą wizytówką – Pancerny Klan ma metalowe znaczniki, masywne i satysfakcjonujące w dotyku, podczas gdy Plemię Puszczy operuje drewnianymi żetonami. Ten kontrast materiałów nie jest przypadkowy – doskonale odzwierciedla naturę obu frakcji. Metal kontra drewno, mechanika kontra natura, cywilizacja kontra dzikie lasy. To prosty chwyt, ale niezwykle skuteczny.

Kryształy są akrylowe, plansza dwustronna (z wariantami solo i dwuosobowym), a insert w pudełku to prawdziwa perełka – wszystko ma swoje miejsce, co znacząco przyspiesza setup.



Głębia strategiczna

Mimo stosunkowo prostych zasad Ironwood oferuje znaczną głębię strategiczną. Kluczowe jest zarządzanie ręką i kartami Czasowymi – planowanie efektów, które zadziałają za rundę, wymaga przewidywania ruchów przeciwnika i własnej sytuacji w przyszłości. Pozycjonowanie jednostek to kolejna warstwa – odpowiednie umieszczanie sił Pancernego Klanu i szybki, zwinny ruch Plemienia Puszczy mogą przesądzić o kontroli kluczowych obszarów.

Plemię Puszczy ma do dyspozycji szereg podstępnych zagrań. Może atakować Ferrum, stolicę Klanu, by ukraść połowę jego Kryształów – bolesny cios w gospodarkę przeciwnika. Może napadać na Wiertła, by kraść Kryształ i cofać je do pozycji startowej. Może wykorzystywać karty takie jak "Szepty pradawnych", które przesuwają oddziały Klanu, sabotując ich plany. Pancerny Klan z kolei może blokować Plemię, umieszczając jednostki w Górach, aby uniemożliwić odkrycie Totemów – pamiętajmy, że Totem można odkryć tylko w niekontrolowanej Górze.

To ciągle przeciąganie liny, wyścig, w którym obaj gracze biegają w przeciwnych kierunkach, ale muszą nieustannie spoglądać przez ramię na postępy rywala.



Doświadczenie gry

Ironwood wywołuje bardzo konkretne wrażenie podczas rozgrywki. Grając Pancernym Klanem czuć ciężar każdej decyzji – Drużyny poruszają się wolno, budowa jest kosztowna, ale gdy machina rusza, jest nieubłagana. Grając Plemieniem Puszczy czuć zupełnie coś innego – zwinność, szybkość, ale także wrażenie walki przeciwko gigantowi.

Początkujący gracze Plemienia Puszczy mogą czuć się przytłoczeni – Klan wydaje się mieć przewagę w zasobach i sile. To zamierzone wrażenie, które odzwierciedla klimat gry, ale wymaga kilku rozgrywek, by zrozumieć, jak wykorzystać atuty Plemienia – mobilność, podstęp i umiejętność sabotowania planów przeciwnika.

Interakcja między graczami jest bezpośrednia i intensywna. Choć jednostki nigdy nie dzielą tej samej lokacji, walka toczy się na granicach, a każdy ruch ma konsekwencje dla obu stron. To nie jest gra, w której można spokojnie budować własną strategię w kącie planszy – tutaj trzeba nieustannie reagować i dostosowywać się.



Tryb solo i regrywalność

Ironwood oferuje solidny tryb solo, w którym gracz może wybrać dowolną frakcję i zmierzyć się z odpowiednim botem – Żelazobottem lub Lasobottem. Boty są zaprojektowane tak, by symulować prawdziwego przeciwnika, nie tylko stawiając sztuczne przeszkody. Oferują skalę trudności od 1 do 15, poprzez dodawanie jednostek, ignorowanie czerwonych ikon na kartach Bota czy modyfikowanie startowych zasobów.

Dla osób szukających solidnego wyzwania solo Ironwood ma wiele do zaoferowania. Regrywalność jest wysoka. Dwie asymetryczne frakcje to dwie zupełnie różne gry do opanowania. Każda ma swoją talię unikalnych kart, własne taktyki i strategię. Do tego dochodzi element psychologiczny w walce, zmienne układy Totemów (w przypadku Plemienia) i różne podejścia do budowy (w przypadku Klanu). Nawet po wielu rozgrywkach można odkrywać nowe kombinacje kart i strategii.



Podsumowanie

Ironwood to świetna asymetryczna gra dwuosobowa z wyraźną tożsamością i klimatem. Oferuje intensywne, taktyczne starcia z wysoką regrywalnością i satysfakcją z rozgrywki oboma frakcjami. Po jednej rozgrywce zasady wchodzą w krew. Ironwood rośnie z każdą rozgrywką, odkrywając kolejne warstwy strategii. Zasluguje na specjalne miejsce na półce każdego gracza.



