

M A G A Z Y N Plansza

PAŹDZIERNIK 2025

nr. 09

TEMAT NUMERU

BOHEMA

PEARL DOCKS • ZOMBICIDE BIAŁA
ŚMIERĆ • NO MORE DEAD NEW YORK
TERRORSCAPE 2 • MOBILE ARMS



Drodzy Czytelnicy,

Mamy jesień - dni stają się coraz krótsze, a pogoda coraz częściej sprzyja pozostawaniu w domu. To doskonały czas, by sięgnąć po planszówki, które pozwolą nam oderwać się od codzienności i spędzić miłe chwile z bliskimi.

Tematem numeru jest „Bohema” od Portal Games - niezwykle klimatyczna gra, w której wcielamy się w artystów paryskiej bohemy. Spacerujemy malowniczymi uliczkami XIX-wiecznego Paryża, szukamy natchnienia, balansujemy między marzeniami a pustym żołądkiem i próbujemy zdobyć sławę, nim pochłonie nas codzienna bieda. Mechanicznie to rozbudowana gra karciana, w której budujemy swój „plan dnia”, zyskujemy inspirację i wykorzystujemy ją, aby tworzyć dzieła, rozwijać się i mierzyć z udrękami życia artysty. Gra potrafi być bezlitosna, ale jednocześnie niezwykle satysfakcjonująca.

W tym numerze znajdziecie również zapowiedzi, które - mamy nadzieję - rozgrzeją Wasze jesienne wieczory i dostarczą wielu inspiracji.

Życzymy Wam przyjemnych partii, dużo ciepła i wielu pięknych wrażeń podczas wspólnego grania w planszówki.

Miłego czytania!



REDAKTOR NACZELNY
Piotr Michalak

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





ANDROMEDA'S EDGE GENESIS

Nadchodzi coś nowego. Szepty proroctw i tajemnicze sanktuaria rozpały ruch odnowy i odrodzenia. Tymczasem inżynierowie odnaleźli fragmenty technologii najeźdźców i wykorzystali je na nowo – biorąc narzędzia wroga i obracając je przeciwko niemu.

Genesis wprowadza trzy nowe frakcje, dwóch nowych przeciwników (Kosmiczna Żaba, SZEŚCIAN); nowe regiony, takie jak Kosmiczne Bagno, Centrum Innowacji, Skażone Gwiazdy (Sia i Ceti Alpha), a także sześć połówkowych kafli Starożytnych Sanktuariów!



Dodatek wprowadza także nową talię wydarzeń (Trwałość Pamięci), 15 nowych zdolności rozwoju oraz ekscytującą talię kart egzo-technologii, które dają stałe efekty, pozwalają przejmować kontrolę nad najeźdźcami i wiele więcej!



Genesis jest kompatybilny z trybem solo, gdy jest rozgrywany wraz z dodatkiem Escalation.

Bohema

Wejdź w nastrój do GRANIA

Bohema to karciana gra zaprojektowana przez Jaspера de Lange i wydana przez Portal Games. Wykorzystuje mechanikę deck buildingu i przenosi graczy do artystycznego Paryża na przełomie XIX i XX wieku. Wcielamy się tam w postaci artystów z bohemy, którzy starają się zdobyć sławę, jednocześnie mierząc się z codziennymi trudnościami życia. Brzmi naiwnie i próżno? Zdecydowanie nie!

Dzień z życia artysty

Rozgrywka w Bohemie jest elegancko podzielona na rundy reprezentujące dni z życia naszego artysty. Każdy dzień składa się z trzech faz: Pobudki, Dnia i Snu. I właśnie w tej strukturze kryje się cała magia gry.

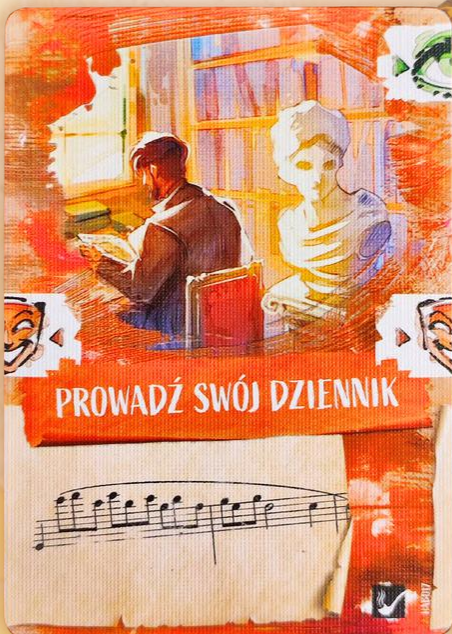
W fazie Pobudki planujemy swój dzień. Dobieramy karty ze swojej talii, aż pięciu kart Zwyczajów w ręce. Teraz następuje kluczowa decyzja – czy zagrać cztery karty Zwyczajów i poświęcić cały dzień na sztukę, czy może być rozsądnym i dołożyć żeton Pracy? To nie jest wybór bez konsekwencji. Jeśli zdecydujemy się na pełen dzień kreatywności, na koniec rundy czeka nas karta Udręki.

Faza Dnia to moment, kiedy dzieje się cała magia. Po kolei opowiadamy o naszym dniu (jeśli mamy na to ochotę), a następnie podliczamy Inspirację – walutę tej gry. Zdobywamy ją za kompletne ikony na kartach (Skupienie, Zabawa, Ciekawość, Ekspresja), za dopasowanie kolorów kart do planszy i za efekty specjalne. Oczywiście karty Udręki mogą popsuć serię, odejmując cenną Inspirację, lub przynosić inne negatywne efekty.



Zebrałą Inspirację możemy wydać na nowe karty Zwyczajów i Muz z Rynku, na kartę Osiągnięcia (tylko jedną na turę!) lub zainwestować w naszą Pracownię. Punkty Pracowni to taka polisa ubezpieczeniowa – możemy je później wydać, żeby zignorować Udrękę, dobrać dodatkowe karty czy usunąć niepotrzebne karty z naszej talii.

Faza Snu to sprzątanie po dniu – wszystkie zagrane karty lądują na stosie odrzuconych, przekazujemy żeton Pierwszego Gracza i odświeżamy Rynek. I tak runda za rundą, aż ktoś osiągnie sławę.



Co sprawia, że to działa?

Przede wszystkim - estetyka. Ta gra jest po prostu piękna. Każda karta wygląda jak miniaturowy obraz, grafiki scenariuszy wyglądają rewelacyjnie, a wszystko razem fantastycznie oddaje klimat paryskiej bohemy. Nawet karty Udręk, które niszczą nam życie w grze, mają świetne, szczegółowe ilustracje. Siedzimy przy stole i czujemy się, jak byśmy naprawdę wędrowali zaułkami Paryża.

Mechanika deck buildingu jest tutaj świetnie dopracowana. Łączenie obrazków i symboli na kartach daje dużo frajdy - to proste, ale satysfakcjonujące. Jeden surowiec (Inspiracja) sprawia, że gra nie jest przeładowana regułami, a jednocześnie daje mnóstwo możliwości strategicznych.

Duża część taktyki to wybór czy zagrać 3 lub 4 karty Zwyczajów. Decydujemy każdego dnia – czy iść do pracy i bezpiecznie przetrwać, czy rzucić wszystko i poświęcić się sztuce, ryzykując pociągnięcie karty Udręki. Ten moment zawsze budzi napięcie przy stole. A karty Udręk potrafią być naprawdę bezlitosne – mogą rozsiać chorobę na innych graczy czy zablokować dostęp do Inspiracji.

Karty Zwyczajów w pięciu kolorach pozwalają na personalizację stylu gry – możemy skupić się na dyscyplinie (zielone), romansach (różowe), przygodach (niebieskie) czy życiu towarzyskim (pomarańczowe).



Różnorodność rozgrywki jest na kolejnym plus. Są trzy scenariusze z unikalnymi warunkami zwycięstwa z **trybem solo**, który jest świetny, gdy nie mamy z kim zagrać.



Opowiadanie historii zmienia wszystko

Tutaj dotykamy sedna "Bohemy". W instrukcji jest zalecenie, żeby po ułożeniu kart opowiedzieć, jak minął nam dzień. I powiemy szczerze – na początku myśleliśmy, że to będzie cringe, ale okazało się, że to najlepsza część gry.

Można snuć bardzo głębokie historie dokładając od siebie tyle na ile kreatywność pozwala. Połączenia typu NIEDOŻYWIENIE + ODEŃNIJ SIĘ OD TROSK dają dużo pola manewru w tworzeniu śmiesznych, lub makabrycznych historii.

Te momenty sprawiają, że "Bohema" to nie jest sucha, monotonna gra. To naprawdę jest opowieść o artystach, którzy marzą o sławie, ale muszą się mierzyć z brutalną rzeczywistością. Każdy dzień to miniaturowa historia – czasem triumfalna, czasem tragiczna, ale zawsze nasza.

Owszem, nie każdy będzie chciał opowiadać o swoich kartach za każdym razem (szczególnie gdy większość dni to żmudna rutyna), ale kiedy wydarzy się coś spektakularnego - zakochamy się w Muzie, stracimy wszystko przez Udreki, a potem przeciw wszystkim osiągniemy sukces - to są momenty, które zostają w pamięci.





OGŁOŚ REWOLUCJĘ
Zyskaj 1 , jeśli zagrana w lub .

PODBURZ SPOŁECZNOŚĆ

NASTĘPNA RUNDA: Wszyscy gracze muszą wydawać 2 więcej lub 2 mniej za , Twój wybór.

SPOTKAJ SIĘ Z INNYMI RADYKAŁAMI

Zyskaj 1 za każdy kolor w swoim Planie Dnia.



Zdecydowanie warto

Bohema to gra, która ma duszę. Wymaga delikatnego treningu ale kiedy już złapiemy rytm, odkrywamy prawdziwą perełkę. To gra w najlepszym wydaniu, idealna dla grupy przyjaciół lub rodziny, którzy lubią nie tylko grać, ale też rozmawiać i śmiać się ze swoich losów.

Jeśli lubicie deck building z charakterem, cenicie gry z mocną tematyką i narracją, chcecie poczuć klimat artystycznego Paryża – Bohema jest dla Was. To nie jest gra na szybki wieczór bez zaangażowania, ale jeśli dacie jej szansę i zagracie z ludźmi, którzy wejdą w klimat, dostaniecie niezapomniane doświadczenie.

Zasiadając do Bohemy, budujemy życiorys artysty. Z jego wzniołymi, upadkami, miłościami i tragediami. I właśnie dlatego warto w nią zagrać. Bo w końcu życie to nie tylko mechanika – to historia, którą opowiadamy.



PASCAL

Połączona zyskuje 1 lewą i 1 prawą wybranego typu.

PROPOZYCJA ZAGRANICZNEJ WYSTAWY TWOJEJ SZTUKI

RAZ NA TURĘ: Podczas aktywowania efektu Pracowni, wydaj 1 mniej.



GORCICZ

FAZA SNU: Wybierz Inną którą masz w grze. Umieść ją z powrotem na wierzchu swojej talii.

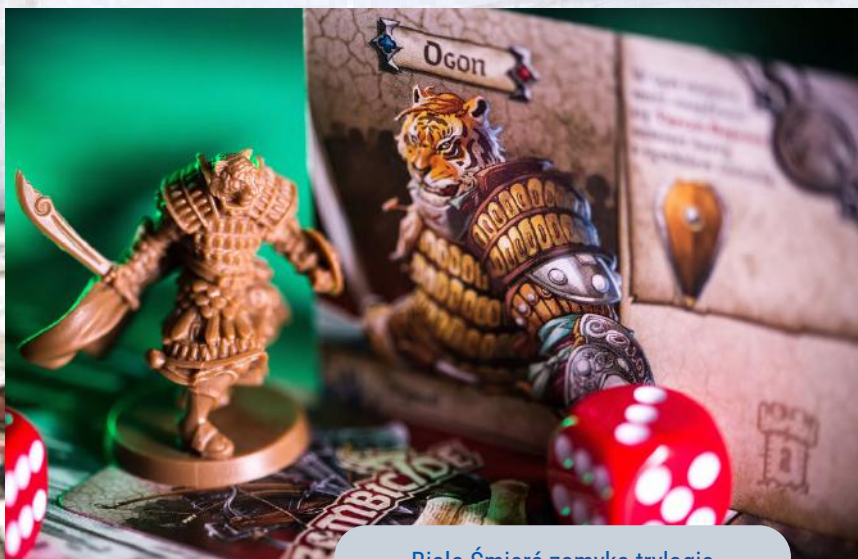
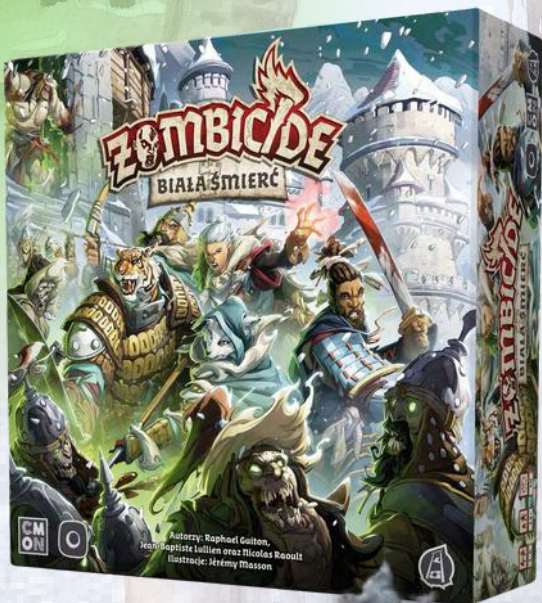


PREMIERA

ZOMBICIDE

BIAŁA ŚMIERĆ

Biała Śmierć to samodzielna, kooperacyjna gra planszowa w linii Zombicide: Czarna Plaga. Gracze kierują Ocalałymi, a ich zadaniem jest obronić miasto w serii różnorodnych misji. Wykorzystują mury miasta, kierują dzielną Strażą, dają odpór nekromantom i postępującemu spaceniu... To już ostatnia linia obrony, teraz wszystko w rękach bohaterów!



Biała Śmierć zamyka trylogię Zombicide w klimatach fantasy. Czarna Plaga, Zielona Horda i Biała Śmierć tworzą klimatyczną kolekcję, która jest gwarancją rewelacyjnej, krwistej zabawy w trzebieenie zombiaków! Rewelacyjne figurki, wymagające misje i pierwszorzędne taktyczne wyzwania - oto co składa się na olbrzymią popularność tej serii!

ZOMBICIDE: BIAŁA ŚMIERĆ TO GRA KOOPERACYJNA, W KTÓREJ OD 1 DO 6 GRACZY STAWIA CZOŁĄ HORDOM ZOMBIE KONTROLOWANYM PRZEZ MECHANIKĘ GRY.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 83 Figurki
- 6 Ocalonych
- 12 Strażników
- 35 Szwendaczy
- 14 Spaślaków
- 14 Łowców
- 1 Abominacja
- 1 Nekromanta
- 9 kafelków gry (dwustronnych)
- 6 kości
- 6 plansz i kart Ocalonych
- 6 kolorowych podstawek Ocalalych
- 48 wskaźników
- 161 mini kart
- 72 karty Ekwipunku
- 74 kart Zombie
- 15 kart Strażników
- 64 znaczniki



Teenage Mutant Ninja Turtles - Zderzenie Czasów



Dwa ukochane uniwersa spotykają się w jednej grze! Żółwie Ninja przybywają do średniowiecznego Zombicide'a, w którym Shredder używa magii, by stworzyć hordę zombie i najechać Nowy Jork. Gracze po prostu muszą go powstrzymać!



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 23 Figurki
- 7 Ocalałych
- 15 Foot Ninja
- 1 Nekromanta
- 7 kart Ocalałych
- 4 kafelki gry (dwustronne)
- 14 mini kart
- 42 znaczniki
- 1 instrukcja



10 nowych misji w tym dodatku wiedzie ekipę Żółwi Ninja przez średniowieczne ulice świata Zombicide. Na ich drodze stają zombie, Foot Ninja i sam Shredder. Ta dziwna, nowa kraina jest pełna mistycznej energii, którą drużyna żółwi może wykorzystać w swoich atakach, aby skuteczniej pokonać zombie. I okazuje się, że jest tam też trochę pizzy!



Divine Beasts i Crossfire Pack



Dwa nowe dodatki rozbudowują dowolną odsłonę Zombicide Fantasy. Pakiet Kuszników (Crossfire Pack) to zestaw z nowym rodzajem Strażników i nowym typem zombie, który możesz dołączyć do Zombicide Białej Śmierci, Czarnej Plagi lub Zielonej Hordy!

Rozszerzenie Mistyczne Bestie zawiera 4 abominacje. Zainfekowane wcielenia Mistycznych Bestii pojawiają się Ocalałym, szukając pomocy poprzez walkę i ogniste oczyszczenie. Gdy ich duch zostanie oczyszczony i wyzwolony, obdarzają swojego dobroczyńcę błogosławieństwem.



NO MORE DEAD NEW YORK

Los Nowego Jorku zależy od ciebie.
Zapewnisz przetrwanie swojej
społeczności? Znajdziesz lek?
A może poddasz się chaosowi?

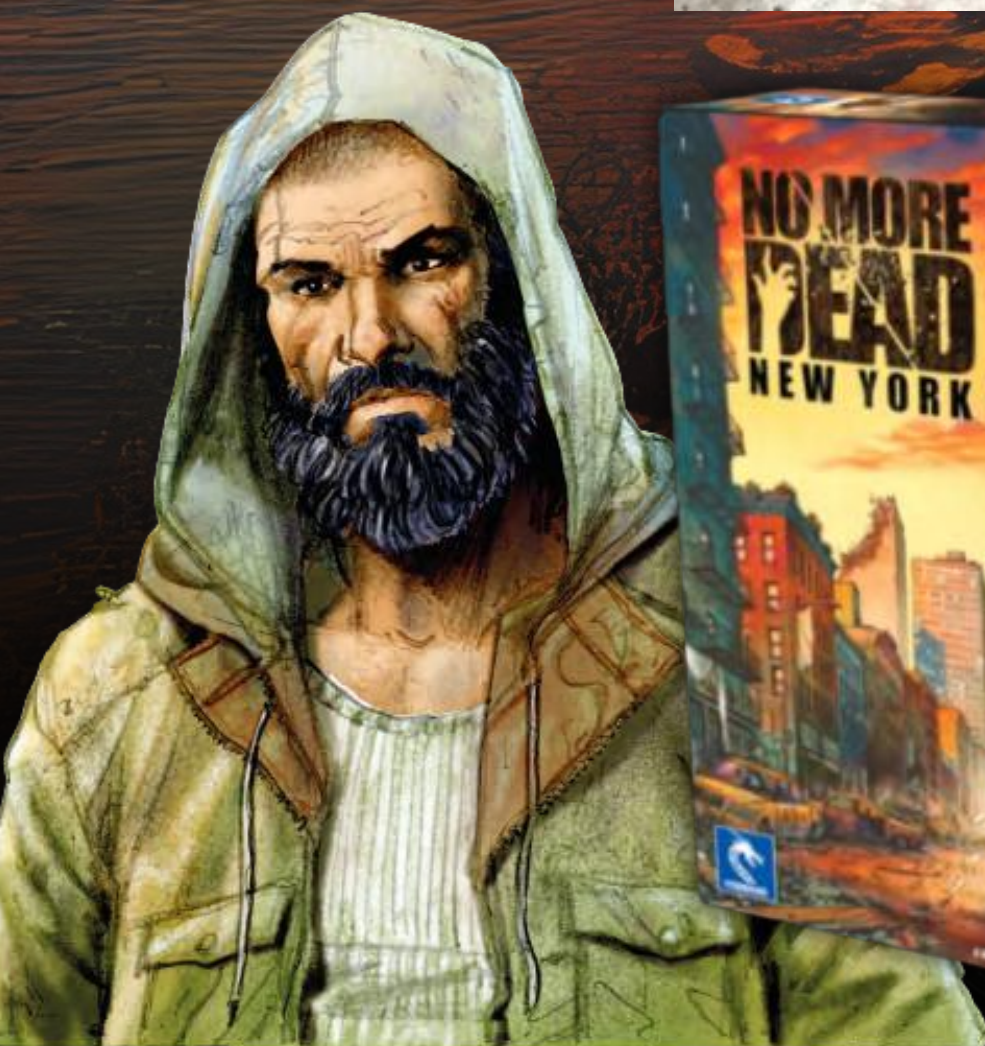


Nowy Jork został zniszczony przez
epidemię zombie. Społeczności
ocalałych walczą o przetrwanie
i odbudowę cywilizacji. Jako lider
jednej z grup prowadzisz karawanę
przez znane dzielnice miasta.
Musisz podejmować kluczowe
decyzje. Wysyłaj zespół po zasoby.
Przejmuj i uruchamiaj ważne
miejsca. Likwiduj zagrożenia.





No More Dead: New York łączy kontrolę obszaru, zarządzanie zasobami i decyzje taktyczne. W 90 minut zobaczysz odrodzenie cywilizacji albo jej upadek. Uważaj. Większym zagrożeniem niż zombie są inni ocalali.



TERRORSCAPE



Terrorscape powraca w formie samodzielnej kontynuacji pełnej nowych elementów. Niezależnie od tego, czy jesteś zabójcą, czy ofiarą, stań się głównym bohaterem horroru!



Terrorscape to asymetryczna gra grozy typu jeden kontra wielu.

Ocalali ukrywają się, zbierają zasoby i planują uciezkę – lub ostatnią walkę. Zabójca poluje samotnie, wykorzystując dźwięk, dedukcję i strach, by przechytrzyć i wyeliminować przeciwników.



Terrorscape 2 wprowadza 3 nowych zabójców, 5 nowych ocalałych oraz nową planszę. Ulepszenia obejmują mechaniki mapy (różnice wysokości i miejsca przeszukiwania), nowy warunek zwycięstwa – Napraw Pojazd, a także możliwość odkrycia słabości zabójcy i wykorzystania jej przeciwko niemu.



MOBILE ARMS



Mobile Arms to dynamiczna gra potyczkowa w skali 28mm-32mm dla 2 lub więcej graczy, oferująca szybką i przystępną mechaniczną jatkę.

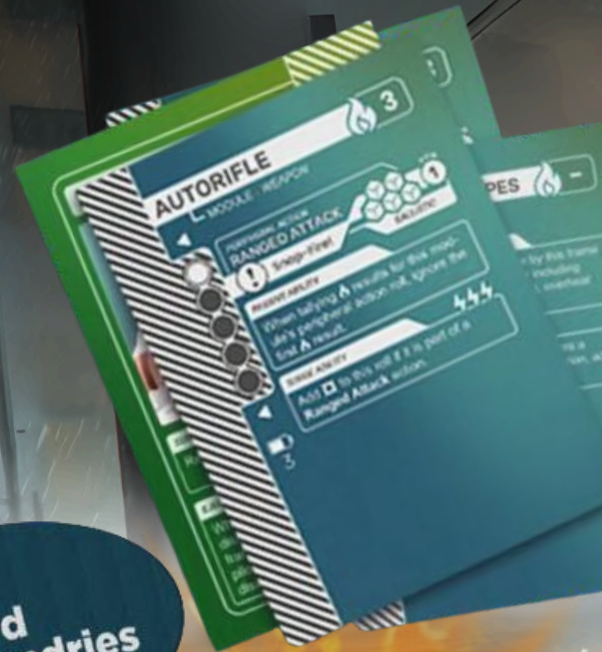


Akcja rozgrywa się w przyszłości, gdzie ludzkość osiedliła odległe gwiazdy, a wojny toczone są między korporacjami logistycznymi dążącymi do realizacji swoich interesów na wszystkich światach, zarówno metropolitalnych, jak i pogranicznych. Wcielasz się w rolę koordynatora nadzorującego małą najemniczą kompanię Frametech - zmechanizowanych maszyn bojowych, które zyskały na znaczeniu podczas początkowej wojny unifikacyjnej zwanej Konfliktem Bramy, która miała miejsce dekady przed obecnymi czasami.

W Mobile Arms gracze konstruują własne ramy od podstaw, używając kombinacji kart projektów i kart ulepszeń, co pozwala im przystąpić do potyczek dokładnie tak, jak tego pragną. Karty projektów to podstawowe karty, które określają rozmiar, pancerz i użyteczność każdej ramy, podczas gdy ulepszenia składają się z uzbrojenia, opcji mobilności i wyposażenia.



Gra toczy się na stole z centralnym punktem Strefy Operacyjnej. Gracze rozmieszczają swój frametech używając niestandardowych widżetów pomiarowych. Gracze na zmianę aktywują ramy: poruszają się, strzelają, reagują i generują ciepło realizując kontrakty bojowe. Kontrakty i zdobyte za nie kredyty to warunek zwycięstwa. Używając kości K6, gracze rywalizują doprowadzając frametech do punktu wymagającego wentylacji maszyn - wtedy przekazują kontrakty i zdobywają kredyty. Każdy gracz kontroluje własne Cykle Aktywacji i Wentylacji, co daje asynchroniczne możliwości punktowania. Im mniejsze siły gracza, tym częstsze okazje do zdobycia punktów. Gra kończy się przez eliminację ram przeciwnika lub zdobycie wymaganej liczby kredytów.



Pearl Docks

Z dziennika kapitana

(czyli: co się dzieje, gdy król każe Ci wypełnić misję... albo umrzeć próbując)



Co znajdziesz pod pokładem mojego statku?

- Modułarna mapa, która za każdym razem wygląda inaczej – układamy świat na nowo, odkrywamy, eksplorujemy czasem wpadając w samo serce sztormu.
- Rozbudowa statku i załogi – każdy z nas ma inne zdolności, każdy ma swoją smykalkę, każdy stara się ulepszyć swój okręt i dobrze wyszkolić załogę.
- Zmienna pogoda – słońce, wiatr, sztormy... no i „mgła decyzyjna”, gdy nie wiadomo, czy lepiej płynąć czy rzucić kotwicę i udawać, że to taktyka.
- Tryby dla różnych wilków morskich – możesz wybrać się na wielomiesięczną przygodę lub wybrać szybsze starcie. Możesz grać przeciwko innym w wersji klasycznej lub współpracować w scenariuszach i kampaniach.
- Aplikacja mobilna – ten nasz wspaniały „magiczny kompas”, co wysyła burze, misje a czasami jednym losowym wydarzeniem odwraca planszę do góry nogami. Ale, przygotowujemy też księgę wydarzeń, dla tych co wolą starą szkołę: pachnące papierem i atramentem morskie opowieści.

Z rozkazu Jego Królewskiej Mości wyruszyłem na wody Wielkiego Oceanu. Miałem odnaleźć nowe lądy, zawrzeć sojusze, zatopić paru piratów i, jeśli dobrze pójdzie, udowodnić, że mam w głowie coś więcej niż tylko morską bryzę. A wszystko po to, by uratować nasze królestwo przed upadkiem i wziąć na swoje barki największą odpowiedzialność.”

Ale mówiąc poważnie (choć krótko) – Pearl Docks to planszówka, w której my, kapitanowie, mierzymy się z niebezpieczeństwami morza, kapryśnymi kupcami, piratami, sztormami, i... sobą nawzajem. Wystąpił przez starego króla Thorimu, mamy tylko jeden cel: wykonać Zadania Królewskie zanim zrobią to inni kapitanowie. A jeśli nie wrócimy? Cóż... ktoś inny założy koronę.

Wejdź na bocianie gniazdo, weź lunetę i obserwuj nas! Jeśli chcesz wypłynąć razem z nami – rzuć okiem na pokład tutaj:

pearldocks.com/epicboardgame

Zapisz się do Newslettera, a nie przegapisz żadnej burzy, aktualizacji ani... promocji na beczki z prochem.



Wieści z portu

Naszą łajbę testujemy regularnie – była już na Portotypach w Trójmieście, wypływa też na Trójfikcje i festiwal AleGramy. Każdy, kto nas odwiedzi, może sprawdzić, czy ma nerwy ze stali czy poradzi sobie z żywiołem i innymi kapitanami.



Zamów w przedsprzedaży

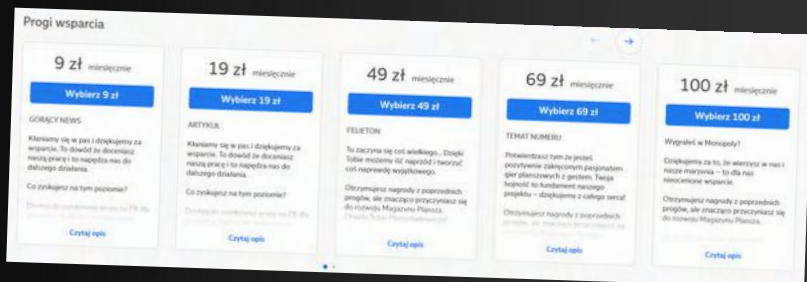
Wesprzyj nas na Patronite

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

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

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

patronite.pl/magazynplansza



JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

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

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

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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? Napisz!



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



MAGAZYN
Plansza



M A G A Z Y N
Plansza