

PLANSZA

The background of the cover is a stylized illustration of a traditional Japanese interior. A group of about ten people, including men and women in various colored kimono (blue, purple, yellow, and white), are seated in a circle on the floor. In the center, a man in a purple kimono sits cross-legged, holding a fan. The room features sliding doors (shoji) and a central alcove (tokonoma) with a decorative hanging scroll. The overall color palette is warm, dominated by reds, oranges, and yellows.

LISTOPAD 2025

nr. 10

TEMAT NUMERU

BIAŁY ZAMEK: DUEL

PSIE SMACZKI • NIEZŁY NUMER
ZAPOWIEDZI CROWDFUNDINGOWE
NA GAMEFOUND

Drodzy Czytelnicy,

Listopad to miesiąc, który zachęca do zostania w domu – za oknem coraz szybciej robi się ciemno, a kubek gorącej herbaty i dobra gra planszowa stają się najlepszym przepisem na jesienny nastrój. W tym numerze przygotowaliśmy dla Was zestaw tytułów idealnych właśnie na takie wieczory – pełnych emocji, strategii i odrobiny humoru.

Na początek – Biały Zamek Duel od Portal Games. Dwuosobowa odsłona znanej gry przenosi nas z powrotem do świata japońskich rodów, gdzie każdy ruch ma znaczenie, a decyzje potrafią ważyć więcej niż miecz samuraja. To elegancka, kompaktowa rozgrywka, która udowadnia, że „pojedynki” na planszy mogą być równie intensywne jak te w pełnych wersjach gier.

Dla tych, którzy szukają czegoś lżejszego i rodzinnego – Psie Smaczki od Naszej Księgarni to gra, w której urocze psiaki i sprytna mechanika łączenia kart tworzą idealny miks zabawy i rywalizacji. To pozycja, która potrafi rozgrzać serca nawet w najbardziej pochmurny wieczór. Na deser – Niezły Numer również od Naszej Księgarni, czyli gra, która pokazuje, że liczenie punktów może być naprawdę emocjonujące! Prosta, szybka, a przy tym zaskakująco wciągająca – doskonała propozycja na spotkania z przyjaciółmi, kiedy szukacie czegoś lekkiego, ale z pazurem.

Miłego czytania!



WESPRZYJ NAS NA PATRONITE!

Udostępniamy magazyn za darmo, bo wierzymy, że radość z planszówek powinna być dla każdego. Jednak to wymaga czasu, zaangażowania i środków. Twoje wsparcie na Patronite pomoże rozwijać magazyn, podnosić jakość treści i dodawać nowe materiały. Każda złotówka to dla nas ogromna motywacja!

Dołącz – to proste:

1. Zaloguj się na Patronite.
2. Znajdź „Magazyn Plansza”.
3. Wybierz próg wsparcia i kliknij „Zostań Patronem”.
4. Wybierz metodę płatności.
5. Sprawdź maila z potwierdzeniem – gotowe!

Dziękujemy, że jesteś z nami! Wspólnie rozwijamy świat planszówek. 🐾

patronite.pl/magazynplansza



PATRONITE

KONTAKT

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

Chcesz pomóc?

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

✉️ magazynplansza@gmail.com

Organizujesz wydarzenie?

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

📣 Oferujemy:

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

✉️ magazynplansza@gmail.com



CO NOWEGO W CROWDFUNDINGU?



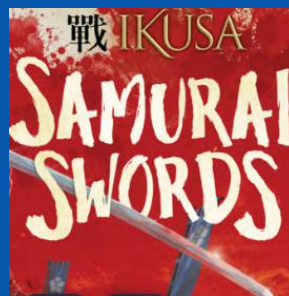
Vampire: The Masquerade - Palermo Conspiracies

Studio: Teburu
Liczba graczy: 1-4
Wiek: 18+
Kampania trwa do: 13.11.2025



Vampire: The Masquerade – Palermo Conspiracies to narracyjna, częściowo kooperacyjna gra dla 1–4 graczy, osadzona w uniwersum Świata Mroku, stworzona wyłącznie dla systemu Teburu. Wciel się w rolę Archonów Camarilli w tym samodzielnym module z kolekcji Teburu Vampire The Masquerade.

