

PLANSZA

WRZESIEŃ 2025

nr. 08



TEMAT NUMERU

BOMB BUSTERS

DON'T STARVE: GRA PLANSZOWA
DIAMENTY • MERCURIAL: ALCHEMIA
PIERWSZA OSADA • FANTASTIC SEA



Pa pa lato. Witamy jesień!

Drodzy Czytelnicy,

Skończyło się bardzo miłe pod względem planszówkowym lato i przed nami zapowiada się równie miła, pełna wrażeń planszówkowa jesień. Na rynku pojawia się wiele nowych tytułów, które kuszą świeżością i różnorodnością – a my cieszymy się, że jest w co grać!

W tym numerze szczególnie przyglądamy się polskiej premierze gry Bomb Busters – dynamicznej i pełnej napięcia zabawie, w której gracze przecinają bezpieczne kable i unikają eksplozji. To szybki, emocjonujący tytuł, idealny zarówno na rodzinne rozgrywki, jak i wieczory w gronie znajomych.

Mamy też recenzję Pierwszej osady – lekkiej, rodzinnej gry karcianej, w której budujemy własną osadę na wyspie. Obie te nowości to świeże propozycje od wydawnictwa Nasza Księgarnia.

To jednak dopiero początek – w numerze znajdziecie również zapowiedź wyczekiwanej adaptacji survivalowego hitu Don't Starve: The Board Game, a także klimatycznego tytułu Mercurial Alchemia, który przeniesie nas do świata eksperymentów i magicznych mikstur.

Do tego oczywiście cała masa innych recenzji, zapowiedzi i materiałów, które – mamy nadzieję – umilą Wam chłodniejsze jesienne wieczory.

Dziękujemy, że jesteście z nami i wspólnie odkrywamy kolejne planszówkowe perełki. Miłej lektury i udanych partii!

Miłego czytania!

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Michalak

“

Na rynku pojawia się wiele nowych tytułów, które kuszą świeżością i różnorodnością – a my cieszymy się, że jest w co grać!

WESPRZYJ NAS NA PATRONITE!

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

Dołącz – to proste:

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

Dziękujemy, że jesteś z nami! Wspólnie rozwijamy świat planszówek. 🍷
patronite.pl/magazynplansza



PATRONITE

KONTAKT

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

Chcesz pomóc?

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

✉ magazynplansza@gmail.com

Organizujesz wydarzenie?

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

📌 Oferujemy:

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

✉ magazynplansza@gmail.com



Spiś Treści

- 06 FANTASTIC SEA - ZAPOWIEDŹ
- 08 BOMB BUSTERS - TEMAT NUMERU
- 13 DIAMENTY - RECENZJA
- 16 PIERWSZA OSADA - RECENZJA
- 20 DON'T STARVE THE BOARD GAME - ZAPOWIEDŹ
- 24 MERCURIAL: ALCHEMIA - ZAPOWIEDŹ





14+



45-60'



1-4

Zamów w przedsprzedaży



Strona kampanii na
Gamefound

Rafa. Ryby i Punkty

Cel i przygotowanie

Gracze zbierają punkty środowiskowe, tworząc różnorodne ekosystemy morskie na siatce oceanu z koralowcami w centrum. Każdy otrzymuje karty ryb i tajne cele. Gra trwa 8 rund dla dwóch graczy lub 6 rund dla trzech-czterech graczy.

Tura gracza

W swojej turze umieszczasz kartę ryby ortogonalnie obok innej karty, maksymalnie trzy kroki od koralowca. Następnie aktywujesz zdolność oceaniczną ryby i możesz złapać sąsiednią, mniejszą rybę do swojego ekosystemu lub rezerwy. Dostępne są też darmowe akcje jak aktywowanie rezerwy czy ulepszanie ekosystemu.



Zarządzanie ekosystemem

Aktywny ekosystem pomieści maksymalnie 10 zwykłych ryb plus nieograniczoną liczbę unikalnych tajnych ryb. Po zapełnieniu musisz go zamknąć i rozpocząć nowy, co pozwala też dobrać nową tajną kartę.

Faza fali

Po zakończeniu tur wszystkich graczy karty w oceanie przesuwają się zgodnie z kierunkiem wskazanym przez kartę fali. Ryby oddalone o trzy kroki od koralowców znikają, a puste miejsca zapełniają się nowymi kartami. Gracze dobierają po trzy nowe karty na kolejną rundę.



Punktacja

Punkty środowiskowe zdobywasz za spełnione cele specjalnych ryb i dodane tajne ryby w każdym zamkniętym ekosystemie. Ryby w rezerwie nie liczą się do punktów. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów środowiskowych, a w przypadku remisu – ten z większą rezerwą ryb.



BOMB BUSTERS



Krótki poradnik jak rozbrajać bomby

Jak rozbroić bombę? Najlepiej z ekipą, która potrafi chodzić na palcach, nie trzęsą im się dłonie i są opanowani jak chirurg przy operacji. W Bomb Busters każdy błąd może skończyć się wybuchem... śmiechu albo gorących dyskusji przy stole. Ta niepozorna kooperacyjna gra w przecinanie kabli wydana przez Naszą Księgarnię daje ogromnie dużo frajdy i wciąga od pierwszej misji. Nic dziwnego, że zdobyła prestiżową nagrodę Spiel des Jahres 2025 – bo łączy prostotę zasad z emocjami rodem z filmu sensacyjnego. Zbierz drużynę, przygotuj się na presję czasu i sprawdź, czy uda Ci się wygrać z tykającym zagrożeniem.



