

PLANSZA

KWIECIEŃ 2025

nr. 03



TEMAT NUMERU

BGG+ BRASS BIRMINGHAM

SEPTIMA • TINNY DUNGEONS • BOOK GAME
WYWIAD ECOLOGIC • PUBLICYSTYKA
WREDNA MAŁPA • DODATKI • PRACA GAMERA

Nowa partia, nowe wyzwania – wchodzimy do gry ponownie!



Wiosna nadchodzi wielkimi krokami! Dni stają się coraz dłuższe, słońce grzeje mocniej, a my chętniej spędzamy czas na świeżym powietrzu. To idealna okazja, by zabrać planszówki na piknik, spotkanie w parku czy weekendowy wyjazd. Nie zapominajcie, że wiele gier świetnie sprawdza się w plenerze – wystarczy koc, kilku znajomych i dobra rozgrywka gwarantowana!

W świecie gier planszowych sporo się dzieje. Mieliśmy okazję odwiedzić Book Game, wydarzenie pełne pasjonatów, nowości i niezapomnianych partii. Wiosna to także czas wielu innych eventów planszówkowych, które warto śledzić – to świetny moment, by przetestować nowe tytuły i spotkać ludzi dzielących tę samą pasję.

Nie zapominajcie też o serwisach crowdfundingowych – właśnie teraz pojawia się tam mnóstwo ciekawych projektów, które mogą stać się Waszymi przyszłymi ulubieńcami na stole. Twórcy gier nie próżnują, a ich pomysły zaskakują innowacyjnością i kreatywnością.

Zatem grajcie jak najwięcej tej wiosny! Czy to na kocu w parku, przy stole w domu czy na konwentach – niech każda rozgrywka przynosi radość, emocje i niezapomniane chwile. W tym numerze czeka na Was dawka inspiracji: nowinki ze świata planszówek, recenzje, wywiady i oczywiście kącik rozrywkowy.

Niech ta wiosna będzie pełna planszówkowych przygód!

Milego czytania!

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Michalak

“

Nie zapominajcie, że wiele gier świetnie sprawdza się w plenerze – wystarczy koc, kilka znajomych i dobra rozgrywka gwarantowana!

ZESPÓŁ REDAKCJI

Magdalena Solarz
Magda Deptala
Marcin Ciućmański
Marcin Adamczyk
Krzysztof Grygo
Katarzyna Kukła
Adrian Gawin

KONTAKT

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



PATRONITE

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

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




Spis Treści

- 04 PRZEGLĄD ARTYSTÓW
- 07 NEWY
- 12 TEMAT NUMERU
- 18 RECENZJE
- 22 PUBLICYSTYKA
- 26 WYDARZENIA
- 29 WYWIAD
- 33 PROTOTYPY
- 34 ROZRYWKA



Potęźna energia i chaos bitwy wypełniają tę scenę, gdzie natura ukazuje swoją dziką, nieokiełznaną siłę. Kurz i odłamki unoszą się w powietrzu, tworząc atmosferę pełną napięcia i grozy. Ryk monstualnych stworzeń zdaje się wstrząsać ziemią, a odwaga walczących postaci kontrastuje z przytłaczającą mocą przeciwnika. To dynamiczne starcie oddaje esencję epickiej przygody, w której każdy ruch może zadecydować o przetrwaniu.





Spokój i harmonia natury emanują z tego obrazu, otulając widza błogą atmosferą. Pastelowe barwy zachodzącego słońca delikatnie rozświetlają niebo, budując poczucie ciepła i wyciszenia. Zielen traw oraz kwitnące kwiaty przywołują uczucie prostoty i piękna codziennych momentów. Scena zachęca do zatrzymania się, by w pełni zanurzyć się w pięknie nieskazitelnego krajobrazu.

Praca autorstwa:
Donghee Han
<https://www.artstation.com/dhhan>

Ilustracja emanuje epickim klimatem fantasy, pełnym napięcia i tajemniczości. Przenika ją aura heroizmu i nieuchronnej konfrontacji z mrokiem, gdzie odwaga miesza się z grozą nieznanego. Tło, przesycone mgłą i monumentalnymi kształtami, buduje atmosferę pełną majestatu i dzikości, zapraszając do świata, w którym każda decyzja może zadecydować o losach wielkiej przygody.



Praca autorstwa:

Wang Jianxi

<https://www.iamag.co/tahe-art-of-wang-jianxi/>

Skull Tales

Full Sail! V2

Piracka przygoda znów na horyzoncie

Jeśli ktoś marzy o wietrze we włosach, skrzypieniu pokładu i poszukiwaniu skarbów w pirackim stylu, nowa kampania crowdfundingowa Skull Tales: Full Sail! może być idealnym wyborem. Ta kultowa gra planszowa, uwielbiana przez fanów, wraca dzięki Eclipse Editorial. Nie jest to zwykła planszówka – pozwala wcielić się w kapitana lub członka załogi, eksplorować karaibskie morza, walczyć z wrogami i odkrywać sekrety wysp. Klimat pirackich przygód czuć w każdej karcie i figurce. Nowa kampania zapowiada więcej emocji, ulepszeń i zabawy. Warto sprawdzić ten projekt – to okazja do morskiej wyprawy bez ruszania się z domu!

Co kryje się w pudle Skull Tales: Full Sail!? Mnóstwo elementów tworzących piracką przygodę. Każdy gracz wybiera postać – jest kilkanaście unikalnych bohaterów z figurkami i kartami, co pomaga wczuć się w rolę. Do tego stos kart: wydarzenia, ekwipunek, przeciwnicy – od szkieletów konkwistadorów po czerwone płaszcze. Żetony śledzą złoto, morale załogi i stan okrętu. Rozgrywka dzieli się na trzy fazy. Faza Przygody to eksploracja wysp, jaskiń i świątyń – modułarne kafelki terenu zapewniają różnorodność. Faza Podróży skupia się na morskiej przeprawie: zarządzaniu załogą, walce ze statkami i unikaniu sztormów, z pięknymi planszami i opcjonalnymi modelami statków. Faza Portu to odpoczynek, ulepszanie postaci i nowe misje – piracki pit-stop ze strategią.

Gra zachwyca detalami – figurek, kart i żetonów jest tyle, że stół staje się karaibskim światem. Oferuje wiele możliwości, zarówno w pojedynczych scenariuszach, jak i w kampanii. Dla fanów pirackiego życia to prawdziwy skarb!

Dlaczego warto zainteresować się Skull Tales: Full Sail!? To świetna zabawa i piracki klimat, który wciąga jak karaibski wir. Kampania crowdfundingowa przynosi odświeżoną edycję i nowe dodatki. Zasady są przystępne, ale dają pole do kombinowania – nie trzeba być ekspertem. Dla miłośników Piratów z Karaibów to must-have. Kto nie chciałby poprowadzić załogi przez sztormy, skarby i starcia z truposzami? Czas rozwinąć żagle i zobaczyć, co czeka za horyzontem!

Eksplozacja, walki i zarządzanie załogą – pirackie życie w pełnej krasie!



Crowdfundingowy powrót Skull Tales obiecuje więcej emocji i jeszcze lepszą zabawę.



QU'ARZ

FIGHT FOR THE CRYSTAL IDOL

Kryształ, Potwory i Heksy

Dla tych, co dopiero zaczynają z grami planszowymi, Qu'arz od till5am może być idealnym startem. Kampania rusza 1 kwietnia na Gamefound, a już teraz zapowiada się ciekawie. Gra dla 2-4 osób (od 12 lat) stawia na prostotę i dynamikę. Cel? Przejść kryształ i dostarczyć go do swojej bazy – klasyka "capture the flag" w planszówkowym stylu. Zamiast biegać, kombinujemy na mapie – to szybka zabawa z taktycznym twistem. Twórcy obiecują zasady łatwe do ogarnięcia, ale z głębią, która wciągnie każdego. Warto sprawdzić, gdy kampania wystartuje!

Co znajdziemy w pudełku Qu'arz?

Mapę z heksagonalnych kafelków – za każdym razem inną, co gwarantuje nieskończoną regrywalność. Na starcie wybieramy drużynę: atletów, glutonów, umarłaków lub naukowców. Każda ma wyjątkowe zdolności, więc strategię można mnożyć. Figurki stworów są szczegółowe i solidne – to coś więcej niż zwykłe pionki. Karty ruchu i umiejętności pozwalają sprytnie manewrować po planszy. Są też żetony do śledzenia akcji – czytelne, nawet dla nowicjuszy. Kostki dodają losowości, a grafiki w unikalnym stylu fantasy budują klimat i wyróżniają grę. To zestaw, który łączy prostotę z frajdą kombinowania.

Dlaczego Qu'arz zasługuje na uwagę?

Łatwo się wciągnąć – nie trzeba być ekspertem, by zacząć, a różnorodność stworów i map daje mnóstwo opcji. Estetyka gry wnosi świeżość – od razu czuć, że to coś innego. Gra zapowiada szybką, emocjonującą rozgrywkę.



Heksagonalne kafelki w Qu'arz to nieskończone mapy i regrywalność.

ESCAPE FROM STALINGRAD

RELOADED

Taktyka i Trupy



Kompaktowa rozgrywka, która zmieści się na każdym stole.

45 scenariuszy, jedna misja: przetrwać apokalipsę.

Na froncie gier planszowych ruszyła kampania crowdfundingowa „Escape from Stalingrad Z: Reloaded”. Ta taktyczna gra wraca na pole bitwy dzięki Gamefound. Reedycja opiera się na systemie Paths Unknown i przenosi graczy na zombie-pustkowie Stalingradu z 1942 roku. Oferuje **ponad 45 scenariuszy** w 100-stronicowej Księdze Scenariuszy, kompaktowy plac boju i szybką konfigurację. Rozgrywka to trzy opcje: solo, kooperacyjny i rywalizacyjny. Po sukcesie na Kickstarterze w 2023 roku Raybox Games wprowadziło nowe komponenty i szykuje zestaw akcesoriów oraz rozszerzenie „Opowieści ze Stalingradu Z”. Linie zaopatrzenia są otwarte. Rekrutacja trwa – czas stawić czoła nieumarłym.

Przechodząc do szczegółów, „Escape from Stalingrad Z: Reloaded” to prawdziwa gratka dla fanów taktyki i klimatów zombie. Księga Scenariuszy prowadzi przez 45 misji. Scenariusze łączą się w fabułę, a decyzje graczy zmieniają jej bieg. Setup trwa chwilę – rozkładasz książkę, stawiasz żetony i grasz. **Mieści się na małym stole**, bez potrzeby dużej przestrzeni. W porównaniu do oryginału zmieniono ekwipunek: dwuwarstwowe panele zastąpiono jednowarstwowymi pulpitemi, a drewniane elementy – tekturowymi. Znaczniki broni i sprzętu mają teraz 20 mm.

Gra to miks taktyki, narracji i wojennego horroru, który wciąga od pierwszej misji. Rozgrywka jest elastyczna – solo, z ekipą czy przeciw innym, każdy znajdzie swój styl. Kompaktowość i szybki start to ogromne plusy. Zestaw akcesoriów i „Opowieści ze Stalingradu Z” kuszą dodatkową zawartością. Ta gra może zagościć na stole na długo. Fani dreszczyku i strategii nie powinni odpuszczać tej kampanii na Gamefound.



TINNY DUNGEONS

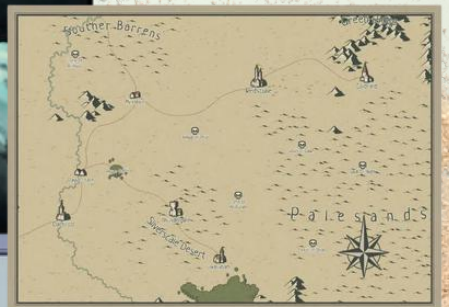
Journeys Through Sands & Frost

„Journeys Through Sands & Frost” to rozszerzenie do gry „Tinny Dungeons”, określanej jako „najmniejsza gra fabularna na świecie”. Zostało stworzone przez Archmage Arispen i właśnie trafia na platformę crowdfundingową Gamefound. Rozszerzenie wprowadza nowe przygody osadzone w różnorodnych środowiskach – od gorących, piaszczystych pustyń po mroźne, skute lodem krainy.

„Tinny Dungeons” w swojej podstawowej formie jest **minimalistyczną grą RPG**, która stawia na prostotę zasad i kompaktowość, co pozwala na szybkie sesje i łatwą przenośność. Rozszerzenie „Journeys Through Sands & Frost” wzbogaca tę bazę o nowe wyzwania, postacie i lokacje. Nowości to między innymi nowa karta kampanii, dwa nowe miasta, 10 nowych wiosek i miasteczek, lochy, przygody, Brunst – zaciekły barbarzyńca z północy i Labbeh – szlachetny paladyn z południa.

Gra zachowuje ducha oryginalnego „Tinny Dungeons”, oferując graczom możliwość eksploracji i odgrywania ról w unikalnych sceneriach, jednocześnie pozostając wierna filozofii prostoty i kreatywności. Jeśli jesteś zainteresowany szczegółami, warto sprawdzić stronę projektu na Gamefound, gdzie twórcy dzielą się aktualizacjami i opisami zawartości.

Zanurz się w najmniejszej grze fabularnej świata, by usłyszeć opowieść o piaskach i mrozie.



Fairy tale



Czy nadchodzi nowy hit planszówkowy?

"W świecie Fairytale odważne zwierzaki, z magią pracy zespołowej w sercach i gotowe stawić czoła każdemu zagrożeniu, wyruszają w pełną niebezpieczeństw podróż. Idealna zarówno dla rodzin, jak i doświadczonych graczy, ta gra typu dungeon crawler rozwija współpracę, budzi zachwyty i zapewnia niezapomniane przygody."

Ekipa Smartup z dumą zapowiedziała grę planszową Fairytale, która już niebawem zadebiutuje na platformie Gamefound, a co istotne dla nas – będzie dostępna także w pełnej polskiej wersji językowej. Ten wyjątkowy dungeon crawler, łączący w sobie wiele mechanik i **zachwyca ogromną ilością przepięknych komponentów**: znajdziemy tu między innymi klimatyczną wieżę do kości, modułowe plansze zapewniające regrywalność, a także szczegółowo wykonane figurki, zasoby, kości oraz karty, które razem tworzą bogaty i immersyjny świat gry.

Z udostępnionych materiałów promocyjnych wynika, że Fairytale ma ogromny potencjał, by stać się prawdziwym hitem na rynku planszówek, oferując zarówno głęboką mechanikę, jak i przystępność – to idealna propozycja zarówno dla rodzin szukających wspólnej zabawy, jak i dla doświadczonych graczy, którzy docenią baśniowy klimat. Szykuje się coś naprawdę wyjątkowego, co może przyciągnąć tłumy entuzjastów. Czekamy z niecierpliwością na kolejne informacje o starcie kampanii i zawartości gry, ale już teraz warto przygotować się na wsparcie Fairytale – zapowiada się na jedną z najciekawszych premier w świecie gier planszowych!



16 x Hector the Gecko Action cards
+ Stretch Goals
Custom Shape

1 x Hector the Gecko
Miniature
32 mm



Polska wersja językowa Fairytale to świetna wiadomość dla rodzimych fanów planszówek.



BoardGameGeek – największy serwis o grach planszowych

„Brass: Birmingham” na szczycie – czy to naprawdę najlepsza gra planszowa na świecie?



Każdy miłośnik gier planszowych prędzej czy później zadaje sobie pytanie: „Jaka jest najlepsza gra planszowa?”. Odpowiedź nie jest prosta, ponieważ wszystko zależy od gustu, doświadczenia i preferencji graczy. Dla jednych najlepsze będą taktyczne gry euro, dla innych gry przygodowe z rozbudowaną fabułą, a jeszcze inni docenią szybkie i dynamiczne karcianki czy wykreślanki.

Podczas wyboru tytułu, który zagości na stole, wielu miłośników gier planszowych zwraca uwagę na wszelkiego rodzaju rankingi. Swoje TOPki przygotowują zarówno recenzenci prowadzący kanały na Youtube, jak i sklepy oferujące gry planszowe oraz wydawcy. Każdego roku najlepsze gry reprezentujące poszczególne kategorie otrzymują także oznaczenia informujące o wyróżnieniach w prestiżowych konkursach, takich jak Spiel des Jahres, As d'Or, American Tabletop Awards, Geek Media Awards czy Planszowa Gra Roku. To wpływa nie tylko na prestiż gry, ale przede wszystkim na sprzedaż danego tytułu oraz zainteresowanie wydawców, którzy chcą mieć nagrodzoną grę w swoim portfolio.

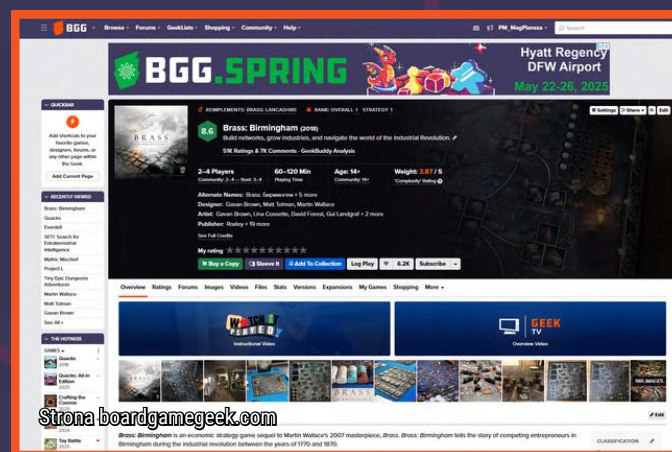
Jednak to my, fani gier, tworzymy największą społeczność oceniającą poszczególne planszówki. To dzięki głębokiemu zaangażowaniu niezależnych graczy powstał największy, najbardziej prestiżowy i najczęściej cytowany w świecie gier planszowych serwis – BoardGameGeek (BGG).