CROWDFUNDING



Ikusa Samurai Swords 40th Anniversary Edition

Studio: Renegade Game Studios
Liczba graczy: 2-5
Kampania trwa do: 25.11.2025

Ta 40. rocznicowa edycja Ikusa Samurai Swords przekształci klasyczną grę w prawdziwy kolekcjonerski rarytas. Ulepszone komponenty, efektowna nowa oprawa graficzna, elementy najwyższej jakości i wiele więcej. Dostępna wyłącznie w ramach tej kampanii na Gamefound.

CROWDFUNDING



Raas: A Dance of Love

Studio: Arcane Wonders
Liczba graczy: 2-6
Wiek: 14+
Kampania trwa do: 14.11.2025



Wejść do świata Raas: A Dance of Love, gdzie kolor, rytm i tradycja ożywają w tej nowej grze od Arcane Wonders, autorstwa Mihira Shaha i Shaleena Harlalki, będącej częścią serii Dice Tower Essentials!

CO NOWEGO W CROWDFUNDINGU?



The Wildsea: Tigers on the Wire

Studio: Mythworks

Liczba graczy: 2-6

Wiek: 12+

Kampania trwa do: 13.11.2025

Nadchodzi najnowszy scenariusz do nagradzanej gry fabularnej The Wildsea autorstwa Felixa Isaacs. Nikt nie żegluję po falach zbyt długo, zanim nie zrozumie, jak ogromną i przerażającą moc może skrywać nawet najcichszy szept. Krążą pogłoski o transmisji rozbrzmiewającej w eterze nad Laguną Pomingko, której nikt dotąd nie zdołał odnaleźć.



CROWDFUNDING



PRIMAL HEX

Studio: Smart Flamingo

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 10+

Kampania trwa do: 02.11.2025

W krainie, gdzie starożytne plemiona walczyły o przetrwanie z głodem, mrozem i mściwymi bogami, tylko najsilniejsi mogli zdobyć żyzny raj. Dołącz do epickiej bitwy i udowodnij swoją wartość, by przetrwać w tym bezlitosnym świecie.

CROWDFUNDING



B.E.L.O.W.: The Asylum

Studio: Awaken Realms

Liczba graczy: 1-4

Wiek: 14+

Kampania trwa do: 06.11.2025

B.E.L.O.W. to kooperacyjna gra akcji i grozy, w której elitarni Agenci walczą z koszmarami ukrytymi między wymiarami, by powstrzymać narodziny Monarchy. Każda rozgrywka to intensywna, samodzielna historia pełna napięcia.



CO NOWEGO W CROWDFUNDINGU?



Andromeda's Edge: Genesis

Studio: Cardboard Alchemy

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 14+

LATE PLEDGE



Przygotuj się – nadchodzi Andromeda's Edge: Genesis, niosąc ze sobą zmiany w całej galaktyce! Walcz z nowymi rabusiami, odkrywaj nieznanne regiony i dowódź unikalnymi frakcjami – czy masz to, czego potrzeba, by przetrwać na Krawędzi?

LATE PLEDGE



Dragonbane RPG Miniatures – Northern Beasts

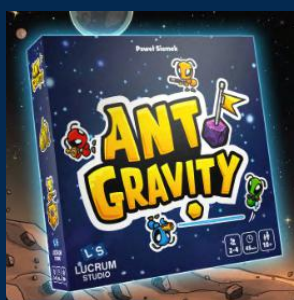
Studio: Titan Forge

Liczba graczy: 1-8

LATE PLEDGE

Długo wyczekiwane figurki do Dragonbane RPG wreszcie nadchodzą – wraz z dedykowanymi scenariuszami, które możesz wpleść w swoje epickie przygody!

LATE PLEDGE



ANTgravity

Studio: Lucrum Studio

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 10+

LATE PLEDGE

W kosmosie nikt nie usłyszy... jak walczą mrówki. Pamiętasz klasyczne gry wideo o drużynach zabawnych stworzeń toczących bitwy? Teraz to mrówki – i to w kosmosie! W ANTgravity używają przezabawnie śmiertelnej broni w starciu, gdzie ziemskie prawa grawitacji nie mają znaczenia. Przemieszczaj swoje mrówki, skacz po asteroidach, zdobywaj flagi i bezpiecznie przenoś je do swojej bazy!



Wojna Klanów w Białym Zamku



Biały Zamek: Duél to dwuosobowa gra euro autorstwa Sheili Santos i Isry Cendrero, wydana przez Portal Games. Tytuł czerpie inspirację z klimatu i mechanik oryginalnego Białego Zamku, ale proponuje zupełnie nową, samodzielną rozgrywkę zaprojektowaną specjalnie dla dwóch graczy. W niewielkim pudełku kryje się głęboka, wielowarstwowa gra o wysokiej taktycznej gęstości, gdzie gracze wcielają się w rywalizujące klany walczące o wpływy na Dworze Białej Czapli w feudalnej Japonii.