Liczba graczy: 2-5
Czas rozgrywki:
30 minut
Wiek: 10+
Wydawca: Nasza
Księgarnia



Zasady i przebieg gry

Bomb Busters to kooperacyjna gra dedukcyjna, w której gracze wcielają się w oddział saperów próbujących rozbroić bombę. Zasady są na tyle proste, że łatwo je wytłumaczyć nawet początkującym, a rozgrywka od pierwszej minuty buduje napięcie i wymaga współpracy.

Cel gry jest jasny: wspólnymi siłami należy rozbroić wszystkie przewody niebieskie i żółte, a na samym końcu bezpiecznie przeciąć przewód czerwony. Drużyna przegrywa, jeśli straci wszystkie „życia” (czyli wskaźnik detonatora dojdzie do czaszki po zbyt wielu błędach) albo jeśli ktoś przedwcześnie przetnie czerwony przewód.



ZASADY MISJI

Przyszła pora na sprawdzenie tego, czego nauczyliście się do tej pory. Powodzenia!

NIEPOWODZENIE
Powtórzcie misję szkoleniową i ponownie przystąpcie do egzaminu.

SUKCES
Wstępujecie do elitarnej grupy Bomb Busters! Czeka na was pierwsze zadanie – otwórzcie bombowe pudełko: „9-19”.

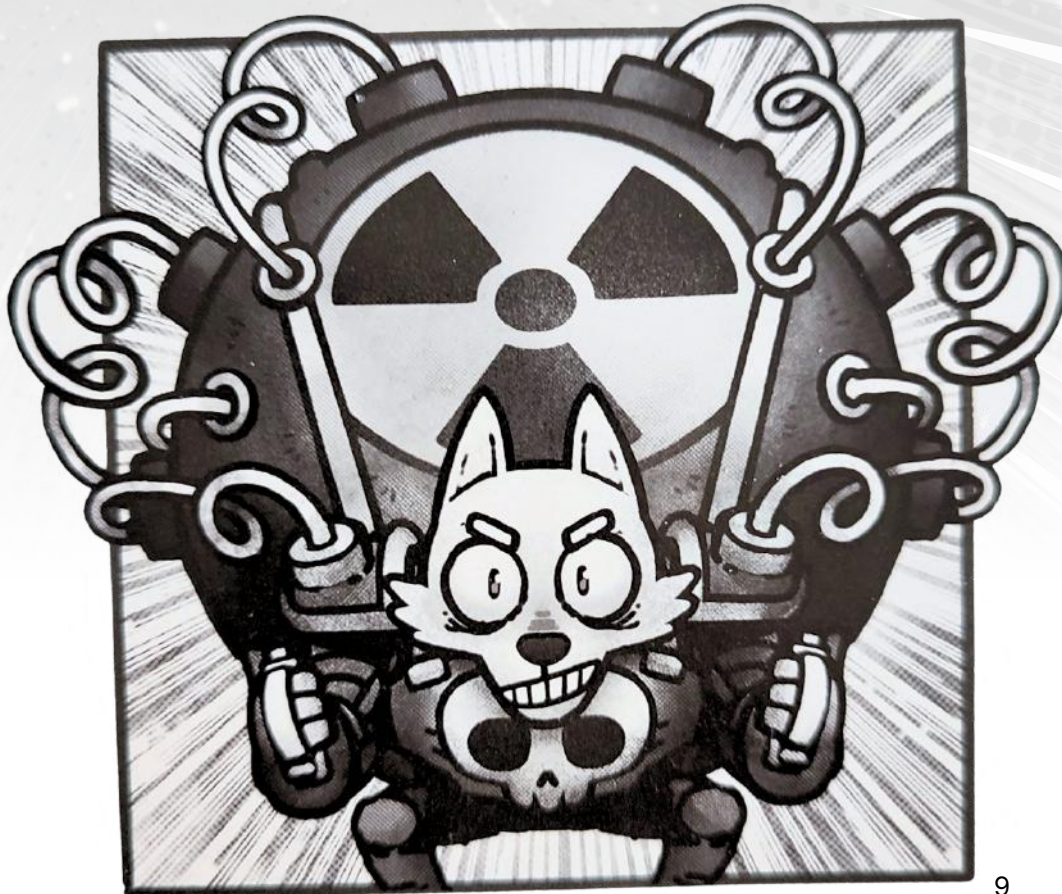


Na początku każdej misji gracze otrzymują losowe przewody niebieskie z numerami 1-12, a także żółte i czerwone w zależności od scenariusza. Układają je na stojakach w kolejności rosnącej. Kluczowym momentem jest początkowa wskazówka: każdy wybiera jeden ze swoich przewodów i ujawnia jego wartość reszcie drużyny, kładąc na nim znacznik. Od tego momentu komunikacja jest mocno ograniczona – nie wolno mówić o liczbach, które ma się na podstawkach, a jedynie dedukować na podstawie cięć innych.



W turze gracza możliwe są różne akcje:

- **Ryzykowne cięcie:** aktywny gracz wskazuje kabel innego gracza i zgaduje jego numer, mając identyczny przewód u siebie. Jeśli ma rację – oba przewody są przecięte. Jeśli się pomyli – detonator przesuwają się o jedno pole, a błędny przewód zostaje odkryty i oznaczony.
- **Pewne cięcie:** możliwe, gdy gracz ma wszystkie pozostałe kable danego numeru – wtedy może samodzielnie odciąć te kable.
- **Cięcie żółtego przewodu:** gdy zarówno aktywny, jak i wskazany gracz mają żółte przewody, wystarczy wypowiedzieć „żółty”, aby oba zostały usunięte.
- **Czerwony przewód:** można go bezpiecznie przeciąć tylko wtedy, gdy jest ostatnią kartą w ręce gracza – i tylko wtedy następuje pełne rozbrojenie bomby.