W niniejszym artykule przyjrzymy się fenomenowi tego portalu. Jaki ma wpływ na świat gier? Jak powstają rankingi i system ocen? Co decyduje o pozycji gry i dlaczego „Brass: Birmingham” jest obecnie najlepszą grą na świecie?

BGG – najbardziej wpływowy ranking gier planszowych

BoardGameGeek to największa globalna baza danych o grach planszowych skupiająca społeczność pasjonatów tego hobby. Założona w styczniu 2000 r. przez Scotta Aldena i Derka Solko stanowi zbiór recenzji, artykułów, raportów z rozgrywek oraz ocen użytkowników. BoardGameGeek organizuje również konwent BGG.con oraz ogłasza coroczną nagrodę dla najlepszej gry – Golden Geek Award.

Do kluczowych elementów portalu BGG można zaliczyć jego system rankingowy, który powszechnie uznaje się za jedno z najważniejszych źródeł informacji dla graczy na całym świecie.



Każdy zarejestrowany użytkownik BGG może ocenić grę w skali od 1 (najgorsza ocena) do 10 (arcydzieło). W teorii można byłoby po prostu obliczyć średnią ocen i na tej podstawie stworzyć listę najlepszych tytułów. Jednak takie podejście miałoby kilka wad. Mianowicie:

- gry z niewielką liczbą ocen uzyskiwałyby bardzo wysokie pozycje przy kilku maksymalnych notach,
- istniałoby ryzyko manipulacji ocenami (np. w wyniku działania osób chcących sztucznie zawyżyć lub zaniżyć ocenę danej gry).

W celu uniknięcia tych problemów serwis stosuje zaawansowany model matematyczny, aby zapewnić sprawiedliwsze i bardziej reprezentatywne wyniki.



Światowe wyróżnienia, które można znaleźć na pudełkach gier

Średnia bayesowska – klucz do sprawiedliwego rankingu

Do wyceny pozycji gry w rankingu stosowana jest tzw. średnia ważona bayesowska, która uwzględnia tzw. „fikcyjne głosy” (ang. „dummy votes”).

Każda gra w bazie BGG ma na starcie około 1400 hipotetycznych głosów o wartości 5.5. Oznacza to, że gry z małą liczbą ocen będą prezentować wartość 5.5, dopóki nie uzbierają wystarczająco wielu głosów, by przekroczyć ten próg. Dopiero gry z tysiącami głosów mogą „pokonać” efekt tych hipotetycznych ocen i zbliżyć się do rzeczywistej średniej ocen użytkowników.

Jest to sposób na zapobieganie sytuacjom, w których nowa gra z kilkoma entuzjastycznymi ocenami szybko wskakiwałaby na szczyt rankingu.

Wzór średniej bayesowskiej nie jest oficjalnie ujawniony przez BGG, ale ogólnie można go opisać w następujący sposób:

$$B = \frac{(C \times M) + (R \times V)}{C + V}$$

Objaśnienie:

- B – wynik końcowy,
- C – liczba ocen referencyjnych (około 1400 hipotetycznych głosów),
- M – średnia ocen referencyjnych (około 5,5),
- R – średnia ocen użytkowników,
- V – liczba głosów na daną grę.

Dzięki takim wyliczeniom gry z małą liczbą ocen początkowo nie zajmują czołowych miejsc w rankingu. Dopiero z czasem, gdy więcej osób oceni daną pozycję, jej rzeczywista jakość zostaje właściwie odzwierciedlona.

Oprócz powyższych zmiennych w rankingu stosowane są dodatkowe zasady:

- gra musi mieć co najmniej 30 ocen, aby pojawić się w rankingu. Jeśli nie spełnia tego warunku, nie jest brana pod uwagę,
- eliminacja nieuczciwych ocen – system wykrywa podejrzane schematy głosowania, np. masowe przyznawanie skrajnych punktów (tylko 1 lub 10), co pozwala zminimalizować ryzyko manipulacji,
- oddzielne rankingi tematyczne – oprócz głównego rankingu istnieją też zestawienia gier strategicznych, rodzinnych, imprezowych itp.

Jak poprawnie oceniać grę?

Wystawienie odpowiedniej oceny grze wymaga uwzględnienia wielu czynników. Nie wystarczy tylko jednokrotna rozgrywka, analiza jakości komponentów czy przyjrzenie się ilustracjom np. na kartach. Do sformułowania rzetelnej opinii konieczne jest podejście kompleksowe. Jakie aspekty należy wziąć pod uwagę?

Mechanika gry. To jedna z kluczowych cech rozgrywki. Ocenie podlega złożoność, innowacyjność oraz efektywność zastosowanych mechanik. Użytkownicy cenią tytuły, które stawiają przed nimi wyzwania i angażują ich w podejmowanie decyzji. Każda gra charakteryzuje się odmienną mechaniką, dlatego warto zwracać uwagę na te pozycje, które oferują podobne zasady. Dzięki temu można je porównać i ocenić ich działanie w tym wymiarze.

Estetyka i prezentacja. Ocena grafik zastosowanych na kartach, planszach czy nawet pudełkach jest w rzeczywistości trudna do wystawienia. Każdy ma inne preferencje co do „kreski”, więc jest to raczej ocena subiektywna. Natomiast użytkownicy preferują gry z dopracowaną estetyką – cenią drewniane elementy, szczegółowe figurki czy wysokiej jakości druk. Dobrze dobrane kolory i czcionki poprawiają czytelność, co może wpłynąć na ogólne wrażenie gracza i podnieść ocenę.

Klimat i immersja. Gra powinna tworzyć klimat, który angażuje graczy i pozwala im wczuć się w rozgrywkę. Gry „płaskie”, nieopowiadające historii, niesprzyjające immersji często są narażone na otrzymywanie niskich not. W konsekwencji nawet pięknie wydany tytuł może – mimo swoich walorów – spaść na niższą pozycję w rankingu.

Losowość i przewidywalność. Elementy losowe mogą wpływać na ocenę zarówno pozytywnie, jak i negatywnie. Użytkownicy mają różne odczucia wobec losowości, która może dodawać lub ujmować przyjemności z zabawy. To też jest kwestia gustu. Niektórzy gracze preferują tytuły z wyraźniejszym elementem losowości, gdzie postęp w rozgrywce zależy od szczęścia. Inni natomiast cenią większą kontrolę nad przebiegiem partii, umożliwiającą skuteczniejsze zarządzanie zasobami i konsekwentne dążenie do zwycięstwa.

Przemysłany układ elementów na planszy i w instrukcji znacznie ułatwia grę i pozytywnie wpływa na doświadczenie gracza, dlatego takie aspekty są niezwykle istotne w kontekście odbioru danego tytułu. Jeśli plansza jest nasycona zbyt dużą ilością informacji, wprowadza wrażenie chaosu; kiedy instrukcja jest skomplikowana lub zawiera niejasne reguły, może z kolei zniechęcić do rozgrywki.

Porównywanie w obrębie tej samej kategorii. Przy ocenie gier warto zestawiać je z tytułami o podobnej mechanice. Gry typu deckbuilding różnią się od strategii area control czy RPG, dlatego klasyfikowanie ich według gatunku lub mechaniki pozwala na trafniejszą i rzetelniejszą ocenę.



REIMPLEMENTS: BRASS: LANCASHIRE RANK: OVERALL 1 STRATEGY 1

8.6 Brass: Birmingham (2018)
Build networks, grow industries, and navigate the world of the Industrial Revolution.

51K Ratings & 7K Comments - GeekBuddy Analysis

2-4 Players Community: 2-4 — Best: 3-4
60-120 Min Playing Time
Age: 14+ Community: 14+
Weight: 3.87 / 5 'Complexity' Rating

Alternate Names: Brass, Бирмингем + 5 more
Designer: Gavan Brown, Matt Tolman, Martin Wallace
Artist: Gavan Brown, Line Cossette, David Forest, Gui Landgraf + 2 more
Publisher: Rowley + 19 more
See Full Credits

My rating ★★★★★★

Buy a Copy Sleeve It Add To Collection Log Play 6.2K Subscribe

Strona z informacjami o grze w serwisie BGG



THE HOTNESS

GAMES ▾

- Quacks** 2018
- Quacks: All-in Edition** 2025
- Crafting the Cosmos** 2025
- SETI: Search for Extraterrestrial Intelligence** 2024
- Toy Battle** 2025
- Sanctuary** 2025
- Scales of Fate** 2026
- Defenders of the Wild** 2024
- Molly House** 2025
- Onward** 2025
- The Elder Scrolls: Betrayal of the Second Era** 2025
- Galactic Cruise** 2025
- The Quacks of Quedlinburg: The Duel** 2024
- Ark Nova** 2021
- Arcs** 2024
- Harmonies** 2024

+ Show more

Mnogość zestawień i aktualności ze świata gier

Przykłady efektu „dummy votes”:

- gra, która ma średnią ocenę 8.5, ale tylko 500 ocen, będzie nadal zbliżona do wartości 6-7 w rankingu BGG,
- gra, która ma średnią ocenę 7.5, ale np. 50 000 ocen, może mieć Geek Rating bardzo bliski tej wartości, ponieważ liczba głosów użytkowników przewyższa wpływ „dummy votes”,
- gry z bardzo małą liczbą głosów (np. 100-500) są sztucznie „przyciągane” w stronę wartości 5.5-6.5, niezależnie od wysokiej średniej ocen użytkowników.

Najczęstsze błędy w ocenianiu.

Przy ocenianiu gry planszowej należy wystrzegać się pewnych błędów, aby ocena była jak najbardziej miarodajna. O czym mowa?

Premiowanie niepopularnych tytułów. Gry niszowe często otrzymują zawyżone noty, ponieważ są oceniane przez entuzjastów, którzy je kochają. Takie tytuły często nie mogą się pochwalić szerokim gronem odbiorców, którzy równoważyliby ocenę bardziej zróżnicowanymi opiniami. Dodatkowo brak krytycznych głosów sprawia, że ewentualne wady nie są widoczne w końcowej ocenie. To może zaburzać realną ocenę gry i lokować ją w rankingu na nieodpowiednim miejscu. Aby temu zaradzić, warto zachęcać szerszą grupę graczy do wystawiania opinii, a także uwzględnić średnie oceny z różnych źródeł, co pozwoli uzyskać bardziej obiektywny obraz gry.

Jedna cecha. Użytkownicy mogą oceniać gry na podstawie jednej cechy, takiej jak wygląd lub popularność, co jest niekoniecznie obiektywne. Rozwiązaniem? Wykorzystanie kilku elementów oceny, które lepiej opisują grę.

Emocje. Oceny są często wystawiane na podstawie emocji, co może prowadzić do braku obiektywizmu w ocenianiu. Dlatego przy formułowaniu opinii należy kierować się rzetelną analizą różnych aspektów gry, takich jak balans rozgrywki, regrywalność, jakość komponentów czy skalowalność. Zamiast oceniać grę impulsywnie po jednym po-

dejsciu, warto rozegrać kilka partii, a potem porównać dany tytuł z innymi i zastanowić się, czy rzeczywiście spełnia nasze oczekiwania.

Uśrednianie oceny. Część użytkowników może mieć tendencję do wystawiania ocen bliskich środka skali (np. 5-7 na 10). Może to prowadzić do braku wyraźnego zróżnicowania w ocenach gier, przez co tytuły bardzo dobre i bardzo słabe mogą być oceniane podobnie. W tym wypadku, należy podejść do oceny, mając na uwadze pełną dopuszczalną skalę (1-10).

Zbyt szybka ocena po jednej rozgrywce. Gra może być niezrozumiała lub trudna przy pierwszym kontakcie, ale zyskiwać przy kolejnych próbach. Dlatego warto rozegrać kilka partii, aby wyrobić sobie pełne zdanie.

Osobiste preferencje względem wydania. Bywa, że gracz wystawia grze niską ocenę z powodu słabej jakości komponentów (np. używa żetonów postaci, a nie figurek), mimo że sama rozgrywka jest znakomita. Żeby ocena była bardziej miarodajna, warto zagrać w wersję deluxe (np. z akrylowymi żetonami, metalowymi monetami).

Czy BGG stosuje oficjalne wskaźniki do rankingów?

Co istotne, powyższe elementy oceny nie są oficjalnymi wskaźnikami przyjmowanymi do rankingu. Nie ma tu formalnych kryteriów takich jak mechanika czy jakość komponentów. Powyższe czynniki powinny być brane pod uwagę podczas oceniania gry, jednak nie są wymagane ani narzucone jako uniwersalne wytyczne. Każdy użytkownik może ocenić grę według własnych zasad – jedni skupią się na komponentach, inni na grafice, a jeszcze inni na czasie rozgrywki. Natomiast im bardziej przemyślana i kompleksowa jest opinia, tym większą ma wartość dla społeczności graczy. Warto pamiętać, że ocena składająca się z wielu czynników daje pełniejszy obraz gry i pozwala innym użytkownikom lepiej zrozumieć jej mocne i słabe strony.

Teraz, kiedy już wiemy, jak działa system ocen, przyjrzyjmy się najlepszej grze według rankingu BGG.

“Brass Birmingham” – najlepsza na świecie gra planszowa (wg BGG, marzec 2025 r.)

Kto nie słyszał o „Brass: Birmingham”? Jeśli interesuje Was świat planszówek – lub wiecie o nich tylko trochę – to zapewne słyszeliście o tej grze. Jest to samodzielna produkcja „Brass: Lancashire” z 2007 r. Ta pionierska produkcja zapoczątkowała rozwój gier ekonomicznych, demonstrując potencjał rozgrywki skoncentrowanej na gospodarowaniu zasobami i tworzeniu strategii. Dzięki swojemu powodzeniu stała się inspiracją dla wielu późniejszych tytułów tego gatunku.

„Brass: Birmingham” został wydany w 2018 r. i dość szybko wspiął się na szczyt rankingu. Ta ekonomiczna gra euro osadzona jest w czasach angielskiej rewolucji przemysłowej, która miała miejsce w latach 1770–1870. Zaprojektowana została przez Gavana Browna (seria „Dice Trone”, „Wiertła, skały, minerały”), Matta Tolmana (autor m.in. „Wiertła, skały, minerały”), Martina Wallace’a (autor m.in. „Brass: Lancashire”, „Age of Steam”, „London”, „Anno 1800”, „Nanty Narking”) i wydana przez wydawnictwo Roxley Games (m.in. „Santorini”, „Skyrise”, „Radlands”), a w Polsce najpierw przez Phalanx, a następnie Rebel.

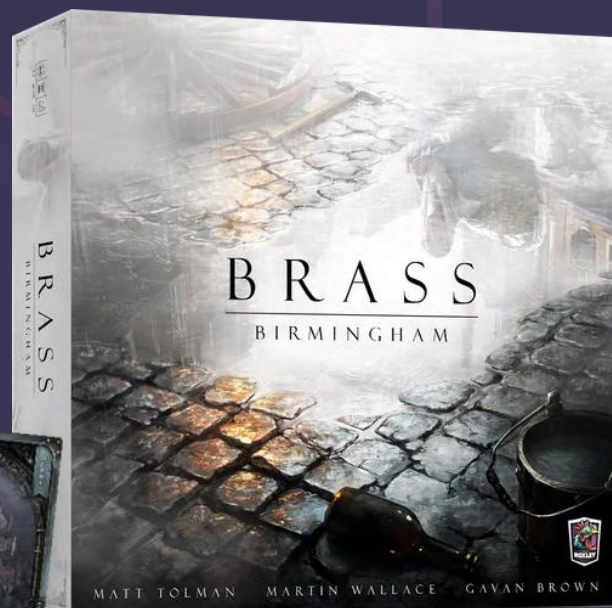
W „Brass: Birmingham” gracze wcielają się w przedsiębiorców brytyjskiego regionu West Midlands, gdzie mają za zadanie rozwijać swoje imperia przemysłowe poprzez rozbudowę sieci transportowej (w erze kanałowej i kolejowej) i zakładanie przedsiębiorstw (manufaktury, przędzalnie, browary, wytwórnie ceramiki, huty). Będziemy produkować żelazo, węgiel i piwo, a następnie wykorzystywać nasze zasoby do dalszego rozwoju. Celem w grze jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. A droga nie będzie taka prosta (raczej kręta jak połączenia na mapie).

Rundy w grze

Gracze rozgrywają w każdej rundzie 2 akcje, odrzucając karty z ręki i płacąc za konkretne działania (np. budowę). Wydawane funty odkłada się na swój żeton postaci. Działanie to pozwala wyłonić pierwszego gracza w następnej rundzie – im więcej pieniędzy wydamy, tym później zaczniemy kolejną rundę.

