

PLANSZA

M A G A Z Y N

STYCZEŃ 2026

nr 12



TEMAT NUMERU

REZERWAT

AEON'S END • SPEAKEASY



Drodzy Czytelnicy,

Wracamy do Was po długiej, świątecznej przerwie. Było granie, było jedzenie, było „jeszcze tylko jedna partia”, a gdzieś pomiędzy nadrabialiśmy tytuły z półki wstyd i... lepiłiśmy uszka. 🍄🍷 Styczeń to moment powrotu do regularnego planszówkowego rytmu, dlatego ten numer jest nieco spokojniejszy objętościowo – recenzji i zapowiedzi jest trochę mniej niż zwykle, wybaczenie.

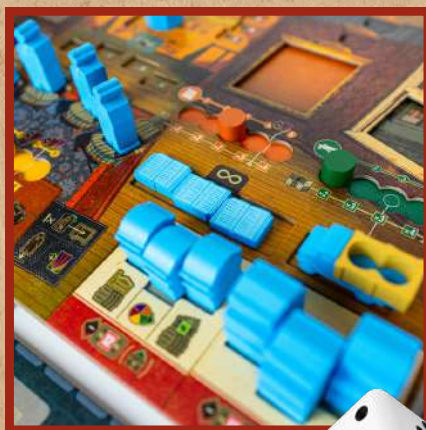
Tematem numeru jest Rezerwat – tytuł, który przyciąga wszystkich fanów Ark Nova, oferując bardziej przystępną, płynną rozgrywkę opartą na kafelkowej łamigłówce przestrzennej. Sprawdzamy, czy uproszczenie zasad faktycznie idzie w parze z satysfakcjonującymi decyzjami. Zglądamy też do mrocznego, postapokaliptycznego świata Aeon's End, gdzie brak tasowania kart całkowicie zmienia sposób myślenia o deck-buildingu i wymusza długofalowe planowanie oraz ścisłą współpracę graczy.

Nie zabraknie również spojrzenia na Speakeasy – rozbudowane euro w klimacie gangsterskiego Manhattanu lat 20., które pokazuje, że ciężkie gry ekonomiczne wciąż potrafią zaskakiwać świeżością i tematyką.

Ten numer traktujemy jak spokojny powrót do stołu po świątecznym zamieszaniu – z kubkiem herbaty, ulubioną planszą i bez pośpiechu. A już w kolejnych wydaniach wracamy z pełną parą.

Miłej lektury i udanych rozgrywek!

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



PATRONITE

KONTAKT

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

Chcesz pomóc?

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

✉️ magazynplansza@gmail.com

Organizujesz wydarzenie?

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

📌 Oferujemy:

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

✉️ magazynplansza@gmail.com





reDrewno



Gra Ślimaki

Insert pomieści grę podstawową i dodatki

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

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

Podajniki na karty

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

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



Gra Bohema



Gra Andromeda's Edge

Pojemniki na żetony i zasoby

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

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

Pojemniki gracza

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

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



Gra Biały Zamek: Duel

Twoja gra zasługuje na nasz insert!

THE WITCHER[®]

LEGACY



Wciel się w Wiedźmina i weź udział w wydarzeniach, które niemal zniszczyły Szkołę Wilka! Trop i poluj na odpowiedzialnych za pogrom, pomóż poległym przyjaciołom i zadбай, by dziedzictwo Wiedźminów przetrwało!

Odkrywaj planszę, zbieraj trofy i przejdź całą kampanię. Rozwijaj postać poprzez modyfikację kart akcji i wykonywanie wyzwań. Jako Wiedźmin musisz też walczyć z wrogami.

To gra legacy - każda decyzja zostaje z tobą do końca kampanii, więc wybieraj mądrze... albo nie!

PREMIERA

PORTAL GAMES.

Speakeasy - rozbudowana, klimatyczna gra euro od zespołu z projektantem Vitalem Lacerdą, grafikiem Ianem O'Toole i załogą Eagle-Gryphon Games.



Poprowadź nielegalny biznes w czasach prohibicji

Przed nami rola doświadczonego szefa mafii i ciemne interesy na Manhattanie lat 20-tych XX wieku. Dziuple, knajpy i kasyna. Bezwzględna konkurencja, precyzyjne planowanie, reputacja i lojalność. Gangsterzy i współpracownicy, szmugiel i kreatywna księgowość... Cel? Zostać bossem numer jeden i zapętlnić swój sejf wypraną gotówką.

