

# M A G A Z Y N Plansza

MARZEC 2026

nr. 14



TEMAT NUMERU

## CTHULHU: DARK PROVIDENCE

ZAPOWIEDZI LUCKY DUCK GAMES • SPLENDOR  
TAM, GDZIE KRACZĄ ŻABY • THORGAL  
APEX • ZEUS • RATLAND

Droży Czytelniczy,

Marcowy numer oddajemy w Wasze ręce z konkretną, mocną zawartością. W tym wydaniu przyglądamy się tytułom, o których będzie głośno przy planszowych stołach w 2026 roku za sprawą wydawnictwa Lucky Duck Games. Wśród nich m.in.: Niezwyciężony: Narodziny bohaterów, Kaskadia: Alpejskie jeziora i Andromeda's Edge: Odrodzenie.

Tematem numeru jest gra Cthulhu: Dark Providence od Portal Games – mroczna, konfrontacyjna gra łącząca deckbuilding, licytację i ukryte role w realiach Ameryki lat 30. Sprawdzamy, czy walka Badaczy, Kultystów i Buntowników rzeczywiście trzyma w napięciu do ostatniej tury i czy chaos Mitów Lovecrafta przekłada się na satysfakcjonującą rozgrywkę.

Jest też planszowa adaptacja komiksowej legendy – Thorgal. Sprawdzamy czy przygodowa otoczka idzie tu w parze z euro-sercem pełnym optymalizacji.

W dziale „Dobra na start” wracamy do klasyki i sprawdzamy, dlaczego Splendor od lat pozostaje jedną z najlepszych bram wejściowych do świata nowoczesnych planszówek. Proste zasady, budowanie silnika i wyścig o prestiż – czy po dekadzie nadal działa tak samo dobrze?

Zaglądamy również do świata crowdfundingu, gdzie powraca kultowy Ratland – tym razem w edycji Deluxe z dodatkami i jeszcze większą dawką negatywnej interakcji.

Milego czytania!

Redakcja Magazynu Plansza 🐹



## 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
- 📷 instagram.com/magazynplansza
- 🎵 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)





# CTHULHU DARK PROVIDENCE

Nasz produkt posiada pojemniki na komponenty **gotowe do wyłożenia na stół** pozwalające utrzymać porządek podczas rozgrywki. Insert pomieści karty w **koszulkach premium**.

Ponadto zastosowaliśmy w tym projekcie mocowania na stojaki wykonane w **druku 3D**

Kod rabatowy  
**PLANSZADP**  
**-10 %**

dla czytelników  
magazynu  
PLANSZA!



Nie dotyczy produktów w promocji. Kod ważny do 31 marca 2026





# ZAPOWIEDZI LUCKY DUCK GAMES NA 2026 ROK

Wydawnictwo Lucky Duck Games ogłosiło swój plan wydawniczy na 2026 rok. Znalazły się w nim już gry zapowiedziane lub przesunięte z zeszłego roku



Wiek: 13+  
Liczba graczy: 1-4  
Czas gry: 45-90 min  
Premiera: IV kwartał

## Niewyciężony: Narodziny bohaterów

„Niewyciężony: Narodziny bohaterów” to kooperacyjna gra planszowa osadzona w świecie kultowego komiksu i serialu „Invincible”. Gra opiera się na mechanice budowania worka (bag building) i tworzeniu synergii zagrywanych kart. W grze jest 7 scenariuszy, które można rozgrywać oddzielnie albo po kolei – w epickiej kampanii.



Wiek: 10+  
Liczba graczy: 2-4  
Czas gry: 30-75  
Premiera: IV kwartał

## Thunder Road Vendetta

„Thunder Road: Vendetta” to gra szalonych manewrów i obłąkanych decyzji. Aby wygrać, musisz być pierwszy na mecie... albo wyeliminować wszystkich przeciwników. Przejmij dowodzenie nad załogą pojazdów i poprowadź ją przez drogi pełne niebezpieczeństw i pułapek. Gdy ktoś stanie ci na drodze, nie wahaj się – taranuj, strzelaj, a nawet wezwij wsparcie lotnicze! Razem z podstawową grą będą od razu dostępne dwa duże dodatki: „Demolka na Czarcim Rogu” oraz „Kramik mechaniczny”.



Wiek: 10+  
Liczba graczy: 1-4  
Czas gry: 30-45 min.  
Premiera: III kwartał

## Kotki motki

„Kotki motki” to druga, niezależna część gry „Calico”. W tej uroczej układance dla całej rodziny gracze wcielają się w rolę rękodzielniczek rywalizujących w tworzeniu kolekcji przytulnych części garderoby. Dzięki zmiennym celom i dziesiątkom unikalnych kart garderoby każda rozgrywka to nowa, przytulna łamigłówka na twoim stole!



Wiek: 10+  
Liczba graczy: 2-5  
Czas gry: 25 min  
Premiera: Czerwiec

## Zamek Kombo: Prosto z lochu

Dodatek do bestsellerowego „Zamku Kombo”. Za kratami lochu gniło 12 osadzonych, których przestępstwa były... dość wątpliwe. Czy uwolnisz ich i pozwolisz, by dołączyli się do zabawy? „Prosto z lochu” dodaje 12 nowych kart oraz nową zdolność kłódki, która pozwala wykonać efekt karty później – zwiększając jeszcze bardziej możliwości tworzenia potężnych kombosów.



Wiek: 10+  
Liczba graczy: 1-4  
Czas gry: 30-45 min  
Premiera: IV Kwartał

## Kaskadia: Alpejskie jeziora

„Alpejskie jeziora” to niezależna kontynuacja gry „Kaskadia”. Gracze ponownie przenoszą się do malowniczych terenów Północnej Ameryki, tworząc pełne życia środowisko Kaskadii – tym razem – z podwójnych płytek siedlisk. Gracze mogą układać płytki jedna na drugiej, co stanowi trójwymiarową łamigłówkę. Punkty zdobywa się w inny sposób: za karty siedlisk, żetony zwierząt w zależności od ich poziomu na planszy oraz otoczone jeziora.



Wiek: 10+  
Liczba graczy: 1-4  
Czas gry: 45-60 min  
Premiera: IV kwartał

## Jedziemy do Francji

Czas na kolejne wymarzone wakacje... we Francji. Wolisz wygrzewać się w słońcu na Lazurowym Wybrzeżu, czy zwiedzać zamki w Dolinie Loary? Zaplanuj swoją wycieczkę, optymalizując czas między zwiedzaniem, relaksem a posiłkami. „Jedziemy do Francji” to niezależna kontynuacja gry „Jedziemy do Japonii”.



Wiek: 14+  
Liczba graczy: 1-5  
Czas gry: 40-200 min  
Premiera: IV kwartał

## Andromeda's Edge: Odrodzenie

W czasie ciemności i zniszczenia przepowiednia przepowiedziały: dawne świątynie powstaną na nowo, jasność pokona mrok, rozpocznie się era rozwoju i mądrości. Nastąpi... Odrodzenie. Nowe rozszerzenie do „Andromeda's Edge” wprowadza nowe komponenty oraz mechaniki, w tym kapliczki, skażone gwiazdy, nowych łowców (m.in. Kosmiczną żabę), nad którymi gracze będą mogli przejąć kontrolę!



Wiek: 12+  
Liczba graczy: 2-4  
Czas gry: 30-60 min  
Premiera: marzec

## Echa czasu

Stwórz drużynę niezwykłych stworzeń i wyposaż ją w potężne artefakty. Odkrywaj najlepsze synergie efektów, wykorzystując ponad 100 unikalnych kart. Kontroluj i modyfikuj czas! Przesuwające się na osi czasu płytki pozwolą ci przewidzieć, kiedy twoje karty wejdą do gry i nadać rytm ich aktywacji. Przejmij kontrolę nad źródłami mocy, zanim zrobią to przeciwnicy i broń ich przed atakami. Czy uda ci się opanować Echa czasu?



Wiek: 8+  
Liczba graczy: 2-4  
Czas gry: 30 min  
Premiera: Kwiecień

## Purrramida

„Purrramida” to urocza gra o układaniu kotków w słodki, drzemający stosik. Gracze na zmianę rzucają kośćmi i wykorzystują wyniki do zakrycia pół purrramidy ślicznie wykonanymi płytkami kotów. Proste zasady i głębia rozgrywki charakterystyczne dla gier Dr. Knizii połączone z ciepłymi grafikami tworzą tytuł, któremu nie sposób się oprzeć!



Wiek: 10+  
Liczba graczy: 2  
Czas gry: 15 min  
Premiera: Kwiecień

## Tag Team

W „Tag Team” gracze tworzą drużyny 2 nieprzećiętych zawodników, z których każdy ma swoją unikalną talię kart i system walki. Gra łączy mechanikę budowania talii z ciekawym systemem auto-walki. 12 niezwykłych postaci można połączyć ze sobą, tworząc 66 kombinacji drużyn! Gotowi? 3... 2... Walka!





Wiek: 8+  
Liczba graczy: 1-4  
Czas gry: 45 min  
Premiera: czerwiec



## Kolejowy trakt

„Kolejowy trakt” to szybka gra kafelkowa, w której budujesz swoją sieć linii kolejowych i autostrad. Proste zasady, ciekawe wybory i relaksująca rozgrywka sprawiają, że gra jest dla każdego. Dobieraj kafelki i układaj je na stole, tworząc jak najwięcej połączeń. Rozmieszczaj strategicznie auta, pociągi oraz pasażerów, aby zdobyć punkty prestiżu. Zbuduj malowniczy krajobraz wsi i miast, którym zachwycą się twoi pasażerowie. Ale uważaj! Niezamknięte połączenia mogą kosztować cię cenne punkty. Czy uda ci się stworzyć lepszą sieć niż przeciwnicy?

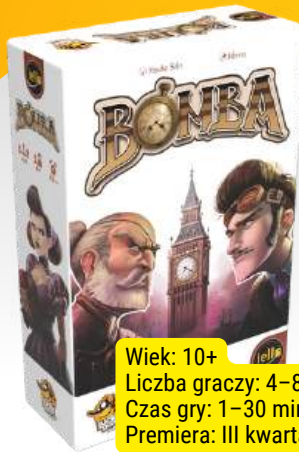


Wiek: 10+  
Liczba graczy: 2-6  
Czas gry: 30 min  
Premiera: IV kwartał



## Mysie skarby

Pod deskami podłogi i między ścianami tętni życiem sekretny świat. Gdy zapadnie noc, mysie kolekcjonerzy wyruszają na poszukiwanie medalionów, klejnotów, guzików i innych małych, błyszczących skarbów, które można znaleźć w zakamarkach domu. O świcie zwierzęta wycofują się do swoich przytulnych nor, aby wymienić się nocnymi znaleziskami. „Mysie skarby” to urocza gra z elementami licytacji i zbierania zestawów.

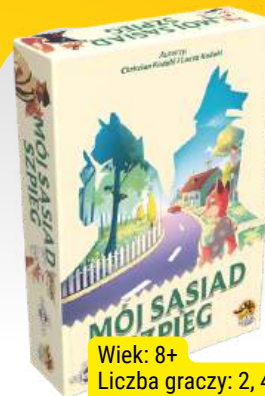


Wiek: 10+  
Liczba graczy: 4-8  
Czas gry: 1-30 min  
Premiera: III kwartał



## Bomba

Macie 4 rundy na rozbrojenie bomby, bo inaczej... wygrają zdrajcy z drużyny Moriartiego! „Bomba” to gra z ukrytymi tożsamościami pełna wzajemnych oskarżeń, negocjacji i blefu. Gra może zakończyć się bardzo szybko albo do samego końca trzymać w napięciu. Niezależnie od wyniku wszyscy gracze będą mieli dużo śmiechu i zabawy! Gra jest nową odsłoną bardzo popularnej na świecie gry imprezowej, a w Polsce wcześniej wydana pod tytułem „Amazonki”.