Mechanika latarni – serce rozgrywki

Choć Biały Zamek: Duél inspirowane jest oryginałem, nie jest jego uproszczoną wersją ani bezpośrednim portem. Zamiast kości i mostków, gra wprowadza unikalny system znaczników Latarni w trzech kolorach: czerwonym, białym i czarnym. Rozgrywka dzieli się na dwie główne rundy – Rundę Wyjściową i Rundę Powrotną – z których każda oferuje odmienne wyzwania strategiczne. W Rundzie Wyjściowej gracze umieszczają swoje znaczniki Latarni na żetonach Lokacji na Planszy Głównej, z ważnym ograniczeniem: nie można umieścić znacznika w tym samym kolorze co Lokacja. Stosy mogą rosnąć do maksymalnie trzech znaczników, każdy w innym kolorze. W Rundzie Powrotnej mechanika się odwraca – gracze zabierają znaczniki z wierzchu stosów i umieszczają je na swoich planszach Posiadłości. Kluczowy element to nagrody Latarni. Po każdym ruchu gracz otrzymuje wszystkie nagrody widoczne w Strefie Latarni odpowiadającej kolorowi zakrytego lub odkrytego znacznika. To właśnie tutaj ujawnia się potencjał budowania silniczka – im więcej Kart Latarni gracz dodaje do swoich rzędów, tym więcej korzyści otrzymuje z każdej aktywacji. Inwestowanie w te karty na wczesnym etapie gry znacząco zmienia ekonomię zasobów, przekształcając ciągły niedobór w płynniejsze zarządzanie.

Gra trwa
zaledwie ok 40 minut,
w tym czasie każdy z graczy
wykona tylko 12 tur – i ani jednej
z nich nie można zmarnować. To
intensywne, wymagające doświad-
czenie, które łączy zarządzanie za-
sobami, budowanie silniczka oraz
bezpośrednią konfrontację
w eleganckiej, kompaktowej
formie.



Paleta akcji i ich konsekwencje

Po umieszczeniu lub zabraniu znacznika, każdy gracz wykonuje dwie akcje sąsiadujące z daną Lokacją. To moment, w którym strategiczne planowanie spotyka się z taktyczną improwizacją. Dostępne akcje obejmują:

Dworzanin – płacąc Perły, można przesunąć swojego Dworzanina po ścieżce Awansu Społecznego. Wyższe piętra zapewniają mnożniki do Punktacji Końcowej dla ikon Flagi Nobori.

Trening – wydając Żelazo, umieszcza się Pieczęć Klanu na Placu Treningowym (podstawowym lub elitarnym), zyskując natychmiastową nagrodę oraz mnożniki dla ikon Katany i Kabuto.

Ogród – za Żywność można umieścić Pieczęć w Ogrodzie, otrzymując nagrodę i mnożnik dla ikon Origami.

Handel – umożliwi kupowanie Kart Wpływu od Portugalczyków, zdobywanie Żetonów Towarów (Pospolitych lub Luksusowych) albo wykonanie akcji zapisanej na posiadanej Karcie Wpływu.

Latarnia – aktywacja jednej z trzech Stref Latarni na planszy gracza, aby zyskać wszystkie widoczne w niej nagrody.

Ulepszenie – odwrócenie do dwóch Kart Wpływu na ich punktującą stronę, co pozwala na uwzględnienie widocznych ikon podczas Punktacji Końcowej.

Każda akcja uruchamia łańcuch efektów, a właściwe łączenie ich w kombosy to klucz do sukcesu. Gra nagradza planowanie z wyprzedzeniem, ale wymaga też elastyczności – co prowadzi nas do jednego z najbardziej eleganckich rozwiązań w Duelu.