NOWA ZIEMIA

REINER KNIZIA

UKŁADANIE ŚWIATA NA NOWO

Reiner Knizia wraca z kolejną grą z układaniem płytek, tym razem w ekologicznej oprawie. *Nowa Ziemia* (oryg. *Rebirth*) to tytuł, który na pierwszy rzut oka może wydawać się jeszcze jedną pozycją w i tak już bogatym katalogu tego projektanta. Ale czy rzeczywiście mamy do czynienia tylko z kolejnym wariantem sprawdzonych mechanik, czy może z czymś więcej? Sprawdźmy, co kryje się pod zieloną okładką gry wydawnictwa Nasza Księgarnia.

Świat po katastrofie

Tematyka gry przenosi graczy do postapokaliptycznej Szkocji i Irlandii, gdzie jako przywódcy klanów próbujemy odbudować cywilizację w harmonii z naturą. Brzmi ambitnie, prawda? W praktyce jednak trzeba uczciwie przyznać, że motyw ekologiczny jest tu raczej pretekstem niż integralną częścią rozgrywki. Mechanika pozostaje dość abstrakcyjna i z powodzeniem mogłaby działać przy zupełnie innym temacie.



Dla kogo?

Nowa Ziemia to klasyczna pozycja typu gry wprowadzającej dla osób, które nie przepadają za skomplikowanymi instrukcjami, albo dopiero zaczynają przygodę z planszówkami. Podstawowa wersja na mapie Szkocji jest niezwykle prosta i natychmiastowa do zrozumienia. Zasady mieszczą się na zaledwie kilku stronach, a sama rozgrywka powinna zmieścić się w godzinie, choć w dwóch osobach bywa jeszcze szybsza – około 45 minut. Gra oficjalnie przeznaczona jest dla 2-4 osób od dziesiątego roku życia, choć w praktyce młodszy gracze też sobie poradzą, jeśli mają już jakieś doświadczenie z planszówkami. To właśnie takie tytuły określa się mianem "fabulous family-weight game" – gier rodzinnych o idealnie wyważonym poziomie trudności.





Co w pudełku?

Otwierając pudełko, od razu rzuca się w oczy estetyka całości. Plansza w żywych, ale przyjemnych dla oka kolorach – zieleniach i jasnych błękitach – prezentuje się świetnie na stole. Ale prawdziwymi gwiazdami są komponenty: pękate małe zamki i katedry do układania w stos. Materiały nie tylko dobrze wyglądają, ale przede wszystkim dają wspaniałe wrażenia dotykowe. To jeden z tych elementów, które sprawiają, że chce się sięgać po grę częściej. Dodatkowo, projektanci zadbali o dostępność – płytki dla poszczególnych graczy mają różne kształty w zależności od koloru, co czyni grę przyjazną dla osób z daltonizmem. Wariant szkocki zawiera 32 karty misji, 4 ściągawki i dla każdego gracza: 12 zamków, 8 katedr, znaczniki punktów i osiągnięć oraz 36 płytek. Wariant irlandzki dokłada do tego 14 znaczników wież, 12 kart celów i 4 znaczniki podwojenia punktów. Wszystko to zapakowane solidnie i funkcjonalnie.

Jak to działa? – mechanika w praktyce

Sedno rozgrywki sprowadza się do dwóch niezwykle prostych kroków w turze: wykładasz płytkę i dobieram nową. To wszystko. Brzmi banalnie? W pewnym sensie tak, ale diabeł tkwi w szczegółach i to właśnie ta prostota jest największą siłą Nowej Ziemi. Kluczowa jest tu informacja, że gracz ma w ręku zawsze tylko jedną płytkę – tę, którą dobrał na koniec poprzedniej tury. To ograniczenie może wydawać się frustrujące (i czasem bywa), ale w praktyce eliminuje paraliż decyzyjny. Nie zastanawiasz się, którą z pięciu płytek zagrać – myślisz tylko o tym, gdzie położyć tę jedną, którą masz. A to "gdzie" ma ogromne znaczenie.



Trzy typy płytek

Płytki dzielą się na trzy kategorie: farmy (liście), elektrownie (błyskawice) i osady (domy). Każda działa inaczej. Farmy i elektrownie to płytki grupujące się. Kładziesz je na polach z pasującym symbolem lub na pustych przestrzeniach, a punkty dostajesz natychmiast – po jednym za każdą własną płytkę tego samego typu w ciągłej grupie, do której właśnie dołożyłeś kolejną. Mechanika prosta jak budowa cepa, ale zachęca do tworzenia dużych skupisk. Oczywiście przeciwnicy mają coś przeciwko temu i z przyjemnością będą próbowali przeciąć twoje piękne zgrupowania. Osady działają zupełnie inaczej. Kładziesz je tylko na polach z symbolem domu i punktują dopiero po całkowitym zapełnieniu. Tu liczy się większość symboli domów na płytkach – każda płytkę może mieć ich różną liczbę. Małe osady (jedno pole) dają tyle punktów, ile domów masz na płytce. Średnie (dwa pola) to 5 punktów za pierwsze miejsce i 3 za drugie. Duże (trzy pola) to odpowiednio 8 i 5 punktów. W wariantcie irlandzkim pojawiają się jeszcze miasteczka czteropółkowe, które punktują za 12/8/5/0. Co ciekawe, w przypadku remisu w osadzie to gracz, który położył ostatnią płytkę (domykając osadę), zdobywa mniejszą liczbę punktów. To zmusza do przemyślanego planowania – nie chcesz być tym, kto "zamyka" osadę, jeśli nie masz absolutnej przewagi.



SZKOCJA

8 / 5 / 0

5 / 3

⚡ = ⚡



- ⚡ ELEKTROWNIA
- 🏡 FARMY
- 🏠 ELEKTROWNIA / FARMA
- 🏰 ZAMEK
- 🏛️ KATEDRA
- 🏘️ OSADA

ANGLIA

Map of Scotland (SZKOCJA) with various cities and icons:

- STORNOWAY
- ARDVRECK
- THURSO
- DORNOCH
- EILEAN DONAN
- INVERNESS
- INVERNESS
- ELGIN
- ABERDEEN
- ABERDEEN
- APPADALE
- INVERGARRY
- BLAIR
- GLAMIS
- DIART
- OBAN
- PERTH
- GLASGOW
- GLASGOW
- EDYNBURG
- EDYNBURG
- INVERARAY
- STIRLING
- NEIDPATH
- GLASGOW
- GLASGOW
- HERMITAGE
- CAERLAVEROCK
- KIP
- RIGHT

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69



Walka o zamki – gdzie iskrzy naprawdę

Zamki to różowe pola na mapie i to wokół nich toczy się najbardziej zacięta rywalizacja. Mechanika jest prosta, ale pełna niuansów. Pierwszy gracz, który położy płytkę obok pustego pola zamku, stawia tam swój zamek. Potem jednak kontrola może przechodzić z rąk do rąk. Kontroluje ten, kto ma najwięcej swoich płytek (dowolnego typu) sąsiadujących z polem zamku. Jeśli jest remis w liczbie wszystkich płytek, liczy się większa liczba farm i elektrowni (osady się nie liczą). A jeśli i tak jest remis? Kontrolę zachowuje dotychczasowy kontrolujący. Ta ostatnia zasada – że gracz kładący płytkę przegrywa remis – to kluczowy element strategii. Nie możesz po prostu "wyrównać" przeciwnikowi i liczyć na zwycięstwo. Musisz mieć absolutną przewagę, inaczej przegrasz. Każdy zamek jest wart 5 punktów na koniec gry, więc walka o nie bywa zacięta, zwłaszcza że niektóre (jak ten w Edynburgu czy Blarney) mają dodatkowe znaczenie przy rozstrzygnięciu remisów końcowych.

Katedry, wieże i tajne cele

W wariantach szkockim mamy katedry – żółte pola, na których gracze stawiają swoje znaczniki, tworząc wspomniane już "stosy teologicznej lazarii". Pierwsza płytką obok katedry pozwala postawić na niej swoją katedrę i dobrać tajną kartę misji. To prywatne cele, które punktujesz na końcu gry – coś w stylu "miej zamki w trzech różnych regionach" czy "kontroluj zamek w Edynburgu". Wariant irlandzki wymienia katedry na wieże i tu zaczyna się prawdziwa zabawa. Wieże dają jednorazowe bonusy – możesz dostać natychmiastowe 3 punkty, dobrać dodatkową tajną kartę celu, podwoić punkty za wybrany cel publiczny, dobrać 3 płytki zamiast jednej (i wybrać najlepszą) albo zagrać dodatkową turę z płytek odłożonych na początku gry. Co więcej, w Irlandii cele są publiczne – osiem kart leży odkrytych obok planszy. Wszyscy widzą, co trzeba zrobić, ale punktuje najlepiej ten, kto spełni dany cel jako pierwszy. To wprowadza zupełnie inny rodzaj wyścigu i zmienia strategię. Nagle wiesz, nad czym pracują przeciwnicy, i możesz próbować im w tym przeszkodzić.



Szkocja kontra Irlandia – dwa oblicza gry

To właśnie tutaj Nowa Ziemia naprawdę błyszczy. Mamy nie tylko dwie mapy, ale dwa całkowicie różne doświadczenia w jednym pudełku. Szkocja to mapa na rozgrzewkę, do nauki gry, do relaksu. Jest taktyczna, przystępna, spokojniejsza. Tajne misje pozwalają cicho realizować swoje cele, a rywalizacja, choć obecna, nie jest tak ostra. To idealna wersja na rodzinne granie czy wprowadzenie nowych graczy. Irlandia natomiast to nieco inna historia. Tutaj gra staje się bardziej strategiczna, "zębata" i okrutniejsza. Publiczne cele to wyścig, w którym musisz obserwować przeciwników. Wieże z bonusami dodają dodatkową warstwę planowania. Miasteczka czteropółkowe zwiększają stawkę w walce o osady. To wersja dla tych, którzy przesiedzieli już kilka partii na Szkocji i chcą czegoś z większym pazurem.