Gra składa się z aż 66 misji, które stopniowo wprowadzają nowe zasady, rodzaje przewodów i przeszkody. Dzięki temu rozgrywka nie nudzi się szybko – wręcz przeciwnie, staje się coraz bardziej złożona. W trakcie kampanii pojawiają się też dodatkowe elementy: sprzęt i wiele innych, ale o tym ciiii, bo nie będzie niespodzianki :)

Sercem gry jest detonator – licznik, który zaczyna się od wartości równej liczbie graczy. Każdy błąd przesuwają go o krok bliżej do eksplozji. To sprawia, że napięcie rośnie z każdą turą, a gracze muszą balansować między ostrożnością a ryzykiem. W praktyce Bomb Busters zmusza do nauki na błędach i rozwijania własnych umiejętności dedukcyjnych – każda kolejna partia staje się treningiem komunikacji bez naprowadzania i coraz lepszego odczytywania intencji drużyny.

Elementy i wykonanie

Pod względem wykonania Bomb Busters robi świetne wrażenie – każdy element nie tylko spełnia swoje zadanie, ale też buduje klimat warsztatu sapersa.

Na stole centralne miejsce zajmuje plansza z detonatorem. Wygląda jak surowy blat roboczy – z osią na znaczniki kabli od 1 do 12 i dużym detonatorem pośrodku. Wskaźnik detonatora można obracać, a gracze szybko uczą się, że lepiej nie kierować go w stronę pola z ilustracją czaszki. Sam pomysł na taki licznik daje poczucie realnego zagrożenia i sprawia, że każde błędne cięcie boli podwójnie.



Skaner promieniowania

Podczas Ryzykownego cięcia, wskazując kabel innego sapersa, możesz zapytać go o 2 numery (zamiast 1 numeru możesz zapytać o kolor **szary**).

Musisz mieć oba te kabłe na swoich podstawkach.

użycia przez aktywnego sapersa

Etykietka

Położ znacznik 2 sąsiadującymi kablami numerze lub kolorze.

* 1 z tych kabli może już być użyty.

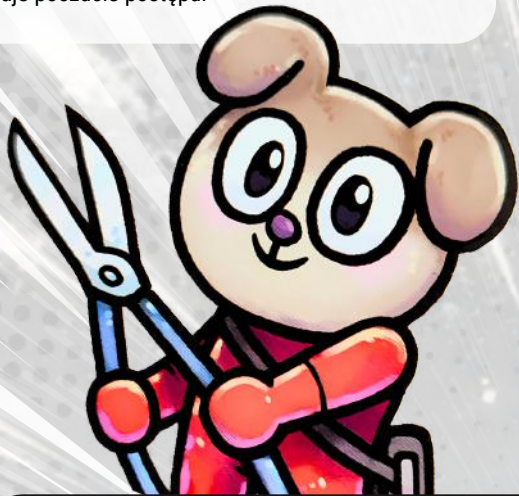
Do użycia w dowolnym momencie

Kable są wycięte z grubego, sztywnego kartonu – nie da się ich przypadkiem zgąć czy połamać, co przy częstym tasowaniu i przekładaniu jest ogromnym plusem. Numery są duże i wyraźne, więc bez problemu można dostrzec z drugiego końca stołu, jakie przewody zostały już przecięte u innych graczy. To ważne, bo w tej grze czytelność jest kluczowa.

Do tego dochodzą solidne podstawki na kabłe – przewody stoją stabilnie, nie zsuwają się ani nie przewracają, a dzięki temu całość wygląda przejrzysto i schludnie.

Świetnym uzupełnieniem są też duże karty misji i karty sprzętu. Te pierwsze utrzymane są w surowym, technicznym stylu i wyglądają jak część warsztatowego stołu, natomiast pomarańczowe karty sprzętu i pomocników wprowadzają odrobinę „ciepła” i nadziei – to promyczek optymizmu w świecie pełnym tykających bomb. Same ilustracje, choć proste, mają swój urok i dobrze kontrastują z resztą elementów.

Na koniec warto wspomnieć o jednym z najlepszych zabiegów wydawniczych – pięciu zamkniętych pudełkach z komponentami, które odkrywa się stopniowo wraz z kolejnymi misjami. To dodaje grze nutki tajemnicy i sprawia, że każdy chce zobaczyć, co kryje się dalej. Dzięki temu nawet samo otwieranie pudełek staje się częścią zabawy i daje poczucie postępu.



Projektanci zadbali, by gra była przystępna dla nowych graczy. Już na starcie dostajemy 66 misji, a pierwsze osiem to nic innego jak samouczek, stopniowo wprowadzający kolejne mechanizmy. Początkowe zadania skupiają się wyłącznie na niebieskich przewodach, a dopiero później pojawiają się żółte (misja 2), czerwone (misja 3) i sprzęt. Dzięki temu gra świetnie nadaje się dla rodzin i osób, które dopiero zaczynają przygodę z kooperacyjnymi planszówkami.

Mimo tego prostego wejścia, gra ma stromą krzywą uczenia się – dedukcja i ograniczona komunikacja wymagają od graczy analizy, przewidywania i konsekwencji. To nie gra w zgadywanie, ale w logiczne wyciąganie wniosków z ruchów i wskazówek.

Prawdziwa siła Bomb Busters tkwi w serii misji. Każda z nich zmienia zasady na tyle, że drużyna musi od nowa dostosowywać strategię. Niewielka modyfikacja potrafi wyrzucić sprawdzoną taktykę do góry nogami.