Elastyczność i kontrola akcji

Jednym z najciekawszych elementów gry są **Żetony Zamiany**

Aktywacji. Raz na turę gracz może odrzucić jeden z tych żetonów, aby zamienić miejscami dwa żetony Aktywacji w Zamku. To pozornie proste narzędzie daje ogromną elastyczność – zamiast biernie akceptować zablokowane pola, gracze mogą aktywnie kształtować dostępne opcje. Ten mechanizm łagodzi frustrację wynikającą z bezpośredniej konfrontacji. Choć przeciwnik może zabierać akcje i blokować kluczowe pola, Żetony Zamiany oferują przestrzeń manewru. Oczywiście, ich liczba jest ograniczona, a każde użycie to koszt alternatywny – może lepiej byłoby wykorzystać daną turę na coś innego? To kolejna warstwa decyzji w grze, która już nimi szafuje. Istnieje też akcja **Studnia** – jeśli gracz nie chce lub nie może wykonać żadnej z sąsiadujących akcji, może zamiast niej zyskać jedną z nagród Studni: zasób, Pieczęć Daimyo, monetę, Żeton Zamiany Aktywacji lub bezpośredni Punkt Klanu. To wentyl bezpieczeństwa, który zapobiega całkowitemu zablokowaniu, choć zwykle jest to rozwiązanie awaryjne, a nie optymalna strategia.



Punktacja – mnożniki i niespodzianki

Punkty Klanu (Punkty Zwycięstwa) zdobywa się na dwa sposoby: bezpośrednio podczas gry (ikony czerwonych wachlarzy) oraz poprzez rozbudowaną Punktację Kończącą. To właśnie ta druga sprawa, że nie zawsze wiadomo, kto prowadzi – a finałowe przeliczenia potrafią dramatycznie zmienić wynik.

Punktacja Kończąca uwzględnia:

Pozostałe zasoby (monety, Pieczęcie Daimyo oraz trzy podstawowe zasoby) Mnożnikowe punktowanie ikon – Flagi Nobori mnożone przez piętro Dworzanina, Katany i Kabuto mnożone przez postęp na Placach Treningowych, Origami mnożone przez osiągnięcia w Ogrodach.

To sprawia, że różne ścieżki do zwycięstwa są realne. Można skupić się na szybkim pięciu Dworzanina i zbieraniu Flag, albo zdominować Ogrody i mnożyć Origami, albo zbudować armię Samurajów i czerpać korzyści z Katan. Kluczem jest spójność strategii i maksymalizacja synergii między posiadanymi ikonami a rozwojem na ścieżkach punktujących.

W przypadku remisu decyduje liczba umieszczonych Pieczęci Klanu, a następnie pozycja Dworzanina.

To dodatkowe warstwy planowania – czasem warto przeznaczyć dodatkowe zasoby na umieszczenie kolejnej Pieczęci, nawet jeśli natychmiastowa nagroda nie jest oszałamiająca.



Regrywalność

Biały Zamek: Duel oferuje maszyną regrywalność dzięki zmiennej konfiguracji planszy. Żetony Lokacji (które określają, jakie akcje będą sąsiadować z danym polem) są rozmieszczane losowo na początku każdej partii. Kafelki Placu Treningowego, Ogródów i Awansu Społecznego są dwustronne i losowane, co oznacza, że nagrody i bonusy różnią się między sesjami. Dodatkowo, trzy stopy Kart Wpływu (Broń, Flagi, Origami) pojawiają się w zmiennej kolejności. W jednej partii możesz mieć łatwy dostęp do Flag na początku, co zachęca do szybkiego windowania Dworzanina, w innej karty te mogą być głęboko ukryte, zmuszając do adaptacji strategii. Ta zmienność sprawia, że każda partia stawia inne wyzwania. **Nie ma jednej dominującej strategii do wyczerpania** – trzeba czytać początkowy setup, identyfikować dostępne synergje i budować plan dostosowany do aktualnej konfiguracji. To świetnie sprawdza się w grze dwuosobowej, gdzie regularnie wraca się do tego samego tytułu z tym samym przeciwnikiem.





Komponenty i estetyka

Gra jest zamknięta w niewielkim pudełku, ale wypełnionym po brzegi komponentami. Wszystko wykonane w nienagannej jakości, z intuicyjnym systemem ikon. Projekt graficzny jest czytelny i funkcjonalny – zorientowanie się na planszy zajmuje dosłownie chwilę. Symbole są jasne, kolory dobrze rozróżnialne, a układ elementów logiczny.

Dla kogo jest ta gra?

