

Plansza



CZERWIEC 2025

nr. 05

TEMAT NUMERU

HUBWORLD AIDALON

TITAN ZERO • WYWIAD MIASTA MARZEŃ
BOARD GAME PRO LEAGUE POLSKA
PODWODNI ŁOWCY • BACKGAMMON
SUBMACHINE • ZAPOWIEDZI ALBI



Czerwcowe odkrycia i łatwiejszy dostęp



Drodzy Czytelnicy,

Czerwiec w Magazynie Plansza nabiera rozpędu – przed Wami najświeższy numer pełen kuszących nowości i sentymentalnych powrotów!

Zaczynamy od epickiej podróży po Hubworld: Aidalon, gdzie magiczne krainy spotykają się z taktycznym wyzwaniem. Następnie przenosimy się do futurystycznego świata w Titan Zero, by poczuć chłód i żar rywalizacji. W rozmowie z twórcami Miasta Marzeń odkryjecie kulisy projektowania idealnej metropolii. Odkryjcie także zmienne oblicze eksploracji głębin w Podwodnych Łowcach, a w Retro Recenzji powspominamy klasyczny Backgammon – grę, która przetrwała wieki. Miłośnikom przygódówek polecamy recenzję Submachine, a w dziale zapowiedzi zajrzyjcie do nadchodzących premier Albi. Na koniec – ekskluzywny wywiad z organizatorami Board Game Pro League Polska, którzy zdradzają plany na sezon turniejowy.

Od teraz Magazyn Plansza czyta się jeszcze wygodniej online. Zapraszamy do czytania, przesyłania dalej i odkrywania pasjonujących tekstów w każdej chwili, gdzie tylko chcecie.

Niech czerwiec obfituje w nowe gry, wciągające rozgrywki i niezapomniane emocje przy planszy!

“

Od teraz Magazyn Plansza czyta się jeszcze wygodniej online. Zapraszamy do klikania i przesyłania dalej.

Miłego czytania!

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Michalak



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



Spiś Treści

- 04 HUBWORLD AIDALON TEMAT NUMERU
- 06 FLAMECRAFT: DUALS ZAPOWIEDŹ
- 08 TITAN ZERO NEWS
- 10 WYWIAD Z TWÓRCAMI MIASTA MARZEŃ
- 13 PODWODNI ŁOWCY ZAPOWIEDŹ
- 14 BACKGAMMON RETRO RECENZJA
- 16 SUBMACHINE RECENZJA
- 19 ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE ALBI
- 22 WYWIAD Z BOARD GAMEPRO LEAGUE POLSKA
- 24 BOJOWOCE PREMIERA



13



19



10



24



16

HUBWORLD AIDALON

Hubworld: Aidalon to karciana gra dla 2-4 osób od studia Earthborne Games. Trafiamy do galaktycznego miasta przyszłości, gdzie rządzi wielka korporacja – Kolektyw. Ty wcielasz się w Poszukiwacza. Twoim celem? Zbudować sieć, zdobyć agentów przeciwnika i nie dać się złapać. Gra błyskawicznie zdobyła finansowanie – w zaledwie 1 dzień i 6 godzin. Brzmi nieźle, prawda?

Strona kampanii na
Gamefound

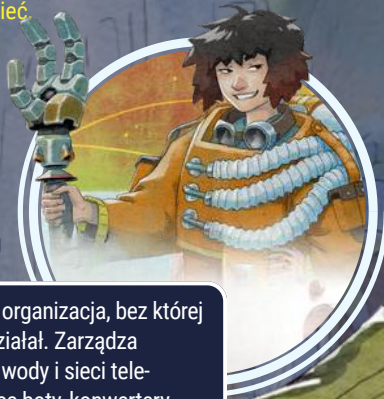


KOLEKTYW

Kolektyw to międzygalaktyczny korporacyjny rząd, który kontroluje Aidalon. Dzięki swojej technologii portali i systemowi międzyplanetarnych przejść mają niemal pełną władzę nad handlem między światami.

OMNIWORKS

Omniworks to potężna organizacja, bez której Aidalon Prime by nie działał. Zarządza wszystkim – od prądu, wody i sieci tele-malowej, po sprzątające boty, konwertery energii i dozowniki jedzenia w każdym domu. Bez niej miasto po prostu by stanęło.

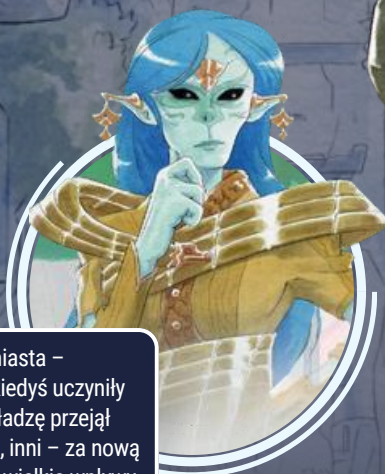


Świat gry

też robi robotę. Aidalon to miasto pełne starych rodzin, korporacji, buntowników i ludzi, którzy nie chcą słuchać Kolektywu. Czuć klimat.

STARY AIDALON

"Stary Aidalon" to nazwa dla dawnych elit miasta – bogatych rodzin i starych korporacji, które kiedyś uczyniły z Aidalonu tętniące życiem centrum. Gdy władzę przejął Kolektyw, część z nich uznała to za porażkę, inni – za nową szansę. Jedno się nie zmieniło: wciąż mają wielkie wpływy i są gotowi ich użyć.



SZCZĄTKI

"Szczątki" to określenie ludzi, którzy nie podporządkowali się Kolektywowi – wolni myśliciele, przemysłowcy, włóczędzy i zwykli obywatele. Znają ofertę Kolektywu, ale jej nie przyjmują. Chcą po prostu żyć po swojemu, z dala od biurokratycznej kontroli korporacyjnej władzy.



Plansza to siatka 3x3. Na niej układasz karty: Źródła, Przeszkody i Agentów. Każda z nich ma inne zadanie.



Do tego dochodzą unikalni **Poszukiwacze**. Każdy ma inne zdolności, które wpływają na twoją strategię.

ROZGRYWKA

Są też **Momenty** – jednorazowe akcje, które mogą wszystko zmienić. Idealne na zaskoczenie przeciwnika. Wygrywasz, jeśli zdobędziesz trzech agentów przeciwnika. Ale musisz uważać, żeby nie stracić swoich!

Źródła dają ci karty i walutę – Odlamki. Dzięki nim możesz robić więcej. Przeszkody bronią twojej siatki. Zatrzymują wrogów albo prowadzą ich w pułapkę. Agenci to najważniejsze postaci – chcesz chronić swoich i przejąć cudzych.



POSZUKIWACZ



Kluczowa karta rozgrywki. Wybór Poszukiwacza jest istotny, ponieważ jego wyjątkowe i potężne umiejętności określają Twoją strategię podczas gry.

ŹRÓDŁO



Źródła to różne miejsca i ludzie, którzy pomagają - przyjaciele, kryjówki czy przypadkowi sąsiedzi. Ich głównym zadaniem jest dostarczanie potrzebnych rzeczy: nowych kart do gry i odłamków (czyli pieniędzy w grze). Dzięki nim budujesz swoją ekonomię i możesz robić więcej ruchów podczas rozgrywki.

PRZESZKODA



Przeszkody to obrona, która chroni twoich Agentów przed przeciwnikami. Mogą to być pułapki, strażnicy, kamery czy po prostu trudne do przejścia bariery. Powstrzymują przeciwników przed infiltracją twojej sieci. Sprytnie ustawiona przeszkoda może albo całkowicie zatrzymać atak przeciwnika, albo zwać go w pułapkę, którą dla niego przygotowałeś.

„Hubworld: Aidalon” to świetna propozycja dla fanów taktycznych karcianek z klimatem. Mechanika jest prosta, ale daje sporo możliwości. Do tego ciekawy świat i mocna interakcja między graczami. Szybka, wciągająca, z pomysłem. Jeśli lubisz rywalizację i cyberpunkowe klimaty – warto spróbować!



MOMENT



Momenty to specjalne karty, których nie kładziesz na planszy jak inne karty. Zamiast tego grasz nimi od razu, żeby uzyskać różne efekty i bonusy. Mogą ci pomóc, gdy przegrywasz i potrzebujesz ratunku, albo gdy chcesz zaskoczyć przeciwnika nieoczekiwanym ruchem. Działają tylko raz, ale potrafią odmienić losy gry w ważnych momentach.

AGENT



Agenci to najważniejsze osoby w mieście Aidalon. Jako Poszukiwacz potrzebujesz ich pomocy, żeby osiągnąć swoje cele. W swojej talii masz 6 Agentów i są oni twoimi najmocniejszymi kartami. Gra kończy się gdy ktoś zdobędzie 3 Agentów przeciwnika. Twoim zadaniem jest więc chronić własnych Agentów, a jednocześnie próbować zdobyć Agentów przeciwnika.



O CO CHODZI W GRZE:

Flamecraft • DUALS •

Flamecraft: Duals to kompaktowa, dwuosobowa wersja gry, w której smoki rzemieślnicy mierzą się ze sobą w pojedynku na spryt, planowanie i odrobinę losowości. Studio **Cardboard Alchemy** odniosło wielki sukces na Kickstarterze, bo zebrali na grę ponad milion dolarów. Gracze na zmianę wyciągają smocze żetony z woreczka i umieszczają je na planszy, aktywując ich unikalne zdolności. Celem jest tworzenie wzorów, które odpowiadają kartom sklepów w ręce gracza – kto zbiera więcej punktów reputacji, ten wygrywa.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W zgrabnym pudełku znajdziemy:

- planszę do gry i dwie podstawki na karty,
- 36 żetonów smoków rzemieślników w 6 kolorach,
- 6 żetonów smoków dualnych (łączących dwa typy),
- 42 karty sklepów,
- 8 kart smoków fancy (do gry zaawansowanej),
- żeton Buddy'ego (dla specjalnego trybu),
- 6 monet,
- 2 karty pomocy,
- miniaturową fontannę i 6 kart fontanny (do trybu eksperckiego),
- woreczek na żetony i instrukcję.

JUŻ SAM KOMPONENTOWY ZESTAW POKAZUJE, ŻE GRA – CHOĆ KOMPAKTOWA – JEST **BOGATA W MOŻLIWOŚCI** I ZACHĘCA DO WIELOKROTNEGO ODKRYWANIA JEJ NA NOWO.



KAŻDA TURA W FLAMECRAFT: DUALS SKŁADA SIĘ Z TRZECH FAZ:

1. ZAGRAJ (PLAY)

– Gracz losuje żeton smoka z woreczka i umieszcza go na planszy. Może postawić go na pustym polu lub na już istniejącym stosie (maks. 3 żetony w stosie). Następnie może aktywować specjalną zdolność danego smoka (Fire Up).

2. PUNKTUJ (SCORE)

– Gracz sprawdza, czy układ smoków na planszy odpowiada któremuś z posiadanych wzorów na kartach sklepów. Jeśli tak – zdobywa kartę (i punkty reputacji). Żetony dualne można liczyć jako dowolny z dwóch typów.

3. ODŚWIEŻ (REFRESH)

– Gracz dobiera karty sklepów do ręki (maks. 2). Przed tą fazą może też wydać monetę, by wymienić karty – to przydatna opcja, gdy szukamy konkretnego układu.



Gra łączy

elementy zarządzania ręką, kontroli przestrzeni i taktycznego myślenia, a przy tym oferuje intuicyjne zasady i niezwykle przyjemną oprawę graficzną autorstwa Sandary Tang.

3



Dlaczego warto sięgnąć po Flamecraft: Duals?

1. **Przystępność** – łatwe zasady, szybki setup, krótki czas gry (ok. 20–30 minut).
2. **Głęboka decyzja** – choć tura trwa chwilę, każda decyzja ma znaczenie.
3. **Losowość z kontrolą** – żetony losujemy z worka, ale mamy sposoby na manipulację sytuacją.
4. **Estetyka** – przepiękne ilustracje i staranne wykonane komponenty.
5. **Regrywalność** – dzięki różnorodnym kartom, trybom i smokom, żadna partia nie jest taka sama.

Mechanika

budowania wzorów z ikon na planszy przypomina nieco łamigłówki logiczne, lecz w wersji rywalizacyjnej. Gracze starają się nie tylko zrealizować własne cele, ale też blokować przeciwnika i utrudniać mu układanie jego wzorów.



Podsumowanie

Małe pudełko, wielka satysfakcja

Flamecraft: Duals to znakomita pozycja dla dwóch graczy – zarówno początkujących, jak i zaawansowanych. Łączy urok graficzny, kompaktowość i sprytną mechanikę. Idealna na szybką partyjkę, ale też na głębsze strategię w wersji z fontanną i smokami. W świecie, gdzie wiele gier dwuosobowych powiela te same schematy, Flamecraft: Duals wnosi powiew świeżości – z humorem, magią i ogniem.

Jeśli lubicie gry logiczne, interakcyjne pojedynki i cudowne smocze klimaty, Flamecraft: Duals jest dokładnie tym, czego potrzebujecie na Waszej planszowej półce.



Gra karciana

PODWODNI ŁOWCY

Rusz z nami na podwodne łowy!

- rozrywka dla dzieci i dorosłych
- kompaktowy format
- szybka rozgrywka
- proste zasady gry

Gdzie kupisz?

WYDAWNICTWOGAJ.PL

oraz w popularnych sklepach z grami

Podwodni łowcy to prosta karcianka oparta na mechanikach set collection i push your luck. Jest to bardzo przyjemna gra, którą rozegracie nawet w 15 minut. Zdecydowanie polecamy do grania z dziećmi ze względu na czas trwania i zasady, które nie są nadto skomplikowane

z recenzji na blogu GryfGra

Podwodni łowcy dobrze sprawdzą się jako przerywnik pomiędzy cięższymi tytułami. Ale jeśli zagrać na koniec wieczoru – może się okazać, że wstaniecie od stołu późno w nocy. Bo trzeba się będzie odegrać. A potem jeszcze raz odegrać

Games Fanatic

TITAN ZERO

Strona kampanii na
Gamefound



TITAN: ZERO to kooperacyjna gra planszowa od King Racoon Games, której akcja rozgrywa się w świecie zagrożonym przez gigantyczne stworzenia zwane Tytanami. Gracze wcielają się w bohaterów należących do organizacji TDO (Titan Defense Organisation), którzy muszą połączyć siły, by powstrzymać Tytanów przed zniszczeniem całej planety.

Świat na krawędzi zagłady

W świecie gry TITAN: ZERO ludzkość stoi w obliczu apokaliptycznej zagłady. Gigantyczny fragment kamienia spada z nieba, podpalając atmosferę i uderzając w Europę, która zostaje całkowicie zniszczona. Z krateru wylania się ogromny lawowy ślimak, który przemieszcza się po świecie, niszcząc kolejne kontynenty. Tytan znany jako Worldshaper (Kształtujący Świat) stanowi egzystencjalne zagrożenie dla ludzkości.

ROZGRYWKA

TITAN: ZERO to gra o zarządzaniu zasobami, taktycznym planowaniu i strategicznym myśleniu. Gracze muszą współpracować, aby pokonać Tytana, zanim ten zniszczy zbyt wiele stref na planszy lub zabije trzech bohaterów.

Główne mechaniki:

- System kości** - Na początku rundy gracze rzucają kośćmi, które następnie są przydzielane do kart akcji Tytana. Każdy gracz może "ukraść" jedną kość, aby wykonać własną akcję.
- Strefy i ruch** - Plansza składa się z 12 stref (regionów Ziemi). Bohaterowie mogą przemieszczać się między nimi, korzystając z różnych kół (circles) w każdej strefie, które oferują różne korzyści.
- System obrażeń z wykorzystaniem żetonów** - Zadawanie obrażeń odbywa się poprzez losowe wyciąganie żetonów z odpowiednich woreczków (bags). Zarówno bohaterowie, jak i Tytan mają swoje woreczki z żetonami, z których niektóre zadają rany, a inne są niegroźnymi przynętami (decoy).
- Bazy TDO** - Specjalne miejsca, które zapewniają bohaterom schronienie i nie ulegają całkowitemu zniszczeniu podczas dewastacji strefy.
- Środki przeciwdziałania** (Countermeasures) - Karty reprezentujące wysiłki ludzkości w walce z Tytanem, które mogą być aktywowane w różnych strefach.

Kampania i scenariusze

Gra oferuje kampanię fabularną składającą się z sześciu epizodów, podczas których gracze walczą z Tytanem o nazwie Worldshaper:

1. **Ground Zero Europe** - Europa zostaje zniszczona, a TDO musi się zorganizować.
2. **Antarctic Crisis** - Tytan niszczy Antarktydę, powodując topnienie lodowców i globalne powodzie.
3. **Desert Defense** - Walka o obronę północnej Afryki.
4. **Varanasi Variation** - Azja jest w niebezpieczeństwie.
5. **High Noon Russia** - Tytan atakuje Rosję, a świat stoi na krawędzi.
6. **Turkish Gambit** - Ostateczna walka o przetrwanie ludzkości.

Każdy scenariusz ma unikalne zasady i wymagania dotyczące przygotowania, a sukces w scenariuszu odblokowuje nowych bohaterów do wykorzystania w kolejnych epizodach.



Podsumowanie

TITAN: ZERO to wciągająca, kooperacyjna gra planszowa oferująca epicką walkę o przetrwanie ludzkości. Dzięki unikalnym bohaterom, kampanii z narracyjną historią i zróżnicowanym mechanikom, gra zapewnia wielogodzinną rozrywkę dla graczy lubiących gry kooperacyjne z dużym naciskiem na strategię i współpracę. Klimatyczny świat zniszczony przez kosmiczne zagrożenie oraz mechaniki odzwierciedlające desperacką walkę o przetrwanie tworzą niezapomnianą przygodę planszową.

Bohaterowie

Gra oferuje różnorodnych bohaterów, każdy z unikalnymi zdolnościami:

- **DJ Kamo Flash** - Potrafi teleportować się do dowolnej lokacji na planszy
- **Capt. Blade** - Specjalista od zadawania obrażeń Tytanowi
- **Ram 32** - Robot, który może przesuwac Tytana i ignorować negatywne efekty terenu
- **Dr. Hanuman** - Otrzymuje dodatkową kość w każdej rundzie
- **Prof. Dr. R. King** - Specjalista od środków przeciwdziałania
- **Herr Schulz** - Może rozmieszczać pułapki i awaryjne kapsuły (odblokowywany w kampanii)
- **LOL_ita** - Odblokowywana w kampanii
- **Barry & Nala** - Odblokowywani w kampanii
- **The Juggler** - Odblokowywana w kampanii



Miasta marzeń

Jak powstawała gra Miasta Marzeń?

Historia zaczyna się w listopadzie 2019 roku, gdy **Steve Finn** napisał do **Phila Walkera-Hardinga** na portalu Board-GameGeek, że bardzo podobają mu się tworzone przez niego gry. Steve nie był pewien, czy dostanie jakkolwiek odpowiedź, ponieważ Phil był już wtedy dobrze znanym i szanowanym projektantem z kilkoma hitami na koncie, takimi jak *Sushi Go!* lub *Imhotep*. Steve zdobył trochę sławy dzięki swojej grze *Biblios*, jednak większość jego projektów, wydawanych przez jego własną firmę *Dr. Finn's Games* nie przebiło się do mainstreamu pomimo świetnego odbioru przez recenzentów i oddanych fanów.

Phil Walker-Harding



Steve Finn



Steve był więc mile zaskoczony, gdy Phil odpowiedział. Okazało się, że *Biblios* to jedna z jego ulubionych gier i od jakiegoś czasu bacznie obserwował poczynania Steve'a. Dwa lata później Steve zaproponował Philowi pracę nad wspólną grą, co bardzo mu się spodobało, lecz niestety w 2021 roku nie miał już czasu na kolejny projekt.

W styczniu 2022 roku to się zmieniło i współpraca nad grą ruszyła. Pierwszym krokiem było ustalenie tematu gry. Steve przedstawił 3 swoje pomysły, nad którymi pracował w ostatnim czasie: grę o układaniu przedmiotów w szafie i 2 gry o budowaniu miast, z których jedna polegała na rzucaniu kostkami, a druga na rozmieszczaniu pracowników (*worker placement*). Philowi przypadł do gustu temat budowy miast i zaproponował, aby każdy z nich zaprojektował własną grę, a następnie wspólnie podejmą decyzję, który projekt będą razem rozwijać.

Steve jako pierwszy zakończył pracę nad swoją grą i wysłał Philowi prototyp. Ten ze swoją grą nie zdążył, jednak kilka rozwiązań wymyślonych podczas pracy nad nią udało mu się wprowadzić w finalnej wersji *Cities*.

Ciekawostką jest fakt, że podczas całego procesu tworzenia gry komunikacja między autorami odbywała się wyłącznie przez e-maile. W tym czasie nie spotkali się na żywo ani wirtualnie, nie rozmawiali też ze sobą przez telefon.

Zmiany w grze

Phil wypróbował pierwszy prototyp i chociaż bardzo mu się spodobał, miał do wprowadzenia pewne poprawki. Zaproponował kilka modyfikacji w oparciu o swoje pomysły, które zrodziły się podczas pracy nad jego nieukończonym projektem.

Za sprawą Phila zmieniono liczbę przedmiotów, którą gracze mogli zdobyć podczas każdej rundy: nie tylko karty celów, fragmenty dzielnic i budynki, ale też płytki atrakcji.

Płytki atrakcji wyniosły grę na nowy poziom. Pierwotnie atrakcje były nadrukowane na fragmentach dzielnic, a w nowej wersji stały się odrębnym rodzajem płytek dostępnych dla graczy.

Chociaż Phil uważał, że oryginalny mechanizm ustalania kolejności akcji był interesujący, doszedł do wniosku, że podobny efekt można uzyskać poprzez mechanikę wysyłania robotników na planszę (worker placement). Plansza ma 4 strefy z różnymi elementami, które gracze mogą zdobywać w każdej rundzie dzięki robotnikom wysyłanym na odpowiednie pola. Wprowadzono też jedno utrudnienie: każdy gracz mógł w tej samej rundzie umieścić tylko jednego robotnika w tej samej strefie.

Stworzyło to bardzo interesującą rozgrywkę polegającą na priorytetyzowaniu swoich ruchów. Gracz mógł potrzebować konkretnego fragmentu dzielnicy oraz konkretnych budynków, musiał więc ocenić, jaka jest najlepsza kolejność pozyskiwania tych elementów w zależności od potrzeb i akcji wykonywanych przez rywali.

Na przykład, jeżeli wiesz, że twój przeciwnik bardzo potrzebuje którejś atrakcji, możesz w tym czasie wziąć kartę celu. Gdy gracz, który ma podobny cel co ty ustawił już robotnika w strefie z budynkami, wiesz już, że możesz najpierw skupić się na innej strefie.



Wprowadzenie tego prostego ograniczenia związanego z wysyłaniem robotników stworzyło właśnie ten rodzaj presji, którego Steve i Phil szukali. Musisz planować każdą rundę i priorytetyzować swoje akcje w zależności od tego, co pozostali gracze będą chcieli budować. Właśnie z tego powodu gra Cities, jak na grę, w której każdy buduje własną dzielnicę, jest tak bardzo interaktywna.

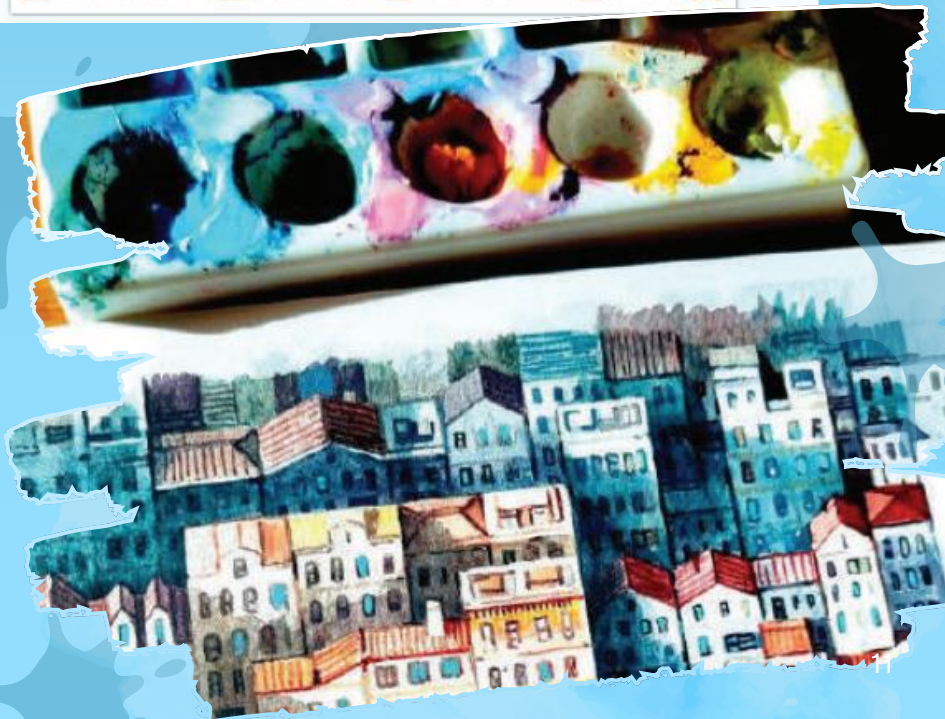
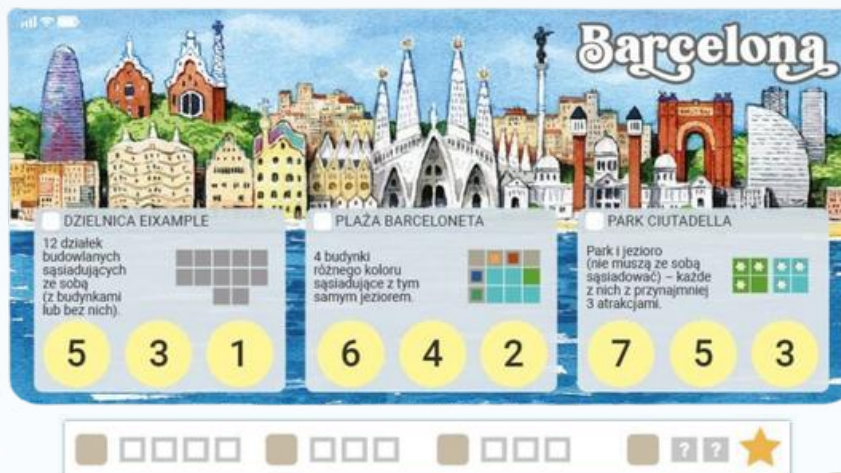
Phil dodał do gry też jeziora w celu zwiększenia różnorodności terenów. Jednak najważniejszym nowym elementem dodanym przez niego były płytki miast. Zawierają one wymagania rady miasta, wyznaczające cele dla graczy. Każda płytka jest zaprojektowana dla innego z istniejących miast i dzięki wielu dostępnym płytkom miast (każda z innymi celami) w znaczącym stopniu zwiększyła się regrywalność gry.

Na tym etapie projekt został przekazany Steve'owi. Po zagranium w tę wersję Steve był pewien, że główne założenia gry były

dobre i trzeba było przejść do wprowadzania usprawnień. W efekcie pojawiło się kilka zasadniczych pytań.

Jednym z nich był wybór kostek (budynków). W ówczesnej wersji gry każde pole budynków na planszy mieściło 3 kostki. W wyniku tego każdy gracz zawsze otrzymywałby taką samą liczbę kostek. Co więcej, mogło dojść do sytuacji, w której losowo wybrane zestawy kostek były identyczne, co negatywnie wpływało na możliwości wyboru. Postanowili więc, że na każdym polu będzie inna liczba dostępnych kostek. W rezultacie, pierwszy gracz może wziąć kostki, a ostatni tylko 2. Dodatkowo, ostatni gracz zostaje pierwszym graczem w kolejnej rundzie.

Ważnym pytaniem było też, jak będzie zdobywać się punkty za atrakcje. Na początku Phil zaproponował, żeby część atrakcji dawała punkty za łączenie ich z innymi atrakcjami, a tylko niektóre z nich dawały 2 punkty za samo położenie ich w dzielnicy. W wyniku dalszych testów podjęli decyzję, że atrakcje będą dawać punkty za każdy obszar w zależności od tego, ile różnych atrakcji znajduje się na tym obszarze. Projektanci już wcześniej obawiali się, że liczba sposobów na zdobywanie punktów może się okazać przytłaczająca, więc postanowili podejść do tego ostrożnie i postawili na prostotę.



Wymagania rady miasta

Gdy prace nad podstawowymi zasadami gry dobiegały końca, przyszedł czas na opracowanie zasad i testowanie wspólnych celów, czyli wymagań rady miasta. Autorzy chcieli wymyślić wymagania, które byłyby zarówno interesujące pod względem mechaniki, jak i dobrze wpisywały się w klimat miasta. Czasami jakaś cecha danego miasta sugerowała cel do osiągnięcia (np. duża liczba wieżowców w Nowym Jorku), a czasami wpływała na samą mechanikę. Przykładem może być woda dzieląca miasto, co przypomina lokalizację istniejącą w rzeczywistości: Canal Grande w Wenecji. Testując przeróżne kombinacje, powoli podejmowano decyzje, jakie cele powinny się znajdować na konkretnych płytkach miasta. Każdy cel został przetestowany i przedyskutowany przez autorów pod kątem balansu.



Zobacz
trailer gry



Devir Games kupuje licencję

Phil i Steve postanowili przesłać prototyp do wydawnictwa Devir Games, któremu gra bardzo przypadła do gustu i szybko sporządzono umowę licencyjną. Do pracy nad oprawą graficzną firma zatrudniła bardzo utalentowanego ilustratora **Jorge Tabanera Redondo**.

Wspólna praca nad grą, jak i kontakt z wydawcą poszły gładko i bez problemów, co według twórców miało miejsce dlatego, że albo mają bardzo podobne podejście do filozofii tworzenia gier, albo pasujące charaktery, gdyż niezwykle rzadko nie zgadzali się ze sobą w kwestiach związanych z grą.

Phil i Steve zamierzają kontynuować pracę nad nowymi adaptacjami gry, jak również niezależnych wydań gry dla poszczególnych krajów lub regionów. Czy kiedykolwiek znajdą jeszcze czas na wspólną pracę nad nowym projektem? To się jeszcze okaże.

Pełną wersję artykułu znajdziecie na stronie gry.nk.com.pl



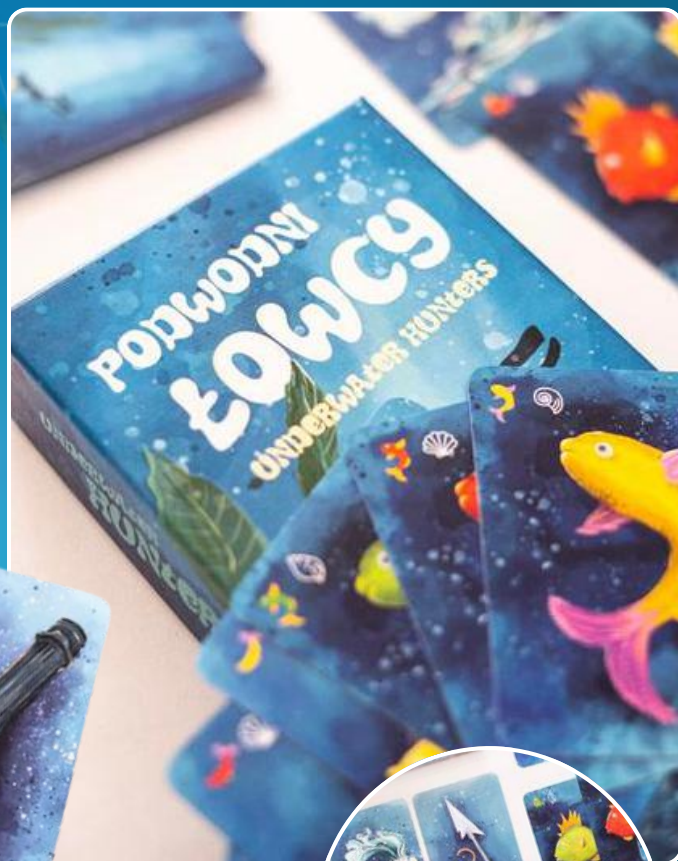
PODWODNI ŁOWCY

Grupa nurków postanowiła urządzić turniej polegający na zebraniu największej i najbardziej różnorodnej kolekcji rybek. Zostań jednym z nich i rozpocznij podwodne łowy. Im głębiej zanurkujesz, tym więcej rybek możesz złapać... ale uważaj... możesz też wynurzyć się z pustą siecią! W tworzeniu unikalnych kolekcji pomogą Ci: sieć i harpun. Krewetki zastąpią Ci każdą rybę. Uważaj na fale, bo stracisz część kolekcji.

Na czym polega gra?

Podwodni łowcy to gra karciana. Każdy z graczy wciela się w rolę nurka. W każdej turze nurek będzie próbował złapać rybki albo zapunktować zestawy złapanych rybek. Nurkowanie na większej głębokości zapewnia możliwość złapania większej ilości ryb, ale wiąże się z ryzykiem że nic nie złapiemy. Zwycięzcą zostanie gracz, który zgromadzi najwięcej punktów przyznawanych za zestawy rybek.

Dodrুক uzupełniony został o kartę latarki. Pozwala ona podejrzeć dobrane karty i bardziej świadomie podjąć decyzję, co do dalszych ruchów. Gra możliwa jest zarówno z jak i bez tego dodatku.



Dlaczego warto zagrać w grę Podwodni łowcy?

- Gra oparta jest o mechanikę push your luck (licz na szczęście) i set collection (kolekcjonowanie zestawów).
- To gratka dla lubiących ryzykować i dobierać karty.
- Interakcja pomiędzy graczami.
- Stosunkowo proste, łatwe w wytłumaczeniu zasady.
- Krótki czas rozgrywki (20-30 minut).
- Gra jest przyjazna dla osób z zaburzeniami rozpoznawania barw (karty posiadają specjalne symbole ułatwiające grę).
- Umiejętności, które wspiera gra: szacowanie, liczenie, kalkulowanie ryzyka, podzielność uwagi - obserwacja innych graczy.

Autor: Marek Olszewski

Ilustracje: Katarzyna Tużyłak-Kopytek

Rodzaj gry: karciana

Mechanika: push your luck, set collection

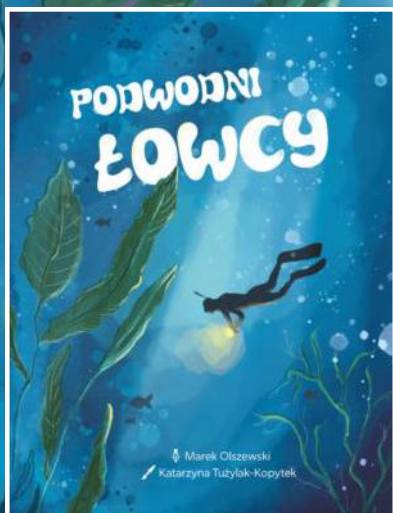
Język gry: polski

Liczba graczy: 2-5

Czas gry: 15-30 minut

Wiek graczy: 8+

Przyjazna dla osób z zaburzeniami barw: TAK



Retro recenzja: Backgammon

Nie zapomnę momentu, kiedy mój serdeczny kolega pochodzenia kurdyjskiego, powiedział mi: „Gdy rodzisz się na Bliskim Wschodzie, masz do wyboru szachownicę albo jej spodnią stronę”. Innymi słowy, w tych stronach kultywowana jest gra w szachy lub w backgammona, w Polsce znanym też pod nazwą „trytrak”.

Okazało się, że na drugiej stronie szachownicy, często kryją się tajemnicze, trójkątne pola. Moją ciekawość podsylił również John Locke, bohater popularnego serialu „Zagubieni”, który to w jednym z odcinków prezentował tę grę innemu z ocalałych. Tak zaczęła się moja podróż z backgammonem. Dlatego w tej quasi-recenzji, postaram się odpowiedzieć na pytanie: czy gra z Bliskiego Wschodu mająca kilka tysięcy lat, jest w stanie przyciągnąć i zatrzymać współczesnych planszówkowiczów?

Ale po kolei: same zasady w grze backgammon są banalne. Ustawiamy pionów w symetrycznym, zawsze tym samym układzie, na planszy. Głównym celem gry jest umieszczenie pionów jest w swoim domu – zakresie 1-6 pól po swojej stronie planszy, a potem ich ściągnięcie z planszy. Piony czarne i białe poruszają się przeciwstawnie w kierunku domów, tak więc ich drogi będą się wielokrotnie krzyżować. Zawsze przed poruszeniem się pionu rzucamy dwiema kostkami. Poruszamy się dowolnym pionem lub pionami o wartość wyniku na kości/kościach. Swoją drogą musimy skończyć na wolnym polu lub polu z przyległymi pionami. Ruch też możemy zakończyć na polu z pojedynczym pionem przeciwnika, wtedy go bijemy. Zbity pion jest odłożony na bandę i w następnym rzucie musi być wprowadzony przez posiadacza pionu do domu przeciwnika. Czyli w przypadku wprowadzenia do gry zbitego pionu, pion ten ma daleko do swojego domu, bo startuje z domu przeciwnika. Trzeba też pamiętać, że jeżeli wyrzucimy dublet na kostkach, to możemy użyć każdej kostki dwukrotnie, czyli zamiast dwóch przesunąć pionów mamy cztery. Gdy wszystkie pionów zawędrują do domu, możemy je ściągać z planszy jeżeli wyrzucimy wartość na kościach odpowiadającą wartości pola na której stoi pion. Pola w domu zawsze mają numer 1-6 licząc od skrajów planszy, np. jeżeli wyrzucimy na kościach 3 i 5 i na tych polach mamy pionów, to możemy je ściągnąć z planszy. Osoba, która to zrobi pierwsza, otrzymuje jako zwycięzca 1 punkt.

Klasyczny zestaw, przed pierwszym rzutem.



No i gdzie w tym „chińczyku” strategia i głębia rozgrywki? Przecież to oczywiste, że ten kto wyrzuci najwyższe wartości na kościach, najlepiej zbieżne z pionami przeciwnika, pierwsze dotrze do domu i ściągnie wszystkie pionów. Okazuje się, że nie i nawet nie jest to bliskie prawdzie.

Po pierwsze trzeba pamiętać, że nie możemy zakończyć ruchu pionem, tam gdzie są przynajmniej dwa pionów przeciwnika. Czyli jeżeli stosujemy strategię „byle do przodu”, doświadczony przeciwnik, będzie układał solidną obronę z par swoich pionów przed naszymi. Przebić się przez to będzie trudno, ponieważ rzuty dwiema kostkami są rozkładem normalnym. Przeciwnik będzie celował w wartości 4-9 tak, abyśmy nie mogli tam się przebić.

Po drugie, możemy zostawić celowo swoje „pary” w ważnych dla przeciwnika polach, gdzie potrzebuje rozwinąć swoje pionów lub wejść do swojego domu. Takie ułożenie pozwoli nam, na krótkie wypadki na bicie pionów i/lub istotnie utrudni umieszczenie ich w domu. Trzeba pamiętać, że pion zbity w domu przeciwnika musi zacząć ruch w naszym domu, a więc zamiast kilku pól, będzie miał do przejścia nawet 24!

Jak już nie ma samolotu to można pograć.



Gra w grze – kafelek z gry Istanbul: Big Box.



Po trzecie, trzeba wyczuć moment, kiedy podejmujemy konieczne ryzyko i odsłonić pion. Ruch pionem zawsze musimy wykonać, gdy tylko jest możliwe i niekiedy swoje układy trzeba będzie rozbić. Kwestią tego jest w jaki sposób, ponieważ, gdy maksymalnie się przysuniemy do pionów przeciwnika o 1-2 pola lub odsuniemy o 10-11, to minimalizujemy ryzyko zbitcia.

Są to podstawowe założenia strategiczne, ponieważ każda partia jest inna i dynamicznie musimy reagować na sytuację na planszy. Mając te podstawy i trenując grę, będziemy często się zastanawiać: gdzie zablokować? Gdzie zastawić pułapkę z odsłoniętym pionem? Czy faktycznie opłaca się teraz bić? Czy warto „zabetonować” swój dom? Wykonać ruch jednym pionem czy rozbić ruch na dwa?

Najważniejsze będzie odpowiedzenie sobie na pytanie: czy mój ruch w tym momencie da mi najwięcej korzyści lub zminimalizuje straty?

W obecnych czasach algorytmów komputerowych i „głębi” myślenia maszyn, możemy wspólnie z dedykowanym oprogramowaniem analizować nasze ruchy, ponieważ matematyka nie kłamie. W dłuższej perspektywie czasu, optymalizacja ruchów i tak wygra. Dlatego gramy do określonego pułapu punktowego np. do 7 lub 11 punktów. Przy takiej ilości prób, minimalizujemy wpływ losowości wynikający z rzutu kostką.

Jeden z najlepszych graczy w backgammona na świecie Matvey Natanzon (powstał o nim film ponieważ backgammon wyciągnął go z bezdomności), powtarzał, że backgammon jest jak życie – dostajesz dwie decyzje, ale od Ciebie zależy czy będą one dobre.

Uwielbiam gry euro: ciężkie jak czołg budowanie silniczka, tableau lub licytację o ograniczone zasoby. Lubię jak maszyna działa i wyciska ostatnie punkty z bonusowych pól oraz kafelków. Natomiast w backgammonie cała mechanika opiera się o przesuwanie i bicie pionów, napędzanych rzutem dwoma kostkami. Podchodziłem do gry, jak pies do jeża, ponieważ „losowe” przesuwanie pionów za determinowane rzutem kostką

Funkcjonalny zestaw podróżny.



kojarzyło mi się co najwyżej z chińczykiem, a same dwie kostki były potrzebne tylko do Zamków Burgundii albo do wywierania presji w Zimnej Wojnie.

Po zrozumieniu aspektów strategicznych opisanych powyżej, nie wiedziałem jak bardzo się myłę. Uwielbiam ten konfrontacyjny charakter gry wraz podejmowaniem jak najlepszych decyzji. Lubię pograć w stylu „wysokie ryzyko, wysokie zyski” a kolejną partię „formujemy żółwia”. Napięcie towarzyszące podczas partii, miło techta obydwie półkule mózgu, ponieważ często do końca nie wiadomo kto wygra. W przypadku, gdy jedna osoba wyraźnie wygrywa, druga osoba może jeszcze zaryzykować rozpaczliwy atak i wygrać. Dochodzi tutaj też użycie kostki dublującej, tzn. jest to kostka podwajająca wynik. Możemy przed rzutem podać ją swojemu przeciwnikowi: jeżeli ją zaakceptuje, to wynik jest podwajany, a jeżeli odrzuci automatycznie przegrywa partię, lecz zwycięzca otrzymuje tylko 1 punkt. Mechanika „push your luck” oraz wyścigu, a także gra psychologiczna z kostką dublującą, jest tutaj elegancka, klasyczna oraz daje dużo satysfakcji. Należy jednak grać z osobami o podobnym doświadczeniu, ponieważ bardziej zaawansowani gracze, niezależnie od wyników rzutu, pozamiatają na planszy.

Podsumowując, backgammon – ta klasyczna gra, będzie na zawsze w mojej kolekcji (teraz już w kilku egzemplarzach), jak i proponuję ją osobą, które z planszówkami nie miały do czynienia lub porostu są osobami gustującymi w grach klasycznych. Szczerze mówiąc, jeszcze nie spotkałem się z osobą, która po wyjaśnieniu zasad i kilku rozgrywkach powiedziała mi, że to „głupia, losowa gra”. Dlatego opowiadając na początkowe pytanie: tak, ta gra może zatrzymać (i utrzymać) fanatycznych graczy Brassa i Diuny Imperium przy stole, a także szereg innych współczesnych graczy planszówkach. Nawet zalecałbym na rozgrzewkę przed cięższym tytułem kilka partii backgammona. Gra wytrzymała próbę czasu, zachowując swoją grę.

Warto zaznaczyć, że dysponujemy obecnie wieloma książkami na temat strategii w backgammonie z przykładowymi zasadami, szeroką teorią otwarć, jak i prężną sceną online z licznymi turniejami. Nie samym euro człowiek żyje...

P.S. Sam Rodney Smith z kanału Watch It Play, nagrał film objaśniający zasady jak i savoir vivre gry backgammon 😊

Karol Zięba

RETRO, TAKTYKA I KLAUSTROFOBIA

Submachine

Siedzisz przy stole, a zamiast chipsów i coli przed tobą rozkłada się labirynt. Pokręcony, klaustrofobiczny, retro-abstrakcyjny labirynt jak escape roomie, tyle że wyjść może tylko jedna osoba. Czujesz? Na pierwszy rzut oka można pomyśleć: „o, domino”, ale nie daj się zwieść – pod tą pozorną prostotą czai się solidny, taktyczny tytuł z klimatycznym pazurem.

Witaj w maszynie

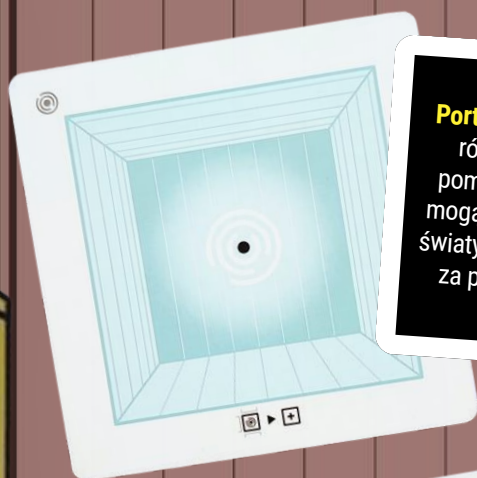
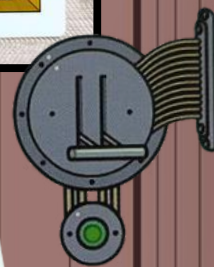
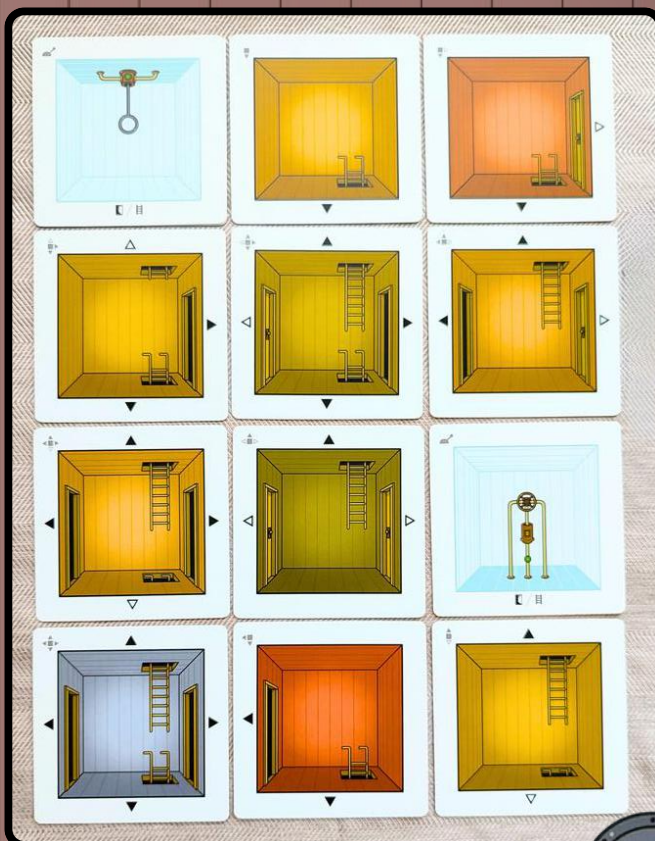
Submachine to kompaktowa, kieszonkowo-karciana przygoda autorstwa **Mateusza Skutnika**, w której 2-5 graczy wspólnie buduje labirynt pokoi, ale każdy kombinuje, żeby to właśnie on pozbył się kart jako pierwszy. Gra bazuje na legendarnej serii komputerowych przygodówek, które od 2005 do 2015 roku karmiły nasze mózgi logicznymi zagadkami i fabularną enigmatycznością. Po kapitalnym remasterze z 2023 na Steamie, Submachine wróciło na salony, a teraz robi to samo na stołach. I robi to z klasą.



Mechanika jak szwajcarski zegarek postapo

Mamy dwa rodzaje kart: 64 to pokoje, reszta (36) to funkcje specjalne. Ilustracje są minimalistyczne, ale bardzo klimatyczne – w sam raz dla fanów surowej estetyki Submachine. Każda karta ma swoje ikonki i oznaczenia, które szybko można zapamiętać i łatwo rozpoznać. Tury są szybkie i pełne decyzji. Każdy z graczy zaczyna z 9 kartami. Rozgrywka zaczyna się, gdy ktoś zagra pierwszą kartę pokoju, rozpoczynając budowę wspólnego labiryntu. Od tej pory gracze dokładają kolejne karty pokoi – ale tylko tam, gdzie na obu kartach zgadzają się otwarte drzwi, wysunięte drabiny i puste ściany. Wszystko musi pasować.

Do tego dochodzą karty funkcyjne i tu zaczyna się zabawa. Mamy dwie główne grupy: nakładkowe, które modyfikują przestrzeń na planszy, i jednorazowe, które zagrywa się z ręki i po użyciu lądują na stosie kart odrzuconych (albo przed graczem, jeśli mają efekt opóźniony). To dzięki nim labirynt żyje, przekształca się i zaskakuje.

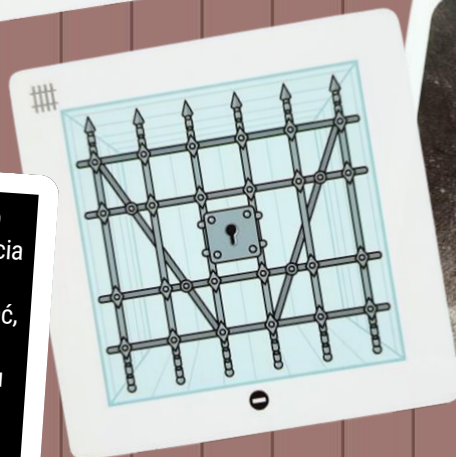


Portal – otwiera nową, równoległą siatkę pomieszczeń. Gracze mogą eksplorować oba światy, a nawet łączyć je za pomocą dźwigni.

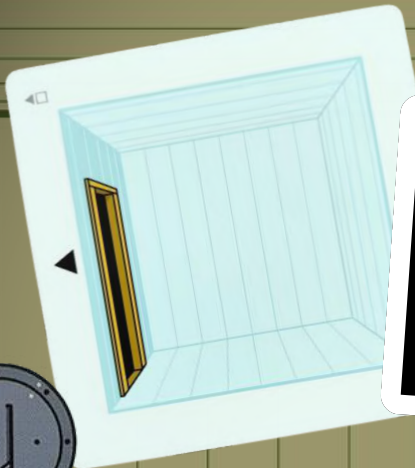


Drabina – umożliwia eksplorację w pionie. Jeśli sufit lub podłoga są wolne, dołóż drabinę i nowy pokój w odpowiednim kierunku.

Krata – tymczasowo blokuje wszystkie wyjścia z pokoju. Można ją podejrzeć, ale żeby zdjąć, trzeba użyć Klucza lub Wytrycha. Po usunięciu można dołożyć nowy pokój.

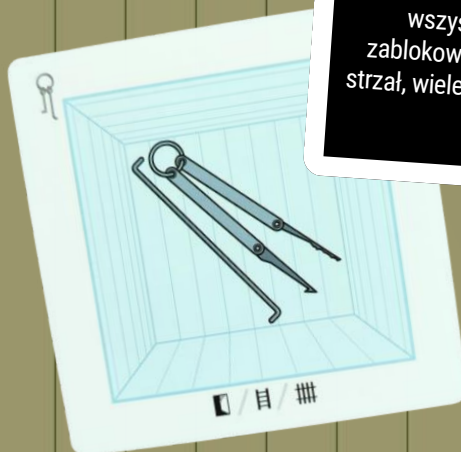


KARTY FUNKCYJNE TO SÓŁ TEJ GRY – Z NICH RODZĄ SIĘ NIEOCZYWISTE DECYZJE, BLOKADY I RATUJĄCE OTWARCIA.

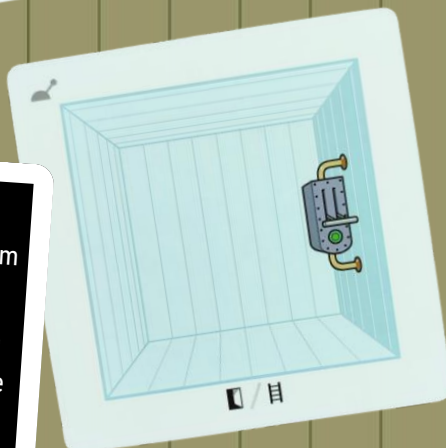


Drzwi – otwierają nowe przejście na pustej ścianie. Po zagranie trzeba natychmiast dołożyć sąsiedni pokój.

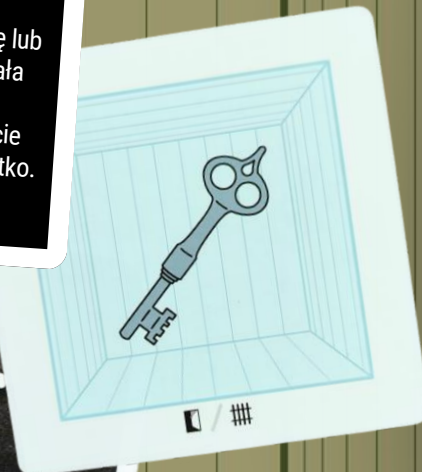
Wytrych – najbardziej uniwersalny: otwiera wszystko, co zablokowane. Jeden strzał, wiele możliwości.



Dźwignia – zdalnie otwiera przejście w innym pokoju (drzwi lub drabinę). Wymaga nieużywanej ściany i od razu wymusza dołożenie nowego pomieszczenia.



Klucz – usuwa kratę lub otwiera drzwi. Działa jednorazowo, ale w dobrym momencie może zmienić wszystko.



Notatka – przekazujesz ją innemu graczowi, który w swojej turze musi ją odrzucić i traci akcję.



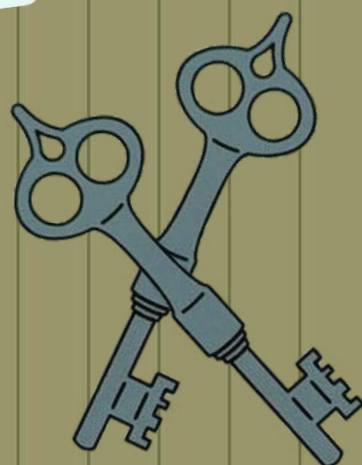
Na SUBkoniec

Submachine to gra, która nie zawodzi. Początkowo wygląda jak domino, ale pod maską ma całą maszynownię możliwości. Jest w niej klimat, jest wyzwanie, jest regrywalność. I co najważniejsze – ma duszę. Taką lekko pękniętą, pokrytą kurzem i z notatką „Don't trust anyone” wciśniętą między karty.

Dla mnie – absolutny must have. Tytuł, który trafia na półkę gier szybkich i dobrych, bo daje dokładnie to, czego szukam w grach planszowych: taktykę i uczucie, że właśnie zrobiłem coś sprytnego. p

Regrywalność? O tak!

Tutaj naprawdę czuć potencjał na dziesiątki partii. Układ labiryntu nigdy nie będzie taki sam, kombinacje funkcjonalnych kart potrafią zmieniać przebieg gry, a do tego dochodzi tryb solo – idealny, żeby przetestować własne zdolności planowania w pojedynkę.



Albi

ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE 2025

Wydawnictwo Albi Polska przygotowuje szereg wyjątkowych nowości planszówkowych*, obejmujących dynamiczne rajdy, rodzinne łamigłówki oraz klimatyczne dodatki do popularnych tytułów. Łączy je kreatywność autorów, wysokiej jakości wykonanie oraz emocje, które sprawiają, że każda rozgrywka staje się niezapomnianym doświadczeniem.

Wodny ogród to wciągająca gra kafelkowa, w której gracze projektują wodne ogrody pełne karpi koi i lilii wodnych. Jako mistrz projektowania wodnych ogrodów będziesz starannie układać kafelki wody na kwadratowej siatce – wybierając zarówno z własnych zasobów, jak i z dostępnych elementów przeciwników w Twoim zasięgu. Każdy gracz tworzy swój unikalny wodny ogród, strategicznie wypełniając wiersze i kolumny, sprytnie łącząc grupy ryb i lilii, zbierając dekoracje oraz zdobywając cenne premie, by urzeczywistnić najlepiej punktowaną wizję wodnego ogrodu.

Wodny ogród

Autor: Uwe Rosenberg

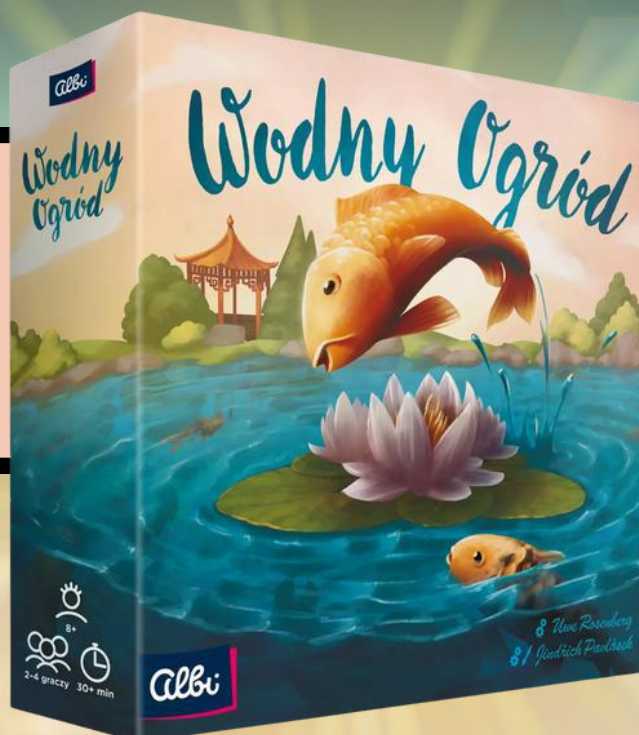
Ilustrator: Jindřich Pavláška

Wiek graczy: 8+

Liczba graczy: 1-4

Czas rozgrywki: 60 minut

Przybliżona data premiery: III/IV Q 2025



Dirt & Dust. Kurz spod kół przenosi graczy wprost w świat rajdów samochodowych, gdzie strategia jest równie ważna, co prędkość. Zbierz najlepszy zespół, dopracuj samochód do perfekcji i w ułamku sekundy podejmuj kluczowe decyzje, żeby zostać mistrzem wymagających tras. Czy masz dość umiejętności, zimnej krwi i determinacji, by zostawić swoich rywali w chmurze kurzu?

Dirt & Dust. Kurz spod kół

Autor: Petr Čáslava

Ilustrator: Jakub Politzer

Wiek graczy: 14+

Liczba graczy: 1-4

Czas rozgrywki: 60-90 minut

Przybliżona data premiery: III/IV Q 2025

Misja przeprowadzka to gra rodzinna, opowiadająca o wyzwaniach związanych z przeprowadzkami. Każdy z graczy wciela się w pracowników firmy przeprowadzkowej, którzy starają się wypełnić swój samochód wszelkiego rodzaju gratami – i to tak, by niczego nie uszkodzić. W grze występuje wiele różnych typów przedmiotów, z których każdy wymaga innego podejścia. Gracze są stale pod presją, by zdecydować, czy przewieźć ładunek już teraz, czy poczekać, aż uda się zapłacić kilka pozostałych luk – ryzykując, że wyjadą z pustymi rękami.

Misja przeprowadzka

Autor: Michał Reszka

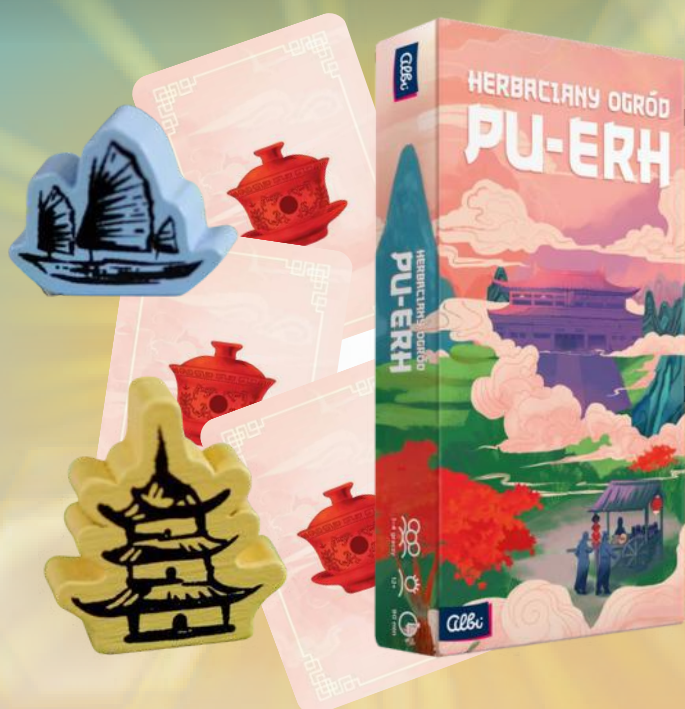
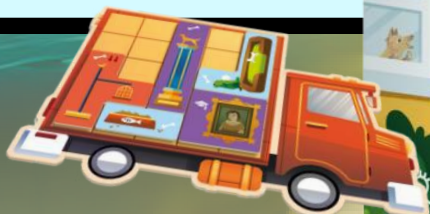
Ilustrator: Victor Wong

Wiek graczy: 8+

Liczba graczy: 2-4

Czas rozgrywki: 30-45 minut

Przybliżona data premiery: III/IV Q 2025



Pu-erh wzbogaca rozgrywkę o nowe główne akcje oraz specjalne dekrety cesarskie, dodając jeszcze większą złożoność i poszerzając możliwości strategicznego podejmowania decyzji. Dodatek zawiera także tryb solo, który można rozgrywać zarówno z samą grą podstawową, jak i w połączeniu z tym rozszerzeniem. Uwaga, część dodatku (tryb solo) jest dostępna na naszej stronie jako Print & Play

Herbacianny ogród. Pu-erh (dodatek)

Autor: Tomáš Holek

Ilustrator: Barbora Šrp Žižková

Wiek graczy: 12+

Liczba graczy: 1-4

Czas rozgrywki: 90 minut

Przybliżona data premiery: III/IV Q 2025

Karak 2. Chaos to duży dodatek do gry Karak, wprowadzający nowe tryby rozgrywki, takie jak budynki (które mogą być różne dla poszczególnych graczy), nowego bossa, potwory, przedmioty oraz wyzwania dla graczy. Elementy te są modułowe, dlatego gracze sami mogą zdecydować, które z nich wykorzystają w trakcie rozgrywki. Możecie jednak być pewni, że po ich dodaniu gra zaoferuje intensywniejsze wyzwania oraz rozbudowaną fabułę, a gracze będą mogli cieszyć się nowymi decyzjami strategicznymi i jeszcze bardziej ekscytującą rozgrywką.

Karak 2. Chaos (dodatek)

Autor: Petr Vojtěch

Ilustrator: Roman Hladík, Petr Štefek

Wiek graczy: 10+

Liczba graczy: 2-5

Czas rozgrywki: 45-75 minut

Przybliżona data premiery: III/IV Q 2025



W Karaku. Labiryncie gracze starają się znaleźć jak najlepszą drogę przez katakumby Karaka, aby zrealizować jak najwięcej celów. Gra zawiera ponad 20 kart celów w dwóch poziomach trudności, co zapewnia dużą różnorodność rozgrywki. Ale nie chodzi tylko o samo odnalezienie drogi – gracze muszą również rozwiązywać minigry logiczne, napotykając różne przedmioty i wrogów na swoich planszach.

Karak. Labirynt

Autor: Petr Vojtěch

Ilustrator: Roman Hladík, Petr Štefek

Wiek graczy: 6+

Liczba graczy: 1-4

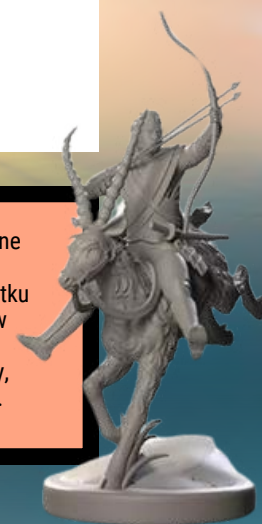
Czas rozgrywki: 10-20 minut

Przybliżona data premiery:

III/IV Q 2025



Zestaw figurek do Karak 2. Imperium to opcjonalne miniaturki, które zastępują tekturowe pionki bohaterów. Zawiera podstawowe postacie z dodatku Karak 2. Imperium oraz dwie miniaturki bohaterów promocyjnych. Zestaw jest dedykowany fanom, którzy chcą wzbogacić swoje doświadczenia z gry, dodając plastikowe modele do swojej planszówki.



Karak 2. Imperium – Figurki

Data premiery: III/IV Q 2025

Pogaduszki

Pogaduszki. Po 22. to zestaw kart, które pozwolą Wam na odkrycie nowych aspektów Waszej relacji, tworzenie niezapomnianych wspólnych doświadczeń. To nie tylko zabawa, a okazja, by zbliżyć się do siebie, odkryć nowe warstwy Waszej relacji, wzmocnić bliskość, zbudować napiętność i pogłębiać wzajemne zaufanie oraz zrozumienie.

Pogaduszki. Po 22.

Wiek graczy: 18+

Liczba graczy: 2

Czas rozgrywki: od 5 minut

Przybliżona data premiery: III/IV Q 2025

Pogaduszki. O jedzeniu to zestaw kart z pytaniami, które mają na celu rozkręcenie rozmowy o jedzeniu. Doskonale na imprezy, spotkania z przyjaciółmi i rodzinne kolacje. Karty pobudzają do wspomnień, kłótni o kulinarne wybory i dzielenia się opiniami na temat smaków. To idealny sposób na połączenie zabawy z ciekawymi rozmowami.

Pogaduszki. O jedzeniu

Wiek graczy: 12+

Liczba graczy: 2-8

Czas rozgrywki: od 5 minut

Przybliżona data premiery:

III/IV Q 2025



Frosthaven to kooperacyjna gra planszowa osadzona w mroźnym świecie Gloomhaven. Gracze wcielają się w bohaterów, którzy muszą współpracować, by stawić czoła licznyim wrogom i rozwiązać zagadki. Gra oferuje bogatą fabułę, system walki oraz nowości, takie jak zmieniające się pory roku i rozwój wioski. Zawiera szesnaście nowych postaci i setki scenariuszy, co zapewnia nieskończoną regrywalność.

Frosthaven

Autor: Isaac Childres

Ilustrator: Alexandr Elichev,

Francesca Baerald, David

Demaret, Yanis Cardin

Wiek graczy: 14+

Liczba graczy: 1-4

Czas rozgrywki: od 90-120 minut

Przybliżona data premiery:

grudzień 2025



* Z powodów niezależnych od Wydawnictwa plany mogą ulec zmianie.

WYWIAD

z organizatorem Board Game Pro League Polska

Przeprowadziliśmy rozmowę z przedstawicielem firmy Best Collect – organizatorem ogólnopolskiego cyklu turniejów gier planszowych Board Game Pro League Polska. To seria wydarzeń, w których gracze zarówno popularnych, jak i mniej znanych tytułów mogą rywalizować o atrakcyjne nagrody pieniężne.

Dzień dobry, od pewnego czasu obserwujemy rozwój inicjatywy Board Game Pro League Polska. Informacje, które do nas docierają, brzmią bardzo obiecująco.

W imieniu całej organizacji dziękuję za możliwość przedstawienia projektu Board Game Pro League Polska za pośrednictwem magazynu Plansza. Otrzymujemy obecnie wiele zapytań od graczy – dzięki temu wywiadowi możemy odpowiedzieć na nie szerzej. Dziękujemy za zaproszenie.

Czym właściwie jest Board Game Pro League Polska? Skąd wziął się pomysł i kto za nim stoi?

Reprezentuję firmę Best Collect. Działamy w branży przedmiotów i aktywów kolekcjonerskich. Obecnie zajmujemy się głównie skupem oraz sprzedażą kolekcji kart kolekcjonerskich – zarówno od osób prywatnych, jak i organizacji. Jesteśmy obecni na rynku od wielu lat, a od kilku działamy globalnie, nie tylko na naszym rodzimym rynku europejskim, ale też w Ameryce i Azji. Muszę przyznać, że szczególnie rynek azjatycki gier karcianych jest bardzo specyficzny i rządzi się swoimi własnymi prawami – wymaga zupełnie innego podejścia niż Europa czy USA.

Do tej pory skupialiśmy się przede wszystkim na karcianych grach kolekcjonerskich (TCG), takich jak Magic: the Gathering, Pokemon, wirtualnych przedmiotach kolekcjonerskich i artykułach skierowanych do fanów karcianek. Rynek ten znamy bardzo dobrze, ale od jakiegoś czasu z zainteresowaniem obserwujemy także świat gier planszowych – i właśnie stąd wziął się pomysł na Board Game Pro League Polska.

Dlaczego zdecydowali się Państwo wejść w świat planszówek?

Od dłuższego czasu przyglądamy się tej branży. To niezwykle interesujący segment – zupełnie inny niż rynek TCG pod względem społeczności, nawyków graczy, stylu gry czy nawet kanałów sprzedaży. W ostatnich latach zauważyliśmy rosnące zainteresowanie rywalizacją turniejową wśród graczy planszówek w Polsce i uznaliśmy, że to odpowiedni moment, by stworzyć dedykowaną scenę competitive. W ramach Best Collect poszerzamy obecnie naszą ofertę

o planszówki – zarówno klasyczne, jak i nowoczesne. Zakupiliśmy niedawno kilka dużych kolekcji gier, praktycznie niedostępnych w polskiej wersji językowej, lada chwila pojawią się w naszym asortymencie. Seria Board Game Pro League Poland doskonale wpisuje się w ten kierunek – to naturalny krok w dalszym rozwoju naszej firmy.

Dlaczego zdecydowali się Państwo na stworzenie ligi właśnie teraz?

Na polskiej scenie brakuje ogólnopolskich, zorganizowanych rozgrywek planszówkowych o charakterze turniejowym. Oczywiście pojawiają się pojedyncze turnieje, nierzadko nawet z nagrodami, ale nie mają one spójnej struktury ani skali znanej m.in. z gier TCG. Chcemy to zmienić i wypełnić niszę turniejową. Naszym celem jest stworzenie środowiska prawdziwej rywalizacji, gdzie zawodnicy grają nie tylko dla zabawy, ale też dla prestiżu i realnych, satysfakcjonujących nagród pieniężnych.

Czym Board Game Pro League Poland różni się od dotychczasowych turniejów lokalnych?

Po pierwsze, Board Game Pro League wyróżnia się skalą wydarzenia, jego przeznaczeniem oraz wysokością nagród pieniężnych. To jedyny turniej w Polsce, w którym rozgrywka nabiera realnego celu – można zdobyć prestiżowy tytuł Mistrza Polski oraz wygrać wysokie nagrody finansowe.



Naszym głównym celem jest podniesienie poziomu rywalizacji w grach planszowych oraz przyciągnięcie nowych uczestników – również tych, którzy dotąd nie interesowali się planszówkami, ponieważ nie dostrzegali w nich wyraźnego celu. Chcemy zainspirować ich do aktywnego wejścia w świat gier planszowych i turniejów o charakterze competitive.

Gwarantujemy, że emocje i adrenalina towarzyszące rozgrywkom w Board Game Pro League będą nieporównywalnie wyższe niż w przypadku lokalnych czy domowych turniejów – tym razem gra toczy się o naprawdę wysoką stawkę.

Wspomnieli Państwo o nowości względem dotychczasowej oferty turniejowej na rynku. Jakie są przykładowe elementy nowatorskie w turniejach BGPL?

Jednym z najbardziej wyróżniających się rozwiązań w Board Game Pro League Poland jest wprowadzenie zegarów podczas sześciu turniejów kwalifikacyjnych oraz Wielkiego Finału. To zupełnie nowy standard na polskiej scenie planszówkowej. Jak już wspomnieliśmy, nasze turnieje mają charakter competitive, co oznacza nie tylko grę na wysokim poziomie, ale także



rywalizację pod presją czasu. Turnieje kwalifikacyjne trwają zazwyczaj wiele godzin, a niektóre partie bez ograniczeń mogłyby ciągnąć się w nieskończoność. Dlatego każdy gracz będzie dysponował ściśle określonym limitem czasu na wykonanie ruchów – po jego upływie automatycznie przegrywa. To rozwiązanie przeciwdziała nadużyciom, takim jak tzw. stalling (celowe przeciąganie gry), i zapewnia sprawiedliwe tempo rozgrywki. Czas dla każdego gracza zostanie odpowiednio przeliczony, a organizatorzy zadbają o dodatkowy zapas buforowy, dzięki czemu tzw. przegrane na czas będą należeć do rzadkości.

Wprowadzenie zegarów to tylko jeden z przykładów nowatorskiego podejścia – profesjonalizacja turniejów planszówkowych to coś, czego dotąd brakowało w Polsce.

Kiedy rusza liga? Jak wygląda harmonogram wydarzeń?

Pierwsze rozgrywki – tzw. Entry Events – planujemy rozpocząć w drugiej połowie czerwca. Nasze prognozy opierają się na liczbie otrzymanych zgłoszeń. Entry Events potrwać 3–4 miesiące i będą odbywać się równolegle z etapami Kwalifikacyjnymi (Qualifiers), aż do wielkiego finału.

W ciągu 1 miesiąca od zakończenia głosowania w ankiecie oraz wyboru tytułów do rywalizacji rozpoczną się pierwsze regionalne kwalifikacje.

Entry Events będą organizowane z częstotliwością maksymalnie jednej rywalizacji z danej gry tygodniowo (łącznie do czterech w tygodniu – po jednej z każdej gry). Liczba wydarzeń zostanie dostosowana do zapotrzebowania w poszczególnych regionach, jednak nie przekroczy ustalonego limitu, tak aby każdy gracz – niezależnie od miejsca zamieszkania – miał równe szanse na zdobywanie punktów Crown Points, o których opowiemy poniżej.

Na szczycie hierarchii rozgrywek znajdzie się Finał, następnie regionalne Qualifiers i Entry Events. System punktacji zostanie zaprojektowany tak, aby każdy uczestnik miał realną szansę na zdobycie Złotego Biletu do finału.

Widzimy duże zainteresowanie i potencjał rynku. Naszym krótkoterminowym celem jest zbudowanie społeczności świadomych graczy.

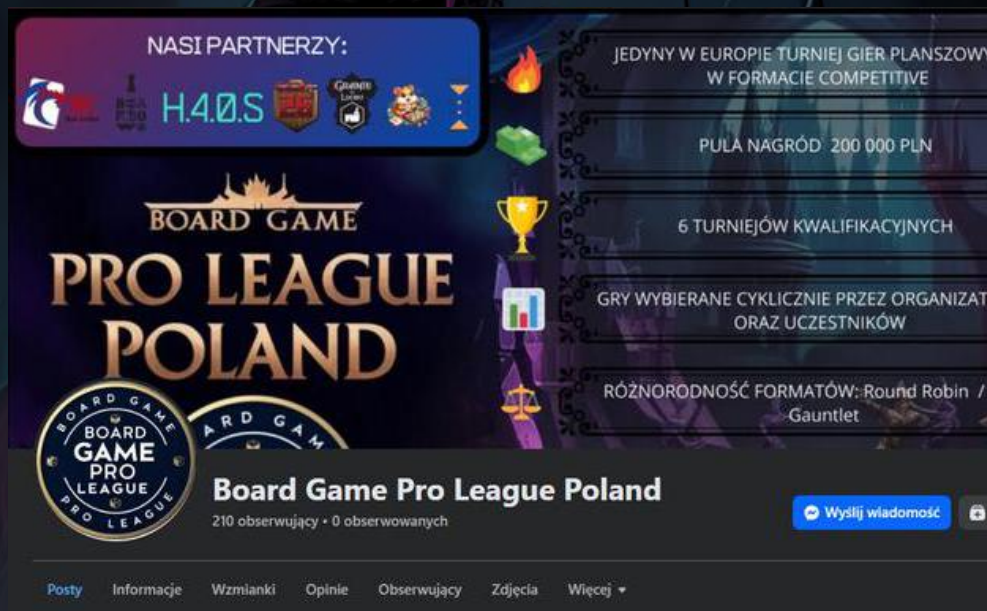
Czym charakteryzują się „świadomi gracze”?

To osoby, które:

1. Rozumieją, że uczestniczą w rywalizacji o charakterze turniejowym;
2. Są świadome, że udział wiąże się z kosztami;
3. Podejmują konkretne działania – np. zgłaszają chęć udziału, wspierają projekt, promują go w swoich środowiskach.