Wiek: 14+

Czas gry: 45 min na gracza

Liczba graczy: 1-4

- Złożone i niezwykle intuicyjne dzieło Vitala Lacerdy
- Uznanie fanów (ocena 8,4 na BGG, ponad 9 tys. wspierających)
- Wydanie, które wyznacza standardy wysokiej jakości gier planszowych



Dobra opinia wśród graczy

Fani ciężkiego eurogrania oceniają Speakeasy na 8,4 (serwis board game geek). Podczas kampanii crowdfundingowej grę wsparło przeszło 9 tysięcy graczy - rewelacyjny wynik dla gry z kategorii złożonego euro!



Tematyczna i nieabstrakcyjna

Speakeasy wyróżnia się na tle poprzednich tytułów w tej linii zwrotem ku tematyce. Warstwa tematyczna głęboko łączy się z rdzeniem mechaniki, a proces poznawania złożonych zależności przychodzi naturalnie i intuicyjnie. Ciężar gry wynika z ogromu możliwości: gracze mogą skupić się na realizacji swoich celów, a nie na pokonywaniu abstrakcyjności zasad.





KAFELKOWE

ZOO



Kiedy gra Ark Nova wdarła się na rynek gier planszowych, stało się błyskawicznie jednym z najgorętszych tytułów ostatnich lat. Budowanie zoo, zarządzanie kartami, skomplikowana rozgrywka – to wszystko zdobyło rzesze fanów, ale jednocześnie odstraszało tych, którzy szukali czegoś lżejszego. Rezerwat od Portal Games to duchowy następcą, który obiecuje zachować klimat budowania zwierzęcego sanktuarium, ale w bardziej przystępnej, opływowej formie. Czy twórcom udało się ten cel osiągnąć?

Estetyka i komponenty

Zacznijmy od tego, co łatwo zauważyć już przy pierwszym kontakcie z grą. Kafelki są głównym elementem Rezerwatu i należy przyznać, że ich jakość stoi na wysokim poziomie. Mają odpowiednią grubość, nie uginają się, przyjemnie leżą w ręku. Ilustracje krajobrazów i zwierząt są bardzo dobre, a można pokusić się o stwierdzenie że lepsze niż w Ark Nova. To istotne, bo kafelki są tym, na co będziemy patrzeć przez większość rozgrywki.

W skład gry wchodzi mapy Zoo (zaleca się stronę 1 dla pierwszej rozgrywki), plansza Ekspozycji i Ochrony Przyrody, podstawki na kafelki, płytki Akcji oraz różne znaczniki – Ochrony Przyrody, Torbacza, Końca gry, Ulepszenia i Osiągnięć. Wszystko jest solidnie wykonane i prezentuje się atrakcyjnie.

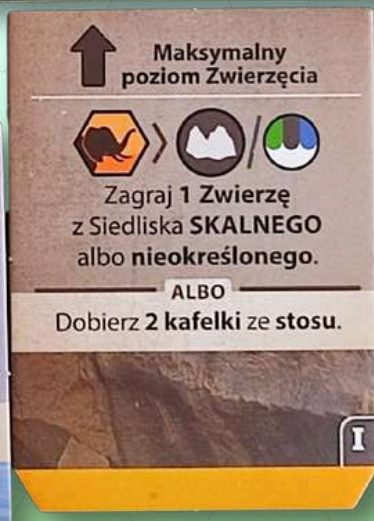
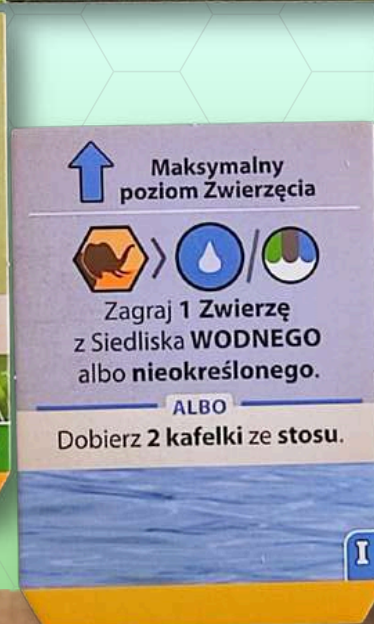


Mechanika wyboru akcji

Serce mechaniczne Rezerwatu bije w systemie akcji. Gracze posiadają 4 płytki Akcji umieszczone pod mapą swojego Zoo. Każda płytka ma przypisaną Siłę Akcji – wartość liczbową, która zależy od jej pozycji. Im bardziej płytka jest przesunięta w prawo, tym wyższa jej siła.