Blauy Zamek: Duel to pozycja dla miłośników intensywnych, strategicznych pojedynków dwuosobowych. Jest idealna dla par graczy (partnerzy, przyjaciele, rodzeństwo), którzy szukają głębokiej gry euro w zwartym formacie. Wiek 10+ jest realistyczny, choć młodszy gracze mogą potrzebować kilku partii do oswojenia się z warstwami decyzji. To także tytuł dla fanów "ciasnych" gier euro, gdzie zasoby są ciągle na wyczerpaniu, a każdy ruch ma znaczenie. Jeśli lubisz gry z elementami engine buildingu, Duel powinien trafić w twój gust. Jest bardzo wymagający planowania i przewidywania, ale jednocześnie szybki – idealne połączenie dla osób, które chcą głębokiej rozgrywki bez trwającej godzinami partii. Fani oryginalnego Białego Zamku również powinni zwrócić uwagę na Duel, choć to zupełnie inna gra. Zachowuje klimat, łańcuchy akcji i poczucie zwartości, ale oferuje nowe mechaniki i własną tożsamość. Warto mieć obie pozycje w kolekcji, zwłaszcza jeśli regularnie gra się w dwójkę. To bezpośrednia gra "head-to-head". Przeciwnicy mogą zabierać sobie akcje i blokować kluczowe pola. Trzeba być gotowym na odrobinę bezwzględności i akceptować, że czasem świetnie zaplanowana strategia zostanie pokrzyżowana przez ruch przeciwnika. To nie jest gra dla osób, które źle znoszą negatywną interakcję.



Trudne wyzwania

Żadna gra nie jest idealna, a Biały Zamek: Duel ma swoje słabości. Największym zagrożeniem jest paraliż decyzyjny przy początkowych rozgrywkach. Ze względu na głębłą opcji i potencjalne kombinacje w każdej z 12 tur, gracze skłonni do nadmiernej analizy mogą znacząco spowolnić rozgrywkę. Rzecz jasna nie tyczy się to wszystkich graczy. Część będzie zachwycona z tego powodu :) Nie zawsze wiadomo, kto prowadzi, a Punktacja Końcowa potrafi drastycznie zmienić wynik. Z jednej strony to podtrzymuje napięcie do końca, z drugiej – może sprawiać wrażenie, że planowanie było mniej istotne, niż się wydawało. Statyczność Kart Wpływu to kolejne wyzwania dla rasowych graczy. Jeśli wierzchnie karty w stosach nie są przydatne dla żadnego z graczy, mogą tam leżeć przez większość partii. Brakuje mechanizmu do szybkiego "przewijania" tych kart, co czasem prowadzi do mniej interesujących wyborów w akcji Handlu.



A więc czy warto?

Biały Zamek: Duel to świetna gra dwuosobowa dla strategicznych graczy euro, którzy szukają głębi i satysfakcjonujących kombosów. Jest samodzielnym produktem wartym sprawdzenia nawet przez posiadaczy oryginału. Gra oferuje wysoką taktyczną gęstość, unikalny mechanizm akcji, satysfakcjonujący engine building i masywną regrywalność – wszystko to w kompaktym pudełku i 40-minutowej partii. To rzadkie połączenie, które czyni Duel pozycją godną polecenia dla każdego, kto szuka głębokiego doświadczenia euro w formie pojedynku. Biały Zamek: Duel to gwarancja regularnych powrotów na stół.



BIEGIEM PO KONICZYNIE



Są gry, które patrzą na ciebie z pudełka i mówią: "Przygotuj się na trzy godziny i czterdziestostronicową instrukcję". A to jest *Niezły numer* od wydawnictwa *Nasza Księgarnia*, który po prostu mruga koniczyneką i daje 15 minut dobrej zabawy. *Michael Schacht*, stworzył coś na styku *Sudoku* i wyścigu – i właściwie tyle wystarczy wiedzieć, żeby zacząć. Jasne, kolorowe kafelki, plansza 4x4 i zasada, którą wytłumaczysz ośmiolatkowi w minutę. Czasem w prostocie jest siła.

Zasady w pigułce

Na starcie losujesz 4 kafelki i układasz je po przekątnej. I zaczyna się gra. Koncept jest banalnie prosty. Każdy dostaje planszę 4x4 i zestaw kafelków z numerami od 1 do 20. Cel? Wypełnić całą planszę jako pierwszy, układając liczby w rosnącym porządku – w rzędach od lewej do prawej, w kolumnach od góry do dołu. Nie muszą iść po kolei (możesz mieć 3, 7, 11, 18), ale muszą rosnąć.