Poziom trudności i skalowanie

Tytuł przeznaczony jest dla 2–5 osób, jednak zdecydowanie należy podkreślić, że najlepiej działa przy więcej niż 2 osobach. W takim składzie jest więcej niepewności, a także wyższy limit błędów na detonatorze. Rozgrywka staje się wtedy bardziej dynamiczna, radosna i pełna emocji.

Grając w 2 osoby, gra zmienia się nieco w „łamigłówkę logiczną”. Gracze muszą wtedy prowadzić po dwa stojaki z przewodami, co zwiększa ilość informacji, jakie znają o własnych kablach. Dla części osób oznacza to mniejsze poczucie napięcia i niepewności, które są solą tej gry. Z drugiej strony niektórzy docenią ten tryb, twierdząc, że w małym składzie gra zmusza do precyzyjnego liczenia.

Trudność rośnie poprzez:

- dodawanie żółtych i czerwonych przewodów, których niewłaściwe cięcie może zakończyć grę natychmiast,
- zwiększanie liczby i różnorodności kabli,
- wprowadzanie sprzętu i zdolności postaci, które otwierają nowe ścieżki strategiczne,
- modyfikowanie warunków początkowych, np. ukrywanie numerów przewodów czy ograniczanie wskazówek.

Porażka jest częścią procesu

– w tej grze niemal zawsze trzeba uczyć się na błędach. Po nieudanej misji drużyna często siada do analizy, co można było zrobić lepiej. Dzięki temu każda kolejna partia staje się treningiem w komunikacji i dedukcji.

Podsumowanie

Bomb Busters to niezwykle udana odskocznia od worker placementów, area control i innych typowych mechanik spotykanych w nowoczesnych planszówkach. Tutaj nie ma zbierania zasobów czy układania silniczka – zamiast tego liczą się logika, komunikacja i zimna krew.

Gra zmusza do intensywnego myślenia, ale robi to w sposób angażujący i przyjemny. Dedukcja wciąga na tyle, że po udanej misji od razu ma się ochotę rozpocząć kolejną, a po porażce – tym bardziej chce się spróbować jeszcze raz i udowodnić, że drużyna potrafi rozbroić bombę.



Atutem są zamknięte pudełka z komponentami, które dodają element tajemnicy i sprawiają, że chce się odkrywać kolejne wyzwania.

Całość działa bardzo sprawnie – trudno wskazać poważne wady. Niezależnie od tego, czy zagracie w gronie rodziny, czy z planszówkowymi wyjadaczami, Bomb Busters dostarcza satysfakcji, emocji i śmiechu.

To tytuł, który zdecydowanie warto mieć na półce – nie tylko dlatego, że zdobył Spiel des Jahres 2025, ale przede wszystkim dlatego, że oferuje świeże, angażujące doświadczenie, które zostaje w głowie na długo po sprzątnięciu poprzecianych kabli do pudełka.

PREMIERA W SPODKU

Gra Bomb Busters zadebiutuje oficjalnie podczas festiwalu gier "Planszówki w Spodku". Wydawnictwo Nasza Księgarnia szykuje na swoim stoisku mnóstwo atrakcji i niespodzianek. WARTO TAM BYĆ :)



Kliknij i zobacz instrukcję wideo na stronie wydawcy



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

DIAMENTY

„Diamenty” od Portal Games to szybka, imprezowa gra karciana, w której wcielamy się w odważnych odkrywców zapuszczających się do jaskiń pełnych skarbów i pułapek. Zasady są proste – decydujemy, czy ryzykować i iść głębiej po bogactwa, czy w odpowiednim momencie wycofać się z tym, co już zdobyliśmy. Brzmi banalnie, ale emocje przy stole potrafią być ogromne – od euforii po gorzką porażkę. Dlaczego ta niewielka gra potrafi dostarczyć tyle zabawy? Sprawdziliśmy to.



Podążaj w głąb jaskini albo wróc z łupem

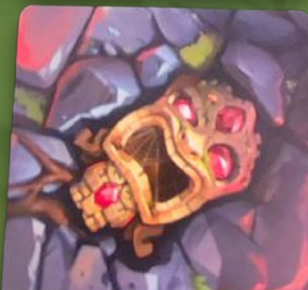
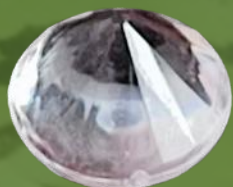
„Diamenty” to klasyczny przykład gry z gatunku push your luck, czyli takiej, w której balansujemy między chciwością a rozsądkiem. Wcielamy się w poszukiwaczy skarbów, którzy wyruszają na ekspedycję do Jaskini Tacora. Nasz cel? Zgromadzić jak najwięcej klejnotów i bezpiecznie odłożyć je do swojej skrzyni.



Największym zagrożeniem są powtarzające się pułapki – jedna jeszcze nic nie znaczy, ale druga tego samego rodzaju kończy rundę i zabiera wszystkie niezabezpieczone skarby. Wtedy wszyscy, którzy zbyt długo czekali, odchodzą z pustymi rękami. To właśnie ten prosty, ale emocjonujący mechanizm sprawia, że gra jest przystępna dla nowych graczy, a jednocześnie dostarcza mnóstwa zabawy nawet tym bardziej doświadczonym.



Rozgrzywka trwa pięć rund, a każda z nich to osobna wyprawa. Podczas eksploracji odkrywamy kolejne karty jaskini: mogą to być skarby, które dzielimy między siebie, lub pułapki. Rubiny, które zbieramy, można wymieniać na diamenty, warte więcej punktów i znacznie trudniejsze do stracenia. Po każdej odkrytej karcie gracze muszą podjąć decyzję: czy ryzykować dalej, czy wycofać się i zabezpieczyć dotychczasowy łup.



