

PI MAGAZYN Plansza

MAJ 2025

nr. 04



TEMAT NUMERU

OD STOŁU DO BIURA

AZUL POJEDYNEK • ROLL & WRITE
WYWIAD VAMPIRE LORDS • PUBLICYSTYKA
POCZTA PLANSZÓWKOWA • FLIP 7
FOLWARK WYBORCZY

Planszówki na majówkę i nie tylko



Drodzy Czytelnicy,

Maj przynosi nie tylko dłuższe dni i upragnione promienie słońca, ale również kolejny numer naszego magazynu – pełen inspiracji i pasji. W tym miesiącu zapraszamy Was do świata pełnego kostek, kart i emocjonujących decyzji, zarówno przy stole, jak i... w biurze.

Zaczynamy od dwóch świeżych recenzji: „Azul: Pojedynek”, który udowadnia, że klasyka może mieć drugie życie w formie dynamicznego duetu, oraz „Flip 7” – niepozornej gry, która zaskakuje głębią. Dla fanów gatunku przygotowaliśmy także przekrojowy artykuł o fenomenie gier roll & write – prostych w formie, ale często wymagających w treści.

Sz szczególnie polecamy lekturę naszego tematu numeru: „Od stołu do biura”, w którym przyglądamy się, jak gry zespołowe mogą wspierać rozwój kompetencji miękkich w miejscu pracy. Nie zabrakło również wywiadu z twórcami „Vampire Lords” – opowieści o tworzeniu świata mroku, rywalizacji i klimatu, który wciąga już od pierwszej rundy. Dla społeczności planszówkowej mamy też tekst o Pocztę Planszówkowej, która pokazuje, że granie może łączyć ludzi nawet na odległość.

A skoro maj to czas politycznych debat i zbliżających się wyborów prezydenckich, przypominamy grę „Folwerk Wyborczy” – tytuł, który z przymrużeniem oka, ale trafnie, komentuje rzeczywistość kampanii wyborczych.

Jak zawsze – bawcie się dobrze, grajcie mądrze i dzielcie się pasją z innymi!

Miłego czytania!

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Michalak

“

Gry planszowe uczą więcej niż niejedno szkolenie – zwłaszcza, gdy przenosimy je z salonu do biura.

ZESPÓŁ REDAKCJI

Magdalena Solarz
Magda Deptala
Marcin Ciućmański
Marcin Adamczyk
Krzysztof Grygo
Katarzyna Kukła
Adrian Gawin
Piotr Kwarciak
Adam Zozula
Bartek Smaś
Paweł Podgórski
Daniel Kasprzykowski
Adrian Gawin

KONTAKT

Facebook: facebook.com/magazynplansza
Instagram: instagram.com/magazynplansza
TikTok: tiktok.com/@magazyn.plansza
Email: 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:

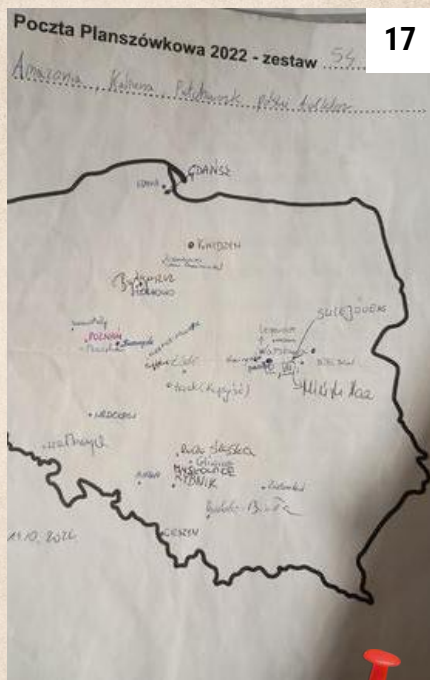
- ✔ Promocję wydarzenia w naszym magazynie i mediach społecznościowych
 - ✔ Wsparcie w dotarciu do fanów gier planszowych
 - ✔ Promocję prelekcji, turniejów i innych atrakcji
- Skontaktuj się z nami i wspólnie sprawmy, by Twoje wydarzenie dotarło do jak największej liczby miłośników planszówek!

✉ magazynplansza@gmail.com



Spis Treści

- 05 FOLWARK WYBORCZY
- 07 AZUL POJEDYNEK
- 09 OD STOŁU DO BIURA
- 14 FLIP 7
- 16 PRZEWROTNE ŻABKI
- 17 POCZTA DO CIEBIE
- 19 VAMPIRE LORDS
- 22 ROLL & WRITE
- 27 ROZRYWKA



17



22



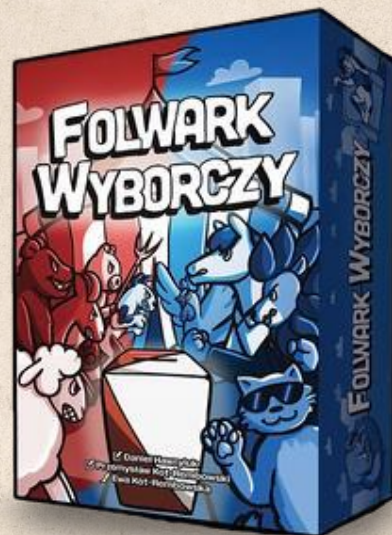
07



19



09



05

NAJWIĘKSZY PLEBISCYT FANÓW PLANSZÓWEK



Planszowe Gram Prix, to plebiscyt, którego organizatorem jest portal Board Times. Jest jednym z największych wydarzeń w świecie gier planszowych w Polsce. Swoje głosy mogą oddawać wszyscy pasjonaci planszówek, którzy mają możliwość wyboru najlepszych gier, sklepów, wydawnictw oraz mediów związanych z planszówkami. W tym roku odbyła się już 10 edycja tej imprezy. Celem Plebiscytu jest promocja i wspieranie rozwoju gier planszowych wydawanych w naszym kraju. Przedstawiamy zwycięzców w poszczególnych kategoriach.



Biały Zamek - (Portal Games)

2 miejsce - Halo wieża - (Lucky Duck Games)
3 miejsce - Diuna: Imperium - Powstanie (Lucky Duck Games)



Biały Zamek: Matcha - (Portal Games)

2 miejsce - Pagan: Za palisadą - (Lucky Duck Games)
3 miejsce - Łąka: Księga Wypraw - (Rebel)



Halo wieża - (Lucky Duck Games)

2 miejsce - Władca Pierścieni: Pojedynek o Śródziemiu - Rebel
3 miejsce - Pagan: Tajemnica Roanoke - (Lucky Duck Games)



Robinson Crusoe: Ed. Kolekcyjerska - (Portal Games)

2 miejsce - Too Many Bones - (Portal Games)
3 miejsce - Cthulhu Death May Die: Strach Przed Nieznanym - (Portal Games)



Toriki - Wyspa rozbitków - (Lucky Duck Games)

2 miejsce - W Krainie Legend - (Muduko)
3 miejsce - Marvel United: Multiverse - (Portal Games)



Ślimaki - (Galakta)

2 miejsce - Odkrywcy Nocnego Nieba - (Lucrum Games)
3 miejsce - Robinson Crusoe: Ed. Kolekcyjerska - (Portal Games)



Ślimaki - (Galakta)

2 miejsce - Odkrywcy Nocnego Nieba - (Lucrum Games)
3 miejsce - Kaskadia Rzeki - R. Flynn (Lucky Duck Games)



Robinson Crusoe: Ed. Kolekcyjerska - (Portal Games)

2 miejsce - Final girl - (Lucky Duck Games)
3 miejsce - Biały Zamek - (Portal Games)



Dunder albo kot z zaświatu - (Muduko)

2 miejsce - Fabled Lands 1: Rozdarte Królestwo - (Muduko)
3 miejsce - Choose Cthulhu 12: Ciężko spoza czasu - (Black Monk Games)



Kraken: Gra ukrytych tożsamości i buntu na pokładzie - (Lucrum Games)

2 miejsce - Poszły konie - (Lucky Duck Games)
3 miejsce - MLEM: Agencja Kosmiczna - (Rebel)



Heroes of Might & Magic III: The Board Game - Rozszerzenia: Twierdza, Wrota Żywiołów i Przystań - (Archon Studio)

2 miejsce - Cyberpunk 2077 Gra Planszowa - (Go On Board)
3 miejsce - Lands of Evershade - (Awaken Realms)



Nieświadomy umysł - (Lucky Duck Games)

2 miejsce - Wojna w Krainie Czarów - (Galakta)
3 miejsce - Ostoja - (Rebel)



ALEPlanszówki

2 miejsce - Mepel 3
miejsce - DragonEye



Lucky Duck Games

2 miejsce - Portal Games
3 miejsce - Galakta



Awaria Prądu - Wrocław

2 miejsce - Boardowa - Kraków
3 miejsce - Ludiversum - Katowice



Planszeo

2 miejsce - Angry Board Gamer
3 miejsce - Games Fanatic



Gambit TV

2 miejsce - Zaku BoardGames
3 miejsce - Game Troll TV



Gradanie

2 miejsce - Geek Factor Podcast
3 miejsce - Kości, pionki i bastiony



Poczta Planszówkowa

2 miejsce - Planszówki w Spodku
3 miejsce - Festiwal aleGRAMY



Planszowe Newsy

2 miejsce - Board News
3 miejsce - Tryb Solo

**SERDECZNIE GRATULUJEMY
WSZYSTKIM LAUREATOM**

Folwark wyborczy

zagrywaj karty, aby walczyć o stołek

Przed nami wybory prezydenckie. Atmosfera zaczyna się zagęszczać. Kampania wyborcza rządzi się swoimi prawami. Obietnice padają szybciej niż liście z drzew w październiku, a zwątpienie w polityków rośnie proporcjonalnie do ich aktywności w mediach. To doskonały moment, by spojrzeć na politykę z przybliżeniem oka.