Czy warto?

Jest kilka rzeczy, które ta gra robi wyjątkowo dobrze. Przede wszystkim, to szybkość i płynność. Tury są błyskawiczne – wykładasz płytkę, dobierasz nową, koniec. Nie ma długiego myślenia, bo i tak masz tylko jedną płytkę w ręku. Całość toczy się wartko, co czyni grę idealną na szybką partyjkę wieczorem. Druga rzecz to satysfakcjonujące decyzje w prostej strukturze. Paradoksalnie, ograniczenie do jednej płytki czyni wybór miejsca jej położenia bardziej znaczącym. Masz jedną szansę i musisz ją maksymalnie wykorzystać. Nie atakujesz przeciwników bezpośrednio, ale walka o zamki i osady potrafi być złośliwa i cięta. Jednocześnie wszystko to pozostaje w granicach "lekkiej zabawy" – nie jest to gra, która niszczy przyjaźnie przy stole. Raczej wywołuje śmiech i komentarze w stylu "no naprawdę? właśnie tam mi to położyłeś?". Wizualnie i taktycznie gra po prostu wygląda świetnie. To jedna z tych gier, na które po prostu przyjemnie patrzeć na stole.

Podsumowanie

Nowa Ziemia to gra, która udowadnia, że nie trzeba wynajdywać koła na nowo, żeby stworzyć coś wartościowego. Reiner Knizia wziął sprawdzone mechaniki, oczyścił je z nadmiaru, dodał dwie różne mapy dla zmienności i zapakował w piękną, ekologiczną oprawę. Rezultat? Gra, w którą chce się grać "dwa razy z rzędu". To nie jest gra przełomowa ani szczególnie oryginalna, ale jest czymś równie ważnym – jest świetnie zrobiona. Nowa Ziemia wie, czym chce być: przystępną, szybką grą rodzinną z wystarczającą głębią, by nie znudzić doświadczonych graczy, ale bez zbędnych komplikacji. I w tej roli sprawdza się znakomicie. Jeśli szukacie lekkiej, ale nie infantylnej gry, która nie wymaga godzinnego tłumaczenia zasad, świetnie wygląda na stole i daje satysfakcję z podejmowanych decyzji – Nowa Ziemia to strzał w dziesiątkę. To jedna z tych gier, które po prostu działają i nie próbują być czymś, czym nie są.



HAWKINS WZYWA

Stranger Things: Po Drugiej Stronie to kooperacyjna gra planszowa zaprojektowana przez Roba Daviau, wydana w Polsce przez Portal Games. Dla 2-4 graczy od 12 lat, rozgrywka trwa około 60 minut. To tytuł, który od pierwszych chwil nie pozostawia wątpliwości – został stworzony z myślą o fanach kultowego serialu Netflix. Gra przenosi uczestników do Hawkins w stanie Indiana, 6 listopada 1983 roku, dokładnie w momencie zaginięcia Willa Byersa. Zadanie jest jasne: wspólnie powstrzymać siły Drugiej Strony i uratować chłopaka. Co istotne, nie jest to kolejna licencyjna produkcja, która tylko wykorzystuje rozpoznawalną markę – temat został tu potraktowany z należytą starannością.

Fabula, która się układa

Jednym z najmocniejszych punktów gry jest jej naturalny przebieg fabularny. Rozgrywka dzieli się na akty, które perfekcyjnie odzwierciedlają strukturę serialu. Początek to eksploracja miasteczka, zbieranie Sojuszników i Przedmiotów, poznawanie zagrożenia. Następnie przychodzi czas na wejście do Drugiej Strony (lub Tuneli w Sezonie 2), gdzie atmosfera gęstnieje, a stawka rośnie. Finał to epicka konfrontacja z Demogorgonem – moment, w którym wszystko może się rozstrzygnąć.

Ta struktura nie jest sztuczna. Gra nie zmusza do odgrywania scenariusza – po prostu naturalnie prowadzi uczestników przez kolejne etapy, tworząc wrażenie, jakby faktycznie opowiadano historię. Pod koniec rozgrywka przyspiesza, generując te charakterystyczne momenty, w których robi się gorąco, szczególnie przy rozstrzygnięciu kluczowych akcji.

