

# PLANSZA

M A G A Z Y N

LUTY 2026

nr. 13



TEMAT NUMERU

# POLA KWIATÓW

ZAPOWIEDZI PORTAL GAMES • WSIĄŚĆ DO  
POCIĄGU: EUROPA • STAKED! • JUBILEUSZOWY  
TRICKERION • FAR FAR OUT • DAWAJ 2

Drodzy Czytelnicy,

Zima trzyma nas jeszcze mocno, ale przy stole robi się coraz goręcej. Premiera goni premierę, pojawiają się kolejne zapowiedzi, a debaty o najlepszych tytułach minionego roku nie cichną ani na chwilę. W tym numerze sprawdzamy, co warto mieć na oku, co już trafia do sklepów i co może zaskoczyć nawet doświadczonych graczy.

Tematem numeru są „Pola Kwiatów” – ciepła, przystępna propozycja na długie wieczory oraz idealny wybór dla osób stawiających pierwsze kroki w świecie nowoczesnych planszówek. A skoro o początku przygody mowa, rozpoczynamy także nowy cykl „Dobra na start”, w którym przyglądamy się tytułom, które skutecznie wciągają do planszówkowego hobby. Na pierwszy ogień idzie klasyk – Wsiąść do Pociągu: Europa.

Nie zabrakło także wieści z rynku i zapowiedzi o których wkrótce będzie głośno.

Milej 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](https://patronite.pl/magazynplansza)



PATRONITE

## KONTAKT

- 📘 [facebook.com/magazynplansza](https://facebook.com/magazynplansza)
- 📷 [instagram.com/magazynplansza](https://instagram.com/magazynplansza)
- 🎵 [tiktok.com/@magazyn.plansza](https://tiktok.com/@magazyn.plansza)
- ✉ [magazynplansza@gmail.com](mailto:magazynplansza@gmail.com)

## Chcesz pomóc?

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

✉ [magazynplansza@gmail.com](mailto:magazynplansza@gmail.com)

## Organizujesz wydarzenie?

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

🎲 Oferujemy:

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

✉ [magazynplansza@gmail.com](mailto:magazynplansza@gmail.com)



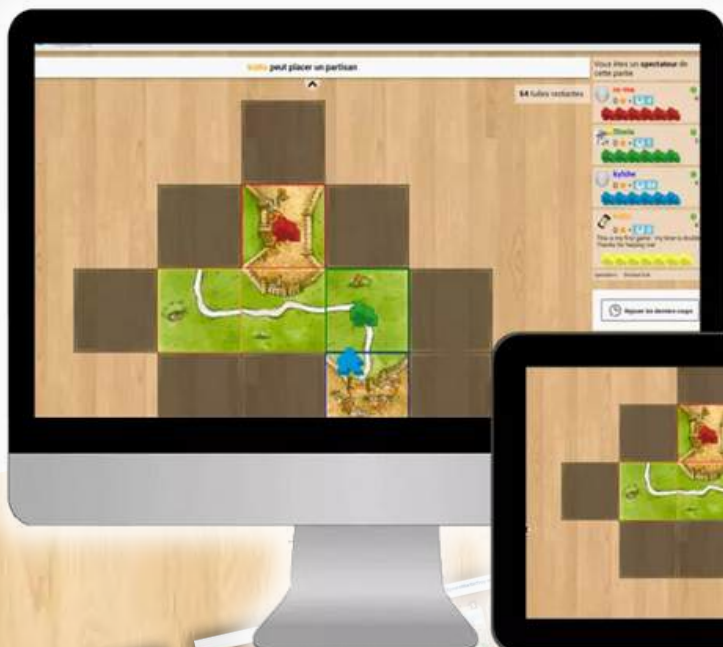


**BOARD  
GAME  
ARENA**

DOŁĄCZ DO

# NAJWIĘKSZEGO STOŁU

GIER PLANSZOWYCH  
NA ŚWIECIE!



**NAJLEPSZE GRY**

WSZECH CZASÓW PRZYSTOSOWANE  
DO GRY **ONLINE**

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



**boardgame  
arena**

# PORTAL CON 26

Portal Games odsłoniło najważniejsze tytuły ze swojego katalogu na rok 2026 podczas oficjalnej prezentacji planów wydawniczych.

## Lista ogłoszonych tytułów:



**PRZEDSPRZEDAŻ**

**Kinfire Delve**  
– kompaktowa kooperacja prosto z podziemi

Seria Kinfire Delve autorstwa Kevina Wilsona (m.in. Arkham Horror, Descent) to kooperacyjna gra dla 1–2 graczy, w którym karty i kości tworzą intensywną, taktyczną wyprawę w głąb Studni pełnej Wyzwań. Kulminacją każdej partii jest starcie z Mistrzem Studni, czyli mały boss fight w najlepszym wydaniu.

W skład serii wchodzi trzy samodzielne pudełka – Laboratorium Bezdusznego, Zagroda Pogardy i Grota Próżności – które można łączyć, by grać nawet w cztery osoby.



**PRZEDSPRZEDAŻ**

**Cthulhu: Dark Providence**  
– ukryte tożsamości w mrocznym wydaniu

Cthulhu: Dark Providence to świeże spojrzenie na ukryte tożsamości, łączące ducha Studium w Szmaragdzie Martina Wallace'a z energią znaną z Death May Die.

Gracze budują talie, knują w sekrecie i walczą o wpływy, wcielając się w stronnictwa Mitów. Klimat Lovecrafta czuć w każdym zwrocie akcji: potwory, polityka, zdrada i jedno zwycięstwo, choć sojusze bywają chwilowe. Rozgrywka dla 1–5 osób okazuje się zaskakująco angażująca, ryzykowna i – co najważniejsze – niezwykle grywalna.



**PRZEDSPRZEDAŻ**

**Liście**  
– zgrabna karcianka z pazurem

Liście to najnowszy tytuł w linii imprezowych karcianek Portalu (po Spicy, Kojocie i Wrednej Małpie) i jednocześnie miłe zaskoczenie: prosta, estetyczna i zaskakująco sprytna. Mechanika opiera się na dokładaniu kart powyżej lub poniżej bieżącej sekwencji, ale prawdziwa zabawa zaczyna się wtedy, gdy trzeba zagrać tyle kart, ile leży na skrajnym stosie.

To twist, który dodaje złośliwości, blokowania i taktyki. Lekko, szybko i z dużą satysfakcją z zagrywek – brzmienie idzie w parze z wykonaniem.



**Primal**  
– kooperacyjne łowy w epickiej skali

Wysokobudżetowa produkcja z Kickstartera (ponad 11 tys. wspierających) podnosi poprzeczkę dla kooperacyjnych boss-battlerów w planszówkowym świecie. Gracze ruszają na epickie łowy w brutalnym fantasy, gdzie taktyczna walka kartami, crafting oraz rozwój bohatera tworzą spójną i emocjonującą całość.

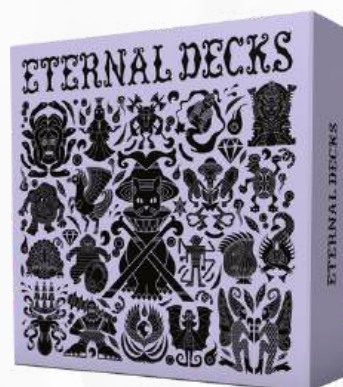
Scenariusze można rozgrywać solo lub spięte w pełne kampanie, co wzmacnia narrację i progres. Z rozmachem wykonane figurki i komponenty dopełniają całości, a Primal: Przebudzenie okazuje się produkcją równie efektowną, co angażującą.



**Ostry Dyżur:  
Oddział  
Ratunkowy  
Nowy Jork**  
– czas goni

Kooperacyjna karcianka o ratowaniu życia brzmi niespodziewanie, ale w praktyce okazuje się pomysłem równie świeżym, co emocjonującym. Fani seriali medycznych oraz śledczych gier w stylu „Detektywa” odnajdą tu realistyczne przypadki, ograniczony czas i konieczność współpracy pod presją.

Z każdą kartą pojawiają się nowe symptomy, historie chorób i tropy prowadzące do diagnozy, konsultacji i właściwego leczenia. Zegar tyka, pacjenci czekają, a Ostry Dyżur: Oddział Ratunkowy Nowy Jork łączy prostotę zasad z zaskakującą intensywnością decyzji.



**Eternal Decks**  
– wysoko  
oceniana gra na  
BGG

Innowacyjna kooperacja karciana potrafi zaskoczyć, a ten tytuł robi to już od pierwszej partii. Gracze mierzą się z pomysłowymi scenariuszami, mając jedynie pięć kart na ręce i mocno ograniczoną komunikację opartą na znacznikach sektorów.

Efekt to intensywna łamigłówka, w której liczy się planowanie, ryzyko i szybkie reagowanie. Mnogość wyzwań, świetna oprawa i wysoka regrywalność sprawiają, że Eternal Decks działa równie dobrze jako kooperacja, jak i angażujący pasjans solo. Niezwykle świeża propozycja.



**Mrówki**  
– przyjazny  
wygląd, poważne  
wyzwania dla  
eurograczy

Włoska szkoła eurowówek wchodzi tu na pełne obroty: dużo decyzji, rozbudowana paleta akcji i zaskakująco tematyczne ujęcie... życia w mrowisku. Gracze zarządzają robotnikami, dbają o larwy, rozbudowują komory, eksplorują ogród, rozsiewają feromony i zdobywają zasoby, by zyskać przewagę nad konkurencyjnymi koloniami.

Świat wygląda przyjaźnie, lecz pod spodem kryje się poważna gra o optymalizację, tempo i kontrolę terytorium. Mrówki okazują się pierwszorzędną propozycją dla eurograczy szukających głębi i świeżego tematu.



**Covenant**  
– krasnoludzkie  
odbudowy  
i chwała

Rozbudowane euro w klimacie fantasy zabiera graczy w głąb krasnoludzkiego świata. Każdy obejmuje przywództwo nad własnym klanem, zarządza zasobami i narzędziami, drąży góry, pokonuje wrogów i odbudowuje utracone miasto. Przez trzy Ery tworzysz budynki, zdobywasz chwałę i rywalizujesz o uznanie monarchy.

Gorący tytuł Essen Spiel 2025 zachwyca fanów strategii i tematycznych wyzwań, oferując głębię, decyzje taktyczne i satysfakcjonującą rozgrywkę euro.



**The Great  
Library**  
– strażnicy  
starożytnej wiedzy

Największa starożytna biblioteka staje przed graczami otworem w najnowszej produkcji Vitala Lacerdy, Iana O'Toole'a i Eagle-Gryphon Games. Zarządzajcie skrybami, badajcie dzieła, przyciągajcie wybitnych uczonych i rozwijajcie Bibliotekę w pełnej życia scenarii portowej.

Połączenie rewelacyjnej jakości wydania z innowacyjną mechaniką akcji sprawia, że każdy ruch ma znaczenie, a partia staje się satysfakcjonującym wyzwaniem dla miłośników wielowymiarowych gier planszowych. Hit Kickstartera z ok. 5 tysiącami wspierających.



## Drużyna do zadań specjalnych

– powieściowa przygoda na planszy

Kooperacyjny deckbuilder fantasy przenosi bohaterów bestsellerowych powieści Marcina Mortki na planszę. Gracze wspólnie stawiają czoła Gwidonowi, Goderusowi, trollom i bandytom, planując taktyczne zagrania i wykorzystując unikalne zdolności swojej drużyny.

Znakomite, dowcipne ilustracje Hanny Kuik dodają grze charakteru, a szybkie, dynamiczne rozgrywki sprawiają, że każda przygoda wciąga od pierwszej karty. Idealne połączenie literackiego klimatu i kooperacyjnej zabawy.



## Revenant

– kosmiczna strategia w uniwersum Voidfall

W Revenant gracze obejmują role kosmicznych admirałów, prowadząc flotę przez niebezpieczną przestrzeń. Rozbudowana eurogra łączy zarządzanie robotnikami, rozwój tableau i kosmiczne starcia, oferując niestandardowe role i bogactwo strategicznych opcji.

Gra dzieje się w uniwersum Voidfall, ale wprowadza zupełnie nowe wyzwania – eskortę statku flagowego i ostatniej floty ludzkości uciekającej przed Zrodzonym z Pustki. Hit Kickstartera z ponad 5 400 wspierającymi, z rewelacyjnym wykonaniem od Mindclash Games.



## Aeon's End: The Descent

– nowy rozdział w świecie magii

Nowa samodzielna odsłona Aeon's End wprowadza graczy w pełną magii, taktyki i tajemnic historię Gravehold. Rozbudowany moduł dodaje towarzyszy i przeciwników, nowe relikty, klejnoty oraz wyzwania, a budowanie talii i wspólne pokonywanie bossów pozostaje w centrum rozgrywki.

Pełna kompatybilność z poprzednimi odsłonami sprawia, że zarówno nowicjusze, jak i fani serii mogą cieszyć się bogatym, immersyjnym doświadczeniem w świecie fantasy.



## Emberleaf

– strategiczna rywalizacja w dzikim lesie

Wielowymiarowa i bezwzględna rywalizacja czeka w Emberleaf, planszówce dla 1–5 graczy. Przemierzaj las, zbieraj zasoby, rekrutuj towarzyszy i buduj nowe domostwa dla swojego szczerpu, planując każdy ruch w oparciu o mechanikę tańca kart i budowania własnego silnika.

Urokliwa oprawa i staranne wykonanie kryją głęboką, strategiczną rozgrywkę, w której każdy kłański ruch może przesądzić o zwycięstwie lub porażce. BGG: 7,9.

Te gry są już dostępne w przedsprzedaży!



**ZAMÓW TERAZ**

Potwierdzenia gier, zapowiedzianych w ubiegłym roku:

- Cloudspire
- Cthulhu: Dark Providence
- Fall of Lumen
- Last Aurora: Firelands
- Metal Gear Solid
- The Elder Scrolls
- Dragons of Etchinstone
- World Order
- Mordred
- Wroth

A do tego rozszerzenia do gier:



**Bohemians: Opowieści z Montmartre**



**Czołko wersje mini: Wakacje, ABC i Wieczór Panieński**



**Diamenty: Przestroga i Zdrada**



**Potwory w Tokio Duel: Tokio Bay**



**Potwory w Tokio: Mindbug**



**Szczury z Wistar: Clans & Portals**



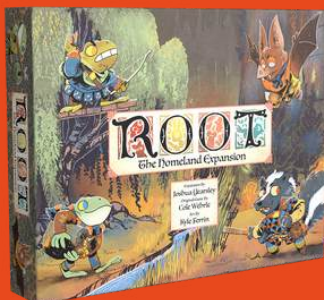
**Barrage: Zamorskie Spółki**



**Barrage: The China Challenge**



**Galactic Cruise: Achievements 3**



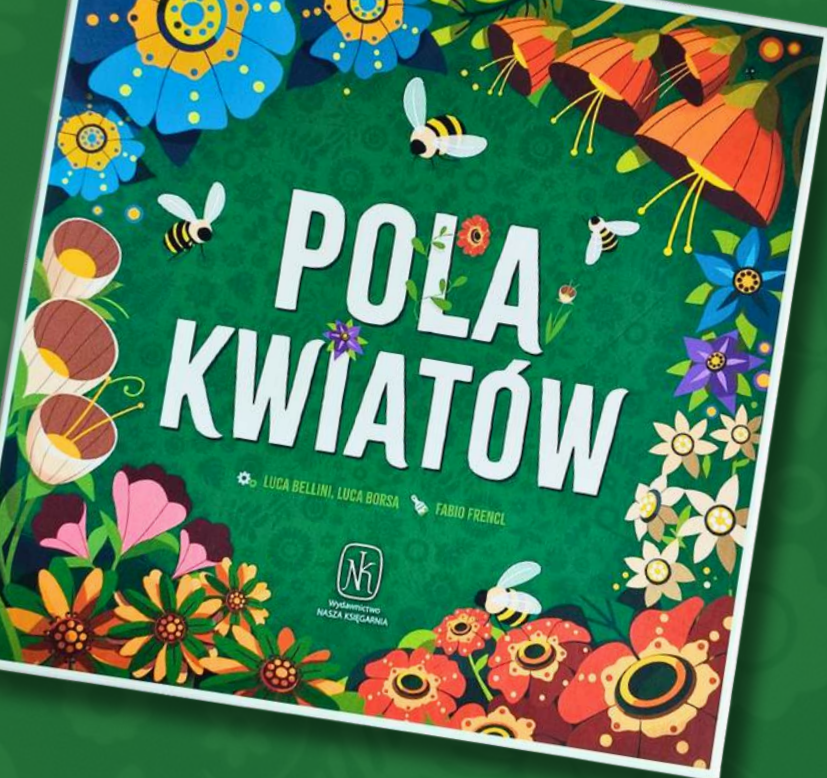
**Root: The Homeland Expansion**



**Slay the Spire: Edycja Kolekcjonerska**



**Spirit Island: Nature Incarnate**



# Z TĘSKNOTY ZA WIOSNĄ

*Za oknem pada śnieg, temperatura na minuse, a wieczory są długie i ciemne. W takie zimowe dni myśli uciekają ku cieplejszym miesiącom – ku zieleni, słońcu i kolorom wiosennych łąk. Właśnie wtedy na stole lądują „Pola Kwiatów” od Naszej Księgarni, gra, która przenosi nas w świat kwitnących ogrodów i pracowitych pszczół. Czy ta pozycja to dobry wybór dla osób stawiających pierwsze kroki w świecie gier planszowych?*



## Prostota, która nie przeraża

Otwierając pudełko, od razu widać, że twórcy myśleli o osobach, które mogą nie mieć dużego doświadczenia z grami planszowymi. Grube, tekturowe kafelki kwiatów sprawiają wrażenie solidnych i przyjemnych w dotyku. Znaczniki pszczół są estetyczne i intuicyjne – łatwo je odróżnić i liczyć. Dołączony woreczek na kafle oraz notes do punktowania pokazują, że wydawca zadbał o każdy szczegół.

Co jednak najważniejsze dla początkujących – instrukcja. Jest wzorowo napisana, pełna ilustracji i przykładów. Nie ma tu żargonu, skomplikowanych schematów czy wielostronicowych załączników. Zasady są wyłożone krok po kroku, z grafikami pokazującymi dokładnie, jak układać płytki i co robić w każdej turze. To jeden z tych przypadków, gdy po przeczytaniu instrukcji faktycznie wie się, jak grać – bez konieczności oglądania tutoriali w internecie czy wielokrotnego powracania do niejasnych fragmentów.

## Mechanika – cztery proste wybory

Sercem „Pól Kwiatów” jest elegancka prostota. W swojej turze gracz wybiera jedno z czterech możliwych działań. To wszystko. Nie ma skomplikowanych faz, podwójnych akcji czy warunków z wyjątkami od wyjątków.

Można wziąć dużą płytkę kwiatów z „okręgu” wokół centralnej polanki – płacąc pszczołami za każdą pominiętą płytkę (mechanizm znany z innych gier, ale tutaj niezwykle przejrzysty). Można zabrać dwie pszczoły z polanki, po prostu dokładając je do swojego zapasu. Można wziąć małą płytkę, zostawiając za nią dwie pszczoły. Albo można wzmocnić już istniejącą grupę kwiatów, dokładając na nią kolejną pszczołę.

Dla kogoś, kto zaczyna swoją przygodę z grami planszowymi, to idealna brama wejścia. Nie trzeba zapamiętywać dziesiątek różnych akcji. Nie ma sytuacji, w której „zapomniałeś coś zrobić” i teraz musisz cofać ruchy. Każda tura to jasny wybór jednej z czterech opcji – i koniec.





## Ekonomia pszczół

Gra pokazuje, że prostota nie oznacza braku głębi. Pszczoły pełnią podwójną rolę: są walutą, którą płaci się za płytki, ale jednocześnie działają jako mnożnik punktów na końcu gry. Ta dwoistość tworzy zaskakująco ciekawe dylematy.

Każda wydana pszczoła to rezygnacja z potencjalnych punktów w finale. Każda zachowana pszczoła to potencjalnie utracona okazja do zbudowania lepszego ogrodu. Dla początkującego gracza to świetna lekcja planowania i wyważania priorytetów – zasad, które przydadzą się w każdej kolejnej, bardziej złożonej grze. Co ważne, system nie karze za błędy w sposób frustrujący.



## Puzzle, które każdy zrozumie

Druga warstwa gry to układanie płytek kwiatów na własnej planszy. Zasady są proste: każda płytka musi przylegać bokiem do wcześniej położonej, nie może wystawać poza planszę ani nakrywać innych elementów. Ale diabeł tkwi w szczegółach. Trzeba tworzyć zwarte grupy kwiatów w czterech kolorach: czerwonym, żółtym, niebieskim i białym. Punkty za każdy kolor oblicza się mnożąc liczbę połączonych rabatek przez liczbę pszczół w grupie. Dodatkowo, wypełnione rzędy i kolumny dają bonusowe punkty.

Dla początkującego gracza to doskonała lekcja planowania przestrzennego. Widzi się efekty swoich decyzji natychmiast – ta płytka dobrze pasuje, ta zostawia dziurę, ta zamyka rząd. Nie trzeba przewidywać dziesięciu ruchów do przodu ani liczyć skomplikowanych kombinacji. Ale jednocześnie gra uczy myślenia strategicznego: czy lepiej zbudować jedną wielką grupę, czy kilka mniejszych? Czy poświęcić optymalność kolorów na rzecz zamknięcia rzędu?

## Każdy ruch ma sens

Jedną z największych zalet „Pól Kwiatów” dla początkujących jest to, że praktycznie nie ma tu „złych” tur. Każda akcja popycha gracza do przodu. Jeśli nie ma idealnej płytki – można wziąć pszczołę. Jeśli pszczoł jest dość – można wziąć mniejszą płytkę. Jeśli i to nie pasuje – można wzmocnić już istniejącą grupę.

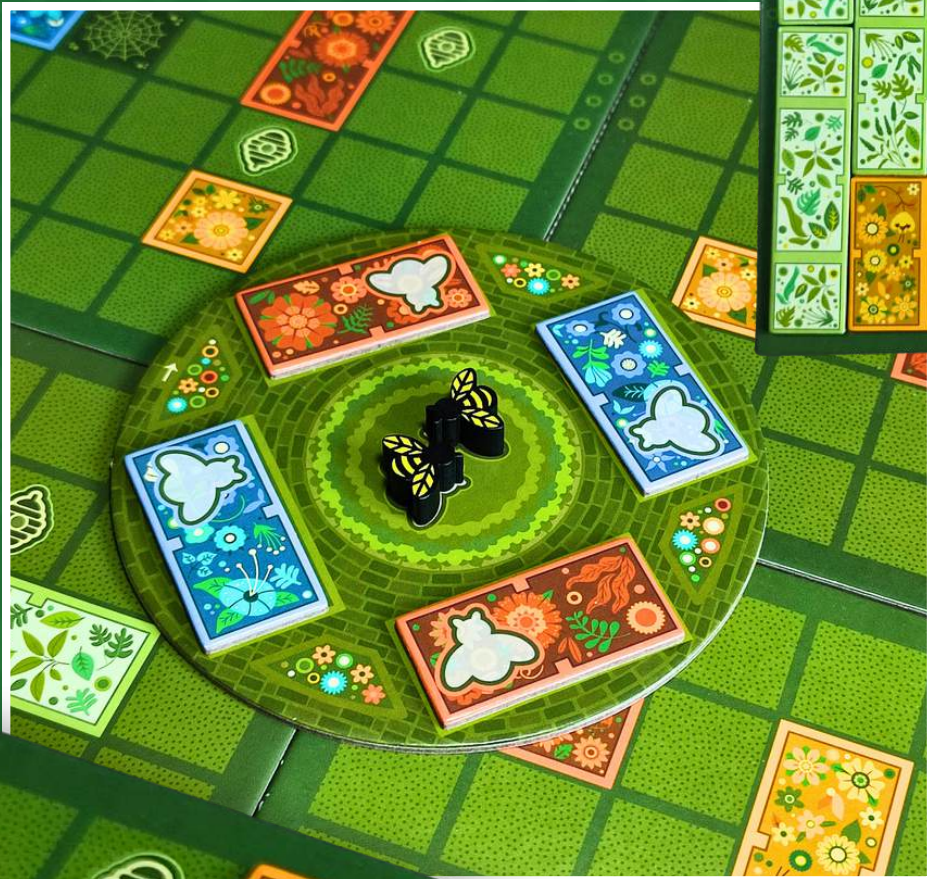
To fundamentalna różnica w stosunku do wielu gier, gdzie początkujący gracz może wykonać ruch, który „zmarnuje turę” albo „wykluczy wygraną”. Tutaj zawsze robi się postęp. Oczywiście, doświadczeni gracze widzą różnicę między ruchem optymalnym a zadowalającym, ale dla kogoś, kto dopiero odkrywa świat gier planszowych, ta elastyczność jest bezcenna.



## Krótko, ale sensownie

„Pola Kwiatów” trwają około 30-45 minut. To idealna długość rozgrywki na start. Wystarczająco długo, by poczuć wagę swoich decyzji i zobaczyć, jak rozwija się ogród na planszy. Ale nie na tyle długo, by stracić koncentrację czy poczuć zmęczenie.

Struktura trzech sezonów nadaje rozgrywce przyjemny rytm. Po każdym sezonie następuje krótka przerwa na uzupełnienie zasobów – naturalny moment, by złapać oddech, ocenić sytuację i pomyśleć o dalszej strategii. To świetnie działa dla osób, które dopiero uczą się planować kilka ruchów naprzód.



## Rodzinna atmosfera przy stole

To gra przyjazna rodzinom. Nie ma w niej konfliktowych mechanizmów – nikt nie atakuje cudzych pól, nie rujnuje czyichś planów bezpośrednią akcją, nie wymusza trudnych, stresujących decyzji. Rywalizacja jest obecna, bo przecież ktoś wygra, ale ma charakter wyścigu, a nie starcia.

To świetnie działa przy stole, gdzie siedzą gracze o różnym poziomie doświadczenia. Dziecko może spokojnie budować swój ogród, nie martwiąc się, że ktoś "zepsuje" jego strategię. Rodzic lub początkujący nie czuje presji związanej z możliwością "zrujnowania gry" innym. Wszyscy po prostu robią swoje, w atmosferze współzawodnictwa, ale nie konfliktu.

Estetyka gry również sprzyja przyjaznej atmosferze. Stonowana, klasyczna paleta barw nie krzyrzy, nie męczy wzroku. Ilustracje kwiatów są proste, ale ładne. Cała gra wygląda jak coś, co można położyć na stole w niedzielne popołudnie i spędzić przy tym miły czas z rodziną.





### Działa z każdą grupą

Gra równie dobrze sprawdzają się w grze dwuosobowej, jak i czterosobowej. Często pierwszych gier próbuje się w małym gronie – z partnerem, dzieckiem czy rodzeństwem. Nie ma tu sytuacji, że "gra działa tylko w cztery osoby" i trzeba szukać dodatkowych graczy.

Mechanika skaluje się naturalnie – więcej graczy oznacza więcej zmian na polance między turami, ale nie komplikuje zasad. Każda konfiguracja działa płynnie i zachowuje równowagę. To kolejna cecha, która czyni tę grę uniwersalnym wyborem na różne okazje.



### Tryb solo – nauka bez stresu

Sz szczególnie dla początkujących warta uwagi jest obecność trybu solo. Gra z wirtualnym przeciwnikiem Guciem pozwala spokojnie poznać zasady, przetestować strategię i nabrać pewności siebie – bez presji związanej z graniem przy innych ludziach.

To niedoceniana wartość. Wielu początkujących graczy obawia się, że spowolnią grę lub zrobią coś źle, grając z bardziej doświadczonymi osobami. Tryb solo daje możliwość przećwiczenia mechaniki w swoim tempie, bez żadnego stresu. A tabela ocen na końcu pozwala zobaczyć, jak sobie poszło i co można poprawić.



### Podsumowanie

„Pola Kwiatów” to gra, która nie zmienia świata gier planszowych, ale może zmienić świat konkretnych ludzi – tych, którzy właśnie stawiają pierwsze kroki w tym hobby. To tytuł, który pokazuje, że gry planszowe nie muszą być skomplikowane, żeby być interesujące. Że można tworzyć produkcje przystępne dla każdego, nie rezygnując z głębi i satysfakcji płynącej z dobrze rozegranych partii.

Jeśli szukasz gry, w której są osoby bez doświadczenia z planszówkami – to doskonały wybór. Jeśli po prostu potrzebujesz czegoś ciepłego, przytulnego i satysfakcjonującego na długie zimowe wieczory – niezmiennie ta gra do tego pasuje.

A jak przyjdzie wiosna i prawdziwe kwiaty znów zakwitną na łąkach, ta gra będzie przypominać, że najlepsze początki bywają proste. Tak jak z pojedynczego nasionka wyrasta kwiat, z prostych zasad „Pól Kwiatów” może wyrósnąć fascynacja całym światem gier planszowych.



rebel

DOBRA NA START:

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA



Gra ta, zaprojektowana przez Alana R. Moona i wydana w Polsce przez Rebel, przez lata udowodniła, że prostota wcale nie musi iść w parze z nudą. Wręcz przeciwnie - to jeden z tych tytułów, które potrafią wciągnąć na całe godziny, a przy tym nie wymagają czytania trzydziestostronicowej instrukcji. Sprawdźmy więc, dlaczego seria Wsiąść do Pociągu zyskała status współczesnego klasyka i czy rzeczywiście jest tak dobre, jak wszyscy mówią.

To pierwszy artykuł z naszego cyklu poświęconego grom planszowym dla początkujących. Dzisiaj wyruszamy w podróż kolejową przez kontynent - przyjrzymy się grze Wsiąść do Pociągu: Europa, tytułowi, który od niemal dwóch dekad stanowi doskonałą bramę wejścia do świata nowoczesnych planszówek. Jeśli szukacie czegoś, co z powodzeniem zastąpi domowe Monopoli i jednocześnie zaciekawi zarówno dzieci, jak i dziadków - ten cykl jest właśnie dla Was!

## Dla kogo jest ta gra?

Zacznijmy od podstaw. Wsiąść do Pociągu: Europa obsługuje od 2 do 5 graczy w wieku od 8 lat wzwyż. To uniwersalność, którą naprawdę doceniam - niewiele gier potrafi równie dobrze sprawdzić się zarówno w rodzinnym gronie, jak i w towarzystwie znajomych po pracy.

**W rodzinie** gra błyszczy najbardziej. Dzięki prostym zasadom i przejrzystej grafice nie ma problemu z zaangażowaniem zarówno ośmiolatka, jak i babci, która ostatni raz grała w planszówki w czasach PRL-u. To nowoczesna, znacznie ciekawsza alternatywa dla Monopoli, która nie prowadzi do wielogodzinnych przepychanek i frustracji.

**W grupie znajomych** (4-5 osób) rozgrywka nabiera zupełnie innego charakteru. Mapa staje się ciasna, walka o kluczowe trasy przypomina wykładanie klocków domina - jeden niewielki ruch i nagle ktoś blokuje Wam jedyne połączenie z Moskwy do Rzymu. To tutaj pojawia się najwięcej interakcji, blokowania tras i sytuacji, w których trzeba szybko wymyślić plan B.

**W duecie** gra również działa świetnie, choć zmienia swoje oblicze. Z dwoma graczami mapa robi się przestronna, a rozgrywka przypomina raczej przyjazny wyścig o to, kto sprawniej wykona swoje zadania. Jest spokojniej, mniej nerwowo - idealne na wieczór we dwoje.



Warto wspomnieć, że dla zachowania odpowiedniego poziomu emocji w małym gronie (2-3 osoby), instrukcja wprowadza sprytną zasadę - podwójne trasy stają się pojedyncze. Gdy ktoś zajmie jedną nitkę, druga przestaje być dostępna. To prosty trick, który skutecznie zapobiega sytuacji, gdy przy dwóch graczach każdy buduje sobie trasy w całkowitym oderwaniu od przeciwnika.





### Jak trudno się nauczyć?

Jedną z najmocniejszych stron tej gry to jej prostota. Nauczenie nowej osoby zasad zajmuje dosłownie kilka minut - często mniej czasu niż rozłożenie wszystkich komponentów na stole. Sam wielokrotnie miałem okazję wprowadzać w nią znajomych kompletnie obcych o planszówkę i za każdym razem wyglądało to tak samo: po trzech minutach wyjaśnienia zasad, wszyscy już wiedzieli co robić.

Dlaczego jest tak łatwo? Ponieważ struktura tury gracza jest krystalicznie przejrzysta. W swojej kolejce wykonujesz tylko jedną z czterech możliwych akcji:

- dobierasz karty wagonów,
- budujesz trasę,
- bierzesz nowe bilety,
- albo stawiasz dworzec.

To wszystko. Nie ma skomplikowanych faz, wieloetapowych tur czy żonglowania wieloma zasobami. Mechanika zbierania kolorowych kart i dopasowywania ich do kolorów tras na planszy jest tak intuicyjna, że zrozumie ją każdy - nawet osoba, która ostatnio grała w Chińczyka.

Wersja europejska wprowadza kilka dodatków w stosunku do oryginału amerykańskiego - **tunele** (gdzie ostateczny koszt trasy może być wyższy niż zakładaliśmy), **promy** (wymagające użycia kart-jokerów) oraz **dworce** (które ratują sytuację, gdy ktoś zablokuje nam kluczową trasę). Wszystkie te mechaniki są proste do zrozumienia i dodają grze głębi, nie przytłaczając nowicjuszy. A jeśli ktoś naprawdę obawia się dodatkowych zasad, można je spokojnie pominąć w pierwszej rozgrywce.

Co ważne, pierwsza partia może trwać nieco dłużej ze względu na poznawanie mapy i zastanawianie się nad najlepszymi połączeniami, ale już druga i trzecia rozgrywka toczą się zdecydowanie sprawniej. Typowy czas gry to 30-60 minut, co idealnie pasuje do wieczoru po pracy czy rodzinnego popołudnia.



### Jak wygląda rozgrywka?

Serce gry bije bardzo rytmicznie. Każda tura sprowadza się do wykonania jednej z czterech wspomnianych wcześniej akcji, co sprawia, że rozgrywka toczy się szybko, a czas oczekiwania na własną kolej jest minimalny. To ogromny plus - nikt nie nudzi się przy stole, nie ma sytuacji, gdy jeden gracz kombinuje pięć minut, a reszta zasypia nad planszą.

**Dobieranie kart wagonów** to silnik do budowy połączeń. Można wziąć dwie karty z pięciu odkrytych na stole lub ze stosu zakrytego. W talii znajdują się karty w ośmiu różnych kolorach oraz wielokolorowe Lokomotywy, które są jak jokery - pasują do wszystkiego. Jest jednak haczyk: jeśli zdecydujemy się wziąć odkrytą Lokomotywę, to jedyną kartą, jaką możecie dobrać w tej turze. To wprowadza interesujący dylemat - czy czekać i zbierać konkretne kolory, czy chwycić cennego jokera i stracić drugą kartę?



**Budowanie tras** jest proste: masz wystarczająco kart w jednym kolorze? Świetnie, odrzucasz je i stawiasz swoje plastikowe wagoniki na odpowiednim połączeniu. Chcesz zająć trasę z Paryża do Brukseli o długości dwóch pół w kolorze żółtym? Potrzebujesz dwóch żółtych kart. I tyle. Wersja europejska dodaje tu dwa smaczki:

**Promy** - niektóre trasy przechodzą przez wodę i wymagają użycia określonej liczby Lokomotyw. To zmusza Was do trzymania tych cennych jokerów, zamiast wydawać je od razu.

**Tunele** - to najfajniejszy element gry. Próbując przejechać przez tunel, odkrywacie trzy karty z talii. Jeśli ich kolor pasuje do Waszych, musicie dopłacić dodatkowe karty. Nigdy nie jesteście pewni, czy ta trasa nie okaże się droższa niż zakładaliście. To wprowadza element ryzyka i sprawia, że serce zaczyna bić szybciej przy każdej próbie przejazdu przez Alpy.

**Realizacja biletów** to główne źródło punktów w grze. Na początku otrzymujecie karty z nazwami dwóch miast i Waszym zadaniem jest połączyć je nieprzerwaną linią swoich pociągów. Zrealizowany bilet to dodatkowe punkty na koniec gry. Niezrealizowany? Punkty idą w minus. To właśnie bilety nadają grze kierunek - bez nich wszyscy by po prostu losowo budowali trasy. Tutaj trzeba myśleć strategicznie: które miasta połączyć w pierwszej kolejności, które bilety warto wziąć, a które odrzucić.

**Stawianie dworców** to genialna pomoc dla początkujących (i nie tylko). Każdy gracz ma trzy dworce, które może postawić w dowolnych miastach. Dworzec pozwala wypożyczyć jedną trasę przeciwnika, aby dokończyć swoje połączenie. Ktoś zajął Wam jedyną trasę do Wiednia, której potrzebujecie do biletu? Spokojnie, stawiacie dworzec w Wiedniu i możecie skorzystać z czyjejs innej trasy prowadzącej do tego miasta. Każdy niewykorzystany dworzec to 4 punkty bonusowe na koniec gry, więc używamy ich z głową.

Gra kończy się, gdy któryś gracz zostaje z dwoma lub mniej wagonami w zapasie. Wtedy każdy wykonuje ostatnią turę i następuje finałowe liczenie punktów. Często jest tu miejsce na niespodziankę - ten, kto wydawał się być w tyle, może wygrać dzięki zrealizowaniu długich, trudnych biletów.



Dodatkowo, dworce czynią grę bardziej wybaczącą dla początkujących. Nie ma sytuacji, w której ktoś Was całkowicie zablokuje i pozostanie Wam tylko bezradne patrzeć. Zawsze macie opcję, zawsze możecie coś zrobić. To ważne dla osób, które dopiero uczą się myśleć strategicznie w grach.

### Co działa świetnie?

**Jakość wykonania i estetyka** - pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy, to wspaniała prezencja na stole. Duże, kolorowe plastikowe wagoniki, gruba plansza z czytelną mapą Europy, sztywne karty - wszystko jest solidne, trwałe i po prostu ładne. Wydawca dołącza nawet zapasowe wagoniki w każdym kolorze. To drobiazg, ale świadczy o dbałości o szczegóły. Gra wygląda tak dobrze, że sama zachęca do wyciągnięcia jej z półki.

Dworce zmniejszają frustrację związaną z zablokowaniem przez przeciwnika. Nie jesteście całkowicie bezbronni, gdy ktoś zajmie Wam kluczową trasę. Jednocześnie wprowadzają element ryzyka: czy warto poświęcić 4 punkty bonusowe, żeby skorzystać z czyjejs trasy? Ta mechanika sprawia, że gra jest bardziej wybacząca dla początkujących, ale wciąż wymaga przemyślanych decyzji.

Emocje w tunelach - każda próba przejazdu przez tunel to mały dreszczyk emocji. Odkrywacie karty, modląc się, żeby nie było Waszego koloru. Czasami przechodzicie suchą stopą, innym razem musicie dopłacić połowę ręki. Ta niepewność dodaje grze pikanterii i sprawia, że nawet rutynowa czynność budowania trasy staje się ekscytująca.





**Balans strategii i losu** - gra oferuje doskonałą równowagę. Z jednej strony macie kontrolę nad swoimi decyzjami: które karty zbierać, które bilety realizować, kiedy ryzykować budowę tunelu. Z drugiej strony losowość doboru kart sprawia, że każda partia jest inna, a mniej doświadczeni gracze mają szansę pokonać weteranów. To jeden z powodów, dla których gra świetnie sprawdza się w mieszanych grupach.

**Dynamika i zaangażowanie** - czas oczekiwania na własną turę jest minimalny. Gra toczy się szybko, każdy cały czas obserwuje planszę, planuje kolejne ruchy, pilnuje przeciwników. Dzieci nie nudzą się, dorośli nie zasypiają. To jedna z tych gier, które naprawdę angażują wszystkich przy stole od pierwszej do ostatniej minuty.

**Uniwersalność** - gra działa równie dobrze we dwoje (spokojny wyścig), w troje (zaczyna robić się cieżniej) i w czwórkę czy piątkę (pełna walka o każdą trasę). Każda konfiguracja ma swój urok i żadna nie sprawia wrażenia niedopracowanej.

### Czy warto wracać?

Gra utrzymuje się na rynku od niemal dwudziestu lat nie bez powodu. To jeden z tych tytułów, po które sięga się bez względu na okazję - czy to na szybką rozgrywkę przed snem, czy na rodzinne spotkanie, czy na wieczór z przyjaciółmi. Typowa partia trwa 30-60 minut, co idealnie pasuje do współczesnego tempa życia. Nie za długo, nie za krótko.

Regrywalność jest tutaj na wysokim poziomie. Każda partia wygląda inaczej ze względu na losowy dobór biletów i różne strategie graczy. Raz koncentrujecie się na długich trasach przez całą Europę, innym razem na krótkich połączeniach i masie zrealizowanych biletów. Przeciwnicy mogą zajmować różne trasy, zmuszając Was do improwizacji. Tunele mogą być hojne lub okrutne. To wszystko sprawia, że gra nie nudzi się szybko.

Dla nowicjuszy gra oferuje doskonały balans - czują kontrolę nad swoimi ruchami, ale nie są przytłoczeni skomplikowanymi planami. Dodatkowe mechaniki (tunele, promy, dworce) dodają głębi i podtrzymują zainteresowanie. Niektórzy zauważają, że po wielu, wielu partiach może brakować bardzo intensywnej interakcji między graczami, ale to drobnostka w kontekście tego, jak świetnie gra sprawdza się jako tytuł rodzinny i wprowadzający do hobby.



### W TĘ GRĘ ZAGRASZ RÓWNIEŻ NA BGA





### Dlaczego to idealny gateway?

Termin gateway game oznacza grę-bramę - tytuł, który otwiera drzwi do świata nowoczesnych planszówek. Wsiąść do Pociągu: Europa spełnia tę rolę idealnie z kilku powodów.

Po pierwsze, niski próg wejścia. Nauczenie zasad w kilka minut to nie przesada - to rzeczywistość. Mechanika jest tak intuicyjna, że nawet osoby, które nigdy nie grały w nowoczesne planszówki, od razu rozumieją co i jak. Nie ma paraliżu decyzyjnego, nie ma przeładowania informacją. Jest przejrzysta tura z czterema opcjami do wyboru.

Po drugie, status współczesnego klasyka. Gra ta stanowi znacznie lepszą, bardziej angażującą alternatywę dla tradycyjnych tytułów jak Monopoly. Zamiast godzin frustracji i przypadkowych rzutów kostką, dostajecie strategiczne decyzje, poczucie kontroli i satysfakcję z dobrze wykonanego planu. To produkt, który skutecznie pokazuje, czym różnią się nowoczesne planszówki od tych pamiętanych z dzieciństwa.

Po trzecie, uniwersalność pokoleniowa. Możecie zagrać z ośmiolatkiem, nastolatkiem, mamą i dziadkiem - i wszyscy będą się świetnie bawić. Proste zasady, czytelna grafika, brak skomplikowanych tekstów na kartach - to wszystko sprawia, że gra jest dostępna dla każdego.

Po czwarte, dobry balans. Gra daje poczucie kontroli (planujesz, które bilety realizować, które trasy budować), ale jednocześnie zawiera zdrową dawkę losowości (dobór kart, testy szczęścia w tunelach). Dzięki temu zarówno nowicjusze, jak i doświadczeni gracze mają szansę na wygraną, a każda partia jest inna.

Po piątę, jakość i dynamika. Solidne wykonanie komponentów sprawia, że gra wygląda profesjonalnie i zachęca do wyciągnięcia z półki. Minimalny downtime oznacza, że wszyscy są cały czas zaangażowani. Nie ma nudy, nie ma czekania.

### Podsumowanie

Wsiąść do Pociągu: Europa to gra, którą szczerze polecam każdemu, kto szuka dobrego tytułu na początek przygody z planszówkami. Jest prosta, piękna, angażująca i uniwersalna. Działa równie dobrze z dziećmi, jak i z dorosłymi. Sprawdza się we dwoje, we troje i w pełnym składzie. Rozgrywka toczy się szybko, zasady są przejrzyste, a każda partia jest inna.

Jeśli szukacie gry, która zastąpi domowe Monopoly i jednocześnie pokaże, czym są nowoczesne planszówki - to jest właśnie ten tytuł. Po kilkunastu latach na rynku Wsiąść do Pociągu: Europa wciąż trzyma poziom i zasługuje na miano współczesnego klasyka. To jeden z tych tytułów, które powinny znaleźć się w każdym domu - zarówno jako brama do świata planszówek, jak i po prostu jako świetna, rodzinna rozrywka.

Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.





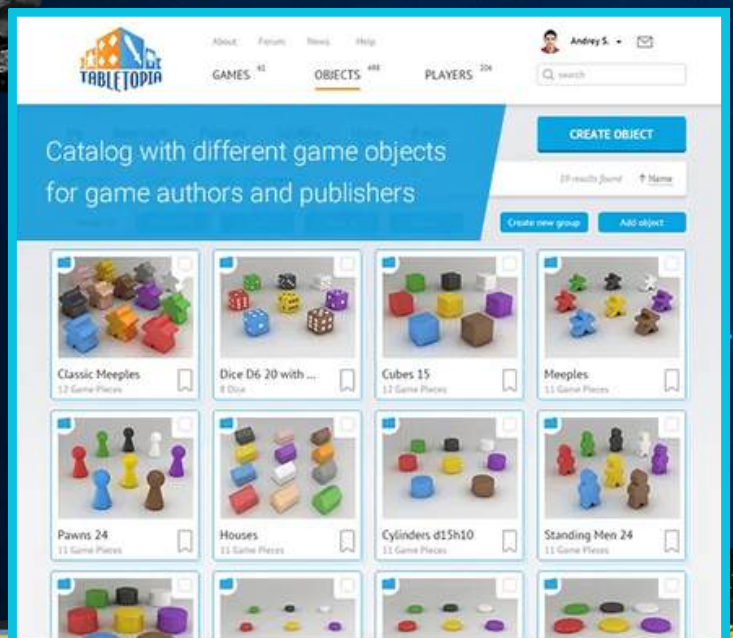
# GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**SETKI GIER  
PLANSZOWYCH  
DOSTĘPNYCH OD RĘKI**

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

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

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



**PORTAL  
GAMES.**

# PREMIERA JUBILEUSZOWEGO TRICKERIONA

Portal Games ogłasza premierę specjalnej edycji Trickeriona, przygotowanej z okazji 10-lecia kultowej gry. Edycja Jubileuszowa ukazuje się równoległe z wersją kickstarterową i oferuje identyczną zawartość oraz jakość wykonania. W pudełku znajdziemy m.in. alternatywną planszę, stylowe woreczki oraz najnowszy dodatek – Sztuki Tajemne.

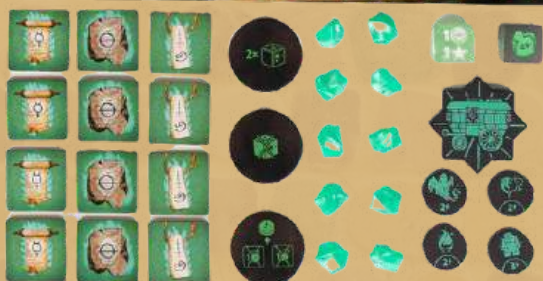
**UWAGA!  
WSZYSTKIE TRZY  
PRODUKTY DOSTĘPNE  
SĄ WYŁĄCZNIE W  
SKLEPIE PORTAL  
GAMES.**



Dla posiadaczy wcześniejszej Edycji Kolekcjonerskiej (z charakterystycznym bordowym pudełkiem) przygotowano osobny produkt: **Zestaw Ulepszeń**, który uzupełnia ją o nowe komponenty z wydania jubileuszowego. Wszystkie elementy zostały zaprojektowane tak, by idealnie mieściły się w istniejących organizernach, zapewniając porządek i wygodę podczas rozgrywki.



Nowością jest również samodzielnie dostępny dodatek **Sztuki Tajemne**. Wprowadza on do gry niepozornego Maga poruszającego się po Magorii swoim Wozem i udostępniającego zupełnie nową Lokację wraz z zestawem Akcji. Jego Zaklęcia pełnią rolę specjalnych Składników zwiększających elastyczność przy komponowaniu Sztuczek, a tajemna moc pozwala ładować Odłamki Trickeriona. Do tego dochodzi czwórka magicznych sług: Golem, Zmiennokształtny, Figlarz i Widmo – unikatowe Postacie o potężnych zdolnościach specjalnych.





# MAFIA PO WAMPIRZEMU

*Staked!* to dynamiczna gra typu social deduction przeznaczona dla 6 do 10 graczy, zaprojektowana przez Willa deManbeya. Fabuła przenosi uczestników do 1898 roku na coroczny zjazd Gildii Łowców Wampirów. To, co miało być wieczorem pełnym tańców i opowieści, szybko zmienia się w krwawą walkę o życie, gdy okazuje się, że w szeregach gildii przeniknęły wampiry. Gracze zostają potajemnie podzieleni na dwie drużyny: Łowców, którzy stanowią nieświadomą większość, oraz Wampiry, które znają swoją tożsamość i dążą do eliminacji przeciwników.



Rozgrywka w Staked! opiera się na rundach podzielonych na dwie kluczowe fazy: Fazę towarzyską oraz Fazę kolacji. Podczas pierwszej z nich, trwającej zaledwie 3 minuty, gracze swobodnie dyskutują, wymieniają podejrzenia i oddają tajne głosy za pomocą żetonów. Każdy dysponuje dwoma żetonami kołków, służącymi do eliminacji, oraz jednym żetonem uczy, przeznaczonym do wyboru lidera. W Fazie kolacji głosy są ujawniane – osoba z największą liczbą kołków ginie, a gracz z największą liczbą głosów uczy zostaje Alfa Łowcą.



Rola Alfa Łowcy jest kluczowa dla przepływu informacji, ponieważ zyskuje on specjalne żetony, w tym żeton badania, który pozwala mu potajemnie sprawdzić kartę roli innego gracza. Jednak w drużynie wampirów kryje się potężne zagrożenie – Wampirzy Władca. Jeśli Łowca zbada kartę Władcy, zostaje on „zauroczony” i natychmiast potajemnie zmienia drużynę, od tej pory pracując na korzyść wampirów.





Najbardziej unikalnym elementem gry jest podejście do eliminacji. W przeciwieństwie do wielu innych gier tego typu, wyeliminowani gracze nie kończą zabawy, lecz stają się duchami. Duchy nadal biorą udział w dyskusjach, a ich głównym zadaniem jest rozstrzyganie remisów w głosowaniach oraz ochrona żywych graczy poprzez mechanikę Interwencji Duchów. Dzięki temu gra pozostaje emocjonująca i głośna aż do samego końca, gdy jedna z drużyn osiągnie swój cel.



Dla bardziej doświadczonych graczy dostępny jest moduł Świętych Relikwii. Każdy gracz otrzymuje unikalny przedmiot, taki jak „Ritual Bell” (negujący inne relikwie) czy „Seer’s Orb” (pozwalający żywym głosować wraz z duchami), co wprowadza dodatkową warstwę strategiczną i pozwala manipulować wynikami głosowań. Gra kończy się zwycięstwem Łowców, gdy wszystkie wampiry zostaną zgłodzone, lub Wampirów, gdy przy stole zostanie tylko jeden żywy Łowca.

# Planowana data premiery: 4 luty 2026



#### Zawartość pudełka

- 64 karty
- instrukcja

# rebel

Buła, Bigos, Mak, Bóbr, Orzeł! Wykładaj karty w rytm tej niezwykle polskiej wyliczniki, a gdy wypowiedziane słowo pasuje do obrazka, klepnij kartę ręką, nakrywając ją. Ten, kto będzie ostatni, zabiera wyłożone karty, a zwycięży gracz, który pozbył się wszystkich.

Zabawa będzie szalona niczym tytuł gry, ale możemy zagwarantować, że dostarczy równie dużo radości, co jedzenie pierogów i słuchanie muzyki Chopina!

#### Podstawowe informacje

- liczba graczy: 2-8
- wiek graczy: 8+
- czas gry: 10 min.
- kategoria: rodzinne, imprezowe
- mechanika: refleks, zapamiętywanie, spostrzegawczość



# WYŚCIG W NIEZNANE



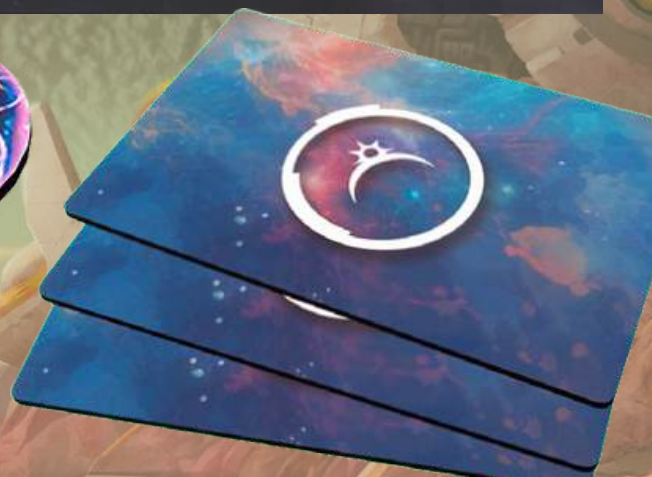
*Far Far Out to wieloosobowa, strategiczna gra przygodowa o eksploracji kosmosu, przeznaczona dla 1 do 4 graczy w wieku od 14 lat. W tej grze gracze wcielają się w elitarne jednostki wybranych frakcji, które po przetrwaniu morderczych prób wyruszają z sektora Urana, aby rozszerzyć swoje wpływy na niezbadane rejony galaktyki. Gra oferuje sandboksowy charakter, dając graczom pełną swobodę w wyborze ścieżki do zwycięstwa poprzez handel, walkę lub odkrywanie nowych światów.*

## Trzy ścieżki do sukcesu

Głównym celem gry jest zdobycie dominacji w galaktyce, co monitoruje Tor Zwycięstwa podzielony na trzy aspekty: Bogactwo, Reputacja oraz Eksploracja. Aby wygrać, gracz musi jako pierwszy spełnić jeden z dwóch warunków:

- Zdobyć 12 punktów na dowolnym jednym torze.
- Zdobyć po 6 punktów na każdym z trzech torów (strategia „wszechstronnego specjalisty”).

Punkty zdobywa się poprzez różnorodne aktywności, takie jak rekrutacja elitarnych członków załogi, kolonizacja planet, budowanie witryn technologicznych, wygrywanie starć czy wypełnianie misji.



## Mechanika akcji i ruchu

Każdy gracz rozpoczyna przygodę ze statkiem klasy Scout, 10 kryształami energii, jedną kością bitewną i żetonem tarczy.

Kluczowym elementem rozgrywki są żetony akcji, które służą jako waluta do wykonywania ruchów. Istnieją cztery główne typy akcji, przypisane do kolorów:

- **Górnictwo (zielony):** Wydobywanie zasobów z asteroid.
- **Eksploracja (szary):** Skanowanie planet i nowych systemów, kopanie w poszukiwaniu relikwii.
- **Rynek (żółty):** Handel towarami, kupowanie statków i rekrutacja załogi.
- **Interakcja (czerwony):** Walka, inwestowanie w kolonie, budowanie i wypełnianie zadań.

Ruch jest niezbędny do nawigacji po systemach podzielonych na sektory. Podróż między sąsiednimi sektorami kosztuje 1 punkt ruchu, a lądowanie na planecie lub asteroidzie kolejny punkt. Każdy żeton akcji można w dowolnym momencie zamienić na ruch, co pozwala na elastyczne dostosowanie strategii w danej turze.



Eksploracja w tej grze przypomina odkrywanie nieznanego świata – każda decyzja o skoku w nieznaną przestrzeń może przynieść wielkie bogactwo lub nieoczekiwany koniec.



## Kluczowe aktywności w galaktyce

### Odkrywanie systemów

Za 3 jednostki energii i akcję eksploracji gracz może odkryć nowy kafelek systemu, umieszczając na nim planety i anomalie.

### Górnictwo

Łądowanie na asteroidach uranu lub plutonu pozwala na rzut kośćmi w celu wydobycia surowców. Należy jednak uważać – asteroidy mogą eksplodować, niszcząc tarcze statku.

### Zarządzanie załogą

Można rekrutować pięć typów załogantów o asymetrycznych zdolnościach: Telepatów (kopiowanie kości), Eidolithów (zmiana wyników rzutów), Timerów (przerzuty), Vaultów (anulowanie kości wroga i bonusy do górnictwa) oraz Szarych (specjaliści od relikwów).

### Walka

Starcia mogą odbywać się z wrogimi formami życia na planetach lub z innymi graczami poza Systemem Macierzystym. Walka toczy się turowo przy użyciu kości bitewnych, aż jedna ze stron straci wszystkie kości lub tarcze.



Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy osiągnie wymagany pułap punktów. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje łączna liczba punktów ze wszystkich torów, następnie liczba członków załogi, a na końcu ilość posiadanych łupów.



1 TWÓRZ LICZBY

2 PORÓWNUJ JE Z INNYMI

3 DOBIERAJ KARTY... JEŚLI MOŻESZ!

CZY POZOSTANIESZ W GRZE DO KOŃCA?



### Podstawowe informacje

- liczba graczy: 2-6
- wiek: 7+
- czas gry: ~15 min
- kategoria: imprezowe
- mechaniki: zarządzanie ręką, czas rzeczywisty, eliminacja graczy

### Zawartość pudełka

- 108 kart
- karta pomocy gracza
- instrukcja

11 lutego na półkach sklepów zagości „Dawaj 2” – dynamiczna gra karciana od wydawnictwa Rebel, która łączy zarządzanie ręką, napięcie czasu rzeczywistego oraz eliminację graczy. Wystarczą dosłownie minuty, by zrozumieć zasady, a rozgrywka trzyma w emocjach do samego końca.

Podczas gry uczestnicy tworzą dwu-cyfrowe liczby za pomocą par kart i wykładają je nad poprzednimi, dbając o rosnącą wartość. Najwyższa liczba? Dobierasz kartę. Najwięcej gwiazdek? Dobierasz kolejną! Każda dobra karta daje realną szansę na dłuższe przetrwanie przy stole.

Gra jest szybka (ok. 15 minut), lekka i świetnie odnajduje się zarówno na rodzinnych spotkaniach, jak i wieczorach ze znajomymi. Zasady eliminacji sprawiają, że emocje rosną z rundy na rundę – zwycięża ten, kto najdłużej utrzyma się w rozgrywce.

SPRAWDŹ





# Wielki turniej

## mitycznych istot w magicznym lesie



Świat gier karcianych wzbogacił się o nową, dynamiczną propozycję autorstwa Stefana Godota – Yokai Forest Duel. Tytuł ten przenosi graczy w głąb tajemniczego lasu, gdzie legendarne japońskie stwory, znane jako Yokai, spotykają się, aby w drodze turnieju wyłonić najsilniejszego spośród siebie.

### Mechanika walki i przetrwania

Gra koncentruje się na pojedynkach 1 na 1 rozgrywanych w formacie „do dwóch zwycięstw” (best of 3). Rozgrywka opiera się na jednoczesnym odkrywaniu kart przez obu graczy, co wprowadza element psychologicznej gry i przewidywania ruchów oponenta.

Uczestnicy muszą sprawnie zarządzać swoimi zasobami: energią niezbędną do działania oraz kamieniami do procy, które służą do zadawania obrażeń



## Rozwój postaci kluczem do zwycięstwa

Yokai Forest Duel to nie tylko szybka wymiana ciosów, ale również strategiczne planowanie. W trakcie turnieju gracze mają możliwość:

- **Odblokowywania ulepszeń na swoich planszatkach**, co pozwala m.in. na zwiększenie limitów posiadanych zasobów.
- **Modyfikowania talii poprzez zdobywanie kart ulepszeń**, które oferują potężniejsze efekty niż karty startowe.

Jak zaznaczają twórcy, kluczowe jest znalezienie balansu między skupieniem się na eliminacji przeciwnika a przygotowaniem swojej postaci do finału, by nie zostać „zmiądzonym” w decydującym starciu.



## Od kameralnych pojedynków po epickie turnieje

Gra oferuje dużą skalowalność. Standardowo przeznaczona jest dla maksymalnie 8 osób, które mogą rywalizować w systemie ligowym lub turniejowym z podziałem na drabinkę zwycięzców i przegranych. Dla prawdziwych entuzjastów przewidziano tryb „Epic Tournament” – przy wykorzystaniu dwóch egzemplarzy gry w leśnych zmaganiach może wziąć udział aż 16 graczy jednocześnie. Zwycięzca finałowego pojedynku otrzymuje zaszczytny tytuł nowego Czempiona Yokai.



Za oprawę wizualną odpowiada Dawid Wiącek, którego ilustracje nadają grze unikalnego, nieco zadziornego charakteru.



# 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 Andomeda's Edge

## Pojemniki na żetony i zasoby

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

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

## Pojemniki gracza

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

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



Gra Biały Zamek: Duel

# Twoja gra zasługuje na nasz insert!

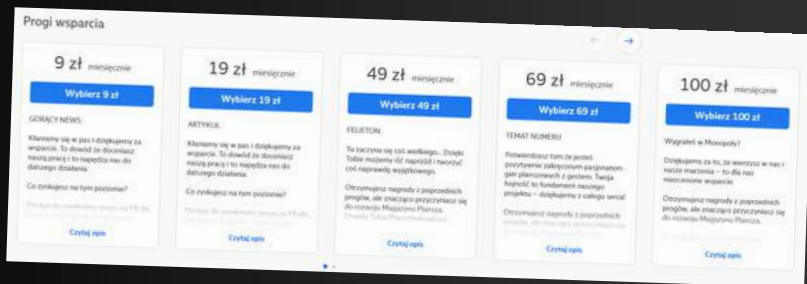
# Wesprzyj nas na Patronite

Magazyn tworzymy za darmo, bo wierzymy, że radość z gier planszowych powinna być dostępna dla każdego. Jednak jego przygotowanie wymaga czasu, zaangażowania i środków na oprogramowanie, hosting czy udział w wydarzeniach.

Dlatego prosimy o wsparcie na Patronite. Każda złotówka pomoże rozwijać magazyn, podnosić jakość treści i poszerzać ofertę. Twoja pomoc to nie tylko realne wsparcie, ale też ogromna motywacja.

Dziękujemy, że jesteś z nami. Wspólnie możemy stworzyć coś wyjątkowego!

[patronite.pl/magazynplansza](https://patronite.pl/magazynplansza)



PATRONITE

## JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



# JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

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

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



### 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”.



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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? Napisz!

MAGAZYN  
**Plansza**

The background is a solid green color with a repeating pattern of stylized, light green floral and leaf motifs. Some of the motifs include circular patterns with dots, resembling seeds or small flowers, and larger, more complex floral shapes with multiple petals and stems. There are also several stylized bees scattered throughout the pattern, some facing left and some facing right. The overall aesthetic is clean and modern, with a focus on natural elements.

M A G A Z Y N  
**Plansza**