Po wykonaniu akcji, odpowiadającą jej płytkę umieszcza się na skrajnie lewym miejscu, co ją osłabia do wartości 1. Pozostałe płytki Akcji automatycznie przesuwają się w prawo, wzmacniając się. Ten mechanizm maszyny do pisania tworzy interesujący rytm – używając mocnej akcji, osłabiamy ją na kilka kolejnych tur, ale jednocześnie wzmacniamy pozostałe. To ciągle balansowanie między tym, co potrzebujemy teraz, a tym, co będzie potrzebne za moment.

Płytki Akcji można również ulepszyć, odwracając je na stronę II, gdy spełnione są określone warunki. Na przykład wsparcie jednego celu Ochrony Przyrody lub posiadanie co najmniej 3 połączonych kafelków tego samego Siedliska (np. Wodne, Skalne, Leśne). Ulepszenie zwiększa Siłę Akcji o 1 i często pozwala na wykonanie większej liczby czynności – zamiast zagrać 1 Zwierzę, można zagrać 2. To znaczący boost, który należy odpowiednio zaplanować.



Struktura tury

Przebieg tury w Rezerwacie jest uporządkowany i przejrzysty. Każda tura składa się z dwóch obowiązkowych czynności:

- **Zyskanie kafelka:** Gracz bierze 1 kafelek z Ekspozycji w zasięgu określonym przez płytkę Akcji Projekty (oznaczonym białą strzałką). Przy niskiej Sile tej płytki (np. 1) można wziąć tylko pierwszy kafelek z rzędu. Przy wyższej sile wybór jest szerszy.
- **Wykonanie Akcji:** Gracz wybiera 1 płytkę Akcji i wykonuje jedną z dwóch opcji – albo zyskuje więcej kafelków, albo zagrywa kafelki ze swojej ręki, wykorzystując aktualną Siłę wybranej płytki. Następnie gracze mogą opcjonalnie wykonać jedną lub więcej z następujących czynności:
 - **Zagrać 1 Budynek** (jeśli spełnione są warunki jego umieszczenia)
 - **Wesprzeć 1 cel Ochrony Przyrody**
 - **Ulepszyć płytki Akcji**

Na koniec tury następuje faza obowiązkowa: odrzucenie nadmiarowych kafelków (limit to 6 na rękę), uzupełnienie Ekspozycji i sprawdzenie warunków końca gry.

Ten flow jest jasny i po kilku turach wchodzi w krew. Nie ma tu nadmiernej złożoności, wszystko działa sprawnie i płynnie.



Kafelki i budowanie Zoo

W grze występują trzy rodzaje kafelków, rozróżniane kolorami: Zwierzęta (żółte), Budynki (niebieskie) i Projekty (fioletowe). Każdy z nich pełni inną funkcję i ma inne wymagania. Aby zagrać Zwierzę lub Projekt, Siła Akcji musi być co najmniej tak wysoka, jak poziom kafelka. To fundamentalne ograniczenie, które wymusza planowanie – nie można po prostu zagrać najlepszego kafelka z ręki, jeśli nasza płytką Akcji jest zbyt słaba. Budynki są wyjątkiem – można je zagrać w dowolnym momencie tury, bez użycia płytki Akcji, o ile spełnione są warunki ich umieszczenia. Zazwyczaj wymagają przyległości do określonych ikon na sąsiednich kafelkach. To eleganckie rozwiązanie, które nagradza przemyślane układanie Zoo i dodaje jeszcze jeden wymiar do przestrzennej układanki.

Pewne Zwierzęta i Budynki wymagają tzw. Otwartych Przestrzeni – zakrytych kafelków z ręki gracza na sąsiadujących polach, wskazanych strzałkami. To ciekawy mechanizm, który zmusza do strategicznego wykorzystania kafelków z ręki by zmarnować je do spełnienia wymagań większych, bardziej wartościowych kart. Otwarte Przestrzenie są dodatkowo warte punkty na koniec gry, więc nie jest to całkowita strata. Kafelki mają również efekty jednorazowe (oznaczone błyskawicą) aktywowane przy umieszczeniu oraz efekty stałe (oznaczone nieskończonością) działające przez resztę gry. Budowanie zoo to więc nie tylko układanie obrazków – to optymalizacja efektów, łączenie synergii i maksymalizacja punktacji.