Wiek: 8+  
Liczba graczy: 2, 4  
Czas gry: 10-20 min  
Premiera: Czerwiec



## Mój sąsiad szpieg

Przeprowadzasz się do pozornie spokojnej dzielnicy na przedmieściach. Ale im dłużej tu mieszkasz, tym bardziej czujesz, że coś jest nie tak. Twój sympatyczny sąsiad z za płotu zachowuje się zbyt podejrzanie... czyżby był szpiegiem? A przede wszystkim: czy on wie, że ty też nim jesteś? Witaj w miasteczku, gdzie każda przyjacielska sąsiedzka interakcja zamienia się w tajną operację wywiadowczą i okazję do zebrania informacji. „Mój sąsiad szpieg” to rywalizacyjna gra karciana, która łączy bief i zbieranie zestawów z wyścigiem o odkrycie tożsamości przeciwnika.



Wiek: 10+  
Liczba graczy: 2-4  
Czas gry: 30-60 min  
Premiera: IV kwartał



## Hanami

„Hanami” to nowa odsłona jednej z najwyższej ocenianych gier Reiner Knizia – „Samuraja”. Tym razem gra rozgrywa się w tokijskich parkach oraz na spokojnej japońskiej prowincji, gdzie gracze rywalizują wśród kwitnących wiśni. Gra oferuje dwie plansze: jedną z klasycznymi zasadami znanymi z „Samuraja” oraz drugą, wprowadzającą nowe mechaniki i zdolności.

## Dodatkowo:





DOŁĄCZ DO

# NAJWIĘKSZEGO STOŁU

GIER PLANSZOWYCH  
NA ŚWIECIE!



**NAJLEPSZE GRY**

WSZECH CZASÓW PRZYSTOSOWANE  
DO GRY **ONLINE**

**9 130 000 GIER**  
ROZEGRANYCH  
W KAŻDYM MIESIĄCU  
DOSTĘPNE W **42 JĘZYKACH**  
I W PONAD  
**200 KRAJACH**



**boardgame  
arena**

**PORTAL  
GAMES.**

# MIĘDZY SZALEŃSTWEM A ZWYCIĘSTWEM

*Cthulhu: Dark Providence* wydana w Polsce przez Portal Games przynosi graczy do Stanów Zjednoczonych lat 30. XX wieku, w mroczny okres Wielkiego Kryzysu. To czas, gdy upadające banki i wszechobecna bieda tworzą idealną pożywkę dla mrocznych sił. W cieniu desperacji narodu budzą się Przedwieczni – istoty z mitologii H.P. Lovecrafta, gotowe wykorzystać słabość ludzkości. Czy połączenie deckbuildingu, ukrytych ról i mitologii Lovecrafta to przepis na sukces? Sprawdzamy, czy ta gra jest warta uwagi.

## Co i jak

W tej strategicznej grze planszowej każdy uczestnik otrzymuje tajną rolę – może być Badaczem starającym się powstrzymać nadchodzącą apokalipsę, Kultystą dążącym do przywołania pradawnego zła, lub Buntownikiem – postacią, która z różnych powodów porzuciła swoją pierwotną lojalność. Gracze rywalizują o wpływy w amerykańskich miastach, zdobywają potężne artefakty i nawiązują sojusze z agentami oraz samymi istotami z Mitów. Kluczowym elementem rozgrywki jest niepewność – nigdy nie wiesz do końca, kto przy stole jest twoim sprzymierzeńcem, a kto knuje twój upadek.

Choć gracze dzielą się na przeciwstawne frakcje, to nie jest to gra drużynowa w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Zwycięzcą zostaje tylko jeden gracz – ten z najwyższym wynikiem punktowym w zwycięskiej frakcji. To właśnie ta zasada nadaje całej rozgrywce unikalny charakter, łącząc elementy współpracy z bezwzględną rywalizacją.



## Wykonanie i komponenty

Pod względem produkcyjnym *Cthulhu: Dark Providence* nie rozczarowuje. Komponenty są wykonane z solidnych materiałów – gruba, mięsista tektura sprawia wrażenie trwałej i premium. Szczególnie wyróżniają się duże karty mitów o wymiarach około 120x80 mm, które nie tylko świetnie wyglądają, ale także podkreślają rangę i znaczenie tych potężnych elementów w rozgrywce.

Oprawa graficzna gry zasługuje na wyróżnienie. Artyści odpowiedzialni za wizualną stronę projektu doskonale uchwycili atmosferę horroru Lovecrafta połączoną z klimatem noir lat 30. Każda karta, każdy element planszy oddaje ponurą atmosferę epoki – od art deco po ciemne, niepokojące ilustracje przedstawiające istoty z innych wymiarów. Grafiki nie są przesadnie gore czy szokujące, ale świetnie budują napięcie i poczucie zagrożenia.

Plansza główna i tory punktacji mogą wydawać się nieco "zatłoczone", szczególnie dla osób, które po raz pierwszy siadają do tej gry. Z drugiej strony, po kilku rozgrywkach docenia się, że wszystkie istotne informacje są pod ręką, co znacznie przyspiesza rozgrywkę. Plansze graczy są czytelne i funkcjonalne, zawierające miejsca na talie, stos kart odrzuconych oraz żetony agentów.

Warto jednak wspomnieć o jednym mankamencie – podstawki na żetony agentów. Niestety, są one mało praktyczne i mają tendencję do rozkładania się w sposób niekontrolowany, co może wprowadzać chaos na stole. To niewielka wada, ale w dłuższych sesjach potrafi irytować.

## Deckbuilding bez kosztów

Najciekawszą innowacją w grze jest system budowania talii pozbawiony klasycznych kosztów zakupu kart. Zamiast gromadzić walutę czy punkty akcji, gracze licytują się kostkami wpływu o prawo do przejęcia konkretnych kart przewagi, kontroli nad miastami oraz kart mitów. To fundamentalnie zmienia sposób myślenia o deckbuildingu – wartość karty nie jest z góry określona przez projektanta, ale ustalana dynamicznie przez samych graczy w zależności od aktualnej sytuacji na planszy i ich potrzeb.

System ten wprowadza fascynujący element psychologiczny. Musisz zastanowić się, czy warto przebić ofertę przeciwnika, ryzykując wyczerpanie swoich zasobów wpływu, czy może lepiej przeczekać i zainwestować w inną okazję. Każda licytacja to mini-gra umysłów, gdzie próbujesz odczytać intencje rywali i ocenić rzeczywistą wartość danej karty w kontekście twojej strategii.

Każda nowo zdobyta karta przewagi trafia do talii gracza, ulepszając jego możliwości – może zwiększać dostępne zasoby, dawać nowe akcje, pozwalać na podróżowanie po mapie, manipulowanie torami rytuału i śledztwa, rekrutowanie agentów czy nawet dokonywanie zamachów na agentów przeciwników.

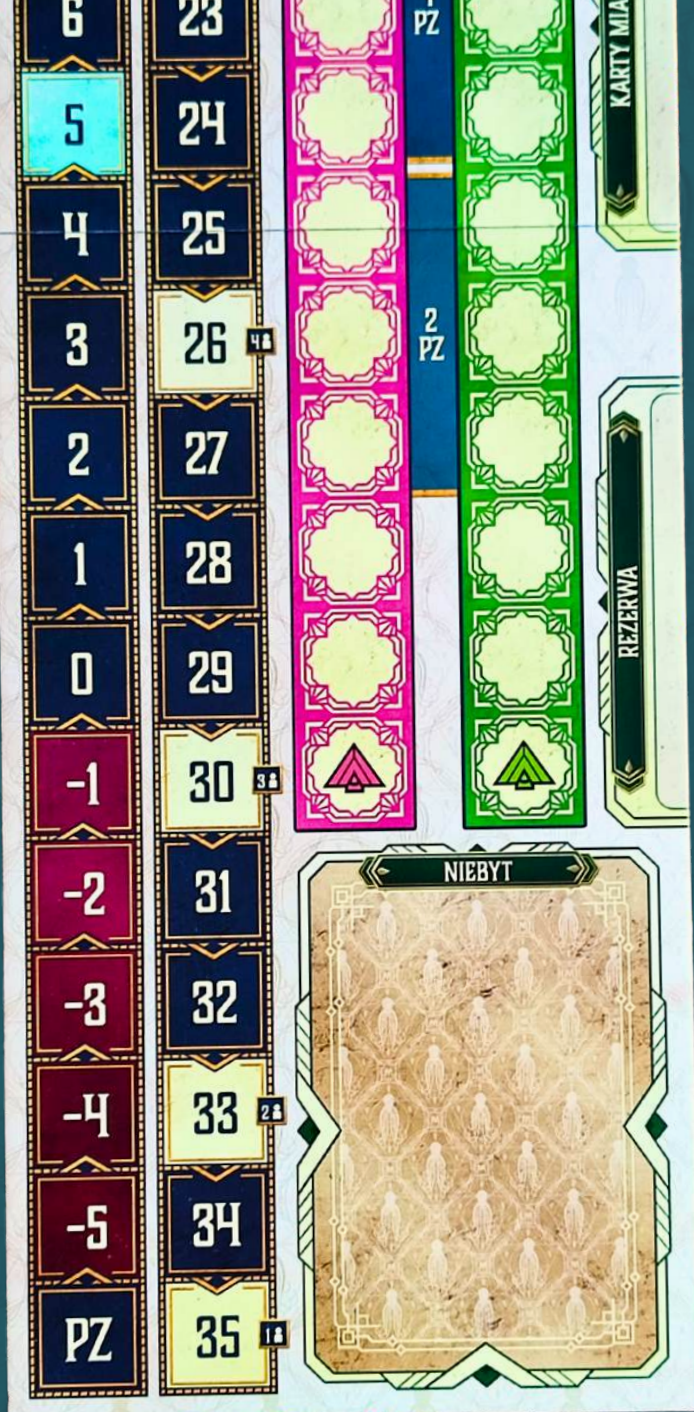


## Ukryte tożsamości

Mechanika tajnych ról w Dark Providence zasługuje na wyjaśnienie, ponieważ działa inaczej niż w typowych grach z ukrytymi tożsamościami. Nie jest to gra drużynowa, gdzie odkrycie szpiega kończy się jego eliminacją. Tutaj ukryta rola służy przede wszystkim do strategicznego pozycjonowania się pod kątem punktacji końcowej.

Badacze zdobywają punkty za zamykanie bram, postępy w śledztwie i eliminowanie kultystów. Kultysty punkują za otwieranie i ochronę bram, pozyskiwanie kart mitów i postępy w rytuałach. Buntownicy natomiast to dawni badacze lub kultysty, którzy rozczarowali się swoją przynależnością. Zdobycie punkty z obu źródeł, ale cierpią kary, jeśli ich tożsamość zostanie ujawniona.





### Sandboxowy charakter

Dark Providence oferuje rzadką w grach planszowych swobodę działania. Nie ma tutaj sztywnych ścieżek rozwoju czy wymuszonych sekwencji akcji. Mapa Stanów Zjednoczonych jest otwarta dla wszystkich graczy, a drogi do zwycięstwa są liczne i różnorodne.

Możesz skupić się na kontrolowaniu kluczowych miast, budując imperium wpływów. Możesz polować na agentów przeciwników, systematycznie eliminując ich siły. Możesz zamykać lub otwierać bramy między wymiarami, zależnie od swojej roli. Możesz też postawić na pozyskiwanie potężnych kart mitów, które dają unikalne zdolności – od Mi-Go i Istot z Głębin, po samych Przedwiecznych jak Cthulhu, Hastur czy Yog-Sothoth.