Nie bójcie się brać pożyczek! – to jedna z najważniejszych porad jakie towarzyszą grze

Gra posiada świetny klimat i ilustracje



Strategia w grze. Kluczowym elementem strategii w grze jest planowanie i adaptacja do sytuacji na planszy – w końcu to gra euro. Gracze muszą odpowiednio wybierać między inwestycjami w różne gałęzie przemysłu oraz łączyć swoje miasta, aby efektywnie dostarczać towary. Interakcja między graczami jest niezwykle istotna, ponieważ wspólne korzystanie z zasobów i infrastruktury, a także działania jednego gracza, mogą bezpośrednio wpływać na możliwości i strategię pozostałych. Zatem indywidualne ruchy na planszy nie tylko przeszkadzają przeciwnikom (czyli zasmakujemy nieco negatywnej interakcji), ale mogą też pomóc im rozkwitnąć. Dobre planowanie i rozwój przedsiębiorstw są tu niezwykle istotne. Kiedy na koniec Ery Kanałowej pozostaną Ci nieodwrócone żetony z pierwszego poziomu, nie zapunktujesz. Dlatego – by nie tracić punktów – należy starać się rozwijać swoje budynki.

Akcje dostępne w grze. Gracze mają do wyboru 7 akcji, z czego podczas swojej tury wykonują dokładnie dwie (za wyjątkiem pierwszej rundy Ery Kanałowej, gdzie wykonuje się tylko jedną). Dostępne akcje to:

- Budowa – położenie żetonu przedsiębiorstwa na planszy w danym mieście (w erze kolejowej możesz budować kilka przedsiębiorstw w danej lokacji, co niewątpliwie jest ciekawą strategią);
- Sprzedaż – upłynnienie wyprodukowanego towaru (sygnalizujemy to przez odwrócenie żetonu przedsiębiorstwa, co daje punkty zwycięstwa). W ramach sprzedaży piwa kupieckiego otrzymujesz dodatkowo ciekawe bonusy;
- Rozbudowa połączeń – umożliwia rozszerzenie sieci przedsiębiorstw i daje dostęp do nowych miast;
- Rozwój – odrzucenie z planszki

gracza żetonów budynków, by zyskać dostęp do lepiej punktujących przedsiębiorstw z wyższego poziomu;

- Zaciągnięcie pożyczki – akcja, w ramach której dostajesz pieniądze na rozwój, ale kosztem posiadanego dochodu. Spokojnie – da się nadrobić;
- Rozpoznanie – zamiana posiadanych kart na karty jokerów, które umożliwiają wykonanie akcji dowolnej budowy;
- Pas – zamiast wykonywania akcji gracz pasuje, choć i tak musi odrzucić kartę. To dość rzadko wykonywana akcja.

Dodatkowa akcja, która nie znajduje się na liście siedmiu głównych, to tzw. **Rozbudowa**. Umożliwia ona zastąpienie wybudowanego przedsiębiorstwa żetonem tego samego typu, ale wyższego poziomu. Co ciekawe, w ramach tej akcji możesz zastąpić żeton na planszy należący do innego gracza. To dość nietypowe, rzadko spotykane w grach rozwiązywanie, które może znacząco wpłynąć na przebieg rozgrywki.

Mechaniki – kilka przykładów. Mechaniki, które zastosowano w grze, to m.in. Hand management (zarządzanie ręką, czyli inaczej odpowiedni wybór kart do odrzucenia w ramach akcji. Na szczęście są jokery, które przydają się, gdy „karta nam nie idzie”), Variable Set-up (zmienna kolejność pierwszego gracza – im więcej wydasz w swojej kolejce, tym później zaczniesz swoją kolejną turę), Loans (pożyczki, które dają ci kasę na rozwój), Network and Route Building (rozwijanie sieci połączeń, dzięki czemu łatwiej coś zbudować). Ciekawą mechaniką jest odwracanie żetonów przedsiębiorstwa. W zależności od akcji odwracamy kafelek, co zapewnia nam punkty zwycięstwa i dochód. To niewątpliwie jedna z najważniejszych czynności, do których powinniśmy dążyć podczas rozgrywki.

Jak grać – kilka wskazówek:

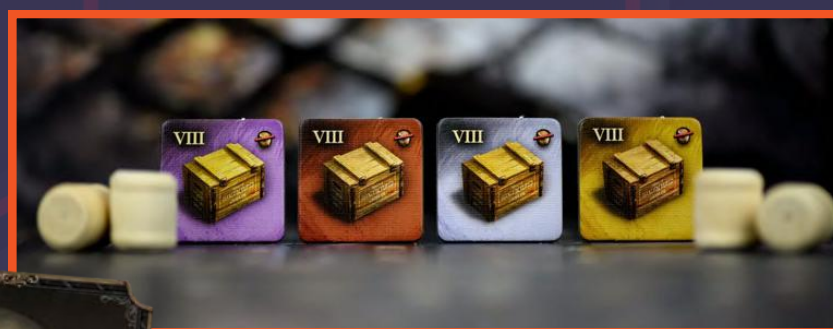
- zwracaj uwagę na możliwości podłączenia do cudzych sieci, aby zaoszczędzić na kosztach budowy własnych połączeń,
- planuj swoją strategię, uwzględniając możliwość wykorzystania infrastruktury przeciwników,
- piwo jest kluczowym zasobem umożliwiającym sprzedaż towarów – nie zaniedbuj rozwoju browarów,
- bierz pożyczki, przynajmniej na początku rozgrywki. Dają one szybki dostęp do kapitału potrzebnego na rozwój.

Wysoka pozycja w BGG to prestiż i rozpoznawalność

„Brass: Birmingham” od dłuższego czasu utrzymuje się na 1 miejscu rankingu BoardGameGeek (Geek Rating 8,406 <lutym 2025>).



Ten sukces można przypisać różnorodnym mechanikom i strategiom zastosowanym w grze, wysokiej jakości wykonania oraz pozytywnym opiniom graczy. W lutym 2023 r. gra niespodziewanie spadła na 2 pozycję, ustępując miejsca grze „Gloomhaven”. Sytuacja ta wywołała liczne spekulacje. Przyczyną spadku były drobne wahania w ocenach użytkowników, które wpłynęły na ogólną średnią punktację. Jednak dzięki stałemu wsparciu i uznaniu ze strony graczy „Brass: Birmingham” szybko odzyskał 1 miejsce i utrzymuje je do dziś.



A które gry nosiły miano najlepszej gry na świecie wg BGG przed „Brass: Birmingham”?

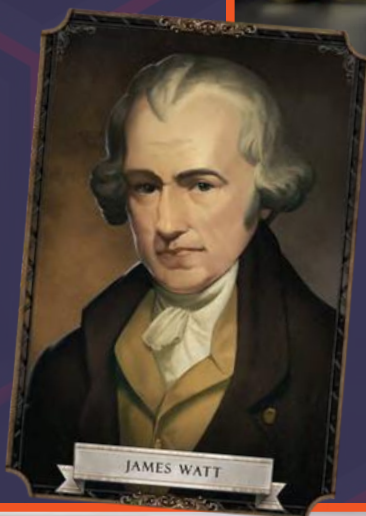
Na 1 miejscu w rankingu znalazło się wiele ciekawych tytułów, które obecnie są jeszcze dostępne w sprzedaży, doczekały się nowej odsłony lub są ponownie drukowane. Przykładowe tytuły, które sięgnęły szczytu:

- „Puerto Rico” (na topie w latach 2006–2008; niedawno zakończyła się kampania nowej edycji na Gamefound),
- „Agricola” (2008–2010; kampania nowej edycji na Gamefound w II Q 2025 r.),
- „Twilight Struggle” (2010–2015),
- „Pandemic Legacy: Sezon 1” (2016–2017),
- „Gloomhaven” (2018–2023).

Te gry panują w rankingach od dłuższego czasu i zajmują wysokie pozycje, co świadczy o ich ponadprzeciętnej wartości. Więcej informacji o rankingach i nie tylko przeczytajcie na stronie <https://boardgamegeek.com>.

Inne polecane gry o podobnych mechanikach, tematykach i strategiach:

- „Brass: Lancashire”, „Nucleum”, kolekcja „Wsiąść do pociągu”, „Carnegie”, „Kutna Hora”: „Miasto srebra”, „Terraformacja Marsa”, „Caylus 1303”, „Barrage”, „Lewis & Clark: The Expedition”, „Via Nebula”, „Zamki Burgundii”, „Cywilizacja. Poprzez wieki”, kolekcja „Great Western Trail”, „Rzeka złota”, „Tiletum”, „Yokohama”, „Era Innowacji”, „Wiek pary”, „Anno 1800”.



Materiał z oficjalnej strony gry roxley.com



Podsumowanie

BoardGameGeek to nie tylko ranking, ale także encyklopedia gier, społeczność recenzentów oraz nieocenione źródło informacji dla graczy i wydawców. Portal pomaga znaleźć najlepsze tytuły, sprawdzić trendy oraz uniknąć gier, które mogą nie spełniać oczekiwań. Oczywiście warto pamiętać, że oceny są subiektywne, a każda gra ma swoich zwolenników i przeciwników. Mimo to system BGG dzięki swojej matematycznej precyzji stanowi jedno z najbardziej wiarygodnych źródeł informacji o jakości gier planszowych.

W tym zestawieniu „Brass: Birmingham”, zajmująca zaszczytne 1 miejsce, to wyjątkowa gra strategiczna, która zasłużenie cieszy się uznaniem wśród miłośników gier planszowych na całym świecie. Jej głębia strategiczna, tematyka, ilustracje na kartach i pięknie wykonana dwustronna plansza (choć „strona nocna”, w moim odczuciu jest nieco zbyt ciemna do grania) sprawiają, że łatwo wczuć się w klimat czasów angielskiej rewolucji przemysłowej.

Nie dostrzegam tu przestojów, a rozgrywka przebiega dość dynamicznie. Gra cechuje się wysoką regrywalnością, ponieważ różnorodność dostępnych ścieżek rozwoju swoich firm i rywalizacja między graczami zapewniają świeżość każdej partii. Warto wspomnieć, że choć mapa jest zadrukowana licznymi miastami, kanałami i połączeniami kolejowymi, to w rozgrywkach 2-osobowych nie skorzystamy ze wszystkich lokacji, ponieważ nie będą one zawierały zasobów. Owszem, można iść na obrzeża, tylko wygląda to trochę jak budowa drogi kończącej się płotem – bez sensu. Żeby nie było tak pięknie, to dorzucę kamyk (no może dwa) do ogródka. Przygotowanie do rozgrywki to jednak przeprawa przez grzęzawisko, a nie relaksujący spacer po parku. Rozmieszczenie odpowiednich kafelków przedsiębiorstw na planszeczki graczy zajmuje trochę czasu z uwagi na sporą ich ilość (nie mówiąc już o tym, że po rozgrywce trzeba to jeszcze poukładać w pudełku. Mała wskazówka: z pomocą przychodzi insert, który niewątpliwie pomaga uporządkować komponenty).



Drugi kamyk to zasady. Początkowo mogą być nie do końca zrozumiałe dla niewprawionych graczy, szczególnie tych, którzy nie przepadają za „euraskami” (chociaż instrukcja jest krótka i zawiera sporo ilustrowanych przykładów), ale po kilku partiach gra wciąga na tyle, że chce się zagrać jeszcze raz. Dlatego autorzy proponują rozegranie tylko Ery Kanałowej w ramach pierwszego wejścia do świata Brassa. Dzięki temu łatwiej zapoznamy się z mechanikami w grze. OK, miały być dwa, ale może dołożę jeszcze mały kamyk: trzeba się przyzwyczaić do nazw i lokacji miast. Póki nie ogarniemy na planszy, gdzie co jest, to nasze oczy podczas każdej tury będą latać po mapie w poszukiwaniu lokacji.

Niewątpliwie jednak przewaga plusów jest ogromna. „Brass: Birmingham”, to gra należąca do TOP gier planszowych, co przekłada się na ilość zajętych stołów graczy na całym świecie. Mnogość kombinacji, ilustracje, klimat... Czy Wam też przypadła do gustu? Dajcie znać, co sądzicie. Zachęcamy do pozostawienia komentarza w naszych mediach społecznościowych. No i sprawdźcie koniecznie „Brassa”!

PS w tym roku ukaże się polska edycja deluxe (z metalowymi monetami i pojemnikiem).

Marcin Adamczyk



Połowanie na PASZCZAKI!

Paszczaki to przyjemna gra karciana w którą możemy zagrać z dziećmi już od 5 roku życia. Dzieci uwielbiają wszelkiego rodzaju stworki i trzeba przyznać, że w tym przypadku wydawnictwo Nasza Księgarnia stanęło na wysokości zadania. Ilustracje od razu przyciągają uwagę, są kolorowe i przede wszystkim bardzo zabawne! W talii, składającej się z **54 kart przedstawiających Paszczaki** mamy między innymi: Paszczaka astronautę, naukowca, płetwonurka, kowboja a nawet superbohatera!

Zasady gry są bardzo proste, wygrywa ten kto zdobędzie największą liczbę paszczaków. Każdy z graczy dostaje po 5 kart do trzymania w rękę (tych kart nie pokazujemy przeciwnikom!). Z pozostałych kart należy stworzyć zakryty stosik znajdujący się w zasięgu wszystkich graczy. Gracz w swojej turze wykonuje dwie czynności: wyklada Paszczaka na stół i dobiera nowego Paszczaka ze stosu, tak by znów mieć 5 kart. Ważną informacją jest taka, że Paszczaki to stworki stadne, które lubią przebywać w grupie. Wykładane przez nas karty z Paszczakami muszą sąsiadować dowolnym bokiem z przynajmniej jednym Paszczakiem leżącym już na stole.

No dobrze, ale jak zdobywać te Paszczaki? Jeżeli gracz dołoży swoją kartę w taki sposób, że na początku i na końcu rzędu kart (w pionie lub poziomie) będzie taki sam Paszczak – zdobywa wszystkie Paszczaki z tego rzędu i kładzie je w stosiku przed sobą.

Dodatkowo w grze mamy **dwa ciekawe elementy**, które mogą zostać wykorzystane do obrania pewnej strategii bądź utrudnienia wygranej przeciwnikowi (pojawia się niewielka negatywna interakcja, która nieczęsto zdarza się w grach dla najmłodszych). Na każdej karcie są widoczne kropki, które informują nas o ilości danego Paszczaka w talii (np. astronauta znajduje się na dwóch kartach, a superbohater na czterech). Zapamiętując, ile Paszczaków już zeszło, możemy wydedukować, którego Paszczaka lepiej wyłożyć. Może się zdarzyć też tak, że w wyniku zdobywania rzędu kart stado Paszczaków się rozdzieli - dopóki Paszczaki nie zostaną połączone w jedną grupę, nie można zdobywać kolejnych kart! Trzeba przyznać, że jest to dobry sposób na blokowanie naszych przeciwników.

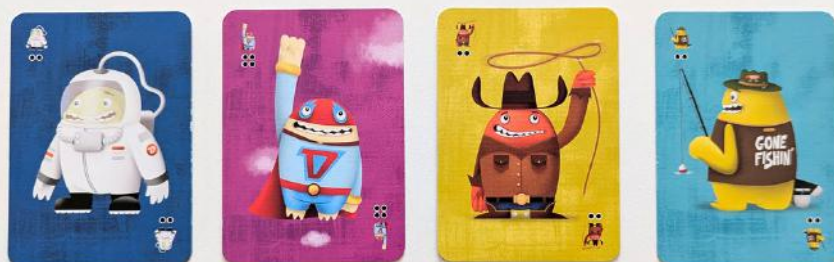
Wyczerpany stos kart jest dla nas sygnałem o zbliżającym się końcu gry, który następuje, gdy każdy z graczy wyłoży swojego ostatniego Paszczaka na stół. Wówczas czas na wielkie liczenie! Gracz, który upolował największą liczbę Paszczaków wygrywa grę.

Nie bez powodu gra Paszczaki dostała sporo różnych nagród, w tym tytuł najlepszej gry dziecięcej. Jeżeli szukacie szybkiej, prostej, lecz pełnej kombinowania i strategii gry karcianej to musicie mieć Paszczaki na Waszej półce!

Magdalena Solarz



Wydawnictwo: **Nasza Księgarnia**
 Liczba graczy: **2-6**
 Czas gry: **około 15 minut**
 Wiek: **5+**



Wredna Małpa

Wredna Małpa to kolejna świetna karcianka, po Spicy i Kojocie, wydana przez wydawnictwo Portal Games. Co ma nam do zaoferowania? Przede wszystkim przepiękne karty ze zwierzętami ukazanymi na wzorzystym tle. W małym, kompaktowym pudełku znajdziemy: 72 karty Zwierząt, 1 kartę Złego Kotka, 22 karty Fasolek (służących do punktowania serii rozgrywek).

Przygotowanie rozgrywki jest szybkie i banalne – składa się z trzech kroków:

1. Tasujemy karty Zwierząt i rozdajemy każdemu z graczy po trzy karty do trzymania na rękę.
2. Przed każdym z graczy układamy cztery zakryte karty w rzędzie. Tych kart nikt nie może podglądać! Chyba że podczas gry pojawi się efekt umożliwiający zamianę jednej ze swoich zakrytych kart z jedną kartą z ręki bądź podejrzenie jednej z zakrytych kart przeciwnika.
3. Stosik z pozostałych kart Zwierząt odkładamy w zasięgu wszystkich graczy. Wcześniej umieszczamy w nim kartę Złego Kotka, która w odpowiednim momencie zasygnalizuje nam, że stos kart jest wyczerpany. Kartę Złego Kotka stawiamy pionowo obok talii, a następnie wsuwamy ją do talii na poziomie wskazanym przez linię dla odpowiedniej liczby graczy. Prawda, że sprytne?

Wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart – zarówno tych z ręki, jak i tych zakrytych na stole. Część kart ze zwierzętami ma specjalne efekty, które są rozpatrywane od razu po wyłożeniu ich na stół. Dzięki miniaturowym symbolom efektów, umieszczonym na kartach, szybko zapamiętujemy działanie poszczególnych Zwierząt.

Karty należy zagrywać w porządku rosnącym (chyba że jakiś efekt wymusi na nas zagranie karty o niższym numerze). Gracze zagrywają swoje karty naprzemiennie, za każdym razem dobierając karty ze stosu (tak, by znów mieć trzy karty w rękę). Gdy w stosiku pojawi się **Zły Kotek**, gracze przestają dobierać nowe karty – od tego momentu pozbywają się kart z ręki, a następnie tych zakrytych na stole.

Zagrywając wysokie karty, możemy zmusić przeciwnika do wzięcia wcześniej zrzucanych kart na rękę, jednak również często może to spotkać nas samych! Dodatkowo, podczas rozgrywki warto tak zagrywać karty, by dzięki odpowiednim efektom zoptymalizować swoje zakryte karty i dowiedzieć się, jakie karty leżą przed naszymi przeciwnikami. Jeżeli tego nie zrobimy lub nie uda nam się tego zrobić, część kart będziemy musieli zagrać „w ciemno”, co może skutkować wzięciem dodatkowych kart na rękę.

Ważna informacja: Wydawnictwo Portal Games na swojej stronie opublikowało materiały dodatkowe do samodzielnego wydruku – instrukcję z zaawansowaną wersją gry, dzięki której wszyscy fani Wrednej Małpy mogą liczyć na wiele nowych możliwości!

A jaki efekt ma nasza tytułowa Wredna Małpa? O dziwo, choć „wredna”, może nam pomóc w wygranej, ponieważ kopiuje efekty innych Zwierząt. Razem z nią możemy także szybciej stworzyć „bandę czterech” – czyli cztery takie same Zwierzęta, dzięki którym możemy odrzucić wszystkie wcześniej zagrywane karty Zwierząt na stos odrzuconych.

Wredna Małpa to karcianka, która świetnie sprawdzi się jako gra imprezowa, rodzinna bądź po prostu zabawny fillerek. Pojawia się trochę negatywnej interakcji, ale w bardzo przyjemnej odsłonie – **podczas gry nie zabraknie śmiechu i możliwości pokombinowania.**

Ważna informacja: Wydawnictwo Portal Games na swojej stronie opublikowało materiały dodatkowe do samodzielnego wydruku – instrukcję z zaawansowaną wersją gry, dzięki której wszyscy fani Wrednej Małpy mogą liczyć na wiele nowych możliwości!

Magdalena Solarz



Wydawnictwo: Portal Games
Liczba graczy: 2-6
Czas gry: około 15 minut
Wiek: 8+



SEPTIMA

„Septima” to wydana niedawno przez Portal Games gra euro o sabacie czarownic (za granicą ukazała się nakładem Mindclash Games). Jako Geek z Dredami otrzymałem egzemplarz do recenzji. Miało być solidnie, choć bez szału. Jak wyszło? Przekonacie się poniżej.

Jak przeprowadzić sabatem i nie skończyć na stosie

Mechanika „Septimy” na pierwszy rzut oka wydaje się dość prosta. Mamy planszę, po której poruszają się nasze wiedźmy, zagrywamy kartę i wykonujemy akcję. Do tego uważamy, żeby zły łowca nie dorwał naszej wiedźmy (albo wiedźmina, czarownika... guślarza?). Brzmi łatwo, jednak liczba drobnych zasad powoduje, że po chwili tłumaczenia, u niespodziewających się niczego graczy, następuje niezłe przegrzanie zwojów.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje do zrealizowania cel zwany Księgą Przepowiedni. Niby zwykła rzecz, ale nawet tutaj mamy dodatkowe zasady. Aby wypełniać zadania, musisz posiadać wiedźmy. Księga Przepowiedni zawiera cztery różne wyzwania, ale jeśli twój sabat nie będzie wystarczająco liczny, nie ma sensu skupiać się na spełnianiu ich wszystkich. Z kolei liczba wiedźm zależy od tego, czy nie złapie nas Łowca oraz czy uratujemy inne wiedźmy podczas Procesu – po każdej rundzie możliwe jest ocalenie jednej wiedźmy. Jeśli jednak Łowca złapie któregoś z graczy, to Procesy będą dwa. Można w ten sposób „podebrać” uczestnika sabatu innemu graczowi.

Punkty w trakcie gry zdobywamy za leczenie chorych, warzenie eliksirów, a także – w wariantcie pełnym – za zagrywanie kart pasujących do kart

innych graczy. Poza Procesami to kolejna charakterystyczna dla tej gry mechanika. Staramy się przewidzieć, czy któryś z graczy zagra kartę taką samą jak my. Jeśli nam się to uda, możemy poruszyć się na torze Rytuła, co pozwala nam zdobywać nowe umiejętności (karty), a także – pod koniec toru – punkty.

Wszystkiego jest naprawdę sporo, zwłaszcza przy pierwszej rozgrywce.

Dwa tryby: pełny i uproszczony

Gra, w celu wprowadzenia, oferuje wariant uproszczony, który eliminuje tor Rytuła, a także powiązaną z nim kartę. Moim zdaniem nie warto go wcale rozgrywać. Zasad jest minimalnie mniej, a pierwsza rozgrywka i tak posłuży do nauki. Grając z dodatkowym torem, możemy go kompletnie ignorować, a i tak powinniśmy szybko złapać flow całej gry. Sam uczyłem wiele osób właśnie na wariantcie pełnym i nikt nie miał problemu z tym elementem. Jeśli liczba zasad w „Septimie” jest dla was zbyt duża, to usunięcie kilku z nich nie pomoże wam się z tym uporać.

Rozgrywka w wariantcie pełnym pokazuje sens zagrywania takich samych kart przez kilku graczy, a także pozwala – dzięki pozycji na torze Rytuła – przewidywać, co zrobi każdy z nich. Bez tego mamy po prostu silniejsze akcje i nie do końca ma to dla mnie sens.



Warianty deterministyczne w wersji polskiej

Polska wersja gry zawiera w instrukcji dwa dodatkowe warianty, które zmniejszają losowość rozgrywki. Przy klasycznych zasadach nie jesteśmy w stanie przewidzieć, kto wygra rozpatrywany na koniec tury Proces ani czy na pewno uda nam się uciec przed Łowcą.

Warianty te są dobrze przemyślane, jednak jestem osobą, której losowość w grach nie przeszkadza, nawet tak złożonych jak „Septima”. Nigdy nie grałem z tymi trybami, za-



poznałem się z nimi tylko po to, aby móc wytłumaczyć osobom, które „odbiły się” od tej gry przez dużą losowość, że można ją skutecznie zniewelować.

Pierwszy wariant usuwa worek, z którego losujemy mieszkańców do Procesu. Zamiast tego ustawiamy tłum obok wiedzy i wygrywa gracz, który wystawił najwięcej pionków. W przypadku remisu wygrywa ten najmniej podejrzany. Dodatkowo, tak jak w zwykłej wersji, sprawdzamy, czy poziom podejrzania graczy nie spowodował, że wściekłych mieszkańców (nienależących do żadnego z sabatów) jest więcej niż tych zagranych przez nas. Fajnie pomyślane i uważam, że każdemu, kto ma problem z losowością Procesów, powinno to pomóc w przekonaniu się do gry.

Drugi wariant sprawia, że liczba pól, o które poruszy się Łowca, jest znana od początku tury, a gracz może ją obniżyć odrzucając żeton Zakłęcia Pomysłowości, który w zwykłej wersji gry pozwala na przerzucenie kości. Ten tryb również wydaje się dobrze przemyślany, ale... gdzie w tym wszystkim jest ten dreszczyk emocji, który sprawia, że naprawdę czujemy się ścigani przez wrednego Łowcę?

Klimat

Przechodzimy teraz do czegoś, co w „Septimie” wręcz wylewa się z pudełka – klimatu. Na każdym kroku widzimy przepiękne ilustracje, które ułatwiają wczucie się w liderów sabatu. Dosłownie wszystkie akcje w tej grze mają sens i są powiązane z jej tematem. Zbieramy składniki i robimy z nich eliksiry. Te z kolei możemy wykorzystać dla własnych celów lub do leczenia chorych. Rekrutujemy mieszkańców do tłumu, aby pomogli nam w Procesie lub wręcz wypychamy ich na salę sądową, aby zajęli tam miejsca (nie do końca wiem, czy to faktycznie sala sądowa, ale tak mi to zawsze pasuje do klimatu). Nawet sposób poruszania się w tej grze ma sens – idąc, możemy zebrać dowolny składnik po drodze, a nie tylko ten, przy którym się zatrzymamy na końcu. Niby mała rzecz, ale idealnie wpasowuje się w logikę gry. Dodatkowo akcja ruchu wzmocniona poprzez dopasowanie karty z innym graczem pozwala nam się przenieść na dowolne pole, no bo przecież wiadomo – wiedźmy latają na miotłach. Wszystko więc prosta, ale klimatyczna akcja śpiewania, pozwalająca uniknąć wykrycia. Moim zdaniem spina się to wszystko ze sobą na tyle dobrze, że mam ochotę wczuć się w rozgrywkę.

Zmiennokształtność i omeny (dodatek)

Po kilku rozgrywkach zakupiłem dodatek, który wprowadza jeszcze więcej klimatycznych elementów. Przede wszystkim teraz zamiast śpiewać, możemy zmienić się w zwierzę – każdy sabat ma inne. Podczas prze-

miany możemy unikać Łowców i wykonywać konkretne akcje, co lekko nas ogranicza, ale jedna z akcji zostaje dzięki przemianie wzmocniona. Nie zmienia to gry zbyt mocno, ale wprowadza lekką asymetrię między graczami, co w moich rozgrywkach zawsze sprawia, że regrywalność rośnie. Drugi moduł z dodatku to omeny. Dobry omen aktywuje się przy niskim poziomie podejrzania, a zły – wysokim. Proste, ale dość klimatyczne. Omeny to tak naprawdę wydarzenia, mogą nas osłabić lub wzmocnić, a jednocześnie dodają do gry kolejny element zależny od innych graczy. Cały dodatek świetnie pasuje do rozgrywki. Nie jest konieczny, jednak po zakupie na pewno nie będzie się kurzył na półce.

Insert (a właściwie jego brak)

„Septima” nie posiada dedykowanego insertu. Bałagan w pudełku jest tak duży, że ciężko to wszystko zamknąć bez unoszenia wieczka. Na szczęście z pomocą przychodzą różni producenci. Sam posiadam insert od reDrewno i spełnia on swoją funkcję. Chciałem tylko zaznaczyć, że przygotowanie rozgrywki bez tego elementu może nieźle frustrować.

Podsumowanie

Grę otrzymałem w ramach współpracy recenzentki dla mojego podcastu Geekowie z Dredami. Nie spodziewałem się wiele, bo ograłem ją już w wersji angielskiej jakiś rok temu. Myślałem, że będzie to po prostu przyjemna gierka i tyle. Zostałem jednak mile zaskoczony, bo z rozgrywki na rozgrywkę gra sprawia mi coraz większą frajdę. Ciągłe odkrywam nowe taktyki, które powodują, że wszystko staje się jeszcze ciekawsze. Z czystym sumieniem polecam grę każdemu, kto potrafi odnaleźć się w gąszczu zasad, a także tym, którzy szukają klimatycznych rozgrywek.

Marcin Ciućmański



Kiedy gra się kończy, a zaczyna dodatek

czy warto inwestować w rozszerzenia do gier planszowych?

Gry planszowe, nawet te najlepiej zaprojektowane, mogą po pewnym czasie stać się przewidywalne lub powtarzalne. Właśnie dlatego rozszerzenia (dodatki) cieszą się tak dużą popularnością. Pozwalają one urozmaicić rozgrywkę, wprowadzić nowe mechaniki, bohaterów, scenariusze czy tryby gry.

Jednak nie wszystkie dodatki są równie udane, a ich zakup wiąże się zarówno z zaletami, jak i wadami. W tym artykule przeanalizujemy ten temat, podając przykłady znanych gier, do których powstało wiele rozszerzeń. Jeszcze kilkanaście lat temu gry planszowe kojarzyły się głównie z klasykami, takimi jak Monopoly, Chińczyk czy Scrabble. Dziś jednak rynek gier planszowych przeżywa prawdziwy renesans, a liczba premier rośnie w zawrotnym tempie. Wydawcy prześcigają się w pomysłach, oferując coraz ciekawsze i bardziej angażujące tytuły.

Planszówki już dawno przestały być jedynie sposobem na zabicie nudy. Obecnie są pełnowartościową rozrywką, która integruje rodzinę i znajomych. Dzięki nim zamiast wpatrywać się w telewizor czy beznamiętnie przeglądać shortsy na telefonie, możemy

wspólnie spędzać czas przy emocjonujących rozgrywkach. Logiczne myślenie, strategiczne planowanie ruchów, negocjacje – to tylko niektóre umiejętności, które można ćwiczyć podczas każdej partii.

Różnorodność dostępnych gier sprawia, że każdy znajdzie tytuł dla siebie. Niezależnie od tego, czy są to lekkie gry imprezowe, wymagające eurogry czy wielogodzinne kampanie – każdy z tych rodzajów gwarantuje niezapomnianą zabawę.

Sposób na utrzymanie gracza

Wydawcy doskonale zdają sobie sprawę z rosnącego zainteresowania nowoczesnymi grami planszowymi i starają się zatrzymać graczy przy swoich produktach na dłużej. Jak to robią? Jednym ze sposobów są rozszerzenia do popularnych tytułów. To nie tylko metoda na zwiększenie sprzedaży, ale także sposób na podtrzymanie zainteresowania grą przez kolejne lata.

Dodatki do gier planszowych pozwalają na wiele modyfikacji i ulepszeń. Mogą rozwijać świat gry, wprowadzać nowe mechaniki, zmieniać sposób interakcji między graczami lub dodawać kolejne wyzwania.



Catan: Najlepsi Przyjaciele

Nowe mechaniki, bohaterowie i scenariusze – dodatki potrafią całkowicie odmienić grę.



Leśne rozdanie: Alpy



Zombicide: Running Wild



Cyberpunk 2077 (ekskluzywna zawartość na Gamefound)



Wiedźmin: Stary Świat (figurka Eredina dla wspierających projekt)



Marcin - fan gier planszowych bez ograniczeń. Planszówki to moja pasja od lat - od wykreślanek, gier abstrakcyjnych, po euro i 4X. Moja kolekcja liczy kilkadziesiąt tytułów, ale zawsze znajdzie się miejsce na "jeszcze jedną". Lubię chaos zombiaków (Zombicide ze wszystkimi dodatkami!), zarządzanie megaprojektami na czerwonej planecie (Terraformacja Marsa), czy rozwój leśnej cywilizacji (Everdell). A gdy mówię „to tylko szybka partyjka”, wiadomo, że skończymy nad ranem.

Dlaczego warto sięgać po dodatki do gier planszowych?

✓ Nowi bohaterowie i frakcje o unikalnych zdolnościach – zmieniają dynamikę gry i pozwalają na eksperymentowanie z różnymi strategiami, co czyni każdą partię bardziej zróżnicowaną i angażującą. Często umożliwiają też zwiększenie liczby graczy, co jest świetną okazją do wprowadzenia nowych osób do świata gry. Takie rozszerzenia znajdziemy m.in. w: Podziemne imperium (Aztekowie vs Straszdyła), Zombicide, Rising Sun (Zestaw potworów) czy Karak 2 (figurki bohaterów).

✓ Dodatkowe scenariusze i misje – szczególnie w grach kooperacyjnych i przygodowych nowe zadania, cele i misje urozmaicają rozgrywkę i wzbogacają fabułę. Dzięki nim gracze mogą odkrywać nowe wątki i stawiać czoła świeżym wyzwaniom. Takie dodatki znajdziemy m.in. w: Catan (Najlepsi przyjaciele, Ropa z Catanu), Massive Darkness 2: Hellscape (Przebudzenie Niebios) czy Zombicide: Edycja 2 (Głupi psikus).

✓ Nowe karty – w grach typu deckbuilding dodatkowe karty wprowadzają nowy poziom strategii. Często wzmacniają postacie, dodają artefakty, umiejętności czy zdolności specjalne. Przykładowe gry, do których wydano nowe karty: Leśne rozdanie (Alpy), Hero Realms (Geneza, Podróż: Podbój) czy Podziemne Imperium (Aztekowie vs Straszdyła).

✓ Nowe tryby gry – rozszerzenia często dodają warianty rozgrywki, np. tryb solo, kooperacyjny czy drużynowy (2v2). Takie rozwiązania znajdziemy np. w: Scythe (Fenris powstaje), Root (Tryby Leśnoogrodu, Plemiona rzeczne) czy Eleven (Kampania solo).