Co w środku pudełka?

Nowa edycja „Diamentów” to prawdziwa uczta dla oczu. Paul Mafayon, odpowiedzialny za ilustracje, stworzył odświeżoną, jaśniejszą i bardziej atrakcyjną oprawę graficzną. To poziom wyżej od starszej wersji – karty wyglądają nowocześnie, rubiny i diamenty błyszczą bardziej, a pułapki mają lżejszy, bardziej rodzinny charakter.



Największe wrażenie robią jednak spersonalizowane meple poszukiwaczy. Wcześniej wszyscy mieli identyczne meple w różnych kolorach, teraz każda postać ma swój unikalny pionek dopasowany do karty gracza – od muskularnego odkrywcy, przez podstępna starszą panią, aż po... psa. Nawet karty decyzji zyskały nowy, charakterystyczny wygląd, co dodaje rozgrywce klimatu. Wielką zmianą są też indywidualne pudełka na skarby. Każde jest inne: metalowe skrzynki, drewniane kufry, torby podróżne czy specjalne pudełko dla psa. Ta różnorodność nie ma wpływu na zasady, ale sprawia, że gra staje się bardziej personalna i atrakcyjna. Całość sprawia wrażenie dopracowanego produktu premium, w pełni wartego swojej ceny.

Dylemat odkrywcy

To, co napędza „Diamenty”, to nieustanna decyzja: grać odważnie czy ostrożnie. Wycofanie się oznacza bezpieczeństwo, ale pozostawienie rywali w jaskini może skończyć się tym, że to oni zgarną większy łup. Pozostanie oznacza szansę na bogactwo – i jednocześnie ryzyko straty wszystkiego.

Gracze starają się przewidzieć swoje ruchy nawzajem, co dodaje tu warstwę psychologicznej. Ktoś blefuje, ktoś kalkuluje ryzyko, a ktoś inny po prostu idzie na całość, licząc na szczęście. Dodatkowym elementem napięcia są ukryte punkty – diamenty w skrzyniach pozostają tajne do końca gry, więc nikt nie wie, kto naprawdę prowadzi.

Nie bez znaczenia jest też rozpiętość wartości skarbów – od kilku rubinów po karty warte kilkanaście punktów. Jedna udana lub nieudana decyzja może zaważyć na wyniku całej partii. To czasem bywa frustrujące, ale przede wszystkim sprawia, że każda runda trzyma w napięciu do samego końca.



Wariant: Relikty

Nowa edycja wprowadza też Relikty – dodatkowe karty, które mogą pojawić się w trakcie rundy. Ich zasada jest prosta: jeśli tylko jeden gracz zdecyduje się na powrót do obozu, zgarnia Relikty i chowa je pod skrzynią. Relikty nie dają rubinów, ale zapewniają dodatkowe punkty (od 5 do 12) i są całkowicie bezpieczne po zdobyciu. To drobny, ale smakowity dodatek, który urozmaica rozgrywkę i daje jeszcze jeden powód, by kalkulować ryzyko.



Podsumowanie

„Diamenty” to przykład gry, która udowadnia, że proste zasady mogą dostarczyć mnóstwo emocji. W tej małej talii kart kryje się cała paleta wrażeń – od śmiechu po autentyczne napięcie. Dzięki odświeżonej oprawie, spersonalizowanym komponentom i świetnej jakości wykonania, nowa edycja zyskuje dodatkowy blask i naprawdę cieszy oko. To gra, która sprawdzi się zarówno jako szybki tytuł na spotkaniu z przyjaciółmi, jak i rodzinna zabawa z dziećmi. Nie wymaga strategii, nie obciąża głowy zasadami, a jednocześnie potrafi sprawić, że serce zabije szybciej przy decyzji: wracam czy idę dalej?



PIERWSZA OSADA

„Ekosystem” jest serią gier (w sumie trzy wersje) wydawaną w Polsce przez Naszą Księgarnię i każdą z nich kupuję w ciemno, zawsze bawiąc się bardzo dobrze podczas rozgrywek. Dlatego moją uwagę od razu przyciągnął kolejny „generyk” pozostający w kanonie, mianowicie gra „Pierwsza Osada”. Jest to gra dla 2-4 graczy, gdzie tym razem będziemy starali się ułożyć z dostępnych kart, jak najlepiej punktowaną, tytułową osadę.



Zasady gry są bardzo proste. Na ręce będziemy mieli zawsze dwie karty, z których wybieramy jedną i układamy ją przed sobą. Następnie z dostępnego rynku – też dwie karty – wybieramy drugą kartę i dokładamy ją do swojego tableau, w ten sposób aby przynajmniej jednym bokiem stykała się z inną naszą kartą. Pozostałą kartę na ręce dokładamy do rynku i dociągamy do dwóch kart, a następnie tura przechodzi na kolejnego gracza. W ten sposób dążymy do ułożenia tytułowej osady składającej się z 16 kart w układzie 4 kolumny na 4 rzędy. Analizując warunki punktowania kart, podsumowujemy ilość punktów i gracz z ich największą liczbą zostaje zwycięzcą.



Same karty mogą punktować zazwyczaj na dwa sposoby: po przez ich samą obecność w osadzie (bazowa wartość punktowa) oraz przez korelacje i sąsiedztwo z innymi kartami. Przykładowo: rolnik zdobędzie dodatkowe punkty po przez sąsiedztwo z polem i targiem, młyn będzie więcej warty jeżeli będzie sąsiedował z dokładnie jednym rolnikiem, a targ pozwoli dobrać nam kartę kupca, który zawsze punktuje za pary budynków obecne w naszej wiosce – za sąsiadujące budynki więcej, za niesąsiadujące mniej.



Wybór kart nie zawsze jest oczywisty.



Tutaj tkwi największa siła tej gry, jak i cały urok. Dzięki dynamicznym warunkom punktowania i ograniczonej puli dostępnych kart, będziemy starali się jak najlepiej dopasować ich sąsiedztwo w naszej osadzie, tak aby wyciągnąć jak najwięcej punktów z danego układu. Czasami będziemy stać przed decyzją czy krótkoterminowo dołożyć dwie karty, dające nam niewiele, ale za to pewnych punktów czy może lepiej nastawić się długoterminowe na obudowywanie pojedynczych kart, z nadzieją, że je wymaksujemy. Druga strategia niesie ze sobą ryzyko, że możemy nie zdążyć dopiąć swojego idealnego układu. Warto więc ciągle szukać balansu pomiędzy punktowaniem w skali mikro oraz makro, co przyjemnie stymuluje szare komórki do ciągłego analizowania potencjalnych zysków i układu przestrzennego kart. Dodatkowo kupcy, którzy punktuja warunkowo za określone pary kart, pozwalają jeszcze bardziej podkręcić, a czasami nawet uratować ostateczny wynik.



Kupcy to dodatkowe źródło punktów.



Ukończona osada, gotowa do podliczenia punktów.

Na plus należy też policzyć wykonanie gry. Pudełko z grą posiada wypraskę oraz plik arkuszy punktacji ułatwiających sumowanie punktów. Karty są grube i sztywne, chociaż ze względu na konieczność ich dość częstego i dokładnego przetasowania, koszulki będą tak potrzebne. Same ilustracje są ładne i komiksowe, przywołujące na myśl gry z serii The Settlers. Dodatkowo poczynając od pudełka z grą, po niemal każdą kartę, posiadają one easter egg'i puszczające oczko do znanych dzieł popkultury i fantastyki. Znajdźcie je sami, bo to miły i sympatyczny dodatek.

Gra się bardzo dobrze w każdym składzie, chociaż optymalnym wydaje się być 3 graczy, gdzie najbardziej odpowiada mi balans pomiędzy planowaniem, a różnicowaniem rynku. Najbardziej taktyczna jest gra dwuosobowa, natomiast przy maksymalnej liczbie osób, wdziera się chaos i nieprzewidywalność.



Trzeba mieć również na uwadze, że jak w każdej grze karcianej mamy dość dynamiczną rotację rynku – zależną od liczby graczy i losowo dobieganych kart na rękę. Dlatego wliczonym w ten gatunek gier, jest łut szczęścia przy doborze kart. Ze względu na „lekkość” tytułu i szybkie partie, nie powinno to stanowić dużej wady gry i łatwo to zaakceptować.

Klimat „Pierwszej Osady” ogranicza się głównie do ilustracji, ponieważ temat jest bardzo umowny. Ot, kładziemy obok siebie karty i punktuje one w określony sposób. Gra również dobrze mogłaby być o sadzeniu kwiatków w rabatkach lub o giełdzie zabytkowych samochodów.

Dodatkowym plusem w wykonaniu jest poręczny notesik z ołówkiem do podliczania punktów oraz kalkulator zliczający punkty na stronie wydawcy działający. Szkoda tylko, że w dobie wszechobecnego AI, do kalkulatora trzeba wprowadzać ręcznie każdą kartę po kolei w układzie danego gracza, zamiast przeskanowania tableau aparatem telefonu z automatycznym wprowadzeniem kart. Pewnie tutaj koszty byłyby dużo większe.



Funkcjonalny arkusz punktacji zawsze na plus.

Gra nie stawia na negatywną interakcję między graczami i każdy z graczy jest nad swoim obszarem gry. Czasami jęć gracza po naszej lewej stronie, będzie wynikał z podebrania pasującej dla niego karty z rynku lub dostępnej karty kupca, lecz zazwyczaj jest to działanie przypadkowe, a nie intencjonalne. Układanie własnego „pasjansa” jest tutaj priorytetem i celem samym w sobie.



U sąsiadki rolnicy stanowią rdzeń punktowania.

Tworząc syntezę opiniodawczą: „Pierwsza Osada” to lekka, szybka i angażująca karcianka o tworzeniu najlepiej punktującego tableau, będąca młodszym bratem serii gier „Ekosystem”, gdzie zamiast draftu mamy dokładanie kart z ręki i rynku, a ponadto ładnie wydana i ze szcążkowym klimatem. Gra idealnie sprawdzi się jako filler większych sesji planszówkowych lub jako dodatek do krótszych spotkań ze znajomymi. Gra spodoba się również dzieciom, które znają podstawy dodawania. Trzeba mieć na uwadze, że czynnik losowy może być tutaj istotny w rozgrywce (cecha gatunku w tego typu grach), co będzie przeszkadzało bardziej wymagającym graczom, jak również „klimaciarze” mogą kręcić nosem.

Karol „Zefios” Zięba



Plusy:

- prostota zasad przy angażującej rozgrywce;
- taktyka na poziomie mikro i makro;
- ładne wydanie;
- zabawne easter eggi na kartach;
- dedykowany kalkulator do liczenia punktów...



Minusy:

- ... który nie jest zautomatyzowany;
- istotny czynnik losowy w doborze kart;
- szcążkowy klimat.

Ocena: 7/10

Don't Starve

THE BOARD GAME



Survival w kostkach

- zapowiedź Don't Starve: The Board Game

Klei Entertainment i Glass Cannon Unplugged zapraszają nas na nową przygodę Don't Starve w formie gry planszowej. Dusza oryginalnej gry została nie tylko zachowana, ale także pielęgnowana i otoczona troskliwą opieką. Od oryginalnych wkładów artystycznych po wglądy w projektowanie gier, a nawet nowe lore.

Don't Starve: Gra Planszowa to kooperacyjna roguelike'owa gra survivalowa dla 1-4 graczy, oparta na kultowej klasyce. Będziesz eksplorować dziwny świat pełen osobliwych stworzeń, ukrytych niebezpieczeństw i pradawnych tajemnic znany jako Stała, miejsce gdzie czas płynie inaczej, a nauka i magia zderzają się w zaskakujący i często przerażający sposób.

Twórz narzędzia. Odpieraj potwory. Szukaj jedzenia. Postaraj się nie umrzeć (ponownie). Graj jako **Wilson, Willow, Wendy** lub **Webber** i zanurz się w świecie, gdzie są **niebezpieczne biomy, niepokojące dziwactwa i zrzędlive drewniane potwory**. I to tylko część codzienności...



Kluczowe Cechy:

- Rozgrywka skupiona na przetrwaniu z jednoczesną turą i ewoluującymi zagrożeniami
- Proceduralna eksploracja poprzez kafelki biomów, każdy dziwniejszy i niebezpieczniejszy od poprzedniego
- Głębokie mechaniki craftingu: buduj wszystko od siekier po silniki alchemiczne
- Wszechobecna walka między szaleństwem, głodem a nadzieją
- Obsada klasycznych postaci z unikalnymi umiejętnościami (i problemami)



**SPRAWDŹ KAMPANIĘ
KICKSTARTER**

Kickstarter: Wrzesień 2025

Gra startuje na Kickstarterze we wrześniu 2025, wraz z ekskluzywną zawartością, rozszerzeniami i niespodziankami, których fani nie będą chcieli przegapić. Śledź projekt, aby otrzymać **DARMOWY Mini-Dodatek** - prezent dla Obserwujących: Constant Curiosities. Ten dodatek rośnie wraz ze śledzącymi kampanię graczami. Im więcej chętnych się zbierze, tym dziwniejsze (i lepsze) nagrody odblokowujemy.

Filary Głównej Rozgrywki

Przetwaj

Zarządzaj swoim głodem, zdrowiem i zdrowiem psychicznym - każdy filar przeciwstawia się pozostałym. Tak czy inaczej, Stała nie zna litości i zdecydowanie nie ma przekąsek.

Craftuj

Zamień gałązki i jedwab w chwalebne wynalazki. Buduj narzędzia, sprzęt, maszyny i szalone naukowe kreacje. Ale pamiętaj: nauka bez zdrowia psychicznego to tylko niebezpieczny optymizm.

Eksploruj

Mapa rozwija się podczas wędrówki. Odkrywaj kafelki biomów pełne zasobów, zagrożeń i sekretów. To, co znajdziesz, może pomóc ci żyć. Lub może to być gigantyczna żaba z problemami z gniewem.

Walcz (lub Uciekaj)

Walka jest dynamiczna, napięta i często całkowicie unikalna (chyba że jesteś Webberem). Zmierz się z bestiami i innymi przerażeniami. Niektóre upuszczają łup. Inne sprawiają, że ty upuszczasz.





Nowa przygoda czeka!

Zaprojektowana przez Rafała Pieczyńskiego (głównego dewelopera nagradzanej gry Frostpunk) z kierunkiem narracyjnym Jakuba Wiśniewskiego (This War of Mine, Frostpunk), ta gra oddaje ducha, chaos i urok oryginalnej gry. Każda decyzja została podjęta, aby uhonorować esencję gry, oferując jednocześnie świeże, planszowe doświadczenie.



Poznaj Ocalałych

Wybierz postać, każda posiada własne dziwactwa i moce.

Wilson to gentleman i naukowiec. Obsesyjnie zakochany w nauce. Okropny fryzjer. Zapuszcza brodę jak zbroję.

Willow, sierota kochająca ogień. Przychodzi z zapalniczką i niepokojącym uśmiechem.

Webber - hybryda chłopiec-pająk. Kocha swoich przyjaciół. Wszystkich przyjaciół. Szczególnie tych włochatych z kłami.

Wendy to cicho mówiące dziecko nawiedzane przez swojego widmowego bliźniaka, Abigail. Jedna mówi, druga dźga. Nowe postacie poznamy w trakcie trwania kampanii.





Modularne Szaleństwo i Nieskończona Powtarzalność

Don't Starve: Gra Planszowa ma modularny system scenariuszy, więc możesz wybrać swój własny styl przetrwania:

Tryb Scenariusza: Kampania napędzana narracją z długoterminową progresją, ewoluującymi zagrożeniami i niespodziankami.

Tryb Jednorazowy: Chaotyczne, szybkie sesje pełne szaleństwa i psot. Nieprzewidywalna pogoda, pełny cykl dnia/nocy, mutujące potwory i dynamiczne mapy biomeów oznaczają, że żadne dwie gry nie będą się toczyć tak samo. Tak jak w grze wideo, nigdy nie będziesz całkiem gotowy.

O Klei Entertainment

Założone w 2005 roku z siedzibą w Vancouver, Klei Entertainment znane jest z nieustannie dziwnych, genialnych i przełamujących gatunki gier. Od Mark of the Ninja po Oxygen Not Included i Grifflands, charakterystyczne połączenie uroku, niebezpieczeństwa i innowacji Klei świeci najjaśniej w ich kultowym hicie survivalowym: Don't Starve. Sprawiają, że koszmary są zabawne.

O Glass Cannon Unplugged

Glass Cannon Unplugged to studio utworzone przez graczy na całe życie i weteranów gier wideo, specjalizujące się w premiumowych adaptacjach planszowych ulubionych cyfrowych doświadczeń. Prowadzone przez Jakuba Wiśniewskiego (This War of Mine: Gra Planszowa), przełomowy sukces GCU Frostpunk: Gra Planszowa zyskał światowe uznanie i wiele nagród, w tym:

- UK Games Expo's People's Choice – Najlepsza Gra Strategiczna (2023)
- Dice Tower Seal of Excellence
- Board Game Revolution's Najlepsza Gra Solo i Najlepsza Produkcja (2022)

Najnowsze projekty obejmują:

- Apex Legends™: Gra Planszowa (z EA i Genuine Entertainment)
- Dying Light: Gra Planszowa (z Techland)



Nadchodzą kolejne koszmary...

Zostaliście ostrzeżeni...

[Link](#)

Dowiedz się więcej:

glasscannonunplugged.com



MERCURIAL ALCHEMIA

Niech Poniesie Cię Magia

Liczba graczy: 1-4
Czas rozgrywki:
90-120 minut
Wiek: 14+
Wydawca: Hyperlixir

Przygotujcie się na magiczną podróż do świata alchemii, gdzie każda mikstura może zmienić wasz los!

Co to za gra?

Mercorial: Alchemia to najnowsza produkcja singapurskiego studia Hyperlixir, zaprojektowana przez **Davida Goha**. Ta samodzielna gra przenosi nas do uniwersum Mercorial, 12 lat po wydarzeniach z pierwszej części, oferując zupełnie nowe doświadczenie w znanym świecie.

Unikalna rozgrywka

Gra łączy trzy fascynujące mechaniki: budowanie talii (deck-building), rozmieszczanie pracowników (worker placement) i jednoczesną grę (simultaneous play). Jako alchemicy będziecie przemierzać tajemniczy bazar w poszukiwaniu egzotycznych składników, które następnie wykorzystacie do warzenia legendarnych eliksirów w swoich terrariach.



W grze napotkamy dwie fazy:

Faza Dnia (turowa)

Przemieszczajcie swoje figurki po planszy Bazaru, odwiedzając sklepy i handlując składnikami.

Kluczowe mechaniki to:

- Uścisk dłoni: Odwiedzając lokację z innymi graczami, wszyscy otrzymujecie wzajemne korzyści
- Dołączanie: Możliwość skorzystania z akcji innych graczy poza własną turą

Faza Nocy (jednoczesna)

Wszyscy gracze działają równocześnie, pielęgnując terraria i przygotowując mikstury:

- Warzenie Eksyriów: Wieloetapowy proces infuzji składników z waszej talii
- Budowanie Tali: Ciągłe ulepszanie 12-kartowej talii startowej
- Zarządzanie Żywiłami: Kości z różnymi pierwiastkami (Ogień, Woda, Błyskawica, Ziemia, Eter, Pustka)



Strategiczne wyzwania

Gra wymaga ciągłego balansowania między różnymi aspektami:

Zarządzanie Blight (zgnilizną), która generuje przeszkadzające karty Ciernistworów

Optymalizacja sekwencji akcji dla maksymalnych korzyści

Wybór między strategiami krótko- i długoterminowymi



Oprawa artystyczna klasy premium

Wszystkie ilustracje zostały ręcznie wykonane przez utalentowany singapurski zespół artystów, bez użycia AI. W pracach uczestniczyli:

- **Jim Tan** (główny artysta, okładka i postacie)
- **Isaac Benjamin** (koncepty)
- **Nadiyah Toi** (środowiska)
- **David Goh** (karty, fotomanipulacja botanicznych ilustracji z XIX wieku)
- **Yang Shao Xuan** (stworzenia)
- **Uenki Yong** (wsparcie graficzne, kostiumy)



Bonus dla weteranów:

Osoby, które wspierały poprzednią kampanię "Mercurial", otrzymają darmowe koszulki na karty!





Opinie playtesterów
Gracze, którzy mieli okazję testować prototypy, są zachwyceni:

"Trafia w punkt złożoności - nie za prosta, nie przesadnie skomplikowana"

"Każda akcja przynosi korzyści i wymaga optymalnego wykorzystania"

"Płynne przejścia między fazami i satysfakcjonująca atmosfera tworzenia mikstur"



Czy warto wesprzeć?

Mercurial: Alchemia zapowiada się jako jedna z najciekawszych premier tego roku, łącząc sprawdzone mechaniki w innowacyjny sposób i opakowując wszystko w przepiękną, ręcznie malowaną oprawę. Dla fanów gier euro o średniej złożoności to pozycja obowiązkowa!

ŚLEDŹ KAMPANIĘ NA

KICKSTARTER 



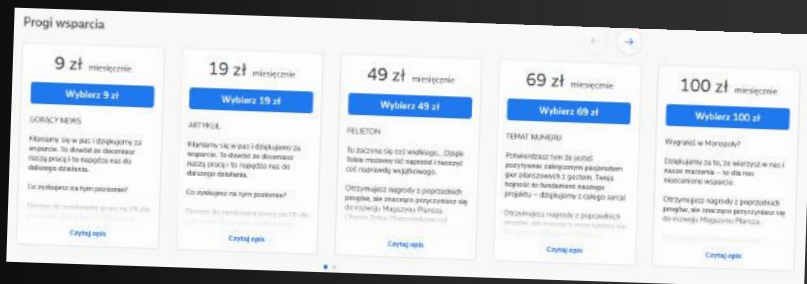
Wesprzyj nas na Patronite

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