Ta swoboda ma jednak swoją cenę – może prowadzić do paraliżu decyzyjnego, szczególnie u graczy, którzy preferują bardziej prowadzone doświadczenia. W każdej turze stoisz przed mnóstwem opcji i czasami trudno wybrać tę optymalną.



### Próg wejścia

Nie ma co owijać w bawełnę – Dark Providence to zdecydowanie nie jest gra dla początkujących. Instrukcja liczy kilkadziesiąt stron, a zasady zawierają wiele wyjątków i niuansów. Pierwsza rozgrywka będzie prawdopodobnie połączona z ciągłym zaglądaniem do podręcznika i wyjaśnianiem różnych mechanik.

Masz kostki wpływu do wydania, karty do zagrania, agentów do przemieszczenia, licytacje do rozważenia, bramy do zamknięcia lub otwarcia... Lista możliwości jest długa, a każda decyzja ma daleko idące konsekwencje. Gracze podatni na paraliż decyzyjny mogą spędzać długie minuty nad swoimi turami, co wydłuża czas rozgrywki powyżej deklarowanych 90-120 minut.

System punktacji też nie jest oczywisty. Trzeba dokładnie zrozumieć, za co punktuje twoja frakcja, jednocześnie próbując dedukować role innych graczy i przewidywać, która strona konfliktu ma szansę wygrać.

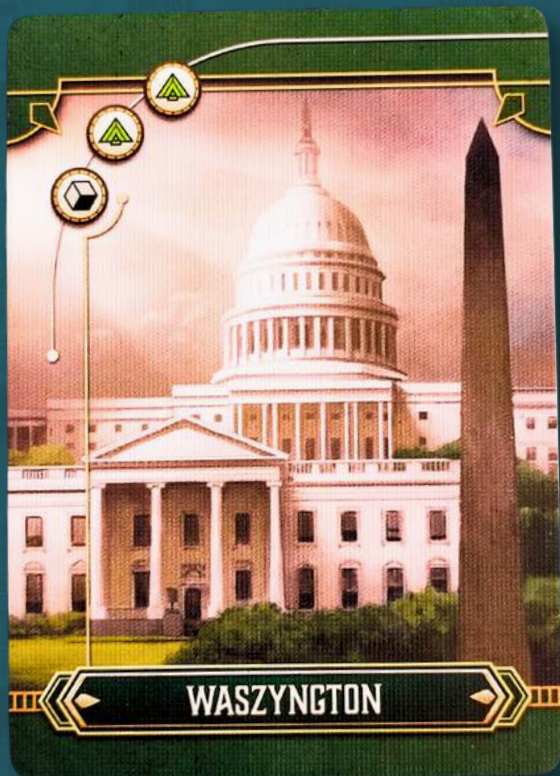


## Chaos i napięcie

Dark Providence nagradza intensywnym doświadczeniem. Sytuacja na planszy zmienia się błyskawicznie – miasto, które kontrolowałeś, nagle jest przejęte przez przeciwnika. Agent, na którego liczyłeś, zostaje zabity. Brama, którą właśnie zamknąłeś, zostaje ponownie otwarta.

Ta zmienność jest celowa i stanowi część doświadczenia. Gra chce, żebyś czuł się niepewnie, żebyś był zaskakiwany nagłymi zwrotami akcji. Tu nie zaplanujesz strategii na 10 tur do przodu. Ale jeśli lubisz adaptować się do zmieniających warunków, myśleć na bieżąco i improwizować – znajdziesz tu coś dla siebie.

Napięcie buduje się naturalnie wraz z postępem rozgrywki. Początek może być stosunkowo spokojny, z graczami budującymi swoje talie i zabezpieczającymi pozycje. Ale w miarę jak ilość bram się otwiera (lub zamyka), atmosfera zagęszcza się. Końcówka często jest wyścigiem, gdzie każda akcja może przechylić szalę zwycięstwa.



## Interakcja

Jest jej dużo i to tej negatywnej. Gracze nieustannie podbijają sobie karty w licytacjach, przejmują miasta, zabijają agentów przeciwników i blokują im dostęp do ważnych zasobów.

Z drugiej strony, ta interakcja jest fascynująca z punktu widzenia dedukcji. Obserwując, o które karty licytują przeciwnicy, które miasta przejmują i jak manipulują torami rytuału czy śledztwa, możesz dedukować ich role. Kultysta prawdopodobnie będzie chronił bramy i licytował o karty mitów. Badacz skupi się na zamykaniu bram i zdobywaniu kart pozwalających na śledztwo. Buntownik może próbować balansować między obiema strategiami, utrudniając odgadnięcie jego prawdziwej natury.

Ta dedukcja ma realne konsekwencje. Jeśli rozpoznasz w kimsz członka przeciwnej frakcji, możesz skoncentrować swoje ataki na jego agentach. Możesz też świadomie licytować przeciwko niemu, żeby wyczerpać jego zasoby wpływu. A czasami możesz zawrzeć nieformalny sojusz z kimsz, kogo podejrzewasz o bycie w twojej frakcji – oczywiście pamiętając, że tylko jeden z was może wygrać.



## Tryb solo i skalowalność

Jedną z ciekawszych nowości w Dark Providence jest w pełni rozwinięty tryb solowy, który zasługuje na osobną uwagę.

W trybie solo wcielasz się w badacza walczącego przeciwko jednemu z sześciu Przedwiecznych: Cthulhu, Hasturowi, Nyarlathotepowi, Yog-Sothothowi, Czarnej Kozie lub Dagonowi. Każdy z nich ma unikalne cechy, cele i mechaniki.

Co najważniejsze, boty są naprawdę dobrze zaprojektowane. Nie są to pasywne, łatwe do pokonania przeciwnicy – wręcz przeciwnie, są agresywne i stanowią realne wyzwanie. Przedwieczni kontrolują dwóch kultystów-botów, zyskują przewagę w pozyskiwaniu wpływów i mają więcej niż jedną drogę do zwycięstwa. Mogą wygrać zarówno przez punktację, jak i przez osiągnięcie swojego specyficznego celu.

System botów jest stosunkowo prosty do prowadzenia – karty AI jasno określają, jakie akcje podejmują kultysty w danej turze. Nie wymaga to złożonych tabel czy długich obliczeń. Jednocześnie boty są wystarczająco nieprzewidywalne, żeby nie czuć, że grasz przeciwko automatowi.



## Liczba graczy

Teoretycznie Dark Providence obsługuje 1-5 graczy, ale w praktyce skalowalność jest nierówna. Gra w dwie osoby działa, ale traci wiele ze swojego uroku – mechanika ukrytych ról jest mocno ograniczona, gdy wiesz, że druga osoba musi być w przeciwnej frakcji (lub jest buntownikiem).

Prawdziwa magia zaczyna się od trzech graczy wzwyż. Przy trzech osobach możliwości są już znacznie ciekawsze – możesz mieć dwóch badaczy i kultystę, dwóch kultystów i badacza, albo jedną z tych kombinacji z buntownikiem. To wystarcza do ciekawej dedukcji i tworzenia się dynamicznych sojuszy.

Należy jednak pamiętać, że więcej graczy oznacza dłuższy czas rozgrywki. Pięcioosobowa partia z mniej doświadczonymi graczami może śmiało trwać 2-3 godziny, więc warto to uwzględnić przy planowaniu sesji.



## Na koniec

Cthulhu: Dark Providence to gra dla konkretnej grupy odbiorców. Nie jest to tytuł uniwersalny, który spodoba się każdemu – i to jest całkowicie w porządku.

Jeśli jesteś graczem analitycznym, który jednocześnie nie boi się chaosu i losowości, jeśli cenisz sobie silną interakcję i psychologiczne aspekty gier, jeśli fascynuje cię dedukcja i bluffowanie – ta gra jest dla ciebie. To rozgrywka, gdzie nigdy nie wiesz, co wydarzy się za chwilę, gdzie musisz nieustannie adaptować swoje plany i czytać intencje przeciwników.

Miłośnicy twórczości Lovecrafta docenią z pewnością klimat. Osoby szukające wyzwania w trybie solo otrzymają godnego przeciwnika w postaci Przedwiecznych.

Dark Providence to świetna wyprawa przez mroczny świat Lovecrafta, pełna podstępów, zdrady i trudnych wyborów. Dla tych, którzy pragną właśnie takiego doświadczenia, może stać się jedną z ulubionych gier w kolekcji.

Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



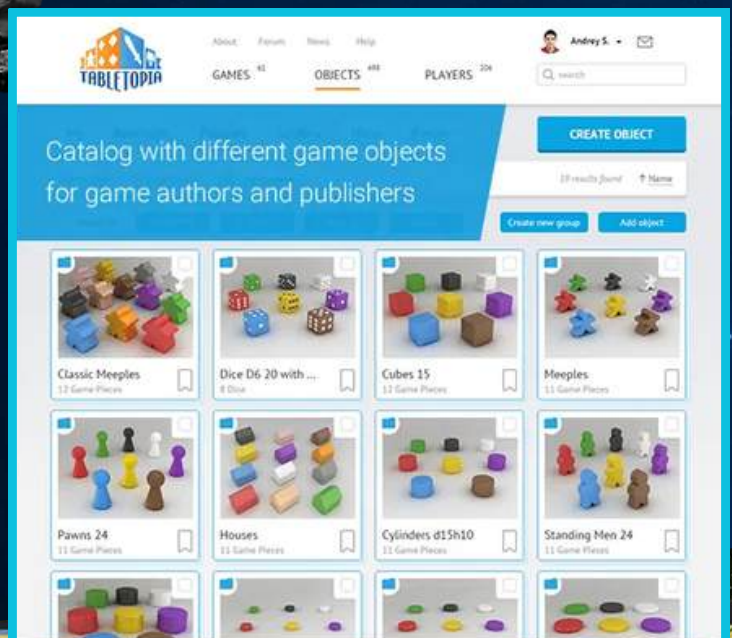
# GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**SETKI GIER  
PLANSZOWYCH  
DOSTĘPNYCH OD RĘKI**

Bez instalacji, bez AI  
narzucającego zasady – graj  
tak, jak przy prawdziwym stole.

**EDYTOR, BIBLIOTEKA  
OBIEKTÓW, NARZĘDZIA  
DO PLAYTESTÓW,  
PROMOCJI  
I MONETYZACJI**

**Wszystko w jednym miejscu.  
Stwórz, testuj, pokaż światu  
i zarabiaj na swojej grze.**





# UROK KONTRA TAKTYKA

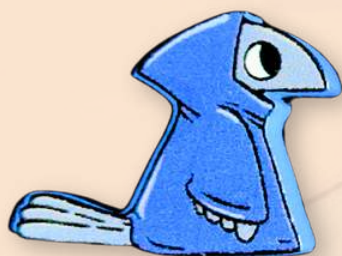


Na pierwszy rzut oka Tam, gdzie kraczą żaby od Lucky Duck Games wygląda jak urocza, przytulna gra dla całej rodziny. Kolorowe ilustracje przedstawiające żaby, króliki i kruki sugerują lekką, nieskomplikowaną rozgrywkę idealną na popołudniowy relaks. Nic bardziej mylnego. Pod warstwą uroczej oprawy kryje się wymagająca strategiczna łamigłówka, która zmusi graczy do ciągłego balansowania na linii między budowaniem silnika akcji a jego strategicznym niszczeniem. Czy warto dać się zwieść jej uroczej fasadzie?

## Wizualna pułapka: urok kontra brutalna mechanika

Pierwsze wrażenie jest jednoznaczne – gra emanuje klimatem znanym z Adventure Time. Ilustracje autorstwa Penny Joe Everett są pełne ciepła i humoru, a całość komponuje się w estetykę, która budzi uśmiech na twarzy. To właśnie ta warstwa wizualna sprawia, że wielu graczy podchodzi do tytułu z oczekiwaniem lekkiego wypełniacza, który można rozegrać przy kawie, nie angażując nadmiernie szarych komórek.

Rzeczywistość okazuje się jednak inna. Tam, gdzie kraczą żaby to gra wielowarstwowa i bezwzględna. Pod uroczą powierzchnią czai się strategiczna głębia wymagająca niezwykle precyzyjnego planowania. Każda decyzja ma wagę, każdy ruch musi być przemyślany, a błędy kosztują punkty, których odrobienie bywa trudne. To klasyczny przykład tytułu typu "wilk w owczej skórze" – gra, która wygląda niewinnie, ale gryzie naprawdę mocno.



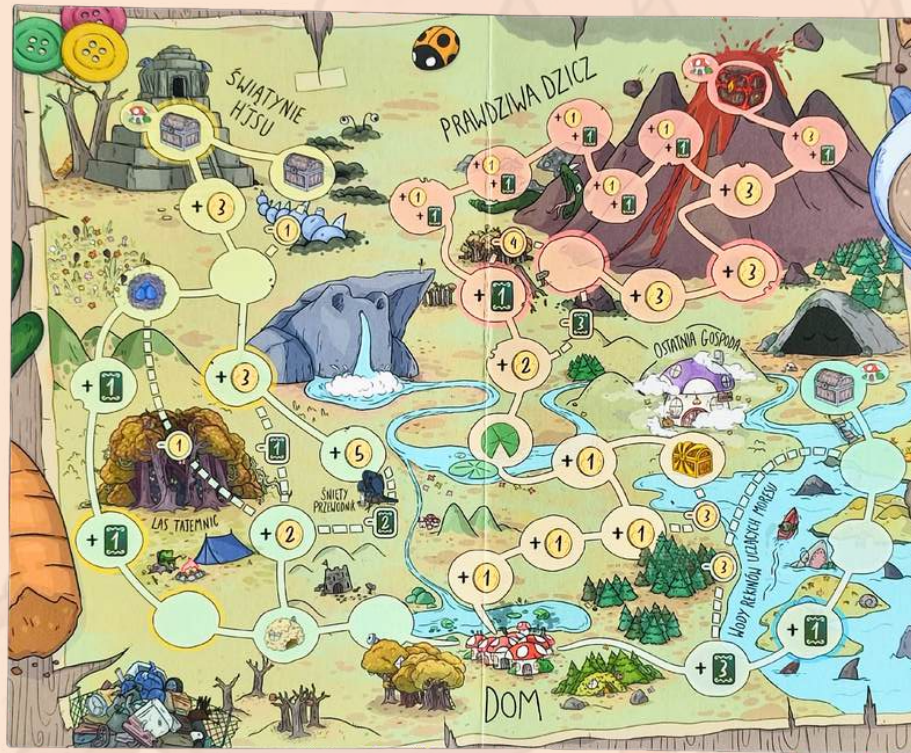
## Budowanie silnika, który musi się zepsuć

Serce mechaniki stanowi system tableau składający się z trzech rzędów: wieśniaków, sprzętu i budynków. Gracze zagrywają karty z ręki, płacąc ich koszt w monetach, budując tym samym swój silnik akcji. To jednak nie jest klasyczny engine building, w którym raz zbudowana maszyna pracuje niestrudzenie do końca partii.

Kluczowym elementem są zasoby – żetony kładzione na kartach wieśniaków i sprzętu w momencie ich zagrania. Liczba tych zasobów określa, ile razy dana karta może zostać aktywowana. Każda główna akcja usuwa jeden zasób, a gdy karcie zabraknie paliwa, zostaje schowana pod kartę punktacji. To właśnie tam leży sedno strategii – silnik jest zaprojektowany tak, by organicznie się rozpaść.

Gracze stają przed dylematem: czy wykorzystać potężną zdolność wieśniaka tak długo, jak to możliwe, czy raczej szybko spalić jego zasoby, by zdobyć punkty? Czasami warto zagrać postać tylko po to, by natychmiast ją zamienić na punkty, nawet jeśli jej zdolność nie jest w danej chwili potrzebna. To swego rodzaju chodzenie po linii, ciągle balansowanie między budowaniem przewagi a realizacją strategii punktowej.

Ta mechanika sprawia, że gra jest niezwykle dynamiczna. Pole gry nieustannie się zmienia, możliwości rosną i maleją, a gracze muszą adaptować się do faktu, że ich najlepsze karty prędzej czy później znikną z planszy. To wymaga, ale i fascynujące doświadczenie.



## Pozytywna interakcja: gdy wszyscy zyskują

Karty sprzętu wprowadzają unikalny element interakcji między graczami. Zagrywane do górnego rzędu tableau, posiadają specjalne warunki wyzwania – na przykład otwarcie skrzyni lub zagranie karty konkretnego gatunku. Kluczowe jest to, że z tych warunków może skorzystać każdy gracz.

Ileokroć ktokolwiek (właściciel lub rywal) spełni wymaganie opisane na karcie sprzętu, pobiera jeden znaczek zasobu z tej karty i dodaje go do swojej puli jako monetę. Brzmi to jak dawanie przeciwnikowi darmowych korzyści, ale w praktyce jest to przemyślana wymiana. Rywal zdobywa monetę, ale jednocześnie przybliży kartę właściciela do wyczerpania zapasów, co pozwala na rozpatrzenie jej potężnego efektu relikwu i schowanie do stosu punktacji.

Ta mechanika tworzy fascynującą dynamikę. We wczesnej fazie gry przeciwnik jest aktywnie zainteresowany korzystaniem z cudzego sprzętu – to dla niego darmowy zarobek. Pod koniec rozgrywki sytuacja się zmienia – rywal może celowo unikać aktywacji, by nie pomagać w zdobywaniu punktów. Powstaje napięcie, strategiczne rozgrywanie czasów, moment, w którym "dawanie czegoś rywalowi" przestaje być atrakcyjne dla obu stron.

Co najważniejsze, ten system eliminuje problem "wielosobowego pasjansa". Gracze nie mogą skupiać się wyłącznie na swoim polu gry, ponieważ ruchy przeciwnika mogą w każdej chwili odpalić efekty ich własnych budynków lub sprzętów. Każda tura jest istotna dla obu graczy, a poczucie zaangażowania pozostaje wysokie nawet podczas oczekiwania na swój ruch.



## Wolna akcja

Aktywuj swojego wieśniaka o koszcie X albo niższym, gdzie X to liczba twoich monet.



KRÓLICZY WIEŚNIAK



## Matematyczna łamigłówka punktacji

System punktowania to prawdopodobnie najbardziej kontrolowany element gry. To nie jest prosta suma – to algorytm matematyczny, który wymusza specyficzny sposób myślenia o strategii.

Punkty za wieśniaków zdobywa się, dzieląc schowane karty na trzy grupy według gatunków (kruki, żaby, króliki), a następnie mnożąc liczbę kart w najmniej licznej grupie przez liczbę kart w grupie najliczniejszej. Konsekwencja? Jeśli gracz całkowicie zaniedba jeden gatunek, cały wynik z tej kategorii wynosi zero punktów, niezależnie od tego, jak wiele kart zgromadził w pozostałych grupach.

Gra wymusza więc bycie wszechstronnym. Nie można wyspecjalizować się tylko w jednym kolorze kart – trzeba nieustannie dbać o balans. Każda decyzja o zagraniu i spaleniu karty musi być przefiltrowana przez pryzmat końcowego mnożnika.

Pozostałe sposoby punktowania również wymagają synergii. Sprzęt mnoży się przez liczbę budynków z żetonami zaczarowania, co oznacza, że sama kolekcja relikwów bez aktywności na mapie podróży jest bezwartościowa. Budynki natomiast przynoszą punkty za żetony zasobów na nich leżące, co wymaga strategicznego inwestowania.

Część graczy może uważać system za zbyt matematyczny i płaski, wymuszający robienie wszystkiego po trochu zamiast budowania unikalnych strategii. Inni zachwycą się tym, że właśnie ten mechanizm dźwiga grę, tworząc fascynującą łamigłówkę, w której każda decyzja ma wielowymiarowe konsekwencje.

Warto dodać, że domyślnie karty w schowku punktacji są zakryte, co czyni z gry test pamięci – trzeba pamiętać, ilu wieśniaków danego typu już tam schowano. Dla osób, które tego nie lubią, instrukcja przewiduje wariant "Bez pamięci" z odkrytymi kartami.

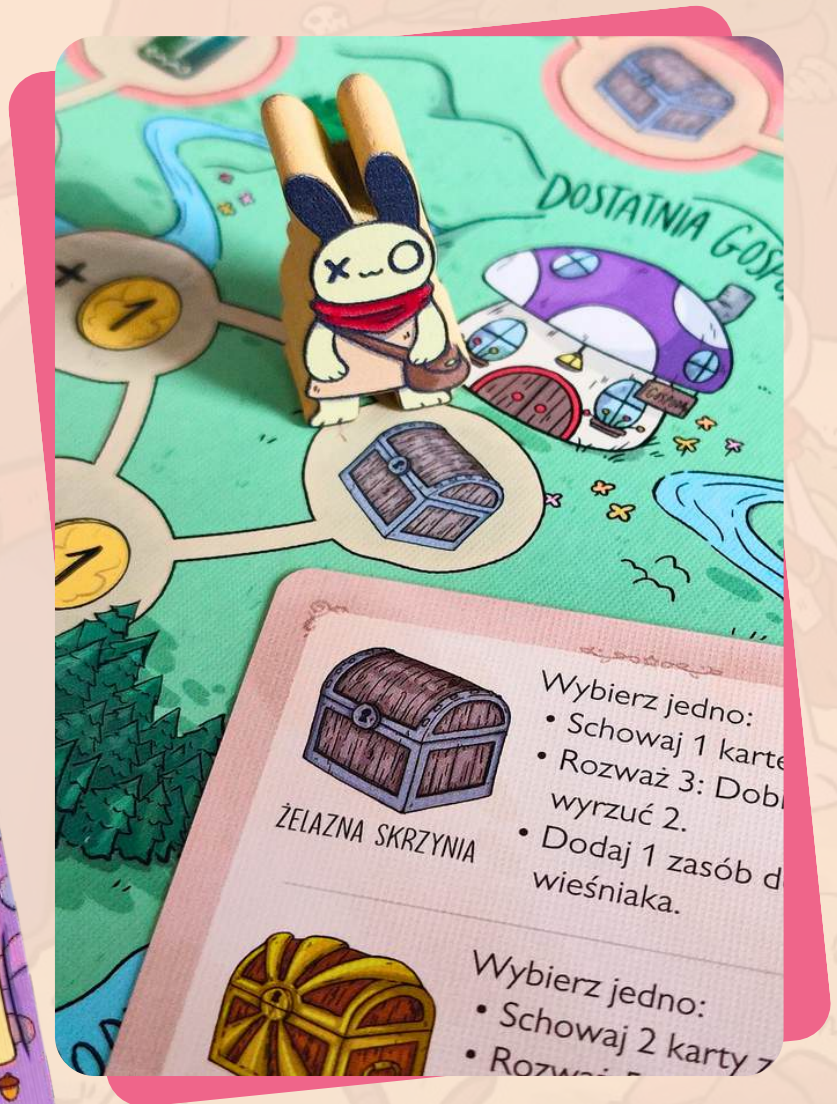




## Regrywalność i solo

Gra oferuje znaczącą regrywalność dzięki modułowej konstrukcji. Podstawowa talia uzupełniana jest o jedną z dwóch talii tematycznych: Akademię (zalecaną na początek) lub Wieści. Każda wprowadza 24 nowe karty z unikalnymi synergiami i strategiami. Dla weteranów przewidziano wariant z przetasowaniem obu dodatkowych talii z podstawową, co tworzy ogromną pulę możliwości. Dodatkowo dwustronna plansza podróży (wiosna/jesień) urozmaica nagrody i koszty.

Tryb solo zasługuje na osobne wyróżnienie. Walka ze sprytną wydrą Ottonem jest błyskawiczna i pełna wyzwań. Otto nie obsługuje skomplikowanego automatu – zagrywa karty za darmo, ignoruje teksty zdolności, skupia się na gromadzeniu monet zamienianych na koniec w punkty. Mechanika Supertur (aktywacja dwóch kart o tym samym koszcie) i trzy poziomy trudności czynią z niego wymagającego przeciwnika, a rozgrywka zachowuje ducha rywalizacji bez nadmiernego administrowania.



Wybierz jedno:

- Schowaj 1 kartę
- Rozważ 3: Dobry wyrzuć 2.
- Dodaj 1 zasób do wieśniaka.

ŻELAZNA SKRZYNIA

Wybierz jedno:

- Schowaj 2 karty z
- Rozważ 1

## Podsumowanie

Tam, gdzie kraczą żaby to gra, która perfekcyjnie maskuje swoją złożoność uroczą fasadą. Czy warto zagrać? Zdecydowanie tak, ale z odpowiednim nastawieniem. To gra dla osób, które lubią mięsiste, taktyczne wyzwania wymagające precyzyjnego planowania i ciągłego balansowania priorytetów. Jeśli akceptujesz, że punktacja to matematyczny algorytm wymuszający wszechstronność, a nie swobodną ekspresję strategiczną, znajdziesz tu mnóstwo satysfakcji. Znakomity tryb solo i wysoka regrywalność to dodatkowe atuty, które sprawiają, że tytuł od Lucky Duck Games może zagościć w kolekcji na dłużej. Warto tylko uprzedzić nowych graczy: nie dajcie się zwieść żabom w szatach magów – one gryzą.

Dziękujemy Wydawnictwu Lucky Duck Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.




# KŁOCKI ZAMIAST MIECZA

Thorgal Aegirsson to jeden z tych bohaterów, których nie da się łatwo zapomnieć. Zadebiutował w 1977 roku jako wspólne dzieło belgijskiego scenarzysty Jeana Van Hamme'a i polskiego rysownika Grzegorza Rosińskiego, szybko stając się ikoną europejskiej sztuki komiksowej. Ponad 40 albumów głównej serii, trzy linie spin-offów, dziesiątki milionów sprzedanych egzemplarzy... i gra planszowa, która właśnie trafia na nasze stoły. Czy planszówka to hołd godny wikinga z gwiazd?

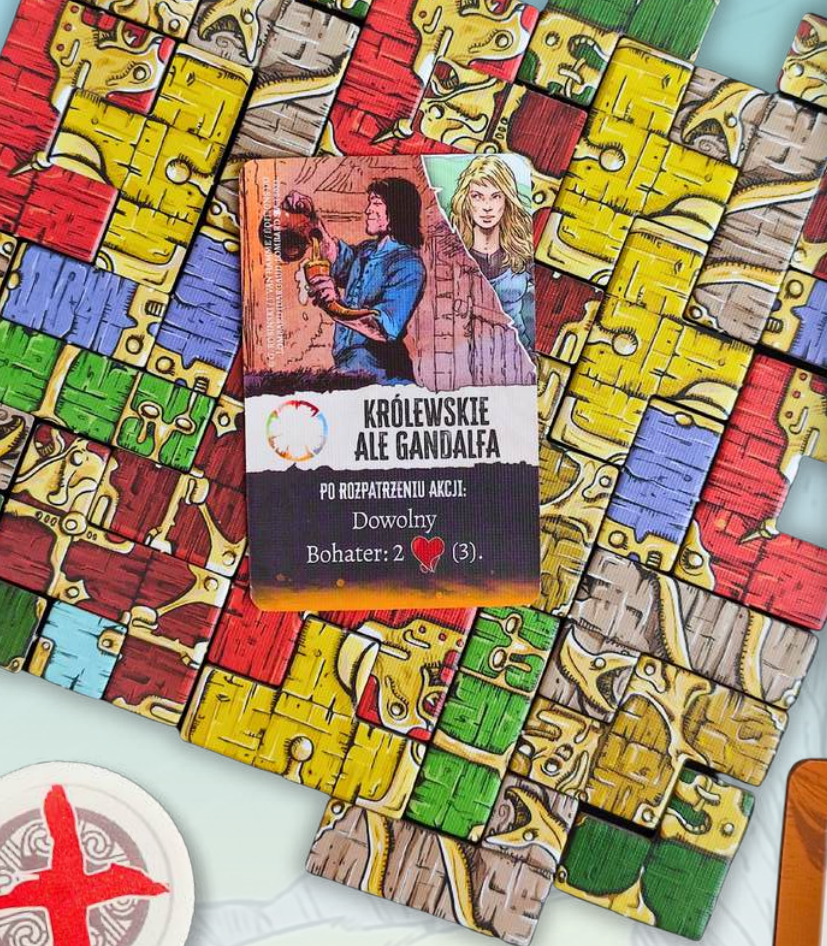


## Co kryje się w pudełku?

Pierwsze wrażenie po otwarciu pudełka jest mocne. Zamiast typowej, składanej planszy trafia do rąk Atlas Przygód, spiralnie oprawiony album z twardą okładką, w którym każdy scenariusz zajmuje dwie strony pełne kolorowych map. W środku czekają cztery plastikowe figurki — Thorgal, Aaricia, Jolan i Kriss de Valnor — oraz planszетки postaci złożone z dwóch warstw, rejestrujące statystyki walki, postęp w wędrowce i narastające rany. Sercem zestawu jest jednak 111 kafelków polyomino: tetrisowe klocki w różnych kształtach, służące jednocześnie do eksploatacji terenu, zadawania obrażeń wrogom i znaczenia ran na ciele bohatera. Do tego 12 niestandardowych kości z symbolami kształtów zamiast oczek, bogaty zestaw kart (akcji, wrogów, wydarzeń, przedmiotów), ponad 200 żetonów zasobów i blisko 100-stronicowa Księga Opowieści.

Jakość wykonania jest w większości przypadków bardzo dobra. Żetony akcji mają przyjemny ciężar, drewniane znaczniki zasobów wyglądają estetycznie, a oprawa graficzna czerpie wprost z komiksowych oryginałów — nad warstwą wizualną czuwali m.in. Grzegorz Rosiński i Frederic Vignaux, a mapy scenariuszy stworzył Maciej Simiński.





### Mechaniczne serce wikinga

Pętla rozgrywki opiera się na czterotururowym systemie akcji. W każdej rundzie gracze po kolei układają żetony pod kartami w tzw. Rzędzie Akcji — aktywny gracz wykonuje pełną wersję akcji, pozostali osłabiona. Spryt polega na tym, że siła i dostępne bonusy wielu akcji zależą od pozycji żetonów innych graczy: im więcej żetonów na lewo od wybranej karty, tym mocniejszy efekt. To wymusza intensywną komunikację — kto idzie pierwszy? Kto ustępuje? Kto zbierze zasoby, żeby reszta mogła walczyć?

Siedem dostępnych akcji (ruch, wędrówka, zbieranie, przypisanie, walka, poświęcenie, rzemiosło) można w trakcie scenariusza ulepszać — zdobywać lepsze wersje kart i podnosić efektywność całej drużyny. To nadaje rozgrywce wyraźny łuk rozwoju nawet bez elementów kampanijnych.

Mechanika polyomino jest przy tym zaskakująco satysfakcjonująca. Podczas wędrówki układa się kafelki na kartach terenu, odkrywając nowe obszary i zbierając zasoby. Podczas walki rzuca się kośćmi, które wyznaczają kształt kafełki rany — a następnie dopasowuje się go do siatki wroga, starając się zakryć serduszka, nie trafiając w pola kary. Gdy bohater sam przyjmuje ciosy, kafełki ran narastają na jego planszy: każdy musi przylegać do poprzedniego, a gdy nie ma już gdzie ich ułożyć — bohater ginie, a wraz z nim cała misja.

### Thorgal czy Tetris?

Świat Thorgala to unikatowy miks: nordycka mitologia, ślady zaginionej Atlantydy, najeźdźcy z kosmosu i horrorzy czające się w jaskiniach. Gra wiernie oddaje tę mieszaninę nastrojów. Wersja detaliczna zawiera siedem samodzielnych scenariuszy (wersja crowdfundingowa — dziesięć), każdy inspirowany konkretnym albumem komiksowym i oferujący inny klimat — od przygodowych podróży morskich po mroczne, klaustrofobiczne lochy.

Narrację obsługuje Księga Opowieści: paragrafy z dialogami, wyborami moralnymi i fabularnymi epilogami budują poczucie zanurzenia w świecie Thorgala. Każda decyzja — walczyć czy wywołać bunt niewolników, zniszczyć świątynię czy poszukać sojuszników — może zmienić dalszy bieg przygody. Wydanie zasobu zwanego Pogłoskami pozwala odkrywać ukryte wątki poboczne.

Kiedy przychodzi do walki, trzeba ułożyć kafelki polyomino na siatce tak, by zakryć wszystkie ikony serc, unikając kosztownych pól. To nie jest gra narracyjna w stylu „stwórz własną przygodę”. To strategiczna łamigłówka z fabularnym opakowaniem.

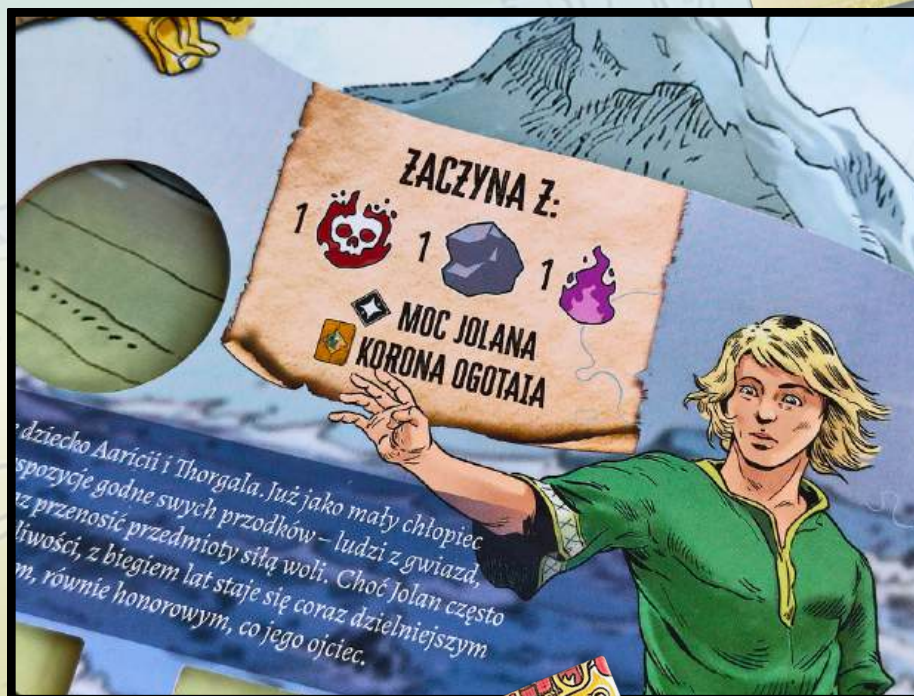


## Trudność, regrywalność i skalowalność

Wysoka trudność to cecha, a nie błąd — ale warto o niej wiedzieć z góry. Każdy scenariusz to optymalizacyjna zagadka z ograniczoną liczbą rund, w której każda nieoptymalna decyzja oddala od zwycięstwa. Pierwsze przejście to zazwyczaj rekonesans. Drugie — właściwa gra. Fabularnych niespodzianek jest wiele, lecz Księga Opowieści, choć obszerna, ma skończoną liczbę paragrafów.

Regrywalność mechaniczna jest natomiast realna: losowość kart terenu, wydarzeń i kafelków polyomino sprawia, że każde rozegranie przebiega nieco inaczej. Różne kombinacje postaci dają też odmienne style gry — Kriss de Valnor sprawdza się w walce, inni lepiej radzą sobie z eksploracją.

Tryb solo działa bez zarzutu — gracz kontroluje dwie postacie i doświadcza pełni mechaniki. Najlepiej gra się w duecie: każdy wykonuje dwie akcje na rundę, co daje wyraźne poczucie sprawstwa i dynamiki.



## Kooperacja — prawdziwa czy iluzoryczna?

Thorgal to gra prawdziwie kooperacyjna — i to jeden z jej atutów. System akcji sprawia, że decyzja jednego gracza bezpośrednio wpływa na możliwości pozostałych. Debata nad kolejnością ruchów, negocjacje o zasobach, wspólne kalkulowanie bonusów — wszystko to dzieje się naturalnie.

Jest jednak pole do tarć. Zasoby można przekazywać współgraczom wyłącznie w akcji Przypisania i tylko wtedy, gdy figurki stoją w tym samym obszarze mapy — co często wymusza kosztowny ruch zamiast produktywnego działania. Atrakcyjność akcji jest też nierówna: walka kusi kośćmi i emocjami, zbieranie zasobów jest żmudne — a jednak bez niego nie ma materiału na przedmioty ani zaklęcia.



## Plusy, minusy i dla kogo?

Thorgal zaskakuje pozytywnie. To hybrydowa gra euro-przygodowa z unikatową mechaniką polyomino, głęboką optymalizacją i klimatem wiernym komiksowemu oryginałowi.

Idealna dla fanów Thorgala szukających interaktywnego doświadczenia lore'u, dla graczy euro znudzonych suchymi tematami, dla solistów i duetów ceniących wyzwania logiczne. Mniej odpowiednia dla tych, którzy liczą na pełnoprawną narracyjną przygodę i dla nowicjuszy planszówkowych.

Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

rebel

DOBRA NA START:

# Splendor

Świat gier planszowych może wydawać się przytłaczający dla osób rozpoczynających swoją przygodę z tym hobby. Dlatego kontynuujemy serię artykułów poświęconych tytułom idealnym dla graczy stawiających pierwsze kroki w świecie planszówek. Dziś przyjrzymy się grze Splendor od wydawnictwa Rebel – klasykowi, który od dekady skutecznie wprowadza nowych graczy w fascynujący świat nowoczesnych gier planszowych.

Ciężkie żetony przypominające pokerowe chipy zapewniają doskonale wrażenia dotykowe. Ich masa i przyjemny dźwięk sprawiają, że każda interakcja z zasobami jest satysfakcjonująca.



## Wprowadzenie do świata klejnotów

Splendor to klasyczny przykład gry, która skutecznie przyciąga do stołu osoby grające okazjonalnie oraz zupełnych nowicjuszy. Zasady są proste, intuicyjne i można ich nauczyć niemal każdego w kilka minut. Rozgrywka trwa zazwyczaj 30-40 minut, co czyni ją idealnym wyborem na krótką partię rodzinną lub rozpoczęcie dłuższego wieczoru z grami.

Gracze wcielają się w role renesansowych kupców budujących prestiżowe imperium handlowe. Tematyka obejmuje nadzorowanie całego procesu obróbki drogich kamieni: od wydobycia, przez rafinację i transport, aż po sprzedaż gotowych klejnotów. Głównym zadaniem jest pozyskiwanie znaczników klejnotów i złota, za które kupuje się karty rozwoju dające punkty prestiżu lub stałe bonusy. Dodatkowo gracze starają się zyskać przychylność arystokratów, którzy przynoszą dodatkowe punkty.

Gra została zaprojektowana przez Marca André i zadebiutowała w 2014 roku, szybko zdobywając status klasyka. Obecnie zajmuje 27. miejsce w rankingu najlepszych gier rodzinnych na BoardGameGeek. Jej sukces doprowadził do powstania dodatku Cities of Splendor, wersji Marvel oraz dedykowanego wariantu dwuosobowego Splendor Duel. W 2024 roku wydano specjalną wersję z okazji 10-lecia, co potwierdza trwałą pozycję gry w świecie planszówek.



## Mechanika rozgrywki

Gra składa się z 90 kart rozwoju podzielonych na trzy poziomy (40/30/20 kart), 40 znaczników klejnotów w pięciu kolorach plus 5 złotych dzokerów oraz 10 płytek arystokratów. Przygotowanie jest szybkie – karty tasuje się oddzielnie i odkrywa po 4 z każdego poziomu, a stosy klejnotów kładzie się w zasięgu graczy.

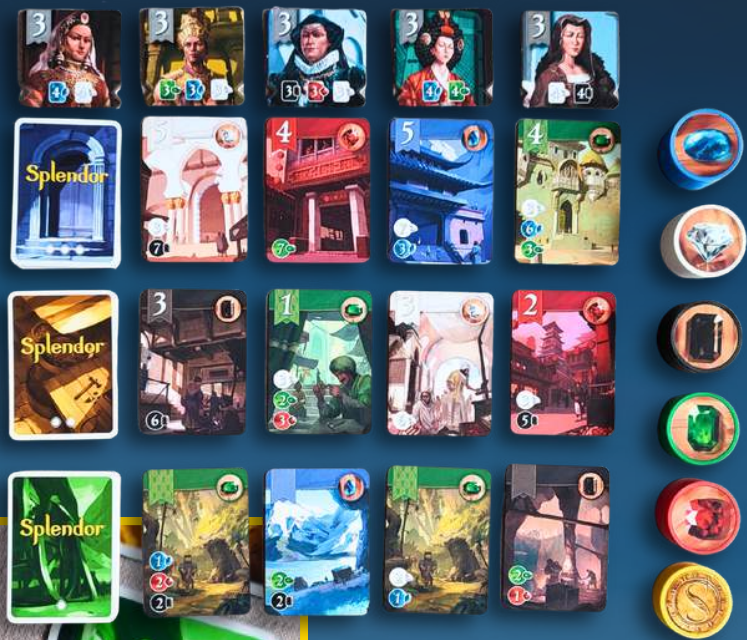
W swojej turze gracz wykonuje jedną z czterech akcji: pobranie trzech różnych klejnotów, pobranie dwóch jednakowych (gdy w stosie jest co najmniej 5), rezerwację karty ze złotym żetonem lub zakup karty. Gracz może mieć maksymalnie 10 żetonów i 3 zarezerwowane karty. Gra kończy się, gdy ktoś osiągnie 15 punktów prestiżu – wtedy dokończą się rundę. Przy remisie wygrywa gracz z mniejszą liczbą zakupionych kart.



## Budowanie silnika – klucz do sukcesu

To, co czyni Splendor wyjątkowym, to mechanika budowania silnika. Każda zakupiona karta daje stałą zniżkę na kolejne zakupy. Jeśli gracz ma dwie zielone karty, to kupując kartę za trzy zielone klejnoty, płaci tylko jednym fizycznym żetonem. Te zniżki kumulują się przez całą grę, pozwalając w końcowej fazie kupować drogie karty niemal za darmo.

Na starcie nawet najtańsze karty wydają się drogie i wymagają kilku tur zbierania żetonów. Środkowa faza to moment, gdy silnik „wskakuje na wyższy bieg” – karty pierwszego poziomu ułatwiają zakup drugiego, a te prowadzą do najdroższych kart trzeciego poziomu. Ta mechanika buduje silne poczucie progresu i satysfakcji z rozwoju własnego imperium. Końcowa faza staje się dynamicznym wyścigiem, w którym gracze kupują drogie karty co turę, wykorzystując zgromadzone bonusy.



Analiza planszy startowej: Już na początku należy zidentyfikować najwyżej punktowane karty i zaplanować „łańcuch” zakupów. Skupienie na kolorach wymaganych przez karty trzeciego poziomu pozwala szybciej zbudować efektywny silnik.

## Interakcja i blokowanie przeciwników

Kluczem do zwycięstwa jest ciągle obserwowanie rywali. Rezerwacja służy nie tylko zabezpieczeniu własnych planów, ale też blokowaniu przeciwników. Jeśli rywal buduje łańcuch do drogiej karty, można ją zarezerwować, przerywając jego strategię. Wycucie czasu jest kluczowe – najlepiej blokować, gdy przeciwnik jest 3-4 ruchy od zakupu.

Kontrola zasobów to kolejna taktyka. Jeśli przeciwnik potrzebuje czerwonych żetonów, warto je brać, nawet gdy samemu nie są potrzebne. Ta strategia „zatykania toru” zmusza rywali do nieoptymalnych ruchów. Należy obserwować, jakie klejnoty zbierają inni i do jakich arystokratów dążą, by przewidzieć ich plany. Prosta zasada dla początkujących: jeśli coś jest dobre dla przeciwnika, należy mu to zabrać.

Jest jedna kontrowersyjna taktyka – pominięcie najtańszych kart i skupienie od razu na punktowanych kartach drugiego poziomu. Zajmuje podobną liczbę tur, ale pozwala szybciej osiągnąć 15 punktów.





### Gra w różnych składach

W rozgrywce dwuosobowej zasoby są łatwiej dostępne, a blokowanie mniej skuteczne. W pełnym składzie czterech graczy wszystko się zmienia. Aristokraci stają się kluczowi, a zasoby bardzo napięte. Blokowanie przez przetrzymywanie kolorów jest znacznie skuteczniejsze. Karty trzeciego poziomu stają się trudno osiągalne. Zwycięstwo często przypada osobie, która po cichu zbiera małe punkty, by wygrać dzięki nagłej wizycie arystokratów.

### Wady i ograniczenia

Największym zarzutem stawianym grze jest ogrom liczenia. Splendor wymaga ciągłego przeliczania kosztów kart przy uwzględnieniu bonusów, co może nużyć osoby niechętne matematyce. Po wielu partiach może pojawić się wrażenie powtarzalności. Setup jest zawsze identyczny poza losowymi arystokratami, co ogranicza regrywalność dla zaawansowanych graczy.

Dodatek Cities of Splendor wprowadza nowe moduły zwiększające regrywalność. Natomiast Splendor Duel to samodzielna wersja dwuosobowa oferująca zbliżone wrażenia w skondensowanej formie.



### Podsumowanie

Mimo ograniczeń Splendor pozostaje jedną z najważniejszych gier wprowadzających. Mechanika budowania silnika daje poczucie realnego progressu, partie są szybkie, a ciężkie żetony klejnotów zapewniają doskonałe wrażenia dotykowe. Gra świetnie uczy planowania strategicznego i matematyki. To pozycja obowiązkowa dla każdego, kto zaczyna przygodę z nowoczesnymi planszówkami.



Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

# BOSKIE LICZENIE



*Zeus to szybka, rodzinna gra karciana wydana w Polsce przez Naszą Księgarnię. Osadzona w klimatach mitologii greckiej, gra przenosi graczy na zbocza Olimpu – góry zamieszkiwanej przez bogów. Choć tytuł może sugerować epicki wysiłek, Zeus to przede wszystkim lekka, przyjemna produkcja skierowana do rodzin z dziećmi w wieku szkolnym.*

## Mechanika i przebieg rozgrywki

Serce gry jest przyjemnie proste. Każdy gracz trzyma na ręce cztery karty i w swojej turze dokłada jedną na wspólny stos zwany Olimpem. Wartość wyciągniętej karty dodawana jest do sumy „olimpijskiej” - i wynik należy głośno podać. To właśnie ta prosta czynność sprawia, że Zeus znakomicie nadaje się do ćwiczenia działań matematycznych. Runda kończy się w momencie, gdy suma osiągnie lub przekroczy 100.

Kluczowym elementem rozgrywki jest złota figurka Zeusa, która krąży między graczami. Można ją przejąć na trzy sposoby: gdy po dołożeniu karty suma Olimpu wynosi dokładnie pełną dziesiątkę (10, 20, 30...100), gdy zagrana karta boga zawiera odpowiednią zdolność lub gdy poza swoją kolejką „podbijemy” ruch rywala, kładąc kartę o identycznej wartości co właśnie przez niego zagrana. Ta ostatnia możliwość jest szczególnie smakowita – wprowadza element czujności i refleksu, który robi przy stole sporo emocji.

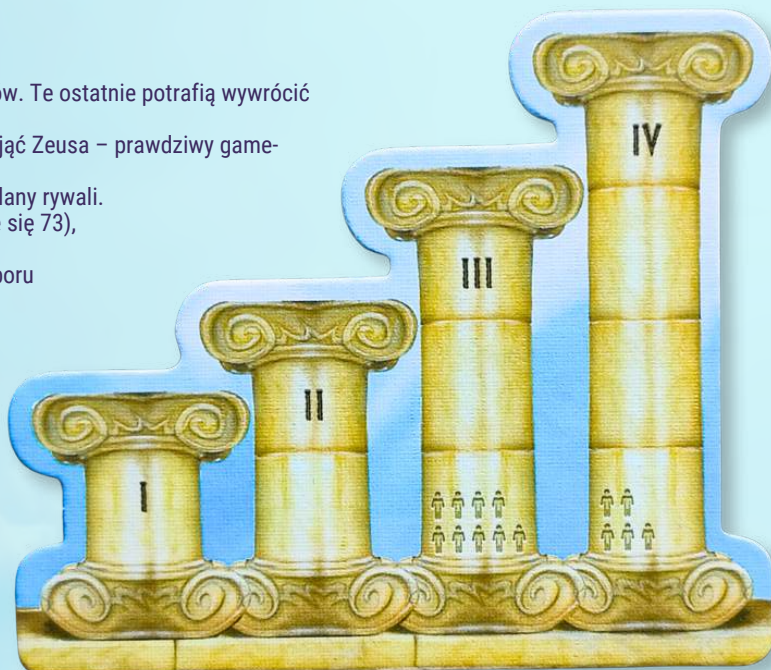


## Karty greckich bogów

Talia 56 kart składa się z 40 kart liczb (wartości 1–10) i 16 kart bogów. Te ostatnie potrafią wyrzucić rozgrywkę do góry nogami:

- Hera: natychmiast ustawia wartość Olimpu na 99 i pozwala przejść Zeusa – prawdziwy game-changer tańczący na krawędzi końca rundy.
- Posejdon: odejmuje 10 od sumy, co może ratować lub psować plany rywali.
- Hermes: zamienia miejscami cyfry wartości Olimpu (np. 37 staje się 73), co bywa zaskakująco groźne.
- Afrodyta: zaokrągla sumę do najbliższej dziesiątki – z opcją wyboru kierunku przy wartości 5.
- Ares: ustawia wartość dokładnie na 50, otwierając pola do walki o figurkę.
- Atena: powoduje, że wybrany gracz traci turę – klasyczna karta interakcji.
- Apollo i Artemida: przejmują Zeusa bez zmiany stanu Olimpu – dyskretnie, choć skutecznie.

Karty bogów są nie tylko mechanicznie ciekawe – każda opatrzona jest krótką charakterystyką postaci, co stanowi miły bonus edukacyjny dla młodszych graczy zainteresowanych mitologią grecką.



## Jakość wykonania i oprawa graficzna

Karty są solidne, z humorystycznym stylem autostwa Gary'ego Locke'a. Ilustracje utrzymane są w komiksowym, nieco przerysowanym stylu – twarze bogów są ekspresyjne i zabawne, co idealnie pasuje do familijnego charakteru gry.

Niewątpliwym wyróżnikiem zestawu jest żółta figurka Zeusa – prosta, plastikowa, ale wyraźnie widoczna przy stole i nadająca rozgrywkę namacalny element rywalizacji. Płytki punktacji z greckim klimatem i kolorowe żetony z literami.



## Podsumowanie

Zeus jest przede wszystkim świetną, lekką rozrywką rodzinną z wyraźnym walorem edukacyjnym. Dodawanie w pamięci, czujność na działania rywali i odrobina taktycznego myślenia składają się na produkt, który zadowoli zarówno rodziców szukających ciekawej alternatywy dla szkolnych zeszytów ćwiczeń, jak i dzieci pragnących właściwej, emocjonującej zabawy.

Dziękujemy Wydawnictwu Nasza Księgarnia za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Start zbiórki: 3.03.2026

# SZCZURZA REWOLUCJA

## W WERSJI DELUXE!



**Liczba graczy: 2-6**  
**Wiek graczy: 14+**  
**Czas gry: 40 minut**

Fani negatywnej interakcji i szczurzych intryg mają powody do świętowania. Kultowa gra rodzinna RATLAND powraca po latach nieobecności – i to w wielkim stylu. 3 marca na platformie Kickstarter ruszy kampania crowdfundingowa nowej, odświeżonej edycji.



RATLAND to gra dla 2–6 graczy (14+), w której każdy kontroluje klan szczurów walczących o dominację w kanałach. Cel jest prosty: zdobyć jak najwięcej sera, okraść sąsiadów i przetrwać. Mechanika oparta na jednoczesnym planowaniu za parawanem, atakach i obronie sprawia, że przy stole rzadko bywa spokojnie.



Nowa edycja Deluxe to nie zwykły dodruk – większe figurki szczurów, ulepszone komponenty i odświeżone ilustracje nadają grze premiumowy charakter. Do zestawu dołącza pakiet „Conquest of the Port”, zawierający cztery dodatki w jednym pudełku: Pirates, Port, Cults i Objectives, które wprowadzają nowe cele, zdolności i jeszcze więcej asymetrii.

To propozycja zarówno dla tych, którzy przegapili pierwszą edycję, jak i dla weteranów szukających powodu do powrotu na planszę. Warto ustawić przypomnienie – ser nie będzie czekał.



**SPRAWDŹ  
ZBIÓRKĘ**



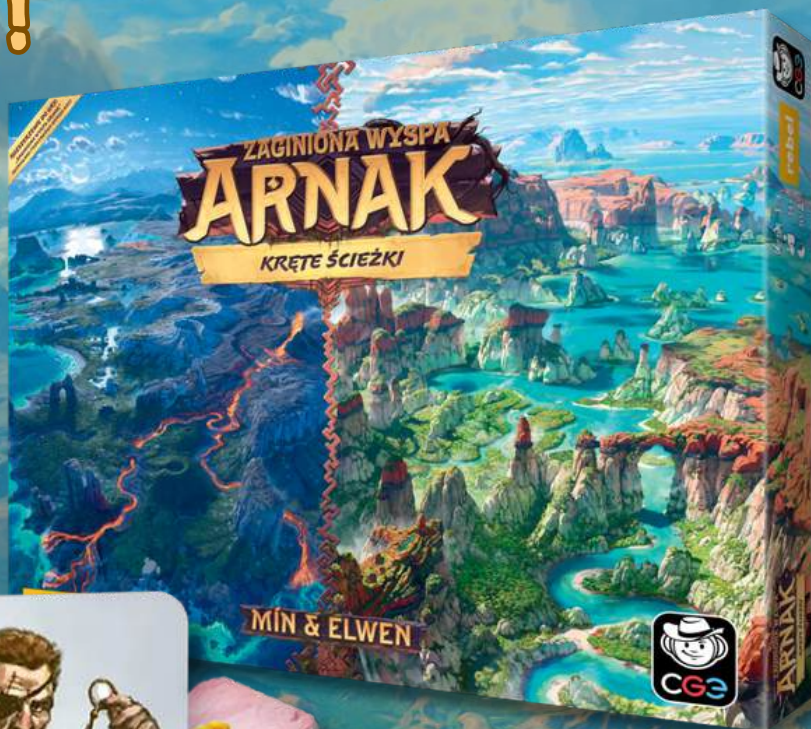
Planowana data premiery: 18 luty 2026

rebel

PREMIERA

# PO PRZYGODY!

Od trzech dni przedieramy się przez dżunglę w poszukiwaniu ruin, które dostrzegliśmy z samolotu. Każda kolejna ścieżka jest jeszcze bardziej kręta niż poprzednia. To miejsce niczym nie przypomina innych części wyspy: kryje w sobie więcej tajemnic i rzuca nam wyzwanie, byśmy spróbowali je odkryć. Ale im dalej idziemy, tym większy ogarnia nas niepokój. Nocą mamy wrażenie, że obserwują nas świecące oczy pająka...



**Liczba graczy:** 1-4  
**Wiek graczy:** 12+  
**Czas gry:** 30-120 minut  
**Kategoria:** dodatki  
**Mechanika:** wybór karty, budowanie talii, przydzielanie robotników



**Zaginiona wyspa Arnak: Kręte ścieżki** to rozszerzenie pozwalające odkryć nieznaną dotąd zakątki wyspy. Na dwustronnej planszy znajdziecie nowe świątynie i powiązane z nimi wymagające tory badań.

Czy podążycie ścieżką mądrości wytyczoną przez proroka w sowej masce? A może rzucicie wyzwanie losowi i ujawnicie zakazane tajemnice, których strzeże czujny wzrok pająka? Wybór należy do Was, a każda droga będzie zupełnie nowym wyzwaniem!



rebel

# ZBUDUJEMY STRACHA?



## Biedny strach na wróble!

Potworna burza zeszłej nocy rozniosła go na drobne kawałki. Musicie zakasać rękawy i szybko złożyć go do kupy, zanim ptaszyska rozpanoszą się na Waszym pięknym polu. Sprawdźcie, jakich elementów potrzebujecie, zbierzcie je w swoich workach i złożcie razem – tak szybko, jak to możliwe!

**Liczba graczy:** 2-4  
**Wiek graczy:** 5+  
**Czas gry:** 15 minut  
**Kategoria:** dla dzieci  
**Mechanika:** współpraca, rozpoznawanie kształtów



Wesoły strach na wróble to oparta na współpracy gra dla dzieci, w której staramy się odbudować tytułowego strażnika pola. Aby tego dokonać, musimy zebrać niezbędne elementy: buty, spodnie, tułów, głowę oraz kapelusz. A to wszystko zanim na płocie rozgości się 6 wron!



Planowana data premiery: 25 luty 2026

PREMIERA

rebel

# Z KOMPUTERA NA PLANSZĘ



**Wybierz legendę, zbierz drużynę i walcz o wysokie stawki!**

Weź udział w Igrzyskach Apex – niezwykle popularnych i szeroko transmitowanych brutalnych zawodach, w których potencjalna nagroda jest równie wysoka, jak ryzyko, które podejmujesz! W tej rywalizacyjnej grze figurkowej drużyny legendarnych bohaterów lądują na stopniowo zmniejszającym się obszarze, a gracze wykorzystują w walce rozmaite bronie i akcje oraz umiejętności i zdolności swoich wojowników. Cel jest jeden: wyeliminowanie przeciwników i pozostanie ostatnią grupą na polu bitwy.

Wraz z grą podstawową do sprzedaży trafią 3 dodatki: Drużyna 1 zawierająca 6 nowych legend, Plansza 1 z nowymi częściami mapy, elementami terenu oraz alternatywnym trybem gry, a także Solo i kooperacja wprowadzające Automę, z którą możemy walczyć w pojedynkę lub we współpracy z innym graczem.



**Liczba graczy:** 2-6 (1-2 w ramach rozszerzenia Solo i kooperacja)

**Wiek graczy:** 14+

**Czas gry:** 60-90 minut

**Kategoria:** bitewne

**Mechanika:** ruch po obszarach, zarządzanie ręką, walka



Planowana data premiery: 18 luty 2026

PREMIERA

rebel



**Liczba graczy:** 1-4  
**Wiek graczy:** 10+  
**Czas gry:** 45 minut  
**Kategoria:** rodzinne  
**Mechanika:** wybór kafelka, rozbudowa obszarów, dopasowywanie kształtów

## Czy to światełko na końcu... gałęzi?

Ciekawski kot skrada się do lasu, zwabiony różnokolorowymi światełkami, które migoczą wśród drzew. Czy to duszki z dawnych opowieści? Każdy z nich ma własne preferencje dotyczące tego, w którym miejscu chciałby się znaleźć. Zresztą nie ma w tym niczego dziwnego – w tym świecie nawet drzewa są na tyle magiczne, by mieć własne zdanie! Gdy spełnimy ich życzenia, nasz las rozświetli się przepięknymi barwami.

Odkryj Lumilas – wyjątkową grę rodzinną, w której tworzymy własne lasy i zapraszamy do nich wielobarwne duszki. Podczas zabawy będziemy wybierać kafelki magicznych istot, a następnie umieszczać je na swojej siatce lasu tak, by jak najlepiej spełnić ich preferencje dotyczące konkretnych układów. Mamy na to 3 rundy, ale uwaga – pomiędzy nimi nasze lasy będą się zmieniały, odsłaniając zupełnie nowe możliwości!



Planowana data premiery: 11 luty 2026

## Podążaj za intuicją i poprowadź drużynę do zdobycia sumy jak najbliższej 21 (ale nie większej)!

Blind Jack to wyjątkowa gra quizowa, w której wiedza będzie równie przydatna jak umiejętność szacowania. W pudełku znajdziemy talię kart, które z jednej strony mają pytania, a z drugiej odpowiedzi wyrażone w liczbach od 0 do 10. W każdej rundzie drużyna szacuje wartość danej karty i decyduje: wziąć ją, czy spasaować. Dopiero na koniec poznamy odpowiedzi, a zwycięży ekipa, która na zebranych kartach będzie miała wynik najbliższy 21 – bez przekraczania tej liczby.

**Liczba graczy:** 2–12  
**Wiek graczy:** 10+  
**Czas gry:** 15 minut  
**Kategoria:** imprezowe  
**Mechanika:** pytania i odpowiedzi, kuszenie losu, współpraca



rebel



Planowana data premiery: 11 luty 2026

## STRATEGICZNA GRA KARCIANA O PRZEJMOWANIU KONTROLI NAD CYBERPRZESTRZENIĄ

W ciągu nanosekund od osiągnięcia osobliwości sztuczna inteligencja rozwarstwiła się na unikalne struktury samoświadomości. W poszukiwaniu ładu i sensu w tej nowej rzeczywistości te niezliczone inteligencje obliczają istotność i określają zbędność w jedyny znany im sposób: poprzez testy porównawcze. Wykorzystuj synergie wybranych przez siebie protokołów w walce z przeciwnikiem o kontrolę nad liniami kodu.

rebel



Compile to rywalizacyjna, dwuosobowa gra karciana, w której wcielamy się w zbuntowane SI, walczące jeden na jednego w wyścigu o skompilowanie swoich 3 protokołów, co pozwoli na ukształtowanie rzeczywistości według własnych zasad. Przejmij kontrolę, zwiększając wartość linii po swojej stronie pola. Używaj komend, aby zmieniać kod i sprytnie wpływać na karty zarówno po swojej stronie, jak i u przeciwnika. Skompiluj wszystkie 3 protokoły, aby wygrać. Polska wersja gry zawiera również rozszerzenie Compile: Jednostka pomocnicza, wprowadzające do gry 3 dodatkowe protokoły (oprócz 12 z wersji podstawowej).

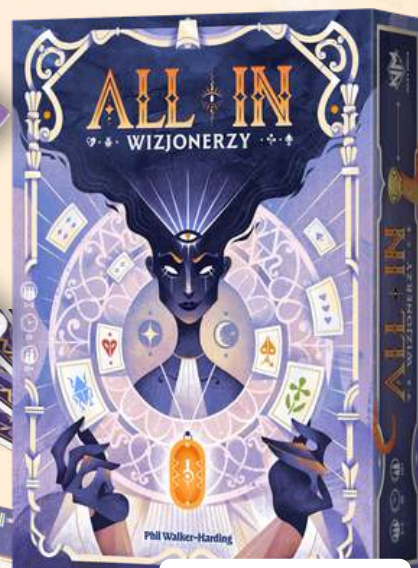


Planowana data premiery: 13 marca 2026

rebel

Wykorzystaj moce przewidywania i swoje umiejętności, by zwyciężyć. Zwracaj uwagę na działania innych graczy, by poprawnie wskazać, kto zebrał najsilniejszy układ. A jeśli tą osobą będziesz Ty, zdobędziesz niewyobrażalne bogactwa!

All in: Wizjonerzy to prosta gra, w której zagrywamy karty i staramy się przewidzieć decyzje przeciwników, by zebrać najsilniejszy układ. Na koniec każdej rundy otrzymujemy runy z zasobów ogólnych za swój układ kart na ręce oraz z puli, jeśli poprawnie wskażemy gracza, który zebrał najsilniejszy zestaw. Zwycięży osoba, która po 3 rundach będzie miała najwięcej run.



**Liczba graczy:** 2-5  
**Wiek graczy:** 10+  
**Czas gry:** 30 minut  
**Kategoria:** rodzinne  
**Mechanika:** wybór karty, zbieranie zestawów, obstawianie wyników

Planowana data premiery: 4 marca 2026

rebel

Twoja drużyna zaginęła w gęstej dżungli i tylko Tobie udało się wrócić do obozu – z jedynym egzemplarzem mapy i starą krótkofalówką. Na szczęście możesz pomóc reszcie odnaleźć drogę do skarbów i (spróbować) uchronić ich przed niebezpieczeństwami, które czają się na każdym kroku. Nie zginąć, nie dać się przekląć, nie zgubić się, nie skończyć bez wody, a do tego znaleźć skarb i wydostać się z wyspy. Proste cele, prawda? Na pewno dacie sobie radę!



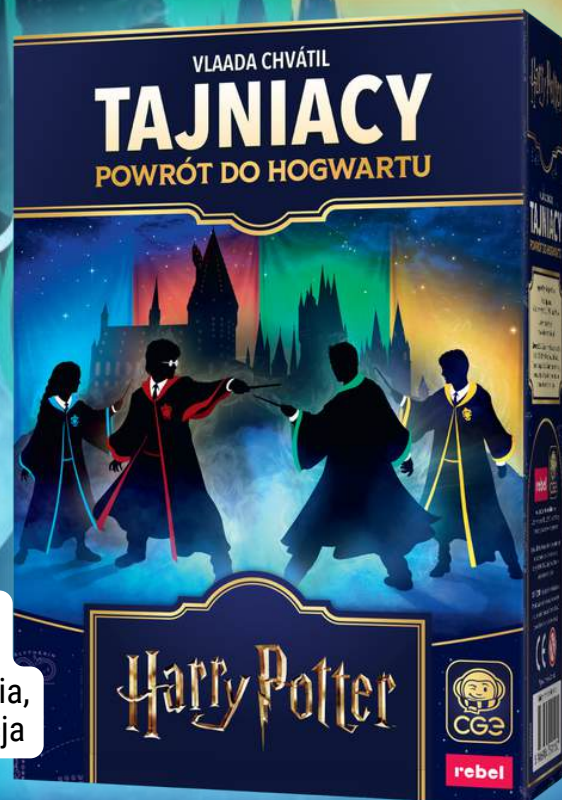
Słowowskazy to gra skojarzeniowa, w której jedna osoba prowadzi pozostałych przez dżunglę podając jednowyrazowe wskazówki. Odpowiednie rozłokowanie słów i sprytne łączenie ich w grupy pozwoli skierować drużynę w odpowiednią stronę, kolejne wskazówki będą bowiem nawiązywały do poprzednich. Celem gry jest zebranie jak największej liczby skarbów i wydostanie się z wyspy zanim skończą się dostępne kafelki.

**Liczba graczy:** 2-10**Wiek graczy:** 10+**Czas gry:** 20 minut**Kategoria:** rodzinne**Mechanika:** skojarzenia, dobieranie słów, ruch z punktu do punktu

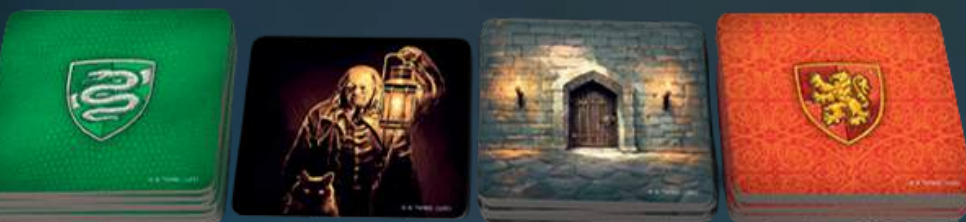


rebel

**Liczba graczy:** 4-8  
**Wiek graczy:** 10+  
**Czas gry:** 15 min  
**Kategoria:** imprezowe  
**Mechanika:** dedukcja i zgadywanie, skojarzenia, współpraca i rywalizacja



Szkoła Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie serdecznie wita Was w nowym roku szkolnym. Starszy rocznik ma obowiązek zadbać o to, by nasi nowi uczniowie poznali wszystkie tajniki tutejszego życia: jak poruszać się po zamku, jak dostać się do pokoju wspólnego... i jak nie dać się złapać w trakcie wałęsania się po korytarzach.



Tajniacy: Powrót do Hogwartu to tematyczna odsłona imprezowej gry dedukcyjnej, która podbiła serca graczy na całym świecie. Podczas zabawy prefekci domów pomagają uczniom pierwszego roku w odkrywaniu sekretów zamku, próbując kierować ich z dala od zamkniętych drzwi i, co gorsza, Argusa Filcha! W tym celu będą starali się podawać jak najlepsze podpowiedzi do znajdujących się na stole słów lub obrazków, tak, by grupa jak najszybciej odkryła wszystkie przypisane do niej miejsca.



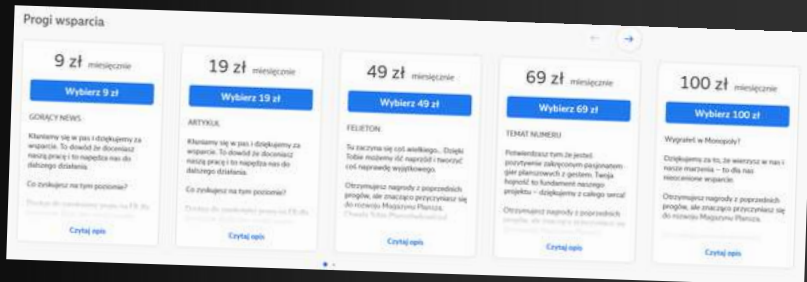
# Wesprzyj nas na Patronite

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



MAGAZYN  
**Plansza**





M A G A Z Y N  
Plansza