✓ Nowe plansze i kafelki – wzbogacają grę, oferując graczom nowe tereny, zasoby i warunki zwycięstwa. Przykłady: Carcassonne (Opactwo i Burmistrz, Owce i Wzgórza), Northgard: Niezbadane Ziemie (Pustkowie), Wyprawa do Eldorado (Demony Dżungli).

✓ Ekskluzywne komponenty i limitowane edycje – dodatkowe mapy, figurki czy metalowe monety często są dostępne tylko w kampaniach crowdfundingowych. Przykłady: Cyberpunk 2077 (ekskluzywna zawartość na Gamefound), Wiedźmin: Stary Świat (figurka Eredina dla wspierających projekt).

✓ Fanowskie dodatki – społeczność graczy tworzy własne rozszerzenia, które często dorównują jakością oficjalnym wydaniom. Takie dodatki powstały m.in. do: Blood Rage, Na skrzydłach, Nemesis czy Zamków Burgundii.

Kiedy warto się wstrzymać z zakupem?

✗ Nie lubisz złożoności i długiego przygotowania gry? Niektóre dodatki mogą znacząco wydłużyć czas setupu i skomplikować rozgrywkę.

✗ Masz ograniczony budżet? Dodatki często kosztują niemal tyle samo co nowa gra, a kolejne rozszerzenia mogą mocno obciążać portfel.

✗ Brakuje Ci miejsca na półce? Większość rozszerzeń wymaga dodatkowej przestrzeni do przechowywania, a nie każda gra ma wersję big box, mieszczącą wszystkie komponenty.

Podsumowanie

Dodatki do gier planszowych mogą znacząco wzbogacić rozgrywkę, ale nie zawsze są konieczne. Przed zakupem warto sprawdzić ich zawartość i opinie innych graczy, aby upewnić się, że rzeczywiście wniosą wartość do naszej ulubionej gry. Rynek gier planszowych stale się rozwija, a rozszerzenia są jednym z głównych sposobów na utrzymanie zainteresowania danym tytułem przez lata.

Czy warto inwestować w dodatki? To zależy od osobistych preferencji, budżetu i oczekiwań wobec gry. Jedno jest pewne – planszówki jeszcze długo pozostaną na fali popularności.

Czy warto inwestować w dodatki? To zależy od tego, ile jeszcze frajdy daje ci podstawowa wersja gry.

EVENTY PLANSZÓWKOWE Z INNEJ PERSPEKTYWY

– praca jako gamer na eventach

Eventy planszówkowe organizowane są w coraz większej liczbie miast. W samym Wrocławiu znane są mi trzy: Game Fest, GratiSlavia i OMG (One More Game). Większość osób interesujących się planszówkami prędzej czy później wybierze się na takie wydarzenie. Jedni chcą po prostu sprawdzić nowości ze świata gier, inni spędzić miło czas, a jeszcze inni – pograć w gry czy poznać nowych ludzi. Często widzimy relacje z takich wydarzeń od strony uczestników: tony kupionych gier, mnóstwo poznanych nowości i wielu nowych, wspaniałych znajomych.

Mój artykuł nie opowiada o żadnej z tych rzeczy. Chociaż jeżdżę na eventy planszówkowe jako uczestnik, od jakiegoś czasu we Wrocławiu działam również od drugiej strony – współpracuję z Portal Games, objaśniając zasady gier.

Jak się załapać

Pierwszym wydarzeniem, na którym mogłem sprawdzić się w tej roli, była zeszłoroczna GratiSlavia. Razem z żoną zostaliśmy poleceni wydawnictwu Portal przez zaprzyjaźniony sklep Abonde Games. Okazało się, że akurat brakowało chętnych i potrzebowali dwójki graczy, którzy ogarną zasady gier i wytłumaczą je innym. W naszym przypadku była to więc metoda „przez polecenie”. Pomogło nam także prowadzenie konta na Instagramie, które na co dzień staramy się promować na wszelkie możliwe sposoby. Było to dla nas super motywacją. Po rozmowach z różnymi wystawcami myślę, że polecić możemy się też sami. Rzadko się zdarza, by wydawca znał w danym mieście kogoś, kto ma ochotę spędzić czas w ten sposób, dlatego często przyjmuje ludzi polecanych np. przez organizatorów wydarzenia. Jednak z tego co słyszę, takich osób zaczyna brakować. Warto więc, jeśli jest się zainteresowanym, napisać do ulubionego wydawcy: „Hej, lubię ludzi, chętnie wytłumaczę wasze gry na wydarzeniu X!”. Czy się uda? Nie wiem, ale trzymam kciuki, bo jest o co się starać.

Wynagrodzenie

Jestem przekonany, że wiele osób zastanawia się teraz po co to robić. Na pewno nikt normalny nie ma ochoty wykonywać takiej pracy za darmo. No chyba że ja, ale jako wampir energetyczny moją zapłatą są wasze emocje, o czym pewnie jeszcze napiszę. W każdym razie nawet osoba taka jak ja, która chętnie zrobiłaby to za darmo, otrzymuje jakieś



wynagrodzenie. W moim przypadku zawsze mam dwie opcje: najniższą krajową lub kilka złotych więcej za godzinę wypłacone w grach. Za każdym razem wybieram gry – prawdopodobnie i tak w ten sposób wydałbym te pieniądze. Znam jednak ludzi, którzy po prostu w ten sposób lekko sobie dorabiają. Praca nie jest ciężka, a przez dwa dni wydarzenia można zarobić kilkaset złotych. Jeśli jesteś studentem poniżej 26. roku życia, dostajesz całą kwotę brutto na rękę, wtedy to w ogóle jest opłacalna sprawa. Wszystko oczywiście w ramach umowy-zlecenia. Tak czy inaczej, fajnie jest otrzymać egzemplarz gry jako wynagrodzenie za wytłumaczenie jej zasad – miła pamiątka.

Przygotowania

Przed wydarzeniem, przeważnie są to 2–3 tygodnie, otrzymuję gry, które muszę ograć i nauczyć się ich zasad w taki sposób, żeby nic mnie nie zaskoczyło. Nie do końca wiem, czy u każdego wygląda to tak samo, ale w moim przypadku niezłym faux pas byłaby sytuacja, w której ktoś mnie o coś pyta, a ja nie znam odpowiedzi. Co nie znaczy, że to mi się nie zdarza – człowiek to istota omylna. Przynajmniej tak to sobie tłumaczę.

Gry ogrywam głównie z moją drugą połówką, staram się testować różne taktyki, a także kilkakrotnie zgłębiać instrukcję. Przeważnie gram też ze znajomymi, licząc na jak najbardziej

docieklive pytania. Bardzo często bywa tak, że podczas rozgrywki w gronie przyjaciół, po kilku pytaniach, muszę doczytać jakąś zasadę. Dodatkowo warto sprawdzić, czy gra ma dodatki, tryb solo, inne warianty itd. Prędzej czy później takie pytanie padnie, a zawsze dobrze, gdy tłumaczący zna odpowiedź. Niekoniecznie musi to wszystko ograć, bo na to może zabraknąć czasu, ale samo wspomnienie, że dana opcja istnieje i na czym ona mniej więcej polega, jest pozytywnie odbierane.

Praca jako gamer

Przechodzimy do samego wydarzenia, czyli clou całego artykułu. Pretekstem do jego napisania była marcowa GratiSlavia, dlatego warto wspomnieć, czym jest ta impreza. Festiwal odbywa się dwa razy do roku w Strefie Kultury Studenckiej przy Politechnice Wrocławskiej. Jest otwarty dla wszystkich – wystarczy przyjść, wpisać się na listę i za darmo wypożyczyć grę lub znaleźć wystawcę, który tłumaczy zasady jakiejś nowości. Organizatorem jest Stowarzyszenie Klub Koloseum, które od 2008 roku – z wyjątkiem przerwy spowodowanej pandemią (ale wszyscy znamy ten temat) – nieprzerwanie prowadzi kolejne edycje. Ostatnia była już XXVIII. To tyle. Polecam odwiedzić i być może zbić ze mną piątkę, pewnie na stanowisku Portal Games. Sam artykuł skupi się jednak na tym, co dzieje się „na zapleczu”.



Warto jeszcze przed rozpoczęciem wydarzenia zjawić się na miejscu i, jeśli jest taka możliwość, wejść wcześniej, aby rozłożyć grę, przygotować stoliki i dopilnować szczegółów. Nie każda gra wymaga wcześniejszego rozkładania, ale np. tłumaczona w tym roku „Septima” była dość problematyczna i przygotowanie zajmowało trochę czasu. Na szczęście na noc udało się grę zostawić rozłożoną, dzięki czemu drugi dzień nie było z tym problemu. Na Game Fest i OMG sprawa wygląda nieco inaczej. Wydawcy często sprzedają tam swoje gry, więc dzień przed imprezą trzeba wszystko poukładać – oczywiście w sposób jak najbardziej atrakcyjny dla klienta. Na szczęście jeśli jest sklepik, to jest też osoba z wydawnictwa, która go obsługuje i doradzi co i jak zostawić. Nie zmienia to jednak faktu, że trzeba wszystko sensownie rozplanować na ograniczonej przestrzeni. Trochę jak układanie planszówek na kallaxie, tylko jest ich znacznie więcej, a do tego dochodzą jeszcze stoły, krzesła i same kallaxy – niezła zabawa.

Po wszystkim przychodzi pora na tłumaczenie gier. Na początku ludzie często podchodzą, żeby podpytać co to za tytuł, ile trwa rozgrywka i dla ilu osób jest przeznaczona, aby potem przyjść pograć z ekipą. Czasem jednak znajdują się gracze, którzy stoją nad stołem i po krótkiej rozmowie decydują się od razu na partię. Dlatego, jakkolwiek banalnie to nie zabrzmiało, warto rozmawiać z ludźmi!

Tłumaczenie gry może przebiegać różnie, warto zapytać graczy, w co wcześniej grali, aby nie zaskoczyć fanów „Monopoly” czy innych rodzinnych gierek słownictwem znanym głównie bardziej doświadczonym graczom. Analogicznie – tłumaczenie na czym polega draft osobom siedzącym w planszówkach od lat nie ma sensu i tylko niepotrzebnie wydłuża czas wprowadzenia. Dodatkowo warto skrać dystans i przechodzić na „ty” niezależnie od wieku. Jeśli ktoś nie będzie czuł się z tym komfortowo, raczej zwróci wam uwagę, a używanie zwrotu „pan/pani” bardzo uszczypliwa relacje, zwłaszcza przy dłuższej rozgrywce. W końcu wszyscy jesteśmy graczami i nie warto się od siebie oddalać podczas tak fajnej rzeczy, jaką jest poznawanie nowego tytułu.

Najwięcej zabawy jest przy tłumaczeniu gier rodzinom z dziećmi. Czasem pociechy świetnie łapią zasady, co daje sporą satysfakcję, ale równie często tylko wydaje im się, że je rozumieją – i wtedy potrafią robić rzeczy tak nietypowe, że trudno się przy tym nie roześmiać.

A teraz ważna informacja: Fiorda, cukierki eukaliptusowe albo Isla powinny zawsze znaleźć się w waszej kieszeni. Nieważne jak dobrze czujecie się na początku, będziecie mówić głośno i dużo i jeśli nie nawilżycie odpowiednio gardła – straciecie głos. Dosłownie. Sam drugiego dnia tłumaczenia ledwo mówię, ale moje gadulstwo to już inna sprawa.

Warto w trakcie gry być niedaleko ekipy, która właśnie gra – na pewno będą mieć pytania, a nie ma sensu, żeby szukali odpowiedzi w instrukcji. Dodatkowo, przy dłuższych rozgrywkach, kiedy inni gracze wykonują swoje ruchy, można zwyczajnie porozmawiać i czerpać pozytywną energię. Przeważnie właśnie takie emocje towarzyszą graczom – nieważne, czy gra się im podoba, czy nie. Przyszli sobie pograć i bawią się świetnie. Ta energia ładuje moje społeczne baterie i nawet po zakończeniu imprezy jestem w doskonałym nastroju. Oczywiście zdarzają się też marudy – osoby, które tylko rzuca okiem na grę i od razu oznajmiają, że jest bez sensu, przekombinowana i w ogóle. Ale w sumie są to nieliczne przypadki.

Kiedy akurat nie ma graczy, można zawsze z kimś pogadać, w końcu ludzi jest naprawdę sporo. Coraz częściej zdarza się, że ktoś już mnie kojarzy, zna moje imię i sam podchodzi, żeby porozmawiać – tak po prostu, o grach. To tacy znajomi z eventów, niekoniecznie nawet pamiętam ich imiona, ale widujemy się na tyle często, że traktujemy się jak dobrzy kumple, którzy nie widzieli się kupę czasu.

Ostatnią fajną rzeczą jest rekomendowanie gier. Podczas Game Fest, kiedy akurat nie było graczy, a ktoś zatrzymał się przy półce z planszówkami, mogłem podejść i coś doradzić. Ludzie bardzo często chcą zasięgnąć opinii, a osoba sprzedająca nie zawsze ma czas z nimi porozmawiać, bo np. obsługuje kupujących. Tutaj bar-



dzo przydaje się znajomość tytułów danego wydawnictwa. Bardzo ciepło wspominam rozmowy na temat poszczególnych tytułów, a każda polecana przeze mnie gra zostaje mi w głowie na długo. Jeśli potem spotkam kogoś na innym wydarzeniu, to często dopytuję, jak sprawdził się dany tytuł. Mało rzeczy przynosi mi taką satysfakcję jak dobrze dobrana polecajka.

Czasami trafiają się też ludzie, którzy po prostu chcą porozmawiać o planszówkach. Nie zawsze w naszych ekipach znajomych mamy tak zapalonych graczy jak ci na stoisku wydawnictwa – ludzie, którzy mogliby godzinami rozmawiać o ulubionych tytułach. Zdarzały się nawet takie sytuacje, gdy tak głęboko pograżałem się w rozmowie, że znużona żona mojego rozmówcy zostawiała go pod moją opieką, obchodziła całą imprezę dookoła, a po powrocie ze zdumieniem zastawała męża wciąż przy tej samej dyskusji i musiała dosłownie odciągać go siłą, byśmy wreszcie przestali gadać.

Podsumowanie

Wspominając wydarzenia z tej perspektywy, trudno mi stwierdzić, w jaki sposób najlepiej spędza się czas na eventach. Uwielbiam wszystkie wydarzenia planszówkowe, odkrywanie nowości i zakupy, które często towarzyszą imprezie, zarówno w jej trakcie, jak i po zakończeniu. Tłumaczenie gier pozwala lepiej poznać ludzi, zobaczyć, jak różne osoby, często zupełnie obce, postrzegają te gry i podchodzą do rozgrywki. Prawdopodobnie skorzystam z większości okazji do takiej współpracy z wydawnictwami i będę do tego zachęcał również znajomych.

Marcin Ciućmański



Ora et labora

Po długich korytarzach XVII wiecznego opactwa benedyktynów niosą się przytłumione głosy. Jest noc, światło księżyca delikatnie wpada przez okna, jednakże na klasztornych korytarzach widać jeszcze inne, niewielkie punkty światła. Czy to duchy snują się wśród starych murów?

Ależ nie! To miłośnicy gier planszowych! Kto by się spodziewał! W wyjątkowym opactwie w Jarosławiu organizowane są kilkudniowe wydarzenia, podczas których każdy może od rana do późnej nocy grać w ulubione tytuły, poznawać nowinki a także zawiązywać ciekawe znajomości. Były już weekendy dla graczy, za niedługo majówka, a następnie spotkanie wakacyjne. Do dyspozycji gości jest zarówno baza noclegowa, jak i miejsce do rozstawienia namiotów i organizacji ogniska, apetyczne wyżywienie, ale przede wszystkim – ogromna biblioteka gier. Do Jarosławia przybywają także reprezentanci wydawnictw, aby prezentować nowości. Dla miłośników rywalizacji nie brakuje ekscytujących turniejów. Jeśli zasiedzimy się zbyt długo nad planszą i chcemy rozprostować kości - można wybrać się na urokliwy spacer po klasztornych okolicach lub odwiedzić lokalne atrakcje takie jak Czarna Kaplica czy trasy podziemne. Jest to impreza kierowana do graczy w każdym wieku. Ale przede wszystkim do tych z najlepszym refleksem – bowiem miejsca na liście uczestników znikają bardzo szybko!

Magda Deptała





BookGame
21-23 marca 2025

Kolejka do Doktora w Krakowie

Gdzie w jednym miejscu można spotkać autora niezliczonej ilości gier planszowych, wypożyczyć jedną z ponad tysiąca pozycji, obejść stoiska największych wydawców a do tego zagrać w szachy wyższe od niejednego 4-latka, skonstruować robota z klocków a przede wszystkim wysmienicie się bawić przez aż trzy weekendowe dni? Oczywiście w Krakowie podczas trzeciej już edycji Festiwalu i targów gier planszowych BookGame, która odbyła się w dniach 21-23 marca 2025!

Tuż po wejściu na teren targów EXPO witała nas imponujących rozmiarów mapa a na niej stanowiska wydawców, twórców, znawców literatury fantasy, specjalistów od fizyki i konstrukcji a nawet Wikingów a zaraz obok mapy wielkie wrota do krainy gier planszowych. W strefie wystawców mieniły się szyldy najbardziej znanych wydawnictw a na ich stoiskach znaleźć można było zarówno starsze tytuły w atrakcyjnych cenach, jak i zupełnie nowości. Wystawcy bardzo chętnie przedstawiali zasady poszczególnych gier i zapraszali do rozgrywek – była zatem okazja aby m.in. pierwszy raz zmierzyć się w planszowych „Wormsach” czyli jednym z hitów ostatnich miesięcy „Ślimakach” od wydawnictwa „Galakta”. Na stoisku Lucky Duck Games także królowały nowości, wśród nich świeżutka gra „Mesos”, w której tworzymy swoje wyjątkowe plemię, w którym znaleźć się musi miejsce zarówno dla artystów i szamana a także łowców i budowniczych. Jednakże przywódca plemienia w pewnym momencie staje przed pytaniem „A kto to wszystko wyżywi?!” i odpowiedź na to pytanie bardzo szybko może zmienić przebieg tej gry. Dużym zainteresowaniem na tym stoisku cieszyła się także gra „Hutan”, w której naszym zadaniem jest zasadzenie kwiatów a następnie drzew oraz hodowanie zwierząt na pięknych Indonezyjskich wyspach i tym samym stworzenie najlepiej punktujących kompozycji. Kwieciście było także na stoisku wydawnictwa „Nasza Księgarnia”, gdzie na stołach królowała gra „Pola kwiatów” - w której, iście wiosennie, musimy tworzyć we współpracy z pszczołami najbarwniejsze rabatki. Dla małych i dużych ogrodników sprzymierzeńcem będzie słońce, natomiast „Świetlni detektywi” będą musieli uciekać przed księżycem a ich zadaniem będzie wytropienie jak największej ilości unikalnych postaci w bardzo barwnym świecie w stylu legendarnego Wallygo czyli kultowej postaci z lat 90., bohatera książek „Gdzie jest Wally?”. Rebel do Krakowa przywiózł swoją premierę: „Na dnie morza”, która z pewnością zainteresuje miłośników serii „Na skrzydłach”, bowiem obie te gry łączy nie tylko mechanika, ale także niezwykle ilustracje Any Marii Martinez Jaramillo. Wydawnictwo Muduko pojawiło się na targach nie tylko z wieloma swoimi kultowymi pozycjami, ale także z kultowym autorem. W sobotnie popołudnie wiele oczu zwróconych było na uśmiechniętego pana w garniturze z motywem z gry Pacman, który z serdecznością witał się z fanami swoich gier. Był to bowiem nie kto inny jak dr Reiner Knizia, można pokusić się o stwierdzenie – legendarny twórca gier planszowych. Czy komuś trzeba przedstawiać takie pozycje jak „Wyprawa do Eldorado”, „Pędzące żółwie” czy bardzo doceniana w ubiegłym roku „Młem: Agencja kosmiczna”? Uczestnicy BookGame mieli okazję wziąć udział w spotkaniu z autorem a nawet wspólnie rozegrać partię premierowej gry „Trakty i kontrakty”. Zainteresowanie było ogromne – kolejka do dr Knizia liczyła wielu chętnych.





Krakowskie wydarzenie skierowane było zarówno do dorosłych graczy, jak i do najmłodszych. W piątkowe przedpołudnie teren targów EXPO w Krakowie opanowały przede wszystkim wycieczki szkolne – i tu ogromny plus dla nauczycieli za zachęcanie dzieci do zabaw „bez prądu”. Wówczas zaprezentowano m.in. wielkoformatowe gry edukacyjne oraz rozegrano turnieje Takoyaki oraz Odyn. Ciekawym punktem programu edukacyjnego był wykład „Grolekcja dla uczniów i nauczycieli” przedstawiający możliwości wykorzystania scenariuszy RPG w ramach nauki szkolnej. Zarówno w piątek, jak i w kolejnych dniach ogromnym zainteresowaniem cieszyła się także Strefa Klocków Lego umiejscowiona w jednym z narożników potężnego Games Roomu.

Na powierzchni 5000 m2 nie sposób zliczyć stolików, jakie ustawione zostały dookoła dosłownej wyspy skarbów – czyli wypożyczalni zorganizowanej przez krakowskich miłośników planszówek zjednoczonych pod szyldem „Gralicji”. Na półkach oczekiwało ponad 1300 różnych gier podzielonych na stopnie trudności, tak, aby każdy znalazł coś dla siebie. Opiekunowie wypożyczalni chętnie służyli doradztwem i rekomendacjami. Dodatkowo w mediach społecznościowych zorganizowali tablicę ogłoszeń, która pomogła znaleźć tego przysłowiowego „czwartego do brydża”. Prawdziwie wytrwały miłośnik gier mógłby przez trzy targowe dni spędzić nad planszami łącznie ponad 24 godziny! Ciekawe czy znalazł się taki śmiałek...

Niewątpliwie śmiałkami można nazwać tych, którzy przystąpili do różnych planszowych potyczek z nagrodami: począwszy od turnieju draft w Star Wars Unlimited czy Dragon Ball Super Card Game aż po turniej szachów błyskawicznych czy eliminacje do mistrzostw Polski w Rummikub czy Mistrzostw Polski w Hero Realms. Podczas niedzielnego finału imprezy ogłoszone zostały wyniki plebiscytu publiczności BookGame Awards. W kategorii dla najmłodszych zwyciężyła gra „Pokaż język”, nagroda w kategorii gra rodzinna poleciała (!) do „Halo wieża”. Wszyscy imprezowicze najwyraźniej tęsknią za szkolną ławą, bowiem w kategorii gier imprezowych wygrała „Zostań prowadzącym MaturaToBzdura” (co autorka niniejszej relacji przyjęła ze sporym zdziwieniem, ewentualnie niepokojem o wpływ internetowej sławy na rynek planszówkowy – choć to może temat na kolejny artykuł). Zaawansowani gracze docenili pozycję „Władca Pierścieni: Pojedynek o Śródziemie” a logicznie myślący skupili się na grze „Dom kotów”.

Mimo marcowej aury był to prawdziwie gorący weekend w Krakowie. Pozostaje pogratulować organizatorom i czekać na kolejne okazje aby w tak ogromnym gronie zasiąść nad planszami.

Magda Deptała

WYWIAD

Borys Bińkowski - autor gry EcoLogic



Czy gra planszowa może uczyć, angażować i jednocześnie dostarczać świetnej rozrywki? EcoLogic to dowód na to, że tak. W rozmowie z jej autorem, Borysem Bińkowskim, odkrywam inspiracje stojące za jej mechaniką, największe wyzwania oraz to, jak nauka i ekologia wpłynęły na ostateczny kształt gry. A na koniec pytam – co dalej?

Skąd wziął się pomysł na grę o tematyce przyrodniczej? Czy była to spon-taniczna inspiracja, czy raczej koncepcja, która dojrzewała w Twojej głowie od dłuższego czasu?

Źródła inspiracji były dość złożone. Przede wszystkim wynikały z moich osobistych zainteresowań – nie tylko przyrodą, ale szeroko pojętym światem natury. Z wykształcenia jestem doktorem geografii i od dawna zajmuję się edukacją zarówno jako nauczyciel, jak i współtwórca alternatywnych szkół. Edukacja zawsze była mi bliska, dlatego ten aspekt gry od początku odgrywał kluczową rolę. Poza tym od lat pasjonuję się grami planszowymi. Mam wielu znajomych, którzy regularnie grają, również z dziećmi. Często zabieramy gry na rodzinne wyjazdy i spędzamy przy nich długie godziny. Te pasje – przyroda, edukacja i gry – w pewnym momencie zaczęły się łączyć. Decydującym impulsem był rodzinny wyjazd, podczas którego zauważyłem, że ludzie chętnie grają w pewien tytuł, który bardzo lubię (bo „uwielbiam” to może za duże słowo). Mam na myśli Na skrzydłach – grę z wyjątkowym klimatem i ciekawą mechaniką, która często jest porównywana do mojej gry – lub raczej moja gra jest porównywana do tamtej. W Na skrzydłach zawsze jednak brakowało mi realistycznych zależności między przedstawionymi gatunkami ptaków. To była moim zdaniem istotna wada. Zastanawiałem się też: dlaczego tylko ptaki? Przecież ekosystem jest dużo większy, dużo szerszy, o wiele bardziej złożony! Pamiętam, że siedziałem wtedy nad morzem i trochę się nudziłem. Poza graniem w planszówki nie było tam zbyt wielu rozrywek. Wziąłem

kartkę, długopis i zacząłem szkicować pierwsze pomysły. Miałem już doświadczenie w tworzeniu gier, choć żaden z moich wcześniejszych projektów nie ujrzał jeszcze światła dziennego. Tym razem jednak koncepcja szybko nabrała kształtów – od prostych notatek, przez pliki graficzne, drukowanie prototypów, aż po testowanie. Tak powstała EcoLogic.

Mówisz o swojej grze: „To nie jest kolejna nudna gra edukacyjna. Wciąga i to mocniej niż najlepsze tytuły na rynku. Poznawanie przyrody dzieje się przy okazji”. Czym EcoLogic wyróżnia się na tle innych gier o tematyce ekologicznej?

Podchodzę do ekologii z naukowego punktu widzenia – dla mnie to przede wszystkim badanie zależności między różnymi częściami ekosystemu, a nie tylko ochrona czy poznawanie przyrody. Wspomniana przeze mnie wcześniej gra świetnie sprawdza się jako gra o faunie, ale nie tłumaczy mechanizmów ekologicznych. Istnieją oczywiście inne gry edukacyjne poruszające tematykę ekologii, ale często są one bardzo proste – wręcz banalne pod względem mechaniki. Często są wydawane przez instytuty czy organizacje pozarządowe i niestety kojarzą się z czymś, co bardziej przypomina szkolną pomoc dydaktyczną niż wciągającą rozgrywkę. W EcoLogic chciałem połączyć jedno i drugie: angażującą mechanikę z rzetelnym odwzorowaniem prawdziwych zależności ekologicznych. W grze tworzymy własny ekosystem, w którym organizmy żywe oddziałują na siebie zgodnie z rzeczywistymi prawami przyrody. Dzięki temu rozgrywka jest nie tylko

satisfakcjonująca, ale i naturalnie edukacyjna.

W swoich materiałach promocyjnych wspominasz o unikalnej mechanice. Czy możesz przybliżyć, na czym polega jej wyjątkowość?

Inspirację czerpałem z różnych gier, ale **mechanika EcoLogic została zaprojektowana specjalnie pod ten tytuł**, aby wiernie oddać ekosystemy i łańcuch pokarmowy. Nie jestem ekspertem od gier planszowych. Myślę, że są tysiące osób w Polsce, które znają się na nich lepiej. Choć może niekoniecznie na tworzeniu gier, bo do tego potrzeba specyficznej wyobraźni. Nie mam pewności, czy podobna mechanika gdzieś już się pojawiła, ale moja wersja powstała właśnie po to, żeby wyraźnie zaznaczyć **mechanizm łańcucha pokarmowego w ekosystemach**. Główna mechanika opiera się na przepływie biomasy, która to symbolizowana jest przez zielone żetony. Kiedy kładziemy kartkę rośliny w określonym siedlisku, roślina ta produkuje biomasę. Rośliny z kolei stanowią pożywienie dla roślinożerców, które – dalej – mogą zostać zjedzone przez drapieżniki. W ten sposób budujemy realistyczny ekosystem, w którym wszystko jest ze sobą powiązane. Gracze mają do dyspozycji **siedem różnych siedlisk** – np. lasy liściaste, łąki czy pola. Każdy gracz otrzymuje cztery siedliska, które układa przed sobą, tworząc swój własny ekosystem. Poszczególne organizmy mogą występować w jednym lub w kilku różnych siedliskach, co daje ciekawe strategie budowania połączeń między kartami.

A co sprawiło Ci największą frajdę podczas tworzenia tej gry?

Największą frajdę sprawiał mi proces kreatywny – wymyślanie mechanik, dodawanie nowych organizmów, testowanie ich i odkrywanie kolejnych zależności w ekosystemie. Choć mam odpowiednie wykształcenie, to praca nad grą pozwoliła mi jeszcze bardziej zgłębić temat. Początkowo wszystko było ekscytujące, ale z czasem pojawiły się żmudne etapy: testy, poprawki, rozwiązywanie problemów technicznych, rozpoczęcie sprzedaży, odpowiadanie na pytania graczy – to wszystko wymagało ogromnego zaangażowania. Nie pomagał też stres związany z nadchodzącą kampanią. Poza tworzeniem ilustracji, praktycznie wszystkim zajmowałem się sam, choć oczywiście miałem duże wsparcie znajomych i społeczności. Bardzo przydała mi się również pomoc przy tłumaczeniach na język angielski i niemiecki – to było duże, ale też satysfakcjonujące wyzwanie. Natomiast ten pierwszy proces oczywiście był najfajniejszy i najbardziej pobudzający – na takiej fali kreatywności można dość długo jeść.

Mówiłeś o pewnych trudnościach, które towarzyszyły Ci podczas pracy nad grą. Były chwile, kiedy chciałeś rzucić to wszystko i wyjechać w Bieszczady? Przeżywałeś chwile załamania?

Nie, nie miałem momentów załamania, ale były za to chwile ogromnego stresu. Najbardziej intensywne przeżycie stanowił start sprzedaży na Gamefound. W ciągu 40 minut osiągnęliśmy minimalny próg finansowania, a po 3 godzinach było już ponad 70 tysięcy euro. Kiedy zaczęło się to spinać finansowo i przekonałem się, jak duże jest zainteresowanie





grą, zrozumiałem, że nie mogę zawieść graczy – to było dla mnie ogromne zobowiązanie. Niestety, stres dał mi się we znaki i poważnie się rozchorowałem, ale nie mogłem sobie pozwolić na przerwę, bo miałem dość napięty grafik. Musiałem dokończyć projekt, ponieważ setki osób mi zaufały – gra musiała być wydana. Oczywiście mogłem zwrócić pieniądze i odpuścić, ale byłoby mi żal zaprzepaścić taką szansę. Trzeba było doprowadzić projekt do końca.

Wspomniałeś o Gamefound. Gra była dostępna w ramach kampanii crowdfundingowej. Została wsparta przez ponad 1000 graczy kwotą ponad 100 tys. euro i została wydana w kilku wersjach językowych, zatem sukces międzynarodowy. Dlaczego zdecydowałeś się akurat na Gamefound? I czy spodziewałeś się takiego sukcesu?

Przeczuwałem sukces, bo już na etapie prototypów ludzie świetnie się bawili. Znajomi, którzy mieli swoje ulubione gry, angażowali się w testowanie i mówili: „To jest dobre, idziemy w to!”. To nie były tylko miłe słowa. Ludzie potrafili zagrywać się tymi prototypami i siedzieć przez trzy godziny, angażować się, emocjonować. Widziałem to zainteresowanie. Co do wyboru platformy Gamefound – crowdfunding był koniecznością ze względów finansowych. Nie miałem wsparcia wydawnictwa i – choć początkowo wydawcy wyrażali pewne zainteresowanie – ostatecznie musiałem działać samodzielnie. Gamefound wybrałem z kilku powodów. Po pierwsze, to polska firma z Wrocławia, a ja sam jestem z okolic, więc w razie potrzeby mogłem po prostu wsiąść w pociąg i tam pojechać. Po drugie, mimo że to polska firma działająca międzynarodowo, Gamefound specjalizuje się w grach planszowych i oferuje funkcje dostosowane do tego rynku, np. elastyczne zarządzanie płatnościami i danymi do wysyłki. To jest łatwe, przejrzyste. Gamefound ustawiony jest po prostu pod typowe rozwiązania związane z produkcją odłożoną w czasie.

Oprócz standardowej gry EcoLogic w ramach dodatkowych zakupów można było także zamówić pięknie ilustrowany Atlas EcoLogic, który zawiera wszystkie obrazki roślin, zwierząt i grzybów użytych w grze (zarówno w zestawie podstawowym, jak i w rozszerzeniach) wraz z szerszymi opisami. Co Ci przyświecało, aby dodać do projektu taką książkę?

Przed wszystkim chciałem podkreślić wyjątkową stronę artystyczną gry. Może być troszeczkę porównania do Na skrzydłach, jeśli chodzi o rozwiązania graficzne, ale rysunki w EcoLogic są inne. U mnie są obrazki rysowane, bazują na tradycyjnej sztuce ilustracji przyrodniczej. Wykonała je Anna Winkiel, a ich styl nawiązuje do dawnych szkicowników przyrodników z XIX wieku, którzy jeździli w teren, a później rysowali obrazki zwierząt, roślin, i często było to po prostu piękne. Ja chciałem odnieść się do takiego wzoru. Podejście do grafik w tak czystej formie pozwoliło doskonale uwypuklić organizmy żywe. Nie mamy tu przesycenia kolorami, wymyślonych postaci, smoków, potworów czy mieczy świetlnych – zamiast tego postawiłem na subtelność i naturalność. Skoro ilustracje były tak wyjątkowe, pomyślałem, że warto je zebrać i przedstawić w formie albumu. W Atlasie EcoLogic znajdują się najbardziej charakterystyczne organizmy z gry, ale nie jest to klasyczny przewodnik ułatwiający ich identyfikację. Skupiłem się na ciekawostkach, zwłaszcza w kontekście ekologicznym –

opisują, jak zwierzęta i rośliny wchodzą ze sobą w interakcje. Dzięki temu zarówno gra, jak i atlas stanowią spójną edukacyjną całość.

Czy rozważałeś wprowadzenie atlasu do sprzedaży jako niezależnej publikacji edukacyjno-ekologicznej?

Nie miałem takiego planu, choć oczywiście nie wykluczam tego w przyszłości. Na ten moment atlas został wyprodukowany wyłącznie dla osób, które wsparły kampanię na Gamefound.

Dzięki dodatkom do gry (Góry, Siedlisko człowieka, Tereny nadmorskie) w rozgrywce może brać udział nawet siedem osób. Czy od początku zakładałeś możliwość gry w większym gronie, czy pomysł pojawił się wraz z rozwojem prac nad grą?

Początkowo testowaliśmy rozgrywki w grupach trzy- i czteroosobowych. Na szczęście mechanika EcoLogic jest skalowalna – można dodawać graczy bez znaczącego wydłużenia czasu rozgrywki. Jedynym wyzwaniem było zapewnienie dodatkowych plansz i żetonów, ale rozszerzenia rozwiązały ten problem, pozwalając na rozgrywkę nawet w siedem osób! To jest fajna zabawa, ale potrzeba do tego dużego, naprawdę dużego stołu. Gra sprawdza się też w mniejszych składach, zwłaszcza dwuosobowych, bo wiem, że wiele osób gra w duecie. Początkowo pojawiły się pewne trudności, ale rozwiązałyśmy je za pomocą specjalnej nakładki do instrukcji. Natomiast przy okazji tworzenia EcoLogic pojawiły się bardzo ciekawe i wysoko oceniane mechaniki gry jednoosobowej. Jeden z wariantów – automa – symuluje ruchy drugiego gracza, ale jest przy tym dość wymagający, więc przypadnie do gustu bardziej zaawansowanym graczom. Drugi wariant, który nazywam trybem pasjansa, jest bardzo prosty – polega na tworzeniu jak najbardziej zróżnicowanych siedlisk i dążeniu do zdobycia jak największej liczby punktów. Myślęcie pewnie, gdy to czytacie – tu już zwracam się wprost do czytelników – że dziwnie to brzmi, ale naprawdę fajnie się w to gra. Aż się dziwię, że tak fajnie.

Nie obawialiście się przestojów i chaosu podczas gry w większej grupie?

Trochę się nad tym zastanawiałem, ale ostatecznie nie było to dużym problemem. Jak już wspominałem, mechanika EcoLogic jest zaprojektowana w taki sposób, że pozwala na skalowanie. Wszyscy gracze wykonują cztery kroki jednocześnie, co znacząco redukuje czas oczekiwania. Oczywiście są momenty, w których przebieg gry zależy od tego, kto pierwszy wykona akcję w swojej turze, ale jest to tak rozwiązane, że można grać równocześnie. Dochodzi też do interakcji między graczami, ale cała rozgrywka toczy się płynnie. Jeśli wszyscy gracze są na podobnym poziomie, poruszają się w podobnym tempie, to faktycznie w czwartym kro-

ku czekamy tylko na tego, kto potrzebuje więcej czasu na podjęcie decyzji. To oznacza, że długość rozgrywki zależy głównie od najwolniejszego uczestnika – niezależnie od tego, czy gramy w trzy, czy siedem osób. Oczywiście przy większej liczbie graczy zdarza się, że ktoś dłużej zastanawia się nad swoim ruchem, ale szacuję, że wydłuża to rozgrywkę o jakieś 10% na osobę. Ostatnio graliśmy w trójkę i skończyliśmy w mniej niż 1,5 godziny – to chyba dolna granica czasu dla podstawowej wersji gry. W siedmioosobowym składzie sprawni gracze powinni zmieścić się w około 2 godzinach i 20 minutach.

Czyli nawet przy większej liczbie graczy rozgrywka nie przeciąga się do kilku godzin?

Dokładnie tak, aczkolwiek trzeba powiedzieć, że jeśli w rozgrywce biorą udział początkujący gracze, czas może się wydłużyć z uwagi na konieczność tłumaczenia zasad, ale to normalne w każdej planszówce, prawda?

Podzielam twoją opinię. Czy były jakieś elementy gry, które ostatecznie nie trafiły do finalnej wersji, a których szczególnie Ci szkoda?

Na pierwszą część pytania łatwo odpowiedzieć, bo na pewno były! Tworzenie gry to w dużej mierze proces eliminowania nadmiarowych mechanik. Sporo czasu poświęciliśmy na upraszczanie zasad i analizowanie, które mechanizmy są rzeczywiście wykorzystywane przez graczy. Niektóre elementy zostały przesunięte do dodatków. A jest ich kilka. Co ciekawe, kiedy zaczęła się sprzedaż to okazało się, że ponad 90% osób, które kupiły EcoLogic, zdecydowało się na pełny zestaw z wszystkimi dodatkami. Dzięki temu niemal wszyscy mają dostęp do dodatkowych mechanik, choć nie muszą z nich korzystać podczas rozgrywki. Jednym z takich modułów jest dodatek pogody, który wprowadza zmienne warunki atmosferyczne – może świecić słońce, padać deszcz, a nawet spaść grad. Każde zjawisko wpływa na cały ekosystem – czasem przynosząc graczom korzyści, a czasem komplikując grę. Początkowo rozważaliśmy wprowadzenie tego modułu do podstawowej wersji gry, ale uznaliśmy, że lepiej zostawić go jako opcjonalny dodatek, by gracze mogli sami zdecydować, czy chcą z niego korzystać.



Jesteś zaangażowany w różne ekologiczne i charytatywne projekty. EcoLogic również miało w tym swój udział – można było dokupić dwie specjalne karty zwierząt (z wizerkami tura i tarpana), a większość dochodu była przeznaczona na pomoc klinice dzikich zwierząt na Śląsku. Kiedy wpadłeś na ten pomysł? Czy miało to związek z powodzią, która nawiedziła nasz kraj we wrześniu 2024 roku?

Tak, pomysł miał bezpośredni związek z powodzią. Mieszkam na Dolnym Śląsku, niedaleko terenów, które zostały nią dotknięte – m.in. Kotliny Kłodzkiej i okolic, gdzie często bywam. Kiedy przyszła fala powodziowa, bardzo zaangażowałem się w akcję pomocową razem ze znajomymi, którzy jeździli wspierać poszkodowanych. Zauważyłem, że pomoc dla ludzi ogromna – zarówno indywidualna, jak i organizowana na większą skalę. Może nie zawsze najlepiej skoordynowana, ale mimo wszystko intensywna. Natomiast o zwierzętach niemal nikt nie mówił, a przecież one również poniosły wielkie straty i często potrzebowały natychmiastowej pomocy. Większość uwagi skupiała się na zwierzętach gospodarskich, podczas gdy dzikie zwierzęta były praktycznie pomijane. W gronie znajomych przeprowadziliśmy burzę mózgową, zastanawiając się, jak połączyć sprzedaż EcoLogic z akcją pomocową. Tak trafiłem na klinikę Puchaczówka, która zajmuje się ratowaniem dzikich zwierząt, ale także ptaków ze złamanymi skrzydłami. Chcieliśmy wesprzeć ośrodki w leczeniu, dokarmianiu i rehabilitacji zwierząt, aby jak najwięcej z nich mogło wrócić na wolność. Bo

przecież nie chodzi o to, żeby te istoty kończyły życie w kłatkach. Zorganizowaliśmy więc akcję na Gamefound, choć było to spore wyzwanie, ponieważ platforma zasadniczo nie jest nastawiona na realizowanie projektów charytatywnych. Znaleźliśmy jednak sposób, by umożliwić ludziom dokupienie dwóch specjalnych kart, jednocześnie przekazując wsparcie klinice. Odbiór akcji był niesamowity – ogromna część wspierających zdecydowała się zakup tego dodatku. Co prawda wspomniane karty nie zmieniają zasad gry, ale mają ogromne znaczenie symboliczne. Tarpan i tur to zwierzęta, które stosunkowo niedawno wyginęły, dlatego zrobiłem dla nich wyjątek – mimo że w grze pierwotnie nie miało być gatunków wymarłych. Można powiedzieć, że to takie „karty bossów”.

Można więc uznać, że to ekskluzywny dodatek, którego nie dostanie się w regularnej sprzedaży?

Zgadza się. Pewnie niektórzy kupili te karty właśnie dlatego, by zdobyć coś unikalnego, a przy okazji wesprzeć klinikę. Ale jeśli można było upiec dwie pieczenie na jednym ogniu, to tym lepiej! 😊

Chciałeś, aby EcoLogic było ekologiczne nie tylko z nazwy. Dlatego zdecydowałeś, że wszystkie elementy gry zostaną wykonane z drewna lub papieru i wyprodukowane w Polsce. Miało to na celu zmniejszenie wpływu na środowisko, między innymi poprzez skrócenie łańcucha logistycznego i ograniczenie śladu węglowego. Czy chciałeś w ten sposób pokazać, że także w Polsce można produkować świetne gry?

Aspekt patriotyczny nie był dla mnie aż tak istotny – kluczowa była ekologia. Warto pamiętać, że Polska jest krajem o dużych zasobach leśnych. No, może nie aż tak dużych jak Szwecja, ale nasze lasy są stosunkowo dzikie w porównaniu do wielu lasów europejskich. Skoro więc miałem tworzyć grę z drewna i papieru, naturalnym wyborem było skorzystanie z polskich surowców. Co ciekawe, nawet jeśli ktoś produkuje gry w Chinach, to drewno często i tak pochodzi z polskich lasów. Drzewa są ścinane tutaj, eksportowane do Chin, tam przetwarzane, a gotowe elementy wracają potem do Polski lub wyruszają w podróż do innych części świata. Dla mnie to absurdalne. Wiem, że taka produkcja jest mniej kosztowna – zwłaszcza plastikowe komponenty są w Chinach nieporównywalnie tańsze – ale dla mnie nie miało to sensu. Postanowiłem więc znaleźć polskich producentów: jeden zajął się drewnianymi żetonami, drugi wykonał wszystkie elementy papierowe – pudełka, karty, plansze. Dzięki temu szacuję, że 98% tego, co znajdziecie w pudełku, to drewno lub papier. Zawsze żartuję, że nawet jeśli gra nie przypadnie komuś do gustu, to będzie mógł ją wyrzucić na kompost albo spalić w kominku – i to bez większej szkody dla środowiska. Oczywiście nie polecam tego, bo użyta farba też ma swoje właściwości. Jedyne plastik w grze to folia zabezpieczająca pudełko przed wilgocią podczas transportu – ale to taki rodzaj plastiku, który można poddać recyklingowi.

Podczas kampanii obiecałeś, że za każde sprzedane pudełko gry posadzisz w Polsce drzewo. Jak idzie realizacja tej obietnicy? 😊

To akurat było proste do zorganizowania, bo firma, która produkuje moje pudełka, oferuje takie usługi i zajmuje się tym automatycznie. Brzmi świetnie, ale jestem trochę krytyczny w stosunku do tego rozwiązania. W Polsce mamy dużo lasów, a ich powierzchnia wciąż rośnie, i dokładanie się do tego jest oczywiście pozytywne. Jeśli jednak myślimy o drzewach, to kluczowe są nasadzenia w miastach, na wsiach czy wzdłuż dróg. To tam powinniśmy inwestować w zieleń, która przynosiłaby korzyści nie tylko zwierzętom, ale i ludziom. Dlatego w przyszłości będę myślał o rozwiązaniu, które skuteczniej wesprze organizacje zajmujące się miejską zielenią.



Wspominałeś o grafikach na kartach. Która z nich jest Twoją ulubioną?

Mam duży sentyment do kruka i wilka – zwłaszcza że wilk jest na szczycie piramidy, więc to jedna z najważniejszych kart. Za duże drapieżniki można zdobyć wiele punktów, choć w praktyce trudno jest te karty wyłożyć. Jeśli jednak się to uda, gracz otrzymuje spory bonus. Ciekawą kartą jest też kot domowy, który ma specjalne zdolności odzwierciedlające jego wpływ na ekosystem. Wiele osób lubi koty, trzyma je w domach, ale nie wszyscy zdają sobie sprawę, że to drapieżniki – i to wyjątkowo skuteczne. Nawet najedzony kot, gdy wychodzi na zewnątrz, nie może się powstrzymać przed polowaniem na myszy i ptaki. Szacuje się, że w samej Polsce koty zabijają rocznie kilkadziesiąt milionów drobnych gryzoni i kilka milionów ptaków. Dlatego na karcie kota domowego jest specjalna zdolność – gdy gracz ją wyłoży, musi odrzucić ze swojego ekosystemu małego ptaka albo gryzonia. To dość „wredna” umiejętność, ale dobrze oddaje naturę kotów. 😊

EcoLogic to nie jest pierwsza gra w Twoim dorobku, choć pierwsza w międzynarodowym wydaniu.

Pierwsza wydana. Wcześniej tworzyłem gry, które były dostępne tylko w moim domowym obiegu, ale planuję do nich wrócić, bo wciąż je lubię. Produkcja ich byłaby jednak znacznie trudniejsza – zawierają więcej komponentów, byłyby droższe, trudniejsze w wydaniu. Dlatego na razie czekają na półce, ale nie zapomniałem o nich.

Jest szansa, że w najbliższej przyszłości będziesz realizował swoje pomysły np. na Gamefound albo w ramach współpracy z jakimś wydawnictwem? Czy będziemy mogli liczyć na kilka dodatkowych tytułów Twojego autorstwa?

Na razie skupiam się na EcoLogic. Pracuję nad dużym dodatkiem do gry, który wprowadzi ponad sto pięćdziesiąt nowych organizmów – głównie rzadkich zwierząt – oraz pewną niewielką mechanikę. Dodatkowo planuję dodać prestiżową mechanikę związaną z wyzwaniem. Natomiast już teraz zaczynam prace nad nową grą – EcoLogic: North America. W tej edycji przeniesiemy się do Ameryki Północnej, gdzie pojawiają się nowe zwierzęta, rośliny, karty, siedliska, a także nowa mechanika.

Czy będzie to zupełnie niezależny tytuł?

Tak, połączenie obydwu gier nie będzie możliwe, ale myślę, że wyjdzie to im na korzyść. EcoLogic: North America będzie obejmować makrosiedliska całej Ameryki Północnej, z takimi środowiskami jak prairie, pustynie, góry czy tajga. Planuję także wyjazd do Ameryki, aby lepiej poznać tamtejszą przyrodę i być jeszcze lepiej przygotowanym do projektu. A w dalszej przyszłości może nawet wezmę się za EcoLogic: Africa?

Oprócz tego, że jesteś doktorem geografii, pasjonatem nauk wszelakich, specjalizujesz się w naukach przyrodniczych i historii, to jeszcze prowadzisz szereg projektów szkoleniowych, w których kładziesz nacisk na nowoczesną edukację (m.in. projekt „Szkoła od nowa”).

Czy grę EcoLogic również zaliczyłbyś do narzędzi edukacyjnych, które można wykorzystać np. w szkołach jako uzupełnienie wiedzy z podręczników i pomoc w tradycyjnych metodach nauczania młodego pokolenia?

Zdecydowanie tak. Testowałem grę z uczniami i sprawdza się świetnie. EcoLogic ma specjalny moduł – wersję ekspresową, którą można rozegrać w 45 minut. Jest uproszczona, ale wciąż ukazuje wszystkie zależności między organizmami, zachowując podstawową mechanikę łańcucha pokarmowego. Ta wersja jest idealna do wykorzystania w edukacji, bo nauka to po pierwsze umiejętność, a po drugie wiedza i intuicja. Gra rozwija zainteresowania i pasję dzieciaków. Najmłodszy uczy się nie tylko rozpoznawania zwierząt takich jak sówka czy sarna, ale także mniej znanych organizmów – jak moczarka kanadyjska. Dodatkowo nauczyciele mogą wyjaśnić, jak układają się siedliska i ekosystemy, co w naturalny sposób wzbogaca lekcje. To się dzieje trochę automatycznie, a przy okazji mamy pewne rzeczy, które są w podstawie programowej, czyli na przykład myślenie analityczne, programowanie, bo tak naprawdę przez gry planszowe uczymy się rozumowania, które potem znajduje zastosowanie np. w programowaniu. Tutaj mamy wiele takich elementów. Dzięki grom planszowym uczymy się tego, a EcoLogic dodatkowo wiąże ten aspekt z biologią, ekologią, geografiami.

Gdybyś miał opisać w dwóch słowach grę EcoLogic, to jakie hasła najlepiej ją opisują?

Bardzo często, kiedy ludzie opisują mi swoje wrażenia, to mówią, że EcoLogic jest piękne. Rzeczywiście ta gra wyróżnia się na rynku. A drugie hasło, którym mógłbym ją określić, to: "przypadkowo pouczająca". Gra uczy w sposób naturalny, co czyni ją jedną z najlepszych form edukacji. Wspominałeś o tym, że zajmujesz się edukacją. Tak, jestem metodologiem edukacji, i to jest nasza forma uczenia się. Nie, że zmuszamy się do tego, tylko uczymy się na pasji. I EcoLogic pozwala właśnie się na niej uczyć.

Dziękuję za rozmowę i podzielenie się z czytelnikami swoją pasją, wiedzą i szczegółami dotyczącymi gry EcoLogic.

P.S. Już po rozmowie...

Czy planujesz, aby gra EcoLogic trafiła do sprzedaży detalicznej?

Wkrótce wrócę z dodrukiem na crowdfunding, prawdopodobnie we



wrześniu tego roku. Jeśli jesteście zainteresowani, ale prze-gapiłście poprzednią kampanię, zapraszam na Gamefound. Wystarczy polubić stronę, a wtedy informacje o nadchodzącej kampanii trafią do Was. Może nawet pojawi się już zapowiedź nowej edycji! Jeśli chodzi o sprzedaż detaliczną, wszystko zależy od tego, czy jakieś wydawnictwa będą zainteresowane współpracą. Jeśli ktoś chciałby zająć się sprzedażą, prowadzeniem sklepu internetowego – zapraszam do kontaktu. Szukam osoby, z którą mógłbym współpracować przy takich działaniach. A może akurat któreś wydawnictwo podzieli naszą pasję i weźmie na swoje barki sprzedaż detaliczną?

Marcin Adamczyk



Borys Bińkowski – autor gry EcoLogic, doktor geografii, pasjonat nauk wszelakich, edukator, tutor, nauczyciel, zwolennik racjonalnego patrzenia na rzeczywistość. Specjalizuje się w naukach przyrodniczych i historii. W działaniach edukacyjnych stawia na interdyscyplinarność i metody projektowe. Działa naukowo w przestrzeni na pograniczu psychologii, edukacji i neuronauk. Włącza najnowszą wiedzę naukową w proces edukacyjny. Autor projektu pt. „Szkoła od nowa” (i książki wydanej pod tym samym tytułem) dot. współczesnej wiedzy na temat edukacji i rozwoju dziecka oraz doświadczeń osób pracujących w szkołach alternatywnych wobec edukacji publicznej. W wyniku tegoż projektu po raz pierwszy w Polsce zaproponowane zostały kompleksowe rozwiązania ułatwiające stworzenie własnej szkoły alternatywnej.

W świecie PROTOTYPÓW

PRZEŚLADOWANI: KRAKÓW

Wstęp fabularny:

Dnia 6 września 1939 roku na teren Krakowa wkroczyły wojska niemieckie rozpoczynając jego okupację. Już 12 dni później, 18 września, ukazała się pierwsza podziemna gazeta okupacyjna, a wkrótce potem zaczęły powstawać kolejne organizacje konspiracyjne.

Opis gry:

Prześladowani: Kraków to tytuł przeznaczony dla początkujących i średnio zaawansowanych graczy, którzy zdążyli już postawić swoje pierwsze kroki w tym hobby. Aby lepiej oddać emocje towarzyszące ludziom żyjącym w okupowanym mieście, gra wykorzystuje proste mechaniki, pozwalając skupić się na przeżyciach bohaterów, a nie na szczegółowym odtwarzaniu realiów ich życia. Zadbaliśmy nie tylko o uproszczoną rozgrywkę, ale także o przystępne grafiki, które nie przywodzą na myśl ciężkich, strategicznych gier historycznych – tak, aby każdy gracz, nawet ten niedoświadczony, mógł wcielić się w rolę tytułowych prześladowanych. Dla graczy początkujących rekomendujemy wariant kooperacyjny, natomiast dla osób poszukujących intensywniejszych emocji i negatywnej interakcji, przygotowany został tryb rywalizacyjny, w którym gracze walczą nie tylko z grą, lecz także ze sobą nawzajem.

Liczba graczy: 1 - 6

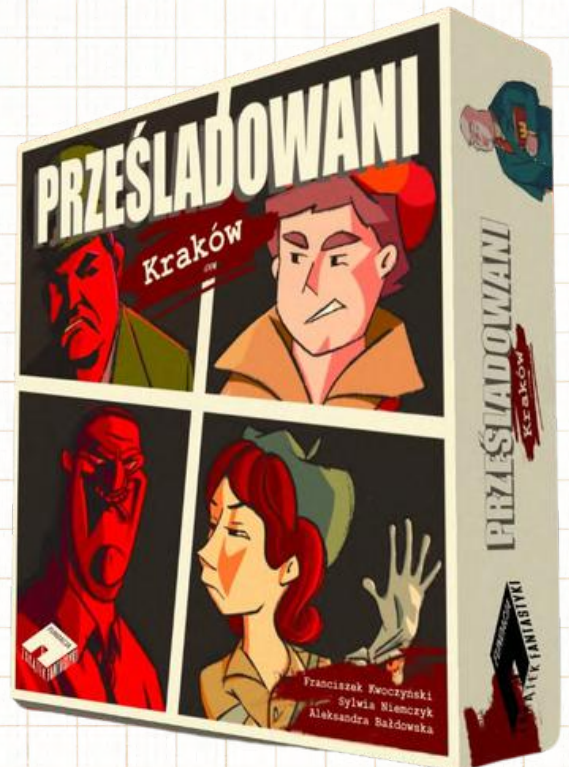
Czas gry: 20'/gracza

Sugerowany wiek minimalny: 13+

Autor gry: Franciszek Kwoczyński

Ilustracje: Sylwia Niemczyk

Grafika: Aleksandra Baldowska



PIRACKIE OCZKO

Pirackie Oczko to rodzinna gra planszowa dla 2-4 graczy, której rozgrywka trwa około 20 minut. Celem gry jest zdobycie 21 punktów poprzez zbieranie skrzyń skarbów na specjalnym torze punktowym. Każdy gracz posiada swój znacznik w postaci drewnianej skrzyni w unikalnym kolorze.

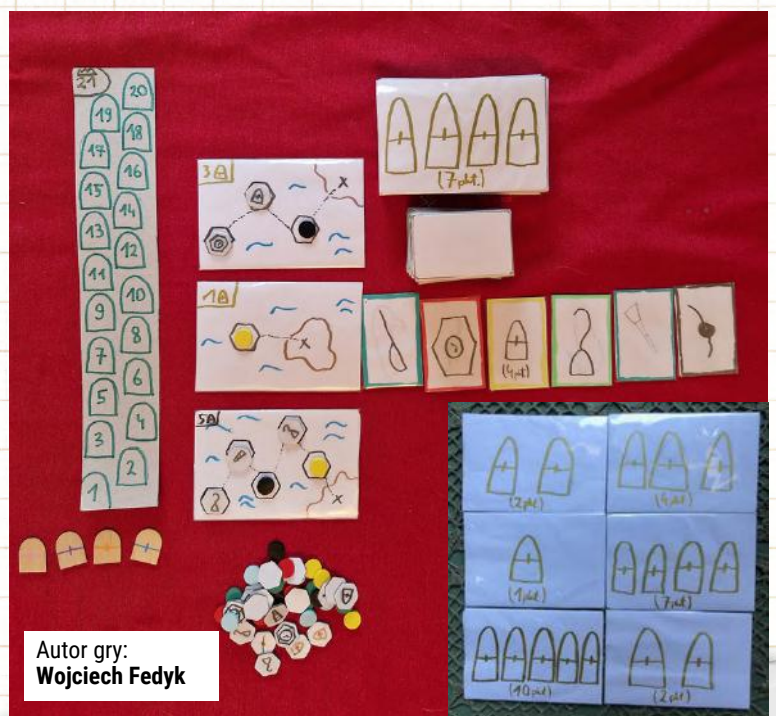
W swojej turze gracze dobierają karty piratów oraz map skarbów, aby następnie wysłać piratów na poszukiwanie łupów zgodnie z ikonami lub kolorami widniejącymi na zebranych mapach. Mapy zawierają od 1 do 5 żetonów, które określają wymagany kolor lub ikonę pirata niezbędnego do zebrania danego żetonu. Żetony na trasie mapy należy eliminować w określonej kolejności.

Po usunięciu żetonu i odłożeniu odpowiedniej karty pirata na bok aktywuje się specjalna zdolność pirata:

- Pirat z przepaską – pozwala dobrać dodatkową kartę z rynku.
- Pirat z busolą – umożliwi zabicie kolejnego żetonu na mapie.
- Pirat z lunetą – pozwala dobrać dodatkową mapę.
- Pirat z szablą – zbija dowolny żeton.
- Pirat z hakiem – umożliwi zamianę jednego żetonu z własnej mapy z żetonem z rynku lub zmianę kolejności dwóch żetonów na zebranej mapie.
- Pirat ze skrzynią – natychmiast punktuje na torze od 2 do 4 punktów.

Ukończenie mapy nagradzane jest dodatkowym ruchem. Pirackie Oczko to dynamiczny wyścig o punkty, w którym nawet wyraźna przewaga nie gwarantuje zwycięstwa, a ostateczny triumf potrafi zaskoczyć wszystkich graczy.

Prototyp gry powstał dzięki wsparciu grupy testerskiej działającej w łódzkim Pubie Goblin.



Jesteś twórcą prototypu gry planszowej i chcesz, by świat o niej usłyszał?

Nasz magazyn to miejsce, w którym pasjonaci gier odkrywają nowe, świeże pomysły. Jeśli pracujesz nad swoją grą, opowiedz nam o niej! Chętnie zaprezentujemy Twój projekt, pomożemy dotrzeć do szerszego grona odbiorców i wzbudzić zainteresowanie graczy, recenzentów oraz potencjalnych wydawców. Niezależnie od tego, czy to pierwsza gra, czy kolejny tytuł w Twoim dorobku – czekamy na Twój prototyp! Wystarczy, że prześlesz nam krótki opis gry, kilka zdjęć i opowiesz o swoich planach na przyszłość na adres: magazynplansza@gmail.com.

Nie chowaj swojego pomysłu do szuflady – zgłoś się do nas i pozwól, by Twoja gra zdobyła należną jej uwagę!

WYKREŚLANKA

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

TURA
DOMINION
PLANSZA

BLEF
KOSTKA
ŻETON

TAKTYKA
AZUL
KOOPERACJA

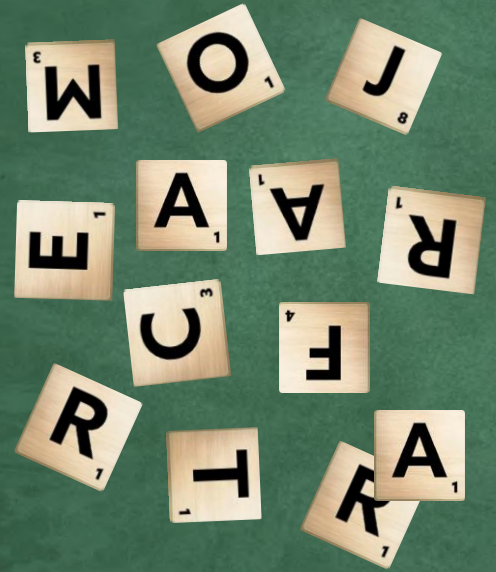
DODATEK
GWINT
KARTA

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



kafelki

Z porzrzuconych liter ułóż tytuł gry.



Podpowiedź: Przekształcanie Niezmierni

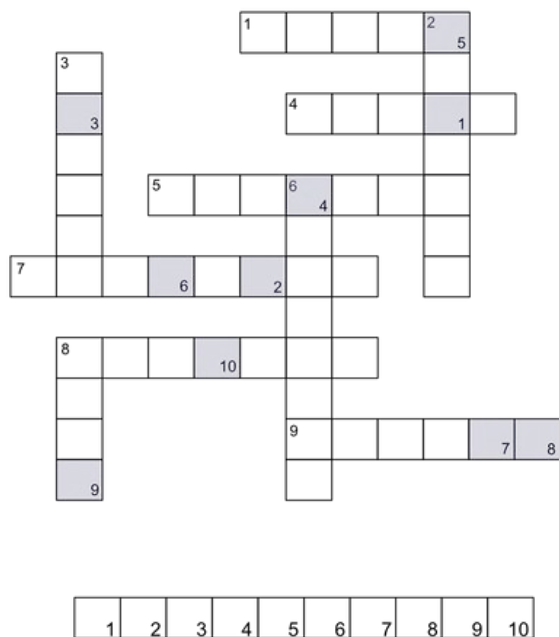


Dobieranie dwóch kart w Uno

Dobieranie dwóch kart w Gwincie



krzyżówka



Poziomo:

1. Twórca gry EcoLogic (imię)
4. Gra karciana wydawnictwa Portal Games - Wredna ...
5. Demony ... (tytuł dodatku do gry planszowej El Dorado)
7. Możesz w nie włożyć karty
8. Rozszerza grę o nowe komponenty
9. Miasto w którym odbywa się festiwal BookGame

Pionowo:

2. Gra w której bierzesz udział w sabacie czarownic
3. Gra abstrakcyjna w której szyjesz kocyk dla swoich kotów
6. Możesz nimi ozdobić meple
8. Lucky ... Games (wydawnictwo)

KALENDARIUM



5-6 KWIECIA

W kwietniu znów wracamy do Wrocławia, tym razem do słynnej Hali Stulecia, gdzie odbędzie się festiwal **ONE MORE GAME**. W weekend 5 i 6 kwietnia spotkają się tam miłośnicy planszówek, RPG i e-sportów – idealna okazja, by spróbować czegoś nowego. A dla najbardziej wytrwałych przewidziano także nocne rozgrywki!



10-11 MAJA

W promieniach wiosennego słońca przeniesiemy się do Łodzi. Po sukcesie pierwszej edycji festiwalu **ŁÓDŹ YOU PLAY?** organizatorzy ponownie zapraszają do nowoczesnej przestrzeni Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1. Festiwal

odbędzie się w dniach 10-11 maja, a rozgrywki potrwać aż do północy.



30 MAJA

Planszówki na plaży? Czemu nie! Końcówka maja to okazja do plenerowych imprez, w tym **FESTIWALU GIER PLANSZOWYCH NA KORTOWIADZIE** – juwenaliach Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Wydarzenie odbędzie się 30 maja.



13-15 CZERWCA

Ponownie Wielkopolska, tym razem wydarzenie, którego nikomu nie trzeba przedstawiać – **PYRKON**. Międzynarodowe Targi Poznańskie w dniach 13-15 czerwca ponownie otworzą wrota dla miłośników fantastyki, komiksu, filmów i gier.



5-6 LIPCA

Wakacje w planszówkowym stylu rozpoczną się w Rawiczu, gdzie 5 i 6 lipca odbędą się **DNI FANTASTYKI – RAWIKON 2025**. Hasłem przewodnim będą fantastyczne stworzenia, które pojawią się nie tylko na planszach!



KOŃCÓWKA LIPCA

Ostatni weekend lipca warto spędzić w Słupsku. Stąd niedaleko nad morze, ale miłośników fantastyki, RPG i planszówek przyciągnie tu **GRYFCON**. To świetna okazja do spotkań dla twórców cosplayu, fanów K-popu, gier karcianych, planszowych oraz miłośników retro-gamingu.



13-14 WRZEŚNIA

Lato się kończy, ale dla miłośników planszówek w Polsce wciąż będzie gorąco! 13 i 14 września warto zajrzeć do **KATOWICKIEGO SPODKA**, gdzie odbędzie się kolejna edycja jednego z największych wydarzeń planszówkowych w kraju.



15-16 LISTOPADA

Jesienną aurę rozświetli planszówkowe wydarzenie nad morzem. **FESTIWAL ALEGAMY** w Gdańsku odbędzie się w trzeci weekend listopada. W ubiegłym roku lista turniejów była imponująca – od Diuny, Catana czy Star Wars po Hitstera i Klaska. Kto zdobędzie mistrzostwo w tym roku? Przekonajcie się sami 15 i 16 listopada!



5-6 GRUDNIA

Grudzień to czas prezentów – a jeden z nich czeka na graczy w Warszawie! 5 i 6 grudnia Stadion Narodowy po raz trzeci stanie się areną **FESTIWALU WAWAGRA**. Jesteście ciekawi, ile atrakcji pomieści największy stadion w Polsce?

To oczywiście nie wszystkie planszówkowe wydarzenia w tym roku. Czekamy na kolejne ogłoszenia organizatorów i będziemy na bieżąco informować Was o tym, co, gdzie i kiedy. Do zobaczenia na planszówkowych trasach po kraju!

Magda Deptała

Organizujesz wydarzenie związane z grami planszowymi i szukasz patronatu medialnego?
Skontaktuj się z nami i razem zadbajmy o większy zasięg Twojego wydarzenia!

magazynplansza@gmail.com

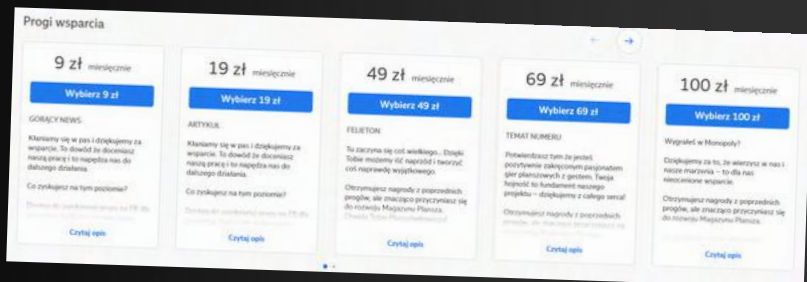
Wesprzyj nas na Patronite

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 **felietyony i poradniki** dla czytelników.
- **Promować** swoje projekty związane z grami planszowymi.

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

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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? **Napisz!**



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



MAGAZYN
Plansza

A misty, cobblestone street scene. In the background, a person wearing a white coat and a hat is walking away. The ground is made of irregular, wet cobblestones. The overall atmosphere is soft and hazy.

MAGAZYN
Plansza