Folwark wyborczy to satyryczna gra karciana dla maksymalnie czterech graczy, luźno inspirowana Folwarkiem zwierzęcym George'a Orwella. Jej autorami są Daniel Hawryluk i Przemek Kot-Rembowski, a ilustracje w komiksowo-zabawnym stylu stworzyła Ewa Kot-Rembowska. Gra w humorystyczny sposób nawiązuje do orwellowskich motywów walki o władzę, manipulacji i społecznych nierówności.

Twój cel w grze

Każdy z graczy wciela się w lidera zwierzęcego sztabu wyborczego. Waszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby popleczników, którzy pomogą przejąć władzę w folwarku. Musicie udowodnić rywalom, że nie mają pojęcia o polityce!

Zwycięstwo można osiągnąć na dwa sposoby: albo zdobywając 12 głosów na swoim terenie, albo mając ich najwięcej w momencie, gdy zostanie odkryta karta Wybory kończąca rozgrywkę. Jeśli co najmniej dwóch graczy uzyska tyle samo głosów, folwark pogrzeże się w chaosie i anarchii – nikt nie wygrywa.

Na czym polega rozgrywka

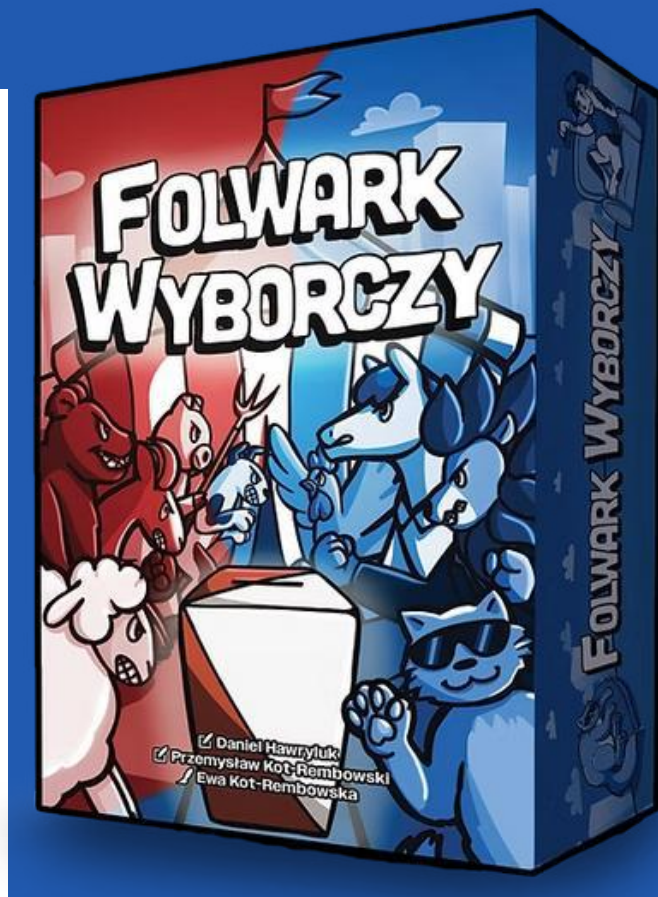
Folwark wyborczy to typowy deck-building, w którym gracze budują własne talie akcji. Na początku rozgrywki tworzymy rynek główny złożony

z dwóch stosów kart: budynków oraz zamieszkujących je zwierząt. Dodatkowo na stole umieszczamy karty zwątpienia, komplet kart obietnic wyborczych oraz stos kart beczelnych obietnic. Z pozostałych elementów powstaje stos dobierania, do którego należy wtasować kartę kończącą grę. Następnie odkrywamy sześć różnych kart, tworząc z nich rynek losowy.

Każdy z graczy dobiera sześć kart obietnic wyborczych i dwie karty zwątpienia, tworząc swój własny stos dobierania. Po wzięciu na rękę czterech z nich, można rozpocząć rozgrywkę.

W swojej turze gracz może wykonać następujące akcje:

- zagrać dowolną liczbę kart obietnic wyborczych, które pozostają na stole do następnej rundy (wyłożone karty zapewniają monety potrzebne do zakupów),
- kupić z rynku karty domostw i wyborców (czyli zwierząt),
- wyłożyć z ręki i natychmiast rozpatrzyć karty akcji – pozwalają one m.in. obrażać rywali, sabotować ich kampanie i zasilać nasz budżet,
- użyć karty ze zdolnością wyborcy i opłacić go, aby nie opuścił swojego domostwa,
- zagrać kartę obrony, która pozwoli na ripostę ataku przeciwnika.



Na koniec tury, jeśli graczowi pozostała na ręce karta zwątpienia, odkłada ją na swój stos kart odrzuconych. Następnie dobiera cztery karty z talii. Grę kontynuuje kolejny gracz. Rozgrywka kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z wymienionych wcześniej warunków zakończenia gry.

Zwierzęta to Wasi wyborcy!



Rodzaje kart w talii:

Obietnice wyborcze i bezczelne obietnice – zapewniają monety potrzebne do zakupu kolejnych kart.

Zwątpienie (karta problemu) – obrazuje manifestację obaw wyborców, zaśmieca talię i utrudnia rozgrywkę.

Karty akcji – wspierają gracza i zapewniają monety.

Karty ataku – pozwalają obrażać rywali i sabotować ich działania.

Karty obrony – umożliwiają kontrowanie ataków przeciwnika i mogą być zagrywane w dowolnym momencie gry.

Domostwa – stanowią siedlisko dla kart zwierząt; po zakupie i zagranu trafiają na teren gracza.

Zwierzęta – można je zagrywać wyłącznie na karty domostw. Zapewniają głosy potrzebne do zwycięstwa oraz oferują usługi (zdolności do wykorzystania przez gracza). Muszą być opłacane na koniec tury – w przeciwnym razie gracz otrzymuje kartę zwątpienia lub „wyborca” ucieka z domostwa.

Kot – występuje tylko jedna taka karta w talii. Nie można jej kupić, trafia do gracza, który zgromadził najwięcej Gwiazdek Komfortu.

Dom – karta dostępna tylko na rynku losowym, ale jej właściwości są takie same jak kart domostw.

Wybory – karta kończąca rozgrywkę.

Podsumowanie

Folwark wyborczy to prosta i wciągająca gra karciana. Rozgrywka jest dynamiczna, satyryczna, ale jednocześnie wymaga strategicznego myślenia. Świetnie oddaje atmosferę politycznej rywalizacji. Gracze muszą dbać o swoich zwolenników, dokarmiać ich i liczyć, że nie przejdą do konkurencji – w końcu liczy się każdy głos. A przy tym trzeba jeszcze zabiegać o przychyłność kota... Skąd my to znamy?

Jeśli szukacie tytułu, który pozwoli Wam przeżyć wybory w mniej stresujący sposób – ta gra to idealna propozycja. Zagracie? Tylko nie składajcie obietnic bez pokrycia ☺

Z przymrużeniem oka ducha kampanii wyborczej przybliżył
Marcin Adamczyk.



Grafiki pochodzą ze strony www.folwarkwyborczy.pl

Rodzaje kart w grze

AZUL: POJEDYNEK



Azul: Pojedynki to kolejna odsłona znanych abstrakcyjnych gier logicznych stworzonych przez Michaela Kieslinga. Seria ta opiera się na **dobieraniu płytek** i **układaniu wzorów**. Dla przypomnienia – na rynku dostępnych jest już pięć tytułów:

- Azul
- Azul: Mistrz Czekolady
- Azul: Witraże Sintry
- Azul: Letni Pawilon
- Azul: Ogrody Królowej

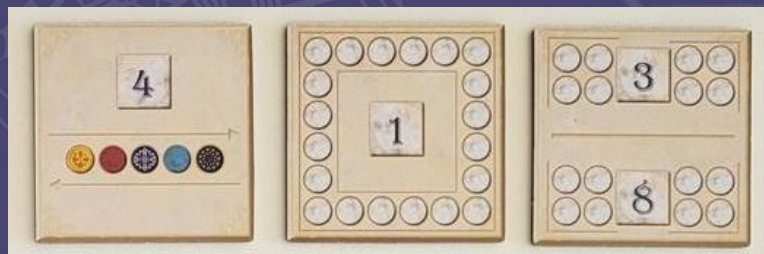
W końcu nadszedł czas na Azula przeznaczonego wyłącznie dla dwóch graczy. Warto jednak zadać sobie pytanie: czy wcześniejsze Azule nie nadawały się do rozgrywki we dwoje? Zdecydowanie nie – wszystkie gry z tej serii świetnie działają w dwuosobowym składzie. Jeśli jednak dopiero zaczynacie swoją przygodę z Azulem, polecamy zacząć od klasycznej wersji, by poznać podstawowe mechaniki. Dzięki temu Azul: Pojedynki będzie łatwiejszy do opanowania.

Azul: Pojedynki najbardziej przypomina pierwszego klasycznego Azula, ale wprowadza kilka nowości i zmusza graczy do większego kombinowania. Rozgrzywka składa się z pięciu rund. Każda runda obejmuje trzy fazy: pozyskiwania płytek, układania mozaiki, punktowania oraz przygotowania do kolejnej rundy. **Wśród nowości warto wymienić ciekawe żetony bonusowe oraz zmieniony wygląd warsztatów.** Do dyspozycji mamy **cztery małe warsztaty oraz jeden duży, podzielone na część dzienną i nocną.** Po dobraniu płytek ze słonecznej części warsztatu pozostałe płytki umieszcza się w jego księżycowej części - w wyznaczonych miejscach (w przypadku dużego warsztatu) bądź w stosie na żetonach bonusowych (w przypadku małych warsztatów). Warto przemyśleć kolejność płytek podczas układania stosu, ponieważ może to utrudnić przeciwnikowi kolejne ruchy.