Cały czas przyjmujemy zgłoszenia tytułów gier. Do tej pory otrzymaliśmy ich około 260, a naszym celem jest minimum 400. To warunek niezbędny, by wystartować z rozgrywkami.

Uruchomiliśmy także konkurs na naszym Facebooku – osoby, które zaproszą największą liczbę znajomych, mogą zdobyć darmowe wejściówki o wartości 150–250 zł, bilety VIP na wydarzenia kwalifikacyjne i inne nagrody.



Serdecznie zachęcam do udziału – im szybciej zbierzemy potrzebną liczbę zgłoszeń, tym szybciej ogłosimy oficjalny termin rozgrywek.

Ile kosztuje udział w turniejach?

W ramach ligi planujemy trzy typy wydarzeń:

1. Entry Event – wydarzenia lokalne u naszych Partnerów. Koszt: 25–50 zł w zależności od lokalizacji. Często w cenie dostępne są bony do wykorzystania w strefie gastronomicznej. Obowiązują limity miejsc. Turnieje pozwalają zdobywać punkty Crown Points, które liczą się w klasyfikacji generalnej.

2. Wydarzenia kwalifikacyjne (Qualifier) – rozgrywane w największych miastach Polski. To otwarte turnieje bez limitu miejsc, w których udział może wziąć każdy chętny gracz. Koszt wejściówki wynosi od 150 do 250 zł, w zależności od lokalizacji i warunków organizacyjnych. Wydarzenia te będą transmitowane na żywo na Twitchu, YouTube oraz (opcjonalnie) Facebooku. Uczestnicy rywalizują o nagrody pieniężne, atrakcyjne nagrody rzeczowe, punkty rankingowe Crown Points, a najlepsi gracze otrzymają zaproszenia do Wielkiego Finału.

3. Wielki Finał (Grand Final) – najważniejsze wydarzenie kulminacyjne na zakończenie serii. Do wygrania są pokaźne nagrody pieniężne dla KAŻDEJ gry. Oznacza to, że za zajęcie pierwszego miejsca w Wielkim Finale dla gry numer 1 zwycięzca otrzymuje teczkę z 15 000 złotych w gotówce. Za pierwsze miejsce w grze numer 2 – również 15 000 zł, i tak dalej dla każdej z czterech gier. Nagrody pieniężne przewidziane są dla TOP 8 KAŻDEJ gry! Finał odbędzie się dzień po zakończeniu ostatnich, szóstych kwalifikacji (dzień 2), w formule zamkniętej – wstęp mają wyłącznie gracze z imiennymi zaproszeniami oraz osoby z dostępem VIP. Wydarzenie będzie transmitowane na żywo na platformach Twitch, YouTube oraz być może także na Facebooku.

W trakcie wydarzeń kwalifikacyjnych oraz rozgrywek finałowych zapewniamy profesjonalną obsługę sędziowską, pełne nagrania oraz rozbudowany system anti-cheat – zarówno cyfrowy, jak i proceduralny – który minimalizuje ryzyko

nieuczciwej gry i gwarantuje pełną transparentność rozgrywek.

Jakie są kolejne kroki?

Większość naszych Partnerów lokalnych już ogłosiła w ostatnim, cotygodniowym poście na Facebooku – Weekly Post. Równocześnie prowadzimy intensywne rozmowy z wydawnictwami, aby zapewnić jak najlepszy dobór gier i wsparcie dla ligi.

Gdy zbierzemy minimalnie 400 zgłoszeń od graczy, oficjalnie zakończymy proces przyjmowania zgłoszeń i przeprowadzimy głosowanie, które zdecyduje, które tytuły trafią do rozgrywek ligowych.

Równolegle pracujemy nad logistyką całego przedsięwzięcia, promocją oraz zapewnieniem dogodnego dostępu do wydarzeń dla graczy ze wszystkich regionów Polski.

Nasz zespół liczy obecnie siedem dedykowanych osób, które z pełnym zaangażowaniem pracują nad rozwojem projektu – działamy intensywnie, by zapewnić jak najwyższy poziom.

Gdzie można śledzić informacje o lidze?

Zapraszamy do śledzenia nas:

- na Facebooku: Board Game Pro League Polska
- na stronie: bestcollect.pl/boardgameproleague
- na Discordzie – link dostępny na grupie FB
- oraz do przesyłania zgłoszeń na: zgloszenia@bestcollect.pl

Przypominam też o konkursie zaproszeń – naprawdę warto się zaangażować i zdobyć darmowe wejściówki na turnieje kwalifikacyjne. Szczegóły na naszym Fanpage'u na Facebooku.

Dziękujemy za rozmowę i szczegółowe informacje. Trzymamy kciuki za sukces projektu i do zobaczenia na turniejach!

Dziękujemy również za zaproszenie. Do zobaczenia przy planszy!

PREMIERA BOJOWOCÓW!



Portal Games właśnie odpalił kolejną rakietę w kosmicznym arsenale Mindbuga. Do gry wchodzi Bojowoce: Galaktyka i Bojowoce: Królestwo – dwa nowe zestawy, które z powodzeniem mogą służyć jako samodzielne podstawki, ale też zgrabnie łączą się z każdą inną odsłoną tej szalonej karcianki. I uwierzcie – to nie są tylko kosmetyczne dodatki. To pełnokrwiste, owocowo-warzywne bestie gotowe na międzygwiazdne starcia i królewskie rozgrywki.



O co chodzi w Mindbugu?

W grze każdy z graczy zagrywa z ręki karty fantastycznych stworów i wysyła je do boju z przeciwnikiem. Zalecana jest jednak ostrożność: przeciwnik może użyć swojego Mindbuga i przejąć kontrolę nad Stworem! Mindbug to fascynujący, taktyczny pojedynek, w którym nawet najlepsze karty mogą się okazać śmiertelnie niebezpieczne, jeśli zagra się je w niewłaściwym... lub właśnie idealnym momencie. Mindbug łączy w sobie przystępność i prostotę zasad ze strategiczną głębią rozbudowanej gry karcianej. Rezultatem jest oparta na umiejętnościach karciana gra pojedynkowa - powiew świeżości, lekki jak bryza i bezwzględny jak huragan.



Mindbug Bojowoce:
Galaktyka
Gracze: 2
Czas gry: 15-25 min
Wiek: 8+

- Nowe stwory z unikatowym zestawem umiejętności
- Potraktuj to pudełko jako samodzielną grę lub połącz z dowolną odsłoną linii Mindbug!



Linie rewolucyjnych gier karcianych spod szyldu Mindbug tworzą tytuły:

- **Mindbug**, pierwsza odsłona karcianki, wprowadziła system gry i pierwszy zestaw Stworów.
- **Ponad Wieczność** wzbogaca szaloną menażerię i włącza stos kart odrzuconych do systemu gry.
- **Ponad Ewolucję** wprowadza nowy zestaw potworów, w tym takie, które ewoluują w potężniejsze, coraz bardziej śmiertelne formy.
- **Bojowoce Królestwo** to nowe, owocowo-warzywno-szalone stwory z unikatowym zestawem umiejętności.
- **Bojowoce Galaktyka** to nowe, owocowo-warzywno-szalone stwory z unikatowym zestawem umiejętności.
- **Bojowoce Rozszerzenie** zawiera 10 kart z dodatku dostępnego na platformie Gamefound (w tym 2 karty przeznaczone wyłącznie dla Trybu Drużynowego).
- **Tag Team** - dodatek ze Stworami stworzonymi specjalnie do trybu drużynowego, dzięki któremu zagrasz w Mindbuga na 4 osoby.
- Wszystkie te wersje można dowolnie łączyć lub wykorzystać jako samodzielne gry.
- Ponadto w sprzedaży dostępny jest dodatek **Nowi Słudzy** zawierający 12 dodatkowych Stworów do wykorzystania w połączeniu z dowolną wersją podstawową Mindbug.



Razem z Bojowcami przybyły także dwa nowe rozszerzenia. Tag Team to dodatek ze Stworami stworzonymi specjalnie do trybu drużynowego, który zmienia grę w czteroosobowe zmagania. Komplet uzupełniają Bojowoce: Rozszerzenie z 10 kartami z kampanii na platformie Gamefound (w tym 2 kartami przeznaczonymi wyłącznie dla Trybu Drużynowego).



4 NOWE ODSŁONY

linii Mindbug dostępne tylko w sprzedaży bezpośredniej w Portal Games i nie trafią do regularnej dystrybucji.

Mindbug Bojowoce: Królestwo
Gracze: 2
Czas gry: 15-25 min
Wiek: 8+

- Nowe stwory z unikatowym zestawem umiejętności
- Potraktuj to pudełko jako samodzielną grę lub połącz z dowolną odsłoną linii Mindbug!

WYKREŚLANKA

K	Ą	T	I	K	Ł	W	P	T	B	H	W	U
H	W	A	B	R	R	I	R	M	K	L	O	Y
A	Ł	N	T	B	E	Y	K	I	E	K	K	T
S	O	A	P	O	K	T	Ż	K	Ł	P	A	I
U	A	P	Z	T	Z	K	R	A	Ę	L	R	T
B	X	T	R	E	O	K	D	O	B	E	H	A
M	U	A	A	S	L	K	Ą	I	F	K	Ż	N
A	K	K	T	U	A	T	L	L	M	Ą	Ć	R
C	J	K	C	I	Z	A	R	E	C	T	C	O
H	A	Z	G	A	M	E	F	O	U	N	D	I
I	C	Z	O	K	A	R	A	K	Ą	K	R	Z
N	P	U	B	A	C	K	G	A	M	M	O	N
E	C	D	P	L	E	B	O	H	A	T	E	R

SUBMACHINE
GAMEFOUND
BACKGAMMON

OKŁADKA
BOHATER
TITAN

ALBI
RETRO
TRYKTRAK

KOSTKA
KARAK
KLUCZ

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

kafelki

Z porozrzucanych liter ułóż tytuł gry.



Podpowiedź: Azjatyckie miejsce relaksu

I may be out of mana



but I am not out options

NAPIERW MÓWISZ, ŻE UMIESZ
GRAĆ W PLANSZÓWKI, A PÓŹNIEJ
DZIEJE SIĘ TO:



KIEDY CZYTASZ NA GŁOS ZASADY
PUNKTOWANIA W GRZE PLANSZOWEJ



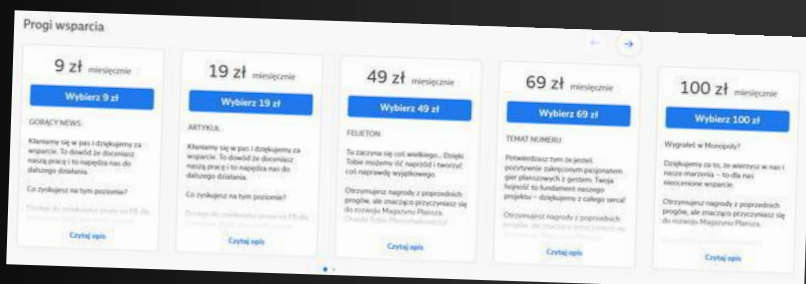
Wesprzyj nas na Patronite

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



JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

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

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

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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł?
Napisz!



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



MAGAZYN
Plansza

MAGAZYN
Plansza