Twoja tura to właściwie dwa proste ruchy. Najpierw ciągniesz zakryty kafelek ze stosu. Pasuje? Super, kładziesz na planszę. Nie pasuje albo nie chcesz? Odkładasz odkrytego na środek stołu. Potem możesz (ale nie musisz) wziąć dowolny odkryty kafelek ze środka i MUSISZ go gdzieś wsadzić na swoją planszę. Możesz nawet wymienić istniejący kafelek na nowy, ale stary łąduje wtedy na stosie odkrytym.

Komponenty – solidne i proste

Karton jest naprawdę dobrej jakości – plansze i żetony z koniczynekami są grube, przyjemne w dotyku i wyraźnie przetrwają setki rozgrywek. Grafika jest prosta, ale czytelna i przyjemna dla oka. Polska edycja daje nam dwustronne plansze (jedna z czerwoną biedronką, druga z żółtą), gdzie druga strona została przygotowana specjalnie dla naszego rynku i służy do wariantu "Szczęśliwe Pola".

Można ponarzekać i niektórzy esteci stwierdzą że brakuje woreczka do losowania żetonów. Zamiast tego wysypujesz wszystko na stół, mieszasz jak w garnku zupę i dobierasz. To oczywiście w niczym nie przeszkadza, ale kto lubi.

Gdzie tkwi sedno

Wydawałoby się, że gra o układaniu liczb w kolejności to czysta matematyka bez emocji. Nic bardziej mylnego. *Niezły numer* to przede wszystkim wyścig, a kluczowa decyzja brzmi: jak bardzo chcę przyspieszyć w tym wyścigu?

Wyobraź sobie, że masz pusty rząd i dobierasz 14. Możesz ją wsadzić w pierwsze pole – będziesz bliżej mety, ale zamkniesz sobie opcje, bo teraz każda kolejna liczba w tym rzędzie musi być wyższa niż 14. Zostaje ci sześć liczb (15-20) do dyspozycji. Albo możesz poczekać, zachować elastyczność, ale wtedy inni gracze uciekają do przodu.

Gra pierwotnie wyszła w 2012 roku, a polskie wydanie od **NASZEJ KSIĘGARNI** to solidny przedruk z kilkoma miłymi dodatkami.





Ta decyzja towarzyszy ci przez całą grę i jest zaskakująco smakowita jak na tak prosty mechanizm. Agresywne tempo daje przewagę, ale wymaga szczęścia w doborze wysokich liczb. Ostrożne planowanie trzyma drzwi otwarte, ale pozwala rywalom złapać dystans.

Jest jeszcze opcja wymiany kafelków – możesz zastąpić już położony kafelek nowym. Brzmi dobrze, ale w praktyce to mechanizm ratunkowy. Wymieniając kafelki "kręcisz się w miejscu" zamiast gonić do zwycięstwa. Czasem musisz tak postąpić, ale każda wymiana to stracona tura w wyścigu.

Szczęście

Tytuł anglojęzycznej wersji gry to Lucky Numbers i słowo "lucky" nie jest tam przypadkiem. To jest gra, gdzie szczęście ma DUŻE znaczenie. Moment, gdy dobierasz kafelek idealnie pasujący do twojej planszy, jest satysfakcjonujący. Dostajesz ten mały zastrzyk endorfin: "Tak! Właśnie tego mi było trzeba!".

Ale druga strona medalu potrafi boleć. Szczególnie w końcówce, gdy masz jedną, może dwie luki do wypełnienia, a ciągniesz kolejne bezużyteczne kafelki. Siedzisz z pustym polem, które przyjmie tylko liczby 16-18, dobywasz trzecią turę z rzędu jakiejś 4, 7, 11... i patrzysz, jak ktoś inny kończy grę. Masz wrażenie, że zbudowałeś świetną strategię, perfekcyjnie zaplanowałeś planszę, a los cię po prostu zignorował.

Dla graczy z alergią na duży czynnik szczęścia, Nieżyły numer może być frustrujący. Z drugiej strony nawet jeśli przegrasz przez pecha, nie tracisz wieczoru. Rozkładasz i grasz jeszcze raz. Gra jest szybka.

Interakcja

To gra abstrakcyjna, więc nie spodziewajcie się bezpośredniego atakowania. Nie kradniecie kafelków przeciwnikom z planszy, nie blokujecie im akcji specjalnymi zdolnościami. Ale interakcja istnieje w bardziej pasywnej formie.

Ciągle obserwujecie plansze rywali. Widzisz, że Ola ma dziurę akceptującą tylko 8-10? To nie odkładasz ósemki na stos odkryty, bo wręczysz jej zwycięstwo na tacy. Pilnujesz, czego potrzebują inni, i starasz się tego nie dawać. To nie jest intensywne, dramatyczne interakcja, ale wymaga uwagi.

W czteroosobówce to bardziej chaotyczna gonitwa, gdzie trudno wszystko kontrolować. W dwójkę gra staje się bardziej taktyczna – wyraźniej widzisz, co robi przeciwnik, i możesz bardziej celowo blokować dostęp do kluczowych liczb.

Trzy minuty na naukę zasad, piętnaście minut na rozgrywkę, zero frustracji z instrukcją i ogrom przyjemności z gry!



Warianty

Podstawowa gra jest świetna na szybką rozgrywkę, ale twórcy dorzucili kilka wariantów, które odświeżają partie.

Szczęśliwe Pola wykorzystuje drugą stronę planszy, gdzie niektóre pola mają wydrukowane liczby-podkowy. Jeśli położysz kafelek z numerem pasującym do podkowy, dostajesz dodatkową turę. To daje możliwość serii ruchów i przełamania pecha w doborze.

Dobre Sąsiedztwo od Bruno Cathala (współautora 7 Cudów Świata: Duel) nagradza bonusową turą, gdy położysz kafelek po skosie od identycznego numeru. Brzmi prosto, ale zmienia sposób myślenia o planszy.

Wariant Turniejowy wprowadza system punktacji dla cyklu kilku gier – zwycięzca bierze 2 punkty, przegrani tracą po punkcie za każde puste pole. To nadaje sens graniu więcej niż jednej rundy.

Są jeszcze inne, mniejsze modyfikacje, ale najważniejsze, że gra oferuje sposoby na urozmaicenie doświadczenia bez komplikowania zasad. Brawo za to!

Tryb solo

Pudełko zawiera osobne strony w instrukcji z 40 łamigłówkami solo o różnym stopniu trudności. Brzmi świetnie, prawda? W praktyce to zupełnie inna zabawa niż podstawowa gra.

Zamiast dobrać kafelki, dostajesz planszę z już rozłożonymi, ale nieuporządkowanymi numerami. Twoim zadaniem jest zamieniać miejscami dwa kafelki (z tego samego rzędu lub kolumny) tak, żeby finalnie wszystko było w rosnącym porządku. Każda łamigłówka ma limit ruchów.

Werdykt

Po kilkunastu szybkich rozgrywkach mam pozytywne uczucia. To gra, którą możesz rozłożyć w minutę, zagrać w piętnaście i posprzątać w dwie. Brak szczęścia w końcówce potrafi zboleć, ale takie właśnie są gry.

Ta pozycja od Naszej Księgarni ma swoje miejsce w kolekcji i jest grą, po którą będę sięgał z entuzjazmem. Działa świetnie jako przerywnik między cięższymi pozycjami albo gdy mamy gości niezaznajomionych z planszówkami.



Memory z charakterem

Gra planszowa „Psie Smaczki” od wydawnictwa Nasza Księgarnia stanowi interesujące połączenie klasycznej mechaniki memory z innowacyjnymi elementami budowania sekwencji. Pomimo pozornej prostoty, tytuł ten oferuje znacznie głębsze wyzwanie strategiczne i pamięciowe niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka.

Mechanika i zasady gry

Rozgrywka przeznaczona jest dla 2-4 graczy i trwa około 20 minut. Gra wykorzystuje 25 unikalnych kart przedstawiających 5 różnych zwierząt (pies Lusia, słoń Pan Wogon, T-Rex Carlo, kot Szrub, papuga Pablo) w 5 różnych krajobrazach (jezioro, kwiaty, zachód słońca, trawa, zboże). Każde zwierzę występuje dokładnie raz w każdym z krajobrazów, co tworzy zbalansowany system kombinacji.

Podstawowa zasada gry polega na odkrywaniu kart w taki sposób, aby każda kolejna karta dzieliła wspólną cechę z poprzednią – identyczne zwierzę lub identyczny krajobraz. Gracz, który odkryje kartę niemającą wspólnego elementu z poprzednią, zostaje wyeliminowany z bieżącej rundy. Rozgrywka składa się z 7 rund, a zwycięzcą zostaje osoba, która zgromadzi największą liczbę smaczków ukrytych w zdobytych słoikach.



Złożoność pamięciowa

Kluczowym elementem wyróżniającym tę produkcję jest konieczność zapamiętywania podwójnych atrybutów każdej karty. W przeciwieństwie do klasycznego memory, gdzie gracze muszą pamiętać tylko położenie identycznych par, tutaj wymagane jest jednoczesne przechowywanie informacji o zwierzęciu i krajobrazie na każdej karcie. Ten mechanizm znacząco zwiększa poziom trudności i wymaga rozbudowanych zdolności pamięci roboczej. Dodatkowym wyzwaniem jest system "nadpisywania wspomnień". Karty po każdej rundzie pozostają na swoich miejscach, będąc jedynie odwracane. Gracze muszą zatem aktualizować swoją pamięć o położeniu kart na podstawie informacji odkrywanych w kolejnych sekwencjach. W miarę postępu gry sekwencje stają się coraz dłuższe, a prawdopodobieństwo popełnienia błędu wzrasta proporcjonalnie do ilości zapamiętywanych informacji.

Elementy strategiczne

Gra oferuje przestrzeń do zastosowania strategii defensywnych i ofensywnych. Gracze mogą świadomie wybierać karty, które utrudnią kontynuację sekwencji następnemu uczestnikowi rozgrywki, nawet jeśli istnieją inne, bezpieczniejsze opcje. Ten element psychologiczny i taktyczny dodaje głębi rozgrywce, podnosząc ją ponad poziom prostej gry losowej.

Warianty rozgrywki

Produkcja zawiera dwa warianty zaawansowane, które modyfikują doświadczenie gry:

Wariant **Mniej Losowości** eliminuje element losowy w dystrybucji nagród poprzez ustaloną z góry kolejność słoików ze smaczkami.

Wariant **Zdolne Zwierzaki** wprowadza specjalne umiejętności aktywowane po udanym odkryciu karty. Każde zwierzę posiada unikalną zdolność – Lusia zapewnia dodatkową turę, Kot Szrub umożliwia podejrzenie zakrytej karty, T-Rex pozwala na zamianę pozycji kart, a Słoń Pan Wogon blokuje wybraną kartę dla następnego gracza. Ten wariant znacząco podnosi poziom złożoności strategicznej i jest rekomendowany dla doświadczonych graczy po kilku rozgrywkach podstawowych.



Dla kogo jest ta gra?

Mimo kategoryzacji jako gra dziecięca i rodzinna (potwierdzonej licznymi nagrodami w tej kategorii), produkcja oferuje odpowiednie wyzwanie również dla doświadczonych graczy. Prostota zasad sprawia, że tytuł jest dostępny dla młodszych uczestników, podczas gdy głębia mechanizmów pamięciowych i strategicznych zadowoli wymagających odbiorców.

„Pse Smaczki” to produkcja, która udowadnia, że minimalistyczna mechanika może generować znaczące wyzwanie myślowe. Połączenie klasycznego memory z budowaniem sekwencji, nadpisywaniem informacji i elementami strategicznymi tworzy unikalne doświadczenie, które sprawdzi się zarówno w kontekście rodzinnym, jak i wśród entuzjastów gier wymagających sprawności umysłowej. Krótki czas rozgrywki (20 minut) oraz stosunkowo niewielka liczba komponentów sprawiają, że tytuł jest również atrakcyjną propozycją dla osób poszukujących szybkich, ale wymagających rozgrywek. Międzynarodowe uznanie i liczne nagrody potwierdzają jakość i wartość tej produkcji w segmencie gier rodzinnych i dziecięcych.

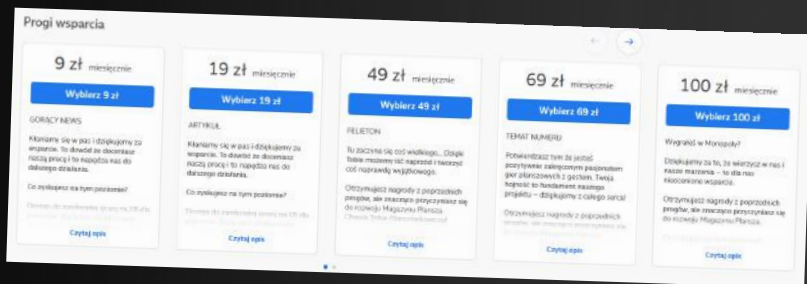
Wesprzyj nas na Patronite

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



PATRONITE

JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

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

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

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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? Napisz!



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



MAGAZYN
Plansza



M A G A Z Y N
Plansza