Oprawa wizualna zasługuje na szczególne uznanie. Artwork na kartach i komponentach to nie leniwe zrzuty ekranu z serialu przepuszczone przez filtry – to oryginalna, wysokiej jakości grafika, która świetnie oddaje klimat produkcji. Figurka Demogorgona to osobna gratka dla kolekcjonerów miniaturek. Ogólnie produkcja stoi na wysokim poziomie, choć plansze postaci są zaskakująco cienkie i wyraźnie odstają jakością od reszty komponentów.



Mechanika ukrytego zagrożenia

Serce gry bije w mechanizmie push-your-luck opartym na żetonach Trudności. Koncepcja jest prosta, ale ekscytująca: wykonując akcję, zagrywa się karty Akcji (o wartościach 1-3), próbując osiągnąć sumę równą lub wyższą od łącznej wartości zakrytych żetonów w stosie. Problem w tym, że nie wiadomo, ile punktów kryje się pod tymi żetonami.

Każdy żeton może mieć wartość od 0 do 5, a specjalne żetony z Demogorgonem mogą osiągać nawet 8 punktów, w zależności od liczby stosów w jego grupie. Stosy składają się z 1 do 4 żetonów, więc teoretycznie można trafić na cokolwiek od 0 do 20 punktów. Ta nieprzewidywalność idealnie pasuje do tematu – nigdy nie wiadomo, co czai się w ciemności, dokładnie jak bohaterowie serialu nie wiedzą, co napotka ich za rogiem. Ujawnianie żetonów jeden po drugim to czysta adrenalina. Każdy odkryty żeton to kolejna warstwa napięcia. Zagrano 6 punktów kart, a pierwszy żeton to 3? Może wystarczy. Drugi to kolejne 3? Teraz już pewne fiasko. Chyba że trzeci żeton to 0...

Co ciekawe, nawet porażka nie jest całkowicie bezwartościowa. Gdy akcja się nie powiedzie, trzeba wprawdzie zwiększyć poziom Strachu postaci o różnicę między wymaganą a osiągniętą wartością, ale można też losowo usunąć jeden żeton ze stosu. To osłabia zagrożenie i daje minimalną informację o tym, co zostało. To rozwiązanie, które sprawia, że żadna akcja nie jest całkowicie zmarnowana.



JIM HOPPER

- Lokacja Początkowa: Posterunek Policji
- Podstawowa Szybkość: 1

Jeśli poziom Strachu dowolnej Innej Postaci w twojej Lokacji miałby się zwiększyć, możesz chętnie lub w całości przejąć od niej zwiększenie poziomu Strachu.

▼ TOR STRACHU ▼

▼▼ PRZEDMIOTY (MAKS. 2) I SOJUSZNIKY ▼▼

OPASKA NA OCZY
+2 do Akcji Pomóż Jedenastce

BENZYNA
+2 do Akcji Walcz

JONATHAN BYERS
Jonathan jest traktowany jak Postać w twojej Lokacji.

BARB HOLLAND
Gdyby miała cię ogarnąć Zgroza, zamiast tego usuń Barb z gry oraz przywróć wartość początkową na swoim torze Strachu.



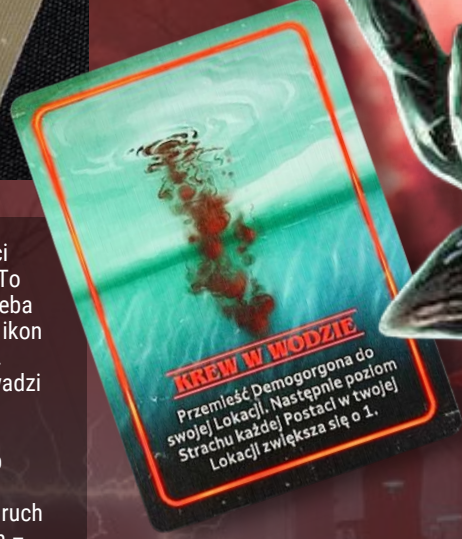
Dylemat gracza

Mechanizm żetonów to jednocześnie broń obosieczna. Z jednej strony dostarcza intensywne emocje i nieprzewidywalności. Z drugiej – wprowadza frustrujący poziom losowości, który może przesądzić o wyniku całej partii. Napotkać możemy wiele możliwych wartości stosów. Patrole mogą wymagać od 5 do 20 punktów – to zbyt szeroki przedział, by podejmować rzeczywiście świadome decyzje. Nie ma tu miejsca na kalkulację prawdopodobieństwa czy mądrą strategię. To raczej zgadywanka: zagrywam 3 karty czy 5? A może jednak 7, żeby być pewnym? Tyle że każda zagrana karta to potencjalna ikona Zagrożenia, a te prowadzą do dobierania kart Scen, które niemal zawsze są negatywne.



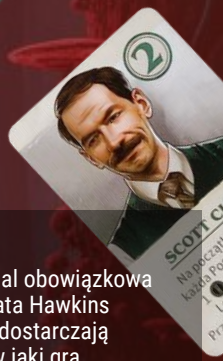


Gra oferuje jeden, konkretny poziom wyzwania – i jest to poziom wysoki. Dla doświadczonych graczy planszowych to może być akceptowalne, choć wymaga kilku prób, by zrozumieć, jak efektywnie zarządzać zasobami i kiedy najlepiej zdobywać Przedmioty czy Sojuszników.



Gra nie wybacza błędów. Jeśli poziom Strachu którejkolwiek postaci osiągnie ostatnie pole na torze, wszyscy natychmiast przegrywają. To tworzy rodzaj negatywnej spirali: im gorzej idzie, tym więcej kart trzeba zagrywać, by zwiększyć szanse sukcesu. Im więcej kart, tym więcej ikon Zagrożeń. Im więcej zagrożeń, tym więcej negatywnych kart Scen. A karty Scen zwiększają Strach i przesuwają Przeciwników, co prowadzi do kolejnych trudnych akcji...

Mechanizm tury jest przejrzysty: ruch, akcja, dobieranie kart, postęp fabuły. Poruszanie się odbywa się o podstawową szybkość (1) plus wartość zagranych kart. Wejście do lokacji z Przeciwnikiem kończy ruch i wymusza walkę. Poruszanie się po Drugiej Stronie zwiększa Strach – kolejny element, który sprytnie wzmacnia klimat.



Dla kogo ta gra?

Stranger Things: Po Drugiej Stronie to pozycja niemal obowiązkowa dla fanów serialu, którzy chcą przenieść się do świata Hawkins w formie interaktywnej. Tajemnicze stopy żetonów dostarczają autentycznych emocji. Oprawa wizualna i sposób, w jaki gra opowiada historię, zasługują na uznanie. To tytuł, który potrafi dostarczyć kinowych, epickich momentów i sprawić, że uczestnicy wstaną z miejsc w kulminacyjnych chwilach. Osoby które nie są fanami serialu również poczują satysfakcję z rozgrywki, gdy doświadczą uczucia dreszczyku emocji jak przy oglądaniu horroru.



Podsumowanie

Jeśli lubicie Stranger Things, kooperacyjne wyzwania i nie boicie się prawdziwego napięcia przy stole – sięgnijcie po ten tytuł bez wahania. Zgromadźcie przyjaciół, przeciwnijcie światła, włączcie klimatyczną muzykę z serialu i wyrusźcie ratować Willa. Hawkins czeka, Druga Strona woła, a Demogorgon już ostrzy sobie zęby. Czas pokazać, kto utrzyma nerwy na wodzy i przetrwa.

Lokomotywa



Powrót do dzieciństwa na kartonowych torach

Trudno znaleźć w Polsce osobę, która nie pamięta słynnego wiersza Juliana Tuwima. „Stoi na stacji lokomotywa, ciężka, ogromna i pot z niej spływa” – te słowa potrafią obudzić wspomnienia nawet po latach. Wydawnictwo Nasza Księgarnia postanowiło zamknąć tę poetycką nostalgię w pudełku z kartami, tworząc drugą odsłonę serii „Między wierszami”. Czy warto dać się porwać tej lokomotywie?

Pudełko pełne wspomnień

Zawartość opakowania jest skromna, ale przemyślana. W środku czekają 55 kart – 47 dwustronnych kart wagonów/ładunków, 4 lokomotywy oraz 4 fragmenty wiersza. Do tego instrukcja i książeczka z całym utworem Tuwima. To miły gest, który pozwala odświeżyć pamięć przed rozgrywką lub po prostu delektować się tekstem na nowo. Ilustracje autorstwa Macieja Szymanowicza zasługują na szczególną uwagę. Są ciepłe, bajkowe i pełne detali, które świetnie współgrają z nostalgicznym klimatem całości. Każda karta to mały obrazek, który sam w sobie opowiada historię. Wagony wyglądają solidnie, ładunki są rozpoznawalne, a całość emanuje przyjazną estetyką, która sprawia, że do gry chce się wracać.

Mechanika prosta jak budowanie z klocków

Przygotowanie do gry zajmuje dosłownie minutę. Każdy gracz losuje lokomotywę (ten z ptaszkiem zaczyna), karty miesza się tak, by część pokazywała wagony, część ładunki, a fragmenty wiersza trafiają do dolnej połowy talii. Na środku stołu pojawia się magazyn – cztery karty, z których gracze będą wybierać. Sama rozgrywka to elegancja prostoty. W swojej turze gracz wykonuje trzy kroki: uzupełnia magazyn do czterech kart, odwraca jedną z nich na drugą stronę (wagon na ładunek lub odwrotnie) i wybiera dokładnie jedną kartę dla siebie. Wagony dołączają się do swojego pociągu, ładunki można wziąć tylko wtedy, gdy pasują do posiadanego wagonu. Jest w tym coś hipnotycznego. Mechanika przypomina spokojne układanie puzzli – decyzje są niewielkie, ale każda ma konsekwencje. Czy odwrócić tę kartę na ładunek, którego potrzebuję? Czy wziąć kolejny wagon, licząc na różnorodność? Czy raczej dopełnić komplet w już posiadanym wagonie? Te pytania pojawiają się co turę, ale nigdy nie przytłaczają.



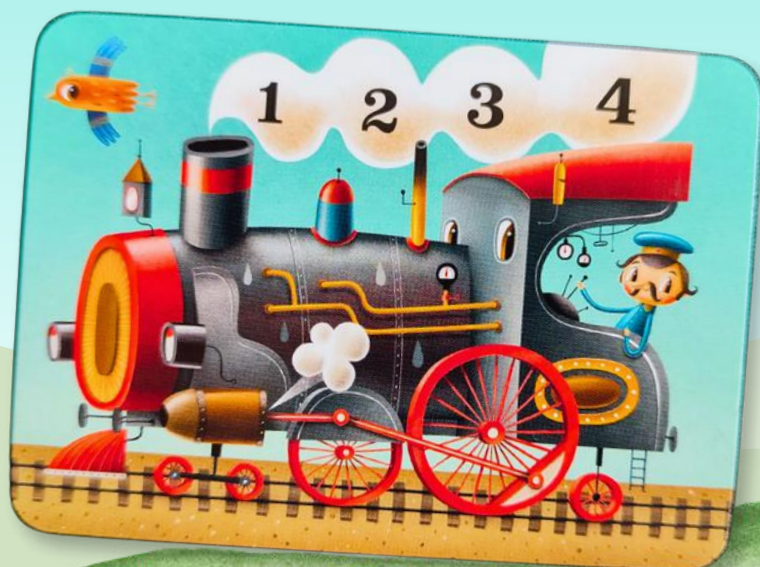
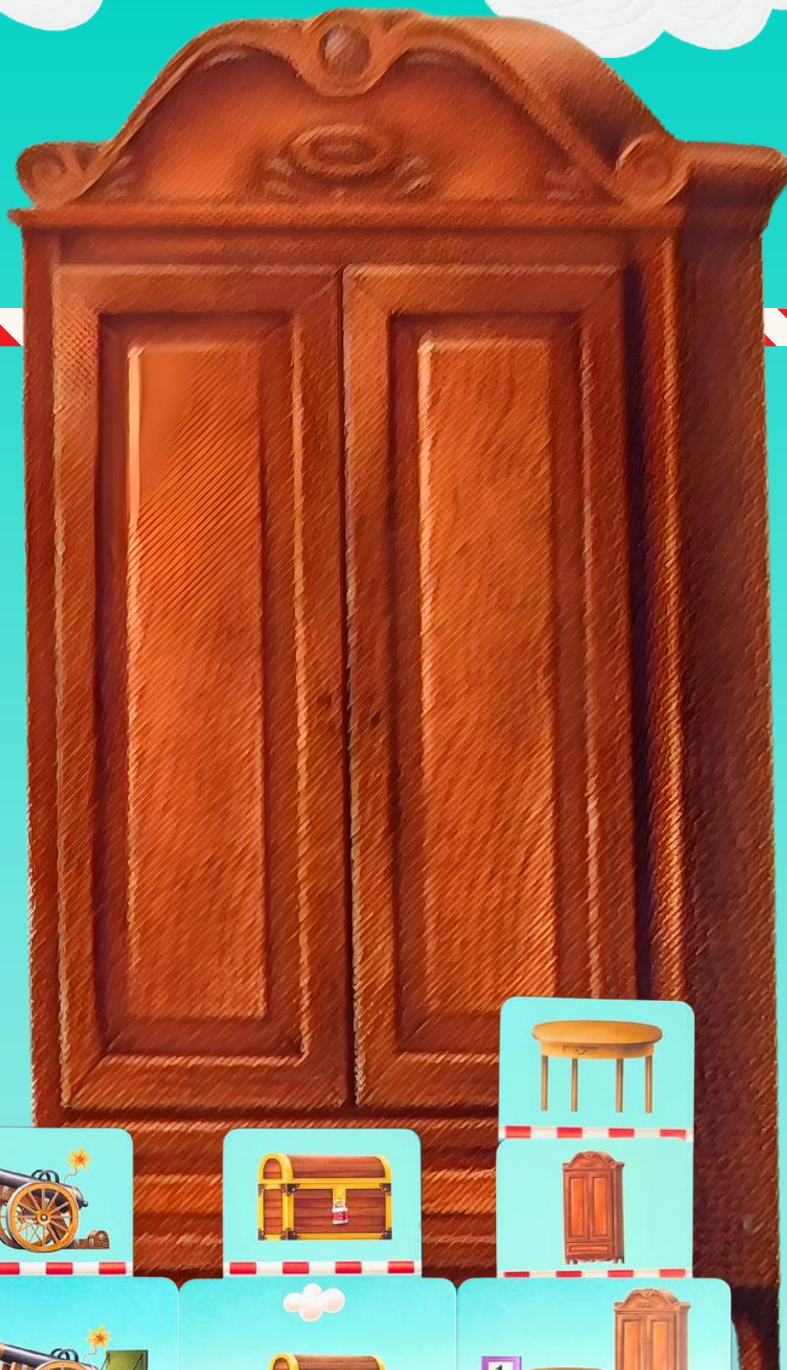
“Wagony do niej podoczepiali
Wielkie i ciężkie, z żelaza, stali,
I pełno ludzi w każdym wagonie,
A w jednym krowy, a w drugim konie”

Taktyka w wagonie towarowym

Choć gra jest przyjazna dla najmłodszych (od 5 lat), nie oznacza to braku przestrzeni na myślenie. System punktacji ma kilka warstw, co pozwala na różne strategie. Można skupić się na zbieraniu różnych rodzajów wagonów – każdy daje punkt, a jest ich dziesięć. Można polować na komplety ładunków w wagonach, które dają znacznie więcej punktów niż pojedyncze przedmioty. Można też pilnować chmurka na kartach wagonów – te liczą się w rankingu, gdzie pierwsze miejsce daje 4 punkty dodatkowe. Co ciekawe, gra nagradza zarówno specjalizację, jak i różnorodność. Wagon na trzy zwierzęta (niedźwiedź, żyrafa, słoń) daje aż 7 punktów za komplet, ale zebranie ich wszystkich wymaga szczęścia i cierpliwości. Z kolei wagon na stół i szafę to szybkie 4 punkty, jeśli trafi się komplet. Równoważenie tych wyborów to sedno rozgrywki. Ważna jest też obserwacja magazynu. Skoro każdy odwraca jedną kartę w swojej turze, można próbować przewidywać, co będzie dostępne lub blokować rywalom dostęp do konkretnych ładunków. To nie jest agresywna interakcja, raczej subtelne wyczucie sytuacji przy stole.

Tempo i długość rozgrywki

Dwadzieścia minut to realistyczny czas dla partii. Gra toczy się płynnie, bez przestoju i długich analiz. Fragmenty wiersza pojawiające się w talii pełnią podwójną funkcję – są sygnałem zbliżającego się finału i miłym akcentem narracyjnym. Gdy pada „Para – buch! Koła – w ruch!”, wszyscy wiedzą, że to koniec, a jednocześnie pojawia się uśmiech na twarzach. Takie tempo sprawia, że „Lokomotywa” idealnie nadaje się jako gra otwierająca lub zamykająca wieczór. Można zagrać raz, można trzy razy z rzędu. Nie męczy, nie wymaga długiego skupienia, ale jednocześnie nie jest bezrefleksyjna.



Dla kogo jest ta gra?

Przede wszystkim dla rodzin z dziećmi. Zasady są na tyle proste, że pięciolatek spokojnie je przyswoi, a jednocześnie dorośli nie będą się nudzić. To rzadka cecha – zwykle gry dla najmłodszych bywają dla rodziców męczarnią. Świetnie sprawdzi się też jako prezent. Połączenie klasyki polskiej literatury z mechaniką gry planszowej to coś, co trafia zarówno do młodszego, jak i starszego pokolenia. Dla dziadków to szansa, by podzielić się wspomnieniami związanymi z wierszem, dla dzieci – poznanie go w interaktywnej formie. Gracze casualowi również znajdą tu coś dla siebie. Jeśli ktoś szuka lekkiej, nieskomplikowanej rozrywki na wieczór, bez wielostronicowych instrukcji i godzinnych partii, „Lokomotywa” może być strzałem w dziesiątkę.



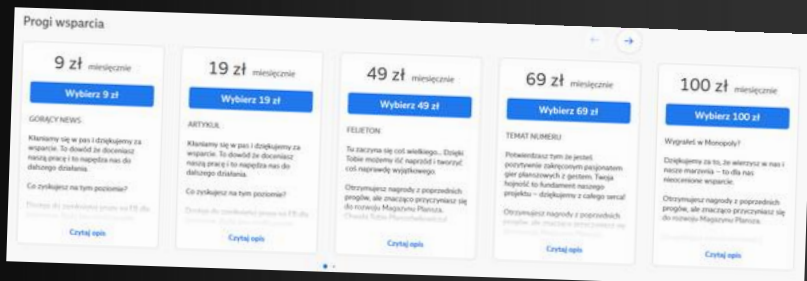
Wesprzyj nas na Patronite

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



PATRONITE

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.
- Hobbyistyczny oszust w "Mafii".
- Nieuleczalny fan figurek, które „na pewno kiedyś pomaluje”.



MAGAZYN
Plansza



M A G A Z Y N
Plansza