PRZEBIEG TURU

ZAWSZE

1. Weź z Ekspozycji 1 kafelek w zasięgu wskazanym przez płytkę Akcji Projektów. Twoje płytki Akcji pozostają na swoim miejscu.
2. Wykonaj 1 Akcję używając 1 z twoich płytek Akcji. Użyta płytką Akcji przesuwana jest na pierwsze miejsce od lewej.

MOŻLIWE

3. Zagraj 1 Budynek.
4. Wsprzyj 1 cel Ochrony Przyrody.
5. Ulepsz jedną lub kilka twoich płytek Akcji, jeśli to możliwe.

OBOWIĄZKOWE

6. Na koniec każdej tury:
 - Odrzuć nadmiarowe kafelki.
 - Uzupełnij Ekspozycje.
 - Sprawdź czy nastąpił koniec gry.

IKONY NA MAPIE ZOO

Strona 1

- Weź z Ekspozycji 1 dowolny kafelek.
- Dobierz 1 kafelek ze stosu.
- Przesuń 1 z twoich płytek Akcji na pierwsze miejsce od lewej.
- Weź z Ekspozycji 1 dowolne Zwierzę.

Strona 2

- Weź z Ekspozycji 1 dowolny Budynek.
- Weź 1 znacznik Ochrony Przyrody.
- Umieść w swoim Zoo 1 Otwartą Przestrzeń ze stosu.



Cele Ochrony Przyrody

W każdej grze losowo wybieranych jest 5 z 10 dostępnych Celów Ochrony Przyrody. To one wprowadzają zmienność między rozgrywkami i wymuszają adaptację strategii. Cele mogą wymagać określonych konfiguracji zwierząt, siedlisk czy kontynentów na mapie Zoo. Kluczowa zmiana w porównaniu do Ark Nova: cele konserwacji nie są już wyścigiem. W oryginale gracze rywalizowali o to, kto pierwszy osiągnie dany cel.

W Rezerwacie każdy gracz może zrealizować każdy cel niezależnie. To znacząco obniża poziom interakcji między graczami i przesuwają grę w kierunku bardziej rekreacyjnym. Wsparcie wszystkich 4 celów (z puli 5 dostępnych w danej grze) jest jednym z warunków zakończenia gry i zapewnia znacznik końca gry o wartości 10 punktów. To istotny bonus, ale nie na tyle dominujący, by całkowicie zdominować strategię.



Losowość vs strategia

Rezerwat opiera się na głębokiej tamgłówce przestrzennej. Planowanie układu Zoo, tworzenie klastrow zwierząt tego samego siedliska czy kontyentu, optymalizacja przyległości dla aktywności efektów i punktacji – to wszystko wymaga przemyślenia i strategicznego podejścia.

Sęk w tym, że gra posiada również znaczący element losowości, głównie związany z nabywaniem kafelków. Dobieranie kafelka na początku każdej tury jest uzależnione od Siły płytki Projektów. Przy niskiej sile (np. 1) gracz jest zmuszony wziąć tylko pierwszy kafelek z Ekspozycji, nawet jeśli jest całkowicie bezużyteczny w kontekście jego strategii. Przy wyższej sile wybór jest szerszy, ale nadal ograniczony do kilku dostępnych opcji.

Interakcja

Interakcja między graczami w Rezerwacie jest minimalna. Jedyna bezpośrednia interakcja to potencjalne podebranie kafelka z Ekspozycji, którego może chcieć inny gracz. To nie jest wyścig, nie ma blokowania, nie ma bezpośredniej konfrontacji. Cele Ochrony Przyrody można realizować niezależnie, punkty zdobywa się głównie z własnego Zoo, a działania innych graczy mają znikomy wpływ na nasze plany.

Tryb solo polega na graniu według normalnych zasad, ale z użyciem żetonów akcji do usuwania kafelków z Ekspozycji (co symuluje obecność przeciwnika) oraz koniecznością osiągnięcia warunku końca gry w określonej liczbie tur. To prosty, ale skuteczny system. Przy 4-5 graczach gra staje się bardziej losowa – kafelki znikają szybko, to, co będzie dostępne podczas naszej tury, jest nieprzewidywalne.



Jedną z mechanik w Rezerwacie jest **parowanie zwierząt**. Umieszczenie samca i samicy tego samego gatunku obok siebie natychmiast zapewnia 1 znacznik Ochrony Przyrody. W teorii brzmi to tematycznie i sensownie – zoo dba o rozmnażanie zagrożonych gatunków.





Koniec gry i punktacja

Gra kończy się, gdy na koniec tury gracza spełniony jest co najmniej jeden z trzech warunków:

1. Gracz wsparł wszystkie 4 cele Ochrony Przyrody (z 5 dostępnych).
2. Gracz zapełnił całą mapę Zoo kafelkami.
3. Stos zakrytych kafelków się wyczerpał.

Gracz, który wywołuje koniec gry warunkami 1 lub 2, otrzymuje znacznik końca gry o wartości 10 punktów. Pozostali gracze mają jeszcze jedną turę, by dokończyć swoje plany. Jeśli koniec gry jest wywołany przez wyczerpanie stosu, nie ma bonusu i wszyscy gracze kończą jednocześnie. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą Zwierząt w Zoo.

Jedną z obietnic Rezerwatu było **skrócenie czasu rozgrywki** w porównaniu do Ark Nova. I w dużej mierze ta obietnica została spełniona. Typowy czas dla 3-4 graczy to około 90 minut, choć pierwsza rozgrywka może zająć więcej ze względu na konieczność zapoznania się z ikonografią i zasadami.



Porównanie z Ark Nova

Porównanie Rezerwatu do Ark Nova jest nieuniknione – to przecież gra z tej samej linii, od tych samych wydawców, z podobnym tematem. Różnice są jednak znaczące.

Ark Nova to przede wszystkim gra kafelkowa z budowaniem tableau i silnym elementem zarządzania zasobami. Rezerwat to gra o układaniu kafelków z prostszą mechaniką akcji. Ark Nova oferuje głębszą strategię, więcej synergii między kartami, bardziej złożone decyzje i większą interakcję. Rezerwat jest prostszy, szybszy, bardziej opływowy.

Dla graczy, którzy uważali Ark Nova za zbyt długą, zbyt złożoną lub po prostu nie do końca dla nich, Rezerwat może być idealnym rozwiązaniem. To nadal budowanie zoo, nadal podejmowanie decyzji o tym, które zwierzęta przyjąć i gdzie je umieścić, ale w bardziej przystępnej, mniej wymagającej formie.



Łamigłówka przestrzenna

Największą siłą Rezerwatu jest jego rdzeń – łamigłówka przestrzenna. Układanie kafelków w taki sposób, by maksymalizować punkty, aktywować efekty, spełniać wymagania Budynków i celów Ochrony Przyrody, tworzyć klastry siedlisk i kontynentów – to wszystko dostarcza satysfakcji. Mechanizm Otwartych Przestrzeni dodaje dodatkową warstwę złożoności. Trzeba nie tylko myśleć o tym, co zagrać, ale również o tym, czego użyć jako "wypełniacza" dla wymagań większych zwierząt. To strategiczne wykorzystanie zasobów, które w innym wypadku mogłyby być mniej użyteczne.

Dwustronne mapy Zoo zapewniają różne układy początkowe i bonusy za umieszczenie, co zwiększa regrywalność. W połączeniu ze zmiennymi celami Ochrony Przyrody (5 z 10 w każdej grze) dają to wystarczająco dużo zmienności, by gra nie czuła się powtarzalna po kilku rozgrywkach.

Podsumowując

Rezerwat to świetna łamigłówka przestrzenna z mechaniką układania kafelków, która sprawdza się dobrze dla graczy szukających krótkiej rozgrywki w tematyce budowania zoo. Gracze, którzy nie przepadali za Ark Nova ze względu na długość czy złożoność, albo dla tych, którzy po prostu szukają przyzwoitej gry z tematem zoo, Rezerwat może być interesującą opcją. Szczególnie w trybie solo lub dwuosobowym.





AEON'S END

REWOLUCJA W DECK-BUILDINGU BEZ TASOWANIA

Aeon's End to pierwsza odsłona rozbudowanej, żywej linii, w której co roku ukazują się nowe dodatki i samodzielne odsłony. Portal Games wprowadził na polski rynek grę, która na pierwszy rzut oka może wyglądać jak kolejny typowy deck-builder, ale szybko okazuje się czymś znacznie więcej. To kooperacyjna gra karciana oparta na mechanice budowania talii, z jednym kluczowym twistem – karty nigdy nie są tasowane. Brzmi dziwnie? Może tak, ale to właśnie ta pozornie niewielka zmiana w standardowej formule deck-buildingu czyni Aeon's End jedną z najciekawszych pozycji w swoim gatunku.



Świat na krawędzi

Temat gry zasługuje na szczególną uwagę, bo ucieka od wyświeblanych tropów fantasty. Nie znajdziemy tu elfów, krasnoludów ani żadnych standardowych postaci z gatunku. Zamiast tego gra przenosi nas do mrocznej, postapokaliptycznej rzeczywistości. To nie jest koniec świata – to już się wydarzyło. Pozostało tylko Gravehold, ostatni bastion ludzkości, i Bezimienni – potworni najeźdźcy próbujący wyrwać nam ostatnie strzępy egzystencji.

Wcielamy się w Magów Bram, którzy w desperackiej sytuacji nauczyli się wykorzystywać Bramy – przekaźniki pozwalające Bezimiennym przedostawać się do naszego świata – jako własną broń. To świetnie przemyślany koncept fabularny, który nadaje sens mechanikom gry. Każda Brama, którą otwieramy i wzmacniamy, każde zaklęcie przygotowane na jej przelocie – to wszystko nabiera głębszego znaczenia w kontekście desperackiej walki o przetrwanie. Oprawa graficzna w pełni wspiera ten mroczny klimat. Karty emanują rozpaczą i ciemnością, co doskonale oddaje postapokaliptyczny nastrój. Nie jest to może grafika, która zachwyci każdego – jest surowa i ponura – ale zdecydowanie spełnia swoje zadanie w budowaniu atmosfery umierającego świata.





Losowa kolejność tur

Podczas gdy brak tasowania eliminuje jeden rodzaj losowości, gra wprowadza ją w innym miejscu – poprzez talię tur. Na początku każdej rundy losujemy kartę z talii tur, która określa, czyja tura nastąpi – gracza czy Nemezis. To proste rozwiązanie ma ogromny wpływ na rozgrywkę.

Nie można polegać na tym, że "następna tura będzie bezpieczna" i odłożyć akcję obronną na później. Nemezis może zaatakować dwa razy z rzędu, zanim którykolwiek z graczy dostanie szansę na reakcję. To wprowadza napięcie i wymusza elastyczne myślenie.

Co ciekawe, mechanika ta pomaga również przełamać syndrom "alpha playera" – problemu wielu gier kooperacyjnych, gdzie jeden doświadczony gracz dyktuje ruchy wszystkim pozostałym. Ponieważ nie wiemy, kto będzie działał jako następny, gracze muszą komunikować swoje możliwości i zamiary, zamiast szczegółowo planować każdy ruch z wyprzedzeniem. W rozgrywce dla trzech graczy jest też karta oznaczona symbolem X, która pozwala graczom wspólnie zdecydować, kto otrzyma dodatkową turę – to dodaje kolejną warstwę strategicznej współpracy.



Brak tasowania – genialne rozwiązanie

Mechanika braku tasowania talii to serce Aeon's End i powód, dla którego gra wyróżnia się na tle konkurencji. W typowych deck-builderach losowość tasowania często prowadzi do frustrujących sytuacji, gdzie mimo dobrze zbudowanej talii, można wyciągnąć na rękę zestaw bezużytecznych kart. Tutaj ten problem nie istnieje.

Każda karta zagrywana podczas fazy głównej oraz każda nowa karta kupiona z rynku trafia na stos odrzuconych w kolejności ustalonej przez gracza. Gdy talia się kończy, stos odrzuconych jest po prostu odwracany – bez tasowania. To oznacza, że można precyzyjnie zaplanować, w jakiej kolejności karty powrócą na rękę w przyszłych turach.

Ta mechanika wprowadza fascynujący element układania puzzle'a. Czy pozyskać teraz drogą kartę zaklęcia, wiedząc, że przyjdzie ona na rękę za pięć tur? A może lepiej kupić tańszy klejnot, który pozwoli szybciej budować ekonomię? Każda decyzja ma długofalowe konsekwencje, które można przewidzieć i zaplanować. Nigdy nie ma „martwej tury”, jeśli odpowiednio rozplanujemy swoją talię – można ustawić karty tak, aby po zagranium wszystkich klejnotów generujących eter, od razu przyszły na rękę drogie zaklęcia.



Bramy i zaklęcia – planowanie z wyprzedzeniem

System Bram to kolejny element, który wyróżnia Aeon's End. Zaklęcia nie są po prostu zagrywane z ręki jak w większości deck-builderów. Najpierw muszą być przygotowane na Bramie podczas jednej tury, a dopiero w następnej turze mogą zostać aktywowane.

Każdy Mag rozpoczyna z czterema Bramami o numerach od I do IV. Brama I jest zwykle otwarta od początku, pozostałe są zamknięte i wymagają inwestycji eteru, aby je otworzyć lub wzmocnić. Zamknięte Bramy można wzmocniać (obracając kartę o 90 stopni), co obniża koszt ich otwarcia i pozwala przygotować na nich zaklęcia w tej samej turze. Po otwarciu Brama pozostaje otwarta do końca gry.

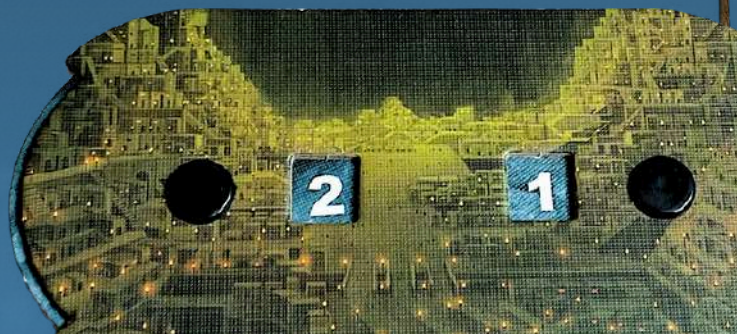
To kolejna warstwa planowania. Czy zainwestować wcześniej w otwarcie mocniejszych Bram III i IV, które dają bonus +1 do obrażeń? A może skupić się na kupowaniu potężnych zaklęć, korzystając z już otwartych Bram? Dodatkowo, zaklęcia pozostawione przygotowane na Bramie "przerzedzają" talię – nie wracają do obiegu, więc każde dobieranie kart przynosi świeższe, lepsze opcje.



Rynek i ekonomia eteru

Staly, z góry ustalony rynek to element, który przypadnie do gustu fanom długoterminowego planowania. Dziewięć stosów zasobów – trzy z klejnotami, dwa z artefaktami i cztery z zaklęciami – jest dostępnych od początku gry do końca. Nie ma losowego odświeżania rynku, co oznacza, że można budować konkretną strategię wokół dostępnych kart.

Eter stanowi walutę gry, generowaną głównie przez klejnoty. Można go wydać na zakup nowych kart, wzmocnienie lub otwarcie Bram, albo pozyskanie Ładunków potrzebnych do aktywacji unikalnych zdolności Magów. Ta wielość opcji znacznie rozszerza przestrzeń decyzyjną. Ograniczona liczba kart w stosach (tylko 5 zaklęć, 7 klejnotów, 5 artefaktów) wymusza komunikację w grach wieloosobowych – jeśli wszyscy będą kupować te same zaklęcia, ktoś zostanie z niczym.



Nemezis – asymetryczne zagrożenia

Każdy z czterech Nemezis dołączonych do podstawki to unikalna łamigłówka do rozwiązania. Gnieworodny atakuje szybko i agresywnie, inny przeciwnik tworzy hordy popleczników, każdy wymaga innego podejścia strategicznego. Talia Nemezis jest podzielona na trzy rzędy – karty pierwszego rzędu są względnie łagodne, drugi rząd wprowadza większe wyzwania, a trzeci rząd to prawdziwe zagrożenie.

Ta stopniowana struktura zapewnia naturalny progres trudności. Na początku gra pozwala rozwinąć ekonomię i zbudować talię, ale w miarę postępów Nemezis staje się coraz groźniejszy. To utrzymuje napięcie przez całą rozgrywkę – nie ma nudy na początku ani przytłaczającej trudności od pierwszej tury.

Mechanika wyczerpania też zasługuje na pochwałę. Gdy punkty życia Maga spadną do zera, nie jest on eliminowany z gry. Zamiast tego zostaje wyczerpany – musi zniszczyć jedną Bramę, odrzucić Ładunki, a Nemezis dwukrotnie się wyzwala. Co najważniejsze, każde dalsze obrażenia, które miałyby otrzymać wyczerpany Mag, są przekierowywane na Gravehold w podwójnej wartości. To sprytnie rozwiązanie – wszyscy gracze pozostają w grze do końca, ale wyczerpanie ma realne, bolesne konsekwencje dla całej drużyny.



Dla kogo ta gra?

Aeon's End to propozycja dla graczy szukających prawdziwego wyzwania w trybie kooperacyjnym. To "hard co-op" w najlepszym wydaniu – nie ma tutaj łatwych zwycięstw, każda rozgrywka wymaga przemyślanej strategii i dobrej koordynacji zespołu. Gra sprawdzi się szczególnie dla:

- Fanów deck-builderów szukających świeżego spojrzenia na gatunek
- Graczy ceniących długoterminowe planowanie nad czystą losowością
- Grup przyjaciół lubiących trudniejsze rozkminy
- Osób szukających gry z wysoką regrywalnością – różne kombinacje Magów, Nemezis i rynków zasobów dają setki możliwości

Jednocześnie, to nie jest gra dla każdego. Mechanika może wydawać się zbyt zmatematyzowana dla osób preferujących spontaniczne, płynne rozgrywki. Konieczność ciągłego planowania kolejności kart w stosie odrzuconych może prowadzić do analizy paraliżującej u niektórych graczy. Wysoką próg wejścia – choć zasady są względnie proste, pełne zrozumienie strategicznych możliwości wymaga kilku rozgrywek.





Wady i mankamenty

Mimo wielu zalet, Aeon's End nie jest pozbawiony wad. Pudełko podstawowe nie zapewnia dobrej organizacji komponentów – karty leżą luzem i łatwo się mieszają. Zdecydowanie warto pomyśleć o dokupieniu dedykowanego insertu. Karty, choć nie są często tasowane, są dość delikatne. Wielu graczy zaleca ich foliowanie.

Ponarzekać można na niewielką ilość kart pozwalających aktywnie wspierać innych graczy poza własną turą. Współpraca odbywa się głównie na poziomie komunikacji i planowania, rzadziej poprzez bezpośrednią pomoc mechaniczną. Niektórzy mogą odczuwać to jako brak prawdziwej interakcji między postaciami.

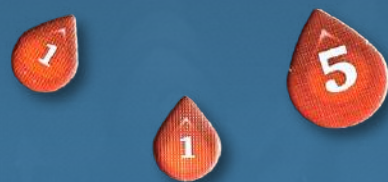


Rekomendacja

Aeon's End zasługuje na miano jednej z najlepszych kooperacyjnych gier deckbuildingowych na rynku. Mechanika braku tasowania to fundamentalna zmiana, która przekształca gatunek w bardziej taktyczną, mniej losową układankę. Połączenie tej mechaniki z losową kolejnością tur, systemem Bram i asymetrycznymi Nemezis tworzy wyjątkowo satysfakcjonującą całość.

To gra dla osób, które nie boją się wyzwania i są gotowe poświęcić czas na naukę i eksplorację strategicznych możliwości. Prawdopodobnie najbardziej mechanicznie sprawny tytuł w podgatunku deck-builderów, który ewoluuje formułę w sposób przemyślany i elegancki.

Aeon's End oferuje dziesiątki godzin fascynującej, wymagającej rozgrywki. A jako pierwsza odsłona rozbudowanej, żywej linii, w której regularnie ukazują się nowe dodatki samodzielne odsłony, zapewnia długofalową rozrywkę i stałe wyzwania. Dla fanów kooperacyjnych gier karcianych szukających czegoś więcej niż kolejnego klona Dominiona – to pozycja obowiązkowa.



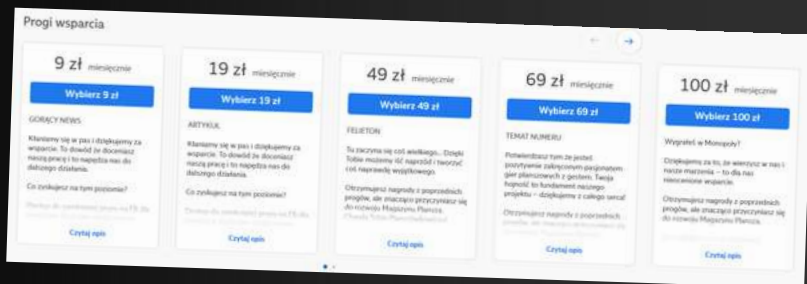
Wesprzyj nas na Patronite

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



M A G A Z Y N
Plansza