Kiedy w małych warsztatach zabraknie płytek, pojawiają się **żetony bonusowe**. Każdy z graczy zdobywa dwa takie żetony w danej rundzie. Pozwalają one uzupełnić brakujące płytki w niekompletnych liniach wzorów.

Autor: **Michael Kiesling**
Wydawnictwo: **Rebel**
Liczba graczy: **2**
Czas gry: **ok. 45 minut**
Wiek: **10+**





Kolejną nowością są **kafelki kopuły**. W klasycznym Azulu gracze układają wzory na gotowej mozaice, natomiast w Pojedynku tworzą ją samodzielnie, umieszczając kafelki kopuły na swojej planszy. Płytki z warsztatów mogą zostać umieszczone na planszy dopiero po wcześniejszym przygotowaniu odpowiednich miejsc za pomocą tych kafelków. Dostępne są **dwa ich rodzaje**:

- **Uniwersalne, z wielokolorowym polem**, na którym można położyć płytkę dowolnego koloru.
- **Specjalne, z polem przeznaczonym na płytkę specjalną**, którą otrzymujemy po wypełnieniu trzech pozostałych miejsc danego kafelka. Co ważne, płytkę specjalną punktowana jest natychmiast po jej umieszczeniu.

Oj, zmusza nas ta gra do sporego wysiłku intelektualnego!

Dodatkowo w grze pojawiają się **kafelki z celami**, przypominającymi te z innej znakomitej gry abstrakcyjnej – Sagrady, autorstwa Adriana Adamescu i Daryla Andrewsa. Podczas rozgrywki możemy zrealizować trzy z ośmiu dostępnych celów. Opłaca się zrealizować choć jeden z nich, ponieważ są one dodatkowo punktowane na koniec gry.

Warto też wspomnieć o **atucie w postaci mniejszego pudełka** – rzeczywiście nie jest ono wypełnione zbędnym powietrzem i zajmuje mniej miejsca na półce. **Niestety, wiąże się to z pewnym minusem** – wieżą, do której podczas gry wrzuca się tzw. uszkodzone płytki (czyli te, których nie można lub nie chce się umieścić w mozaice). Po złożeniu wieży nie da się zamknąć pudełka, a częste składanie i rozkładanie szybko prowadzi do jej uszkodzenia. W rezultacie wielu graczy będzie z niej rezygnować – a szkoda, bo wieża w grach z serii Azul to element nie tylko praktyczny, ale i bardzo estetyczny, który nadaje rozgrywce unikalnego klimatu.

Podsumowując, Azul: Pojedynek w porównaniu do klasycznej wersji oferuje więcej możliwości kombinowania, planowania i strategicznego myślenia. Nowe zasady i estetyczne dodatki wprowadzają ciekawe urozmaicenie do znanej mechaniki. **To pozycja obowiązkowa dla wszystkich fanów Azula oraz graczy, którzy najczęściej grają w ducie.**

Może dzięki tej grze zakochacie się w tych urokliwych mozaikach i poszerzycie swoją kolekcję o pozostałe tytuły z serii – one również dają wiele satysfakcji podczas dwuosobowych rozgrywek!

Magdalena Solarz



Od stołu do biura:

Jak(ie) gry zespołowe wpływają na rozwój kluczowych kompetencji pracowniczych

Gry planszowe to nie tylko świetna forma spędzania czasu w gronie rodziny i przyjaciół, ale także potężne narzędzie wspierające rozwój osobisty, budowanie zespołu oraz doskonalenie umiejętności interpersonalnych w środowisku pracy. Coraz częściej różnorodne gry wykorzystywane są w życiu zawodowym jako sposób na integrację zespołu i poprawę efektywności pracowników.



Regularne spotkania przy planszówkowym stole przynoszą wiele korzyści – od wzmacniania umiejętności komunikacyjnych i strategicznego myślenia, po rozwój kreatywności i współpracy. W tym artykule przyjrzy się, w jaki sposób gry planszowe wpływają na rozwój kompetencji zawodowych oraz zaprezentują najciekawsze tytuły wspierające ten proces.

WZMACNIANIE KOMUNIKACJI I WSPÓŁPRACY

Efektywna komunikacja i współpraca są jednymi z kluczowych kompetencji oczekiwanych od pracowników. Bezpośrednio wpływają na skuteczność rozwiązywania zadań i problemów, a to z kolei przekłada się na rozwój firmy. Gry planszowe, zwłaszcza te oparte na współpracy, stanowią doskonałe narzędzie wspierające rozwój tych umiejętności.

Organizowanie spotkań integracyjnych poza miejscem pracy – w nieformalnym środowisku, takim jak pub, centrum konferencyjne czy agroturystyka – sprzyja budowaniu swobodnej atmosfery i pozytywnej energii w zespole. W takim otoczeniu komunikacja przybiera luźniejszą formę, co ułatwia pracownikom, zwłaszcza tym mniej śmiałym, otwarcie się przed kolegami i przełożonymi. Wprowadzenie gier planszowych do takich spotkań uczy nie tylko skutecznego porozumiewania się, ale także zespołowej, umiejętności konstruktywnego wskazywania błędów oraz wspólnego rozwiązywania zadań. Gry kooperacyjne, w których uczestnicy wspólnie dążą do osiągnięcia celu, stanowią doskonałe narzędzie wspierające rozwój tych umiejętności. W trakcie rozgrywki uczestnicy muszą jasno i precyzyjnie formułować myśli oraz skutecznie przekazywać informacje, aby osiągnąć wspólny cel lub przekonać innych do swojego pomysłu. Wymaga to aktywnego słuchania oraz zrozumienia perspektyw, strategii i sugestii pozostałych graczy. Poznają też swoje mocne i słabe strony, co pozwala im lepiej wykorzystać potencjał zespołu i pracować nad obszarami wymagającymi poprawy. Niezbędny jest też efektywny podział ról i odpowiedzialności – każdy gracz wnosi do zespołu inne umiejętności i podejście do problemu, dlatego kluczowe jest znalezienie sposobu na optymalne wykorzystanie potencjału wszystkich uczestników.



Przykładowe gry pomagające doskonalic współpracę i komunikację:

Spektrum – gra, w której dwie drużyny rywalizują, starając się umieścić hasło na skali pomiędzy dwoma przeciwstawnymi określeniami. W każdej rundzie losowana jest karta z parą skrajnych pojęć, np. „zimny – gorący”. Jeden z graczy aktywnej drużyny podgląda okrągłą tarczę, która wskazuje najwyższe punktowane przedziały, i wymyśla słowo najlepiej oddające wybraną pozycję na skali. Następnie drużyna po krótkiej dyskusji decyduje, gdzie na półkolu umieścić wskaźnik, aby jak najdokładniej trafić w punktowany obszar. Im bliżej celu, tym więcej punktów zdobywa.

Decrypto. W tej drużynowej grze słownej gracze starają się odgadnąć tajne hasła, korzystając z odpowiedzi, które jednocześnie mają zmylić przeciwników. W każdej rundzie jeden z graczy podaje trzy skojarzenia odnoszące się do przypisanych drużynie słów-kluczy, a reszta zespołu próbuje ustalić, które hasło odpowiada numerowi na planszecie. Jednocześnie drużyna przeciwna słucha tych odpowiedzi i również stara się odgadnąć układ cyfr. Punkty zdobywa się za poprawne przypisanie hasła do cyfr. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dwukrotnie odgadnie kod przeciwnika lub uniknie otrzymania dwóch żetonów porażki.

Tajniacy to gra, w której uczestnicy starają się odgadnąć słowa przypisane do ich drużyny. Na stole rozkłada się 25 kafelków z hasłami, a kapitan podaje jedną wskazówkę (słowo i liczbę) mającą pomóc zespołowi zgadnąć jak najwięcej słów związanych z podaną podpowiedzią. Celem jest odgadnięcie wszystkich swoich hasła, zanim zrobi to przeciwnik. Gra kończy się, gdy jeden z zespołów zakryje wszystkie przypisane mu kafelki lub gdy zostanie wskazane słowo nieprzypisane do żadnego zespołu – powoduje to natychmiastową przegraną.

Pandemia (Pandemic) – gracze wcielają się w członków zespołu medycznego walczącego z globalnymi epidemiami. Każdy pełni unikalną rolę, może być naukowcem, medykiem czy specjalistą ds. operacji. Ich wspólnym celem jest powstrzymanie rozprzestrzeniania się chorób poprzez leczenie, usuwanie ognisk zakażeń, opracowywanie szczepionek i zarządzanie kryzysami.

Gra kończy się zwycięstwem, gdy zespół opracuje lekarstwa na wszystkie choroby, lub przegraną, jeśli wirusy wymkną się spod kontroli. Pandemia to tytuł wymagający strategicznego planowania, ścisłej współpracy i podejmowania trudnych decyzji pod presją czasu.



Gra Pandemic, boardgamegeek.com

Kooperacyjna gra planszowa osadzona w mrocznym świecie inspirowanym twórczością H.P. Lovecrafta to Biuro Śledcze: Śledztwa w Arkham i inne tajemnice. Gracze wcielają się w agentów tajnej organizacji, której zadaniem jest badanie nadprzyrodzonych zjawisk i rozwiązywanie zagadek kryminalnych w latach 20. XX wieku.

Gra składa się z pięciu odrębnych spraw, a każda oferuje unikalną historię i wyzwania. Podczas rozgrywki uczestnicy zbierają informacje, analizują poszlaki i podejmują decyzje wpływające na przebieg śledztwa. Mechanika opiera się na dedukcji i współpracy. Gracze muszą zarządzać dostępnymi zasobami i czasem, aby skutecznie rozwiązywać kolejne zagadki. Wspólne podejmowanie decyzji i dzielenie się informacjami są kluczowe dla sukcesu zespołu.

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI NEGOCJACYJNYCH

Sprawna komunikacja wiąże się z umiejętnościami negocjacyjnymi. Wiele gier wymaga od uczestników prowadzenia rozmów, przekonywania innych do swoich racji, zawierania sojuszy oraz podejmowania strategicznych decyzji. Dzięki temu gracze uczą się skutecznej perswazji i sztuki kompromisu, co przekłada się na ich zdolność do negocjowania w codziennych sytuacjach.

Równie ważny podczas rozgrywek jest aspekt emocjonalny. Wiele gier wymaga opanowania, kontroli emocji i podejmowania decyzji pod presją. To świetny trening dla osób, które w codziennym życiu muszą często negocjować.



Gra Catan, boardgamegeek.com

W rozwijaniu umiejętności negocjacyjnych pomogą:

Catan – kultowa planszówka, w której gracze rywalizują o zdobycie 10 punktów zwycięstwa, budując osady, miasta i drogi na wyspie Catan. Gra toczy się na planszy z heksagonalnymi polami generującymi zasoby (drewno, glinę, wełnę, zboże i rudę żelaza), a dzięki dodatkom do podstawowej wersji może obejmować również tereny morskie. W każdej turze gracze rzucają kośćmi a wynik określa, jakie towary można zdobyć, aby rozwinąć swoje tereny. Negocjacje to nieodzowny element tej rozgrywki, ponieważ wymagają zawierania umów z rywalami w celu wymiany zasobów niezbędnych do zajmowania kolejnych części wyspy. To pozwala efektywnie dążyć do dominacji na planszy.

Rywalizacyjna gra o tworzeniu najlepiej prosperującego parku rozrywki - **Park Marzeń** - to planszówka, w której uczestnicy negocjują między sobą wymianę atrakcji, lokalizacji i zasobów. Kluczem do sukcesu jest szybkie rozbudowywanie parku oraz umiejętne wykorzystywanie dostępnych zasobów w trakcie negocjacji. Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobędzie najwięcej monet.

ROZWIJANIE KREATYWNOŚCI

Wiele gier planszowych, których zasady opierają się na abstrakcyjnych grafikach, wymaga od graczy kreatywnego myślenia, tworzenia historii i łączenia różnych wątków. Rozgrywki bazujące na skojarzeniach i interpretowaniu obrazów uczą dostrzegania nieoczywistych połączeń – umiejętności niezwykle cennej w zawodach wymagających innowacyjnego podejścia, takich jak marketing, projektowanie czy sztuka.

Z kolei gry polegające na rozwiązywaniu zagadek wymagają

logicznego myślenia, intuicji i pomysłowości. Gracze muszą analizować dostępne wskazówki, kojarzyć fakty i znajdować najlepsze rozwiązania w ograniczonym czasie. To doskonałe ćwiczenie dla umysłu, które rozwija nieszablonowe myślenie.

Dobrą zabawę rozwijającą kreatywność zapewnią między innymi:

Przepięknie ilustrowana gra **Dixit**, w której uczestnicy korzystają z kart do tworzenia skojarzeń i odgadywania zamysłów innych uczestników. To tytuł znany zapewne niejednemu miłośnikowi planszówek. Na początku rozgrywki, gracz otrzymuje sześć kart z unikalnymi rysunkami i trzyma je w tajemnicy przed pozostałymi.

W każdej rundzie jeden z nich pełni rolę narratora. Wybiera jedną ze swoich kart i podaje słowo, zdanie, dźwięk lub cytat kojarzący mu się z ilustracją. Rywale wybierają spośród swoich kart tę, która ich zdaniem najlepiej pasuje do podanego skojarzenia, i przekazują ją narratorowi. Po przetasowaniu i wyłożeniu kart na stół, gracze – z wyjątkiem narratora – próbują wskazać wybraną przez niego kartę, używając do tego żetonów do głosowania. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

Listy z Zaświatów to imprezowa gra drużynowa, w której dwie ekipy rywalizują, próbując rozszyfrować tajemnicze hasło przekazywane przez jednego z graczy wcielającego się w postać ducha. Każda strona wybiera swojego „widmowego informatora” zna on sekretne słowo i odpowiada na pytania zadawane przez medium – partnera z tej samej drużyny. Pytania pochodzą z wcześniej przygotowanej talii i są niewidoczne dla przeciwników. Odpowiedzi udzielane są stopniowo, litera po literze, co pozwala zespołowi krok po kroku odkrywać rozwiązanie, jednocześnie skutecznie utrudniając rozszyfrowanie hasła przeciwnikom. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza poprawnie odgadnie zakodowane hasło.

Escape Room to seria planszówek bazujących na doświadczeniach z prawdziwych pokoi zagadek. Uczestnicy muszą współpracować, by w ograniczonym czasie rozwiązać serię łamigłówek prowadzących do wyjaśnienia głównej tajemnicy lub „ucieczki” z fikcyjnego miejsca. Rozgrywka polega zazwyczaj na odkrywaniu kolejnych kart, które przedstawiają różnorodne zadania logiczne: łamigłówki, szyfry lub zagadki. Gracze wspólnie analizują wskazówki, łączą fakty i szukają rozwiązań, aby przechodzić do kolejnych etapów. Jeśli uda się rozwiązać wszystkie zagadki – drużyna wygrywa grę.



Gra Dixit, boardgamegeek.com

NAUKA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI I PODEJMOWANIA DECYZJI

Gry ekonomiczne oraz worker placement stanowią znakomite narzędzie do rozwijania umiejętności zarządzania zasobami i podejmowania strategicznych decyzji. Jaki ruch będzie najlepszy w tej rundzie? Jak konkretne działanie wpłynie na rozgrywkę? Czy przyjęta strategia okaże się skuteczna? Te pytania gracze zadają sobie regularnie.

Podczas rozgrywki uczestnicy rozwijają swoje umiejętności ucząc się analizować sytuację, optymalnie wykorzystywać dostępne środki, alokować zasoby oraz przewidywać konsekwencje podejmowanych wyborów. Regularna gra pozwala doskonalić ocenę ryzyka i korzyści płynące z różnych działań. Dzięki temu łatwiej planować i podejmować trafne decyzje przy zarządzaniu zespołem, projektem czy firmowym budżetem.

Przykłady gier z naciskiem na zarządzanie zasobami:

Zaginiona Wyspa Arnak to gra planszowa łącząca mechaniki budowania talii i rozmieszczania robotników. Gracze wcielają się w liderów ekspedycji badającej tajemniczą, zaginioną cywilizację na nieznaną wyspie. Podczas rozgrywki eksplorują dżunglę, odkrywają nowe stanowiska archeologiczne, zdobywają artefakty oraz stawiają czoła strażnikom pilnującym tych miejsc. Każdy gracz zarządza własną talią kart oraz archeologami, których wysyła w różne miejsca na planszy, aby zdobywać zasoby, odkrywać nowe lokacje i prowadzić badania.

Terraformacja Marsa – planszówka, w której gracze kierują korporacjami dążącymi do przekształcenia czerwonej planety w miejsce nadające się do życia. W trakcie rozgrywki uczestnicy inwestują w projekty mające na celu podniesienie temperatury, zwiększenie poziomu tlenu i tworzenie oceanów, jednocześnie zarządzając ograniczonymi zasobami finansowymi, surowcami i energią. Decyzje dotyczące inwestycji w technologie czy rozwój infrastruktury mają kluczowy wpływ na tempo terraformacji oraz zdobywanie punktów zwycięstwa. Gra wymaga strategicznego planowania oraz elastyczności w reagowaniu na zmieniające się warunki. W kontekście nauki zarządzania zasobami i podejmowania decyzji Terraformacja Marsa oferuje cenne doświadczenie w balansowaniu między celami krótko- i długoterminowymi, alokacji zasobów oraz analizie ryzyka i korzyści.

Pięknie zilustrowana gra, w której wcielamy się w leśne stworzenia budujące i rozwijające własną cywilizację w malowniczym lesie to **Everdell**. Rozgrywka polega na strategicznym zarządzaniu surowcami (takimi jak gałązki, żywica, kamyki i jagody) oraz planowaniu kolejnych ruchów zależnych od pory roku. Gracze wysyłają swoich pomocników do różnych miejsc w lesie, aby zbierać surowce, rekrutować nowe postacie i dobierać odpowiednie karty do rozbudowy swojej krainy. Decyzje dotyczące kolejności działań, wyboru kart i zarządzania dostępnymi zasobami są kluczowe dla sukcesu.

W Everdell liczy się nie tylko dobre planowanie, ale także umiejętność szybkiego reagowania. Zmieniające się karty na planszy zmuszają graczy do ciągłego dostosowywania strategii oraz elastycznego myślenia.

ĆWICZENIE SPOSTRZEGAWCZOŚCI I REFLEKSU

Ćwiczenie spostrzegawczości i refleksu przy pomocy gier planszowych to wartościowy trening umysłowy, który może znacząco wpłynąć na nasze codzienne funkcjonowanie.

W wielu grach kluczowa jest umiejętność szybkiego dostrzegania wzorów, symboli, kombinacji liter czy ukrytych elementów na planszy – często pod presją czasu. Takie wyzwania zmuszają mózg do intensywnej pracy, co przekłada się na lepszą koncentrację i szybszą analizę danych.



Szczególnie gry abstrakcyjne, w których nie liczy się narracja, a czysta mechanika i logika, wymagają od graczy błyskawicznych reakcji, kreatywnego myślenia i trafnego odczytywania często nieoczywistych wskazań. W trakcie rozgrywki trzeba nieustannie śledzić sytuację na planszy, analizować działania przeciwników, wychwytywać sygnały i wykorzystywać nadarzające się okazje do zdobycia przewagi punktowej. Niezablonowe myślenie rozwijane podczas rozgrywek wzmacnia naszą elastyczność poznawczą, co oznacza, że łatwiej adaptujemy się do nowych warunków. A jak to się przedkłada na sprawy codzienne? Może to oznaczać lepsze zrozumienie emocji współpracowników, szybsze zauważenie ryzyka w projektach. Wielu trenerów biznesowych czy psychologów nie bez powodu rekomenduje gry, jako narzędzie rozwoju. Refleks potrzebny w planszówkach przekłada się na sprawniejsze podejmowanie decyzji w sytuacjach kryzysowych, gdzie czas odgrywa kluczową rolę.

Przykładowe gry, w których liczy się spostrzegawczość:

W grze **Mysterium** gracze wcielają się

w psychologów próbujących rozwikłać tajemnicę morderstwa. Jeden z nich pełni rolę medium znającego odpowiedź na pytania, ale nie mogącego mówić. Pozostali muszą odgadnąć, kto popełnił zbrodnię, w jakim pomieszczeniu i jakim narzędziem. Duch używa kart z obrazkami jako wskazań, a uczestnicy muszą analizować karty pełne symboli i detali, szukając ukrytych powiązań między nimi a kartami osób, miejsc czy przedmiotów. Ćwiczy to zdolność dostrzegania ukrytych znaczeń i myślenie asocjacyjne, które pomagają w rozwiązywaniu złożonych problemów.

Cortex to zestaw zagadek, łamigłówek i testów pamięciowych. Gracze muszą odnajdywać określone przedmioty, rozpoznawać i dopasowywać wzory oraz wskazywać powtarzające się elementy. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują części układanki. Pierwsza osoba, która zdobędzie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostaje zwycięzcą. Wszystko to odbywa się na czas, co dodatkowo pomaga w treningu reakcji i radzenia sobie ze stresem. Systematyczne rozgrywki w Cortex mogą poprawić umiejętności logicznego myślenia i spostrzegawczości, co jest niezwykle przydatne w świecie pełnym bodźców.



Gra Kroniki Zamku Avel, boardgamegeek.com



Gra HorriFied, boardgamegeek.com

WZMACNIANIE ODPORNOŚCI NA PORAŹKI

Planszówki są niezwykle skutecznym narzędziem w budowaniu odporności na porażki – uczą, że niepowodzenia stanowią naturalny element procesu nauki i rozwoju. Podczas rozgrywek uczestnicy wielokrotnie doświadczają sytuacji, w których starannie opracowane strategie zawodzą, co zmusza ich do poszukiwania alternatywnego rozwiązania. Takie doświadczenia pozwalają spojrzeć na porażkę jak na cenną lekcję umożliwiającą wyciągnięcie wniosków i wprowadzenie ulepszeń w przyszłości. W bezpiecznym, kontrolowanym środowisku gry, gdzie stawka jest niska, a konsekwencje ograniczone, gracze mogą eksperymentować i ryzykować. Dzięki temu rozwijają odporność psychiczną i uczą się postrzegać błędy jako okazję do rozwoju. Nieprzewidywalność rozgrywek wymaga elastycznego myślenia i szybkiej adaptacji, zmuszając do tworzenia nowych strategii i świeżego podejścia do problemów. Wspólna gra sprzyja budowaniu poczucia wspólnoty i wzajemnego wsparcia, dzięki czemu doświadczenie niepowodzenia staje się elementem grupowej nauki. To z kolei wzmacnia motywację i ułatwia zachowanie spokoju w trudnych sytuacjach. Regularne granie przekłada się zatem na lepsze radzenie sobie ze stresem i wyzwaniami oraz przygotowuje graczy do podejmowania trudnych decyzji.

Porażka, czyli przedwczesne wtargnięcie przeciwników do zamku, skłania graczy do analizy popełnionych błędów i wyciągania wniosków na przyszłość. Taka refleksja pozwala na lepsze planowanie strategii w kolejnych rozgrywkach, co sprzyja rozwojowi umiejętności analitycznych i adaptacyjnych.

Dzięki temu gra nie tylko dostarcza emocjonujących wrażeń, ale również uczy, jak konstruktywnie podchodzić do niepowodzeń i doskonalić swoje działania w oparciu o zdobyte doświadczenia.

HorriFied – gracze wcielają się w bohaterów walczących z potworami znanymi z filmów wytwórni Universal, takimi jak Dracula czy Wilkołak. Celem rozgrywki jest pokonanie monstrów, co wymaga wykonywania zadań charakterystycznych dla każdego z nich. Gracze poruszają się po planszy, zbierają przedmioty i chronią mieszkańców miasta przed atakami potworów. Każdy bohater posiada unikalne zdolności, które wspierają drużynę w walce z zagrożeniem.

Niepowodzenie (niepokonanie potworów lub utrata zbyt wielu mieszkańców) skłania graczy do analizy swoich decyzji oraz lepszego zrozumienia mechaniki gry. W ten sposób HorriFied sprzyja rozwijaniu umiejętności wyciągania wniosków z porażek i doskonaleniu współpracy zespołowej.

Załoga: W poszukiwaniu dziewiątej planety – kooperacyjna gra karciana. Gracze wcielają się w członków załogi kosmicznej dążących do odkrycia nowej planety. Każda misja stawia przed nimi unikalne wyzwania, które muszą zostać rozwiązane poprzez odpowiednie zagrywanie kart i ścisłą współpracę. Zwycięstwo możliwe jest tylko wtedy, gdy drużyna działa jak zgrany zespół.

Niepowodzenie w realizacji misji stanowi cenne doświadczenie dla całej grupy. Analizując przyczyny porażki, gracze uczą się lepszej koordynacji działań i efektywniejszego planowania poszczególnych etapów gry.



Gra Załoga: W poszukiwaniu dziewiątej planety, boardgamegeek.com



Kroniki zamku Avel – kooperacyjna gra planszowa, w której gracze wcielają się w bohaterów broniących królestwa Avel przed nadciągającym Monstrum i jego pomocnikami. Rozgrywka polega na wspólnej eksploracji planszy, zdobywaniu ekwipunku i walce z przeciwnikami, by ostatecznie stawić czoła głównemu zagrożeniu. Gracze muszą współpracować, wspólnie planować swoje ruchy i podejmować strategiczne decyzje, aby chronić zamek przed zniszczeniem.



Gra Scenariusz za milion, boardgamegeek.com

PRZYWÓDZTWO I DELEGOWANIE ZADAŃ

Wiele gier zapewnia wyjątkową okazję do rozwijania cech przywódczych oraz umiejętności delegowania zadań. Podczas rozgrywki jeden z uczestników przyjmuje rolę lidera, co pozwala na praktyczne ćwiczenie zarządzania zespołem. Nie tylko podejmuje on strategiczne decyzje, ale również koordynuje działania pozostałych graczy, monitoruje postępy i motywuje zespół do osiągnięcia wspólnego celu. Osoba pełniąca tę funkcję planuje ruchy, przydziela zadania i na bieżąco analizuje sytuację, by skutecznie doprowadzić drużynę do zwycięstwa.

W zależności od mechaniki gry, lider zarządza ograniczonymi zasobami oraz decyduje o kierunku dalszych działań, co wymaga zarówno elastycznego myślenia, jak i precyzyjnej komunikacji. Dzięki takim doświadczeniom gracze uczą się, jak efektywnie delegować zadania, rozdzielać obowiązki według mocnych stron członków zespołu oraz adaptować się do dynamicznie zmieniających się warunków.

Umiejętność korzystania z wiedzy innych, dzielenia się odpowiedzialnością i wspólnego podejmowania decyzji jest niezwykle cenna w środowisku pracy, gdzie sukces często zależy od sprawnego współdziałania. Doświadczenia zdobyte podczas rozgrywek przekładają się na realne kompetencje przywódcze każdego pracownika.

Przykładowe gry, które pomagają uczyć kierowania zespołem i rozdzielania obowiązków:

Mafia to gra oparta na dedukcji, manipulacji i strategii. Przeznaczona jest dla większych grup (od 7 do 22 graczy), co czyni ją idealną propozycją na spotkania w szerszym gronie. Uczestnicy zostają podzieleni na dwie grupy: działającą w ukryciu Mafię oraz Policjantów, którzy starają się wykryć przestępców.

Gra toczy się w turach składających się z kilku faz. Na początku wszyscy zamykają oczy, a Agent otwiera je, by wskazać osobę, której tożsamość chce poznać. Dzięki temu zdobywa informacje o przeciwnikach. Następnie Mafiosi w ciszy wybierają jednego gracza do wyeliminowania. Kolejną fazą to działania Policji – wszyscy otwierają oczy i dowiadują się, kto odpadł z gry. Rozpoczyna się wspólna dyskusja, w trakcie której gracze analizują, co się wydarzyło i co kto powiedział, po czym wskazują jednego z uczestników, domniemanego członka Mafii, i usuwają go z rozgrywki.

Mafia uczy skutecznej argumentacji, strategicznego myślenia oraz analizy zachowań innych uczestników. Rozwijają umiejętności przywódcze i zdolność do delegowania zadań.

W **Scenariuszu za Milion** uczestnicy wcielają się w rolę producenta filmowego i rywalizujących ze sobą zespołów scenarzystów. Celem gry jest stworzenie najlepszego pomysłu na film i przekonanie producenta do jego realizacji. Rozgrzywka rozpoczyna się od odczytania karty zawierającej fragment fabuły oraz dwa pytania dotyczące potencjalnej produkcji. Następnie drużyny naradzają się, aby opracować jak najbardziej interesujący i spójny scenariusz filmowy. Po czasie przeznaczonym na przygotowanie, każdy zespół prezentuje swój pomysł, starając się przekonać do niego producenta i zdobyć punkty zwycięstwa.



Gra Mafia, boardgamegeek.com

Scenariusz za Milion doskonale rozwija umiejętności przywódcze i zdolność delegowania zadań. Sukces w grze zależy od efektywnej współpracy zespołowej, która wymaga właściwej koordynacji działań i odpowiedniego podziału ról. Tworzenie oryginalnych pomysłów filmowych zachęca do kreatywności i poszukiwania niestandardowych rozwiązań – kompetencji niezbędnych dla skutecznego przywództwa.

PODSUMOWANIE

Gry planszowe to nie tylko świetna forma rozrywki, ale także skuteczny sposób na rozwijanie umiejętności przydatnych na co dzień. Przywództwo, delegowanie zadań, zarządzanie zasobami oraz podejmowanie strategicznych decyzji to kluczowe kompetencje, które można kształtować podczas rozgrywek. Planszówki pomagają również pracować nad słabościami, ucząc pewności siebie i elastyczności w podejściu do zadań.

Nie bez znaczenia są również rozwijane podczas gry umiejętności negocjacyjne oraz wzmocnienie odporności na porażki. Wspólne przeżywanie sukcesów i niepowodzeń motywuje do działania i uczy radzenia sobie ze stresem. Gry wymagają cierpliwości, wzajemnego wsparcia oraz umiejętności konstruktywnego rozwiązywania konfliktów.

Warto zatem sięgać po planszówki nie tylko jako doskonałą zabawę, ale również jako praktyczne narzędzie rozwoju osobistego i zawodowego. To trening kompetencji w przyjaznym, angażującym środowisku – dostępnym dla każdego. Wystarczy rozłożyć planszę i dać się wciągnąć.

To co? Kiedy umawiacie się na następną rozgrywkę?

Rozwój kompetencji poprzez gry przybliżył Marcin Adamczyk

Czy zaryzykujesz?

POZNAJ FLIP 7 – PEŁNĄ EMOCJI KARCIANĄ GRĘ IMPREZOWĄ

Są takie gry, które potrafią rozkręcić każdą imprezę, rozruszać nawet najbardziej opornych gości i sprawić, że emocje sięgają sufitu. Flip 7 to właśnie jedna z takich propozycji: szybka, wciągająca i nieprzewidywalna. Jeśli lubisz podejmować ryzyko i kalkulować, kiedy warto spasować, a kiedy iść na całość – ta gra jest stworzona dla Ciebie.

Co znajdziesz w pudełku

Do rozgrywki potrzebujesz zestawu kart Flip 7 oraz kartki i długopisu do notowania punktów. Talia składa się z ponad 80 kart, ponumerowanych od 0 do 12 (jedna karta „0” i „1”, dwie karty „2”, trzy karty „3” itd.) oraz kart specjalnych.

Jak przebiega rozgrywka

W swojej turze każdy z graczy dobiera karty z zakrytego stosu i układa je przed sobą. Może ciągnąć tak długo, jak chce – ale uwaga! Jeśli trafi na drugą kartę o tej samej wartości, jaką ma już wyłożoną, jego tura natychmiast się kończy, a wszystkie zdobyte właśnie punkty przepadają. Życie bywa brutalne, a Flip 7 nie wybacza chciwości!

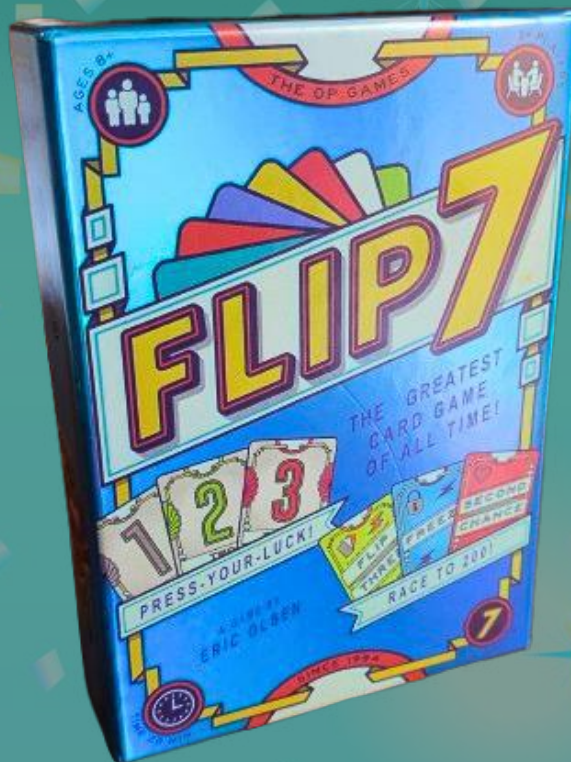
Jeśli gracz zdecyduje się spasować, zanim trafi dublet, suma punktów z wyłożonych kart trafia na jego konto. Proste? Proste. Ale to dopiero początek zabawy.

Karty specjalne – korzyść albo porażka

To, co sprawia, że Flip 7 jest wyjątkowy, to karty specjalne, które modyfikują rozgrywkę – na plus albo na minus. W czasie swojej tury gracz może trafić na:

- „Flip Three” – karta, która nakazuje dobranie kolejnych trzech kart z talii. Gracz może zdecydować, czy dobierze je dla siebie, czy podaruje tę „przyjemność” komuś innemu. A nuż przeciwnikowi trafią się dublety?
- „Second Chance” – dzięki tej karcie gracz nie skończy tury z pustym kontem, gdy dobierze dublet w aktualnej turze.
- „Freeze” – zamrożenie ruchu przeciwnika. Gdy ta karta zostanie odkryta, powinna zostać przekazana rywalowi, co spowoduje, że jego runda skończy się szybciej, niż planował.
- Karty bonusowe: +2, +4, +6, +8, +10, x2 – zwiększają odpowiednio punktację ze zdobytych właśnie kart.

No i wisienka na torcie: jeśli graczowi uda się odkryć siedem kart o różnych wartościach (bez kart specjalnych), zgarnia bonusowe 15 punktów. Rozgrywka kończy się, gdy któryś z uczestników zdobędzie łącznie 200 punktów.



Wiek 8+

Czas rozgrywki – ok. 20 min (dla min. liczby graczy)

Liczba graczy – min. 3 (powyżej 18 osób zaleca się korzystać z 2 talii kart)



Wrażenia z rozgrywki

Gra doskonale sprawdza się na imprezach – zasady są łatwe do wytłumaczenia, rozgrywka szybka, a emocje nie opadają nawet na chwilę. Flip 7 integruje, wywołuje salwy śmiechu (zwłaszcza po spektakularnych porażkach) i pozwala na zdrową rywalizację. Przeciwnicy ci dopinują, a ty się wahasz: spasować teraz czy dobrać jeszcze jedną kartę?

Dla kogo jest Flip 7?

- Dla lubiących szybkie i emocjonujące gry karciane.
- Dla imprezowiczów, rodzin, znajomych – każdego, kto potrafi dodać dwa do dwóch i ma ochotę na odrobinę hazardu.
- Dla tych, którzy chcą poczuć dreszczyk emocji przy każdym odkryciu karty.

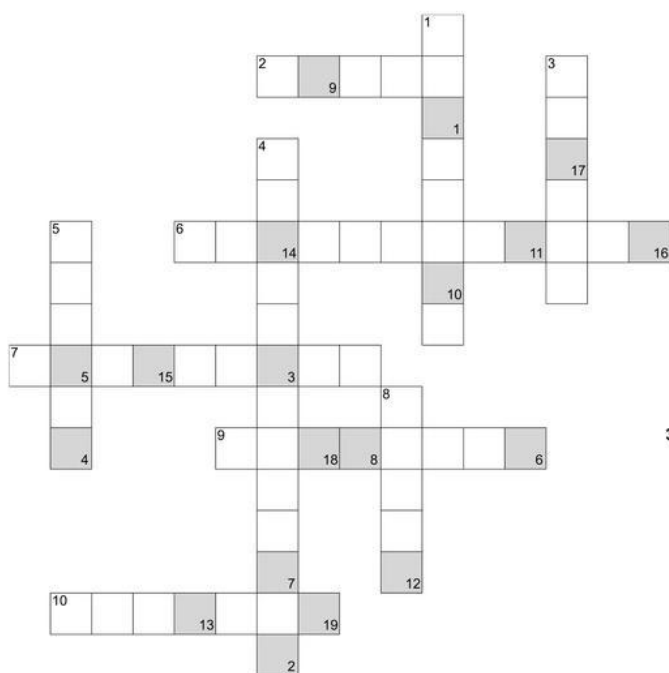
Podsumowanie

Flip 7 to karciana petarda łącząca prostotę zasad z wielką dawką emocji. Dynamika, dużo śmiechu i powtarzające się: Gramy jeszcze raz? Tu ryzyko smakuje słodko, a przegrana boli... ale tylko przez chwilę. Flipujecie?

Marcin Adamczyk



krzyżówka

**Poziomo:**

- Zestaw kart używanych w grach karcianych
- Gra kooperacyjna, w której realizujecie określone zadania i tworzycie wiejskie krajobrazy
- Plan działania, który definiuje, jak osiągnąć określone cele w przyszłości
- Towarzyska gra słowna, w której dwie rywalizujące ze sobą drużyny szpiegów odgadują tajne hasła
- Gra, w której tworzysz własne królestwo grzybów

Pionowo

- Gra kooperacyjna, w której walczycie z epidemią czterech różnych wirusów
- ".... planszówkowa" - akcja, w której możesz dostać zestaw gier do przetestowania, a potem przesyłasz go do następnej osoby
- Gra, w której rysujecie na swoich arkuszach mapę
- Używana do losowego określania ruchu w wielu grach
- Znana gra karciana oparta na skojarzeniach i wyobraźni

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

PRZEJMIJ DESZCZOWY LAS! Przewrotne żabki

Przewrotne żabki to gra logiczna, która przenosi nas do tropikalnego lasu pełnego tych sympatycznych, kolorowych płazów. W pudełku znajdziemy instrukcję, solidnie wykonaną planszę do gry, 4 okrągłe żetony żabek w każdym z dostępnych kolorów, 35 kwadratowych kafelków żab oraz 4 kwadratowe kafelki z wizerunkiem węża. To co cieszy, to idealne dopasowanie elementów do wielkości pudełka, gra jest kompaktowa i nie zajmie wiele miejsca na półce naszych najmłodszych planszówkomaniaków.

Plansze rozkładamy tak, aby wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp. Z kwadratowych kafelków tworzymy stos, układając je w taki sposób, by na wierzchu zawsze widoczny był zielony cień żabki. Każdy z graczy otrzymuje trzy kwadratowe kafelki, które trzyma w ręku tak, aby nie były widoczne dla innych. Następnie tasujemy okrągłe żetony żab i rozdajemy po jednym zakrytym żetonie, gracze sprawdzają kolor swojej żabki i nie zdradzają go pozostałym uczestnikom aż do końca rozgrywki! Przeczuję, że teraz większość czytelników może skojarzyć tę grę z dobrze znanymi Pędzącymi żółwiami wydawnictwa Egmont. Czy i tutaj będziemy się ścigać? Nic bardziej mylnego! Celem gracza jest przejęcie kontroli nad tropikalnym lasem – wygrywa ten, kto finalnie będzie miał najwięcej odkrytych żabek w kolorze swojego żetonu.

Tura gracza składa się z trzech kroków:

1. Wybieramy jeden z kwadratowych kafelków spośród tych, które trzymamy w ręku. Żabkę możemy położyć na pustym polu lub na zasłoniętym kafelku (przedstawiającym żabkę w cieniu), natomiast węża na jednej z odkrytych żabek.
2. Wykonujemy akcję przypisaną do wyłożonego kafelka – w przypadku żabki odwracamy sąsiednie płazy zgodnie z kierunkiem strzałek widocznych na jej narożnikach lub krawędziach, natomiast po zagranii węża usuwamy z planszy jedną z odkrytych żabek. Zarówno wąż, jak i ofiara, trafiają do pudełka.
3. Dobieramy nowy kafelek ze stosu, tak by znów mieć trzy żabki w ręku.



Wydawnictwo: **GRANNA**

Liczba graczy: **2-4**

Czas gry: **około 20 minut**

Wiek: **6+**

Gra kończy się natychmiast, gdy na planszy znajdzie się szesnaście odkrytych żabek lub gdy stos kafelków się wyczerpie. Wówczas możemy powiedzieć na głos o swoich przypuszczeniach co do kolorów żabek naszych przeciwników i sprawdzić, kto miał rację. Wygrywa ten z graczy, którego żabki zdominowały tropikalny las!

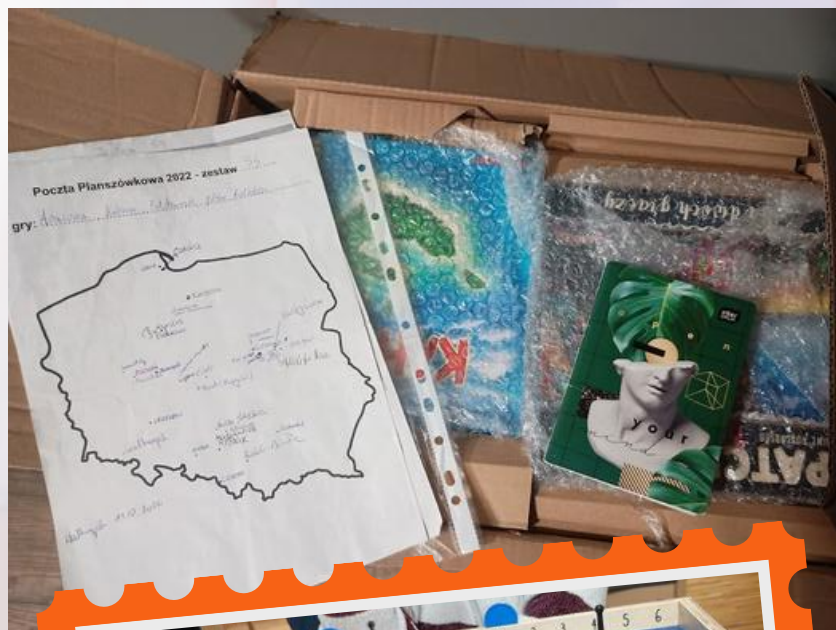
Podsumowując, gra w Przewrotne żabki wnosi wiele dobrego do rozwoju naszych dzieci – doskonali koncentrację uwagi, uczy planowania ruchów, logicznego myślenia i dedukcji, a przy okazji ćwiczy pamięć. Pomaga także radzić sobie z porażką i niepowodzeniem – akcje ze strzałkami sprawiają, że nasze żabki nieraz będą odwracane i tylko od naszego sprytu zależy, czy wyjdą z cienia. Najmłodszy już po pierwszej rozgrywce przyznają, że trzeba się porządnie nakombinować, by zdobyć przewagę. Wygrana daje dzieciom ogromną satysfakcję!

Magdalena Solarz



Poczta do Ciebie

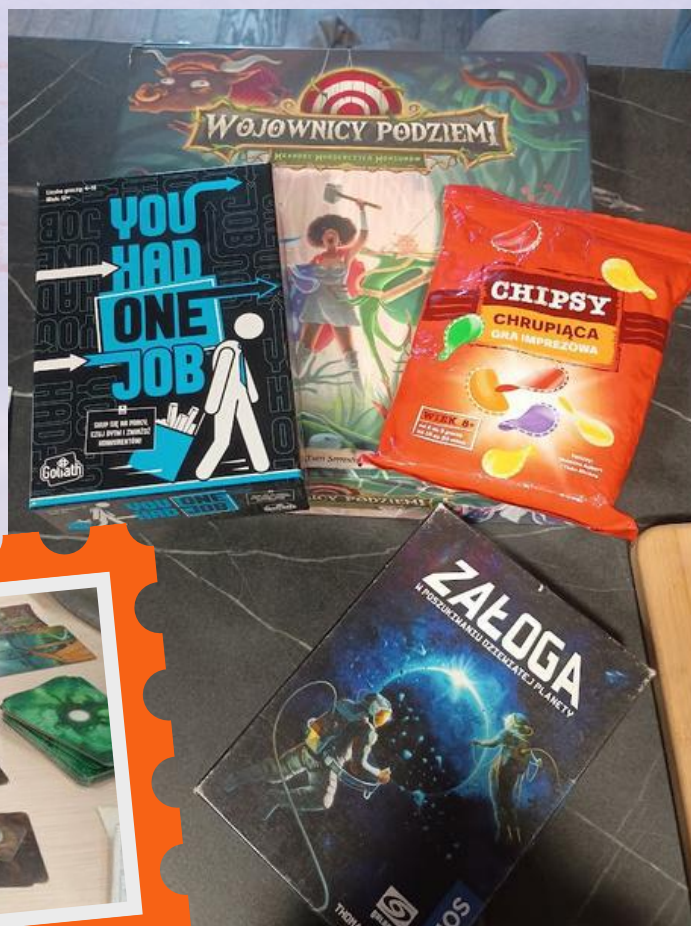
„Paczka czeka w skrytce” – po tym komunikacie serce zaczyna bić nieco mocniej. Odbierasz paczkę i oto w Twoich rękach znajduje się mały podróżnik, który w ciągu ostatniego roku mógł przemierzyć nawet więcej kilometrów niż Ty sam. Oto przesyłka z Poczty Planszówkowej. Dziś przybliżymy Ci tę wyjątkową inicjatywę, która po raz kolejny zdobyła laur Planszowego Gram Prix 2025.



Jeśli: chcesz przetestować jakąś grę, uwielbiasz poznawać coraz to nowe tytuły, nie lubisz stagnacji lub zakupów w ciemno – Poczta Planszówkowa jest dla Ciebie idealnym rozwiązaniem.

W Poczcie miesiące liczy się w turach, a niektóre daty zaznaczane na czerwono, bowiem od 15 dnia każdego miesiąca ruszają zapisy. Wówczas spośród prawie 700 zestawów wybieramy te, które nas najbardziej interesują. Pięć z nich łąduje w katalogu naszych wybranych zestawów, a potem czekamy na wyniki – czy udało nam się wylosować któryś z nich. Jeśli tak, przybędzie on do nas na dwa tygodnie – na pierwszą lub drugą turę miesiąca – a następnie spakujemy go i pošlemy do kolejnych graczy.





Poczta Planszówkowa 2022 - zestaw 54
 gry: Amazonia, Kaluma, Patchwork, Półki, Kolorowe



Katalog gier dostępnych w Poczcie jest bardzo różnorodny – zestawy zawierają średnio od dwóch do czterech gier. Na stronie można poszukiwać tytułów z uwzględnieniem różnych parametrów, takich jak ilość graczy, czas rozgrywki czy tematyka. Mamy na przykład gry pojedynkowe, ekonomiczne i rodzinne, są też puzzle i RPG, a także zestawy strictly dla najmłodszych. Udział w Poczcie jest również doskonałą okazją do przetestowania wydawniczych nowości, jednak trzeba mieć na uwadze, że najnowsze gry cieszą się znacznie większym zainteresowaniem, a co za tym idzie – trudniej jest wylosować zestaw, który je zawiera. Co ważne, w trakcie zapisów mamy wgląd w ranking zestawów gier – zarówno najpopularniejszych, jak i tych „niekochanych”, zapomnianych, ale przy tym nie mniej wartościowych.

Uczestnicy Poczty starają się jak najlepiej dbać o powierzone im zestawy, aby te mogły jeszcze przez wiele tur służyć innym graczom. Udział w zabawie jest zupełnie darmowy, ponosimy jedynie koszt nadania przesyłki do kolejnego gracza. Miłym zwyczajem jest też załączanie słodkich niespodzianek dla następców, albo notesików, w których gracze relacjonują swoje odczucia z rozgrywek. Dodatkowo do każdego zestawu dołączona jest karta, na której można zaznaczyć ewentualne braki lub uszkodzenia w grach, oraz mapa wskazująca zakątki kraju, które odwiedził już dany zestaw.

Poczta funkcjonuje już 8 lat. Początki były skromne – po 4 latach działalności po kraju podróżowało 100 zestawów, a dziś ta liczba jest już siedmiokrotnie większa. Powstała ogromna ogólnopolska sieć, a każda paczka przemierza dystans liczący ponad 5000 kilometrów! Dzięki uprzejmości wydawców, a także prywatnych darczyńców inicjatywa rozrasta się z miesiąca na miesiąc i łączy nie tylko graczy z ich wymarzonymi tytułami, ale także tworzy wyjątkową społeczność. Dołączcie do Poczty już dziś – pod adresem pocztaplanszowkowa.pl czekają na Was zapisy, recenzje i rankingi.

Magda Deptała

Wywiad z twórcami gry **Vampire Lords** – Weroniką i Maciejem Galas



Rynek gier planszowych stale się rozwija, oferując graczom coraz bardziej złożone i klimatyczne tytuły. Jednym z nadchodzących projektów, który wzbudza spore zainteresowanie, jest *Vampire Lords* – planszówka, za którą odpowiadają Weronika i Maciej Galas, duet projektantów, którzy nie tylko opracowali mechanikę gry, ale także zadbałi o jej wyjątkową oprawę graficzną. W rozmowie opowiedzieli nam o procesie tworzenia *Vampire Lords*, wyzwaniach związanych z testowaniem i rozwijaniem gry oraz inspiracjach, które wpłynęły na jej klimat i mechaniki.

O czym jest gra *Vampire Lords* i jakie mechaniki w niej występują?

M: *Vampire Lords* to strategiczna gra planszowa o wampirach w średniowiecznej Transylwanii, które walczą między sobą o terytoria. Mogą się zdradzać, wchodzić w sojusze czy wypijać krew z wieśniaków. Główne mechaniki to kontrola terytorium – wampiry chcą przejąć panowanie nad Transylwanią – oraz deckbuilding – dzięki kartom gracze wykorzystują umiejętności, rekrutują armię i zdobywają terytoria.

Skąd wziął się pomysł na *Vampire Lords*? Czy inspirowaliście się konkretnymi grami lub dziełami popkultury?

M: Z popkultury najbardziej inspirowała nas animacja *Castlevania*. Poza tym zainteresował nas klasyczny erpeg *Wampir: Maskarada*, a z planszówek – *Diuna: Imperium*, *Tyrants of the Underdark*, *Root*, *Maria* oraz inne gry wojenno-strategiczne. Chcieliśmy zaimplementować ich mechaniki w nieco uproszczonej formie.

W: Tak, żeby nasza gra była przystępnym wprowadzeniem do gier strategicznych i ułatwiała przejście do bardziej złożonych tytułów.

Jak wyglądał rozwój gry – od pomysłu do obecnego prototypu?

M: Nad grą zaczęliśmy pracować w grudniu 2023. Wszystko zaczęło się od pomysłu – w kilka dni powstał pierwszy, bardzo prosty prototyp.

W: Równolegle była to moja praca magisterska na ASP, na wydziale grafiki. Pracując nad mechanikami, jednocześnie tworzyłam ilustracje i oprawę wizualną. Gra rozwijała się więc dość nietypowo – jednocześnie powstawały zasady i grafika, właśnie z powodu tej pracy magisterskiej.

M: W tym samym czasie „szukaliśmy” najlepszego działania mechanicznego i odpowiedniego stylu graficznego, by jak najlepiej oddać klimat.



Vampire Lords

Jak wyglądał pierwszy prototyp gry?

M: Był bardzo prosty – czarno-biały tekst wydrukowany na zwykłych kartkach, usztywnionych twardszymi kartami. Bez ilustracji, nie byliśmy nawet pewni, czy to wszystko zadziała. Wykorzystaliśmy elementy z innych gier, np. z *Agricoli* czy *Tyrants of the Underdark*. To najprostszy sposób prototypowania – nie trzeba nic kupować, wystarczy „pożyczyć” komponenty z innych tytułów. Trzeba tylko pamiętać, żeby je potem odłożyć na miejsce.

Z jakimi największymi wyzwaniami musieliście się zmierzyć?

M: Cały projekt to ogromne wyzwanie – głównie ze względu na czasochłonność. Dodatkowo dochody z włożonej pracy i środków, jeżeli jakieś się pojawią, są odłożone w czasie.

W: Dokładnie – największym wyzwaniem jest znalezienie czasu, by rozwijać grę, budować wokół niej społeczność, testować. Nawet poprawki na kilku kartach potrafią zająć godzinę. Potem kolejne testy, nowe poprawki – i tak cały dzień. A przecież musimy jeszcze znaleźć czas, aby prowadzić testy z różnymi grupami.



Jak testujecie mechaniki i balans? Kto bierze udział w testach?

W: Mamy kilka grup testerów. Pierwszą jesteśmy my – testujemy między sobą każdy nowy pomysł. Jeśli działa, pokazujemy go znajomym. Gdy prototyp jest bardziej dopracowany, idziemy z nim „do ludzi”. Testujemy np. z grupą „Trochę Nałogowi Testerzy” w Krakowie – świetne środowisko. Jeździmy też na wydarzenia, jak „Planszówki w Spodku”, „Królewskie Planszówki” czy „WAWAgra”. Do tej pory około 100 osób zagrało w Vampire Lords.

M: Testowanie z nieznanymi daje najbardziej obiektywne spojrzenie – w przeciwieństwie do znajomych, nie boją się zranić naszych uczuć.

Jak odróżnicie konstruktywną krytykę od osobistych preferencji testerów?

W: Jeśli ktoś mówi „nie podobało mi się”, trzeba dopytać – co dokładnie? Mechanika? Interakcja? Taka ogólna opinia niewiele daje. Czasem wystarczy drobna zmiana, żeby ktoś polubił grę. Pytamy też testerów, jakie gry lubią – to bardzo wpływa na ich odbiór. Z drugiej strony, ważne są też opinie osób mniej zainteresowanych grami strategicznymi – gra ma być wprowadzeniem do cięższych tytułów.

M: Trzeba unikać automatycznego usuwania elementów tylko dlatego, że komuś się nie podobały. Projektant musi zadawać pytania, by zrozumieć intencje. Niektóre elementy są kluczowe i ich usunięcie zmieniałoby całą grę.

Jaka była najdziwniejsza sytuacja podczas testów?

M: W Spodku. Wyszedłem na chwilę, a po powrocie zobaczyłem, że jakaś grupa już gra – bez nas!

W: Instrukcja była na stole, ale raczej jako pomoc niż pełen przewodnik. Mimo to próbowali grać, choć nie znali zasad.

M: Później tego dnia zegraliśmy razem i bawili się świetnie. Pozdrawiamy!

Co było większym wyzwaniem – mechanika czy klimat gry?

W: Od początku rozwijaliśmy te aspekty równolegle. Gdy ma się temat, łatwiej implementować mechaniki – i graczom też łatwiej się wczuć.

M: Na tym etapie skupiamy się bardziej na mechanikach. Klimat już mamy – ewentualnie go wzbogacamy.

Jakie były inspiracje przy tworzeniu stylu graficznego?

W: Średniowieczne wampiry = średniowieczne inspiracje. Czerpałam z rycin i rysunków – chcieliśmy, by ilustracje wyglądały jak coś starego. Może nie dosłownie średniowieczne, ale z takim klimatem. Udało się – wiele osób kojarzy nasze ilustracje z grami retro. Jeden z testerów rozpoznał wszystkie graficzne nawiązania do drzeworytów z epoki, którymi zajmuje się jego tata.

M: Różne osoby interpretują grafikę inaczej – niektórzy widzą karty tarota, inni okładki blackmetalowe, jeszcze inni stare podręczniki do erpegów.





Na jakim etapie warto zacząć pracować nad oprawą graficzną?

W: Zależy, czy planujemy samodzielne wydanie. Jeśli tak, to gdy testerzy zaczynają zwracać uwagę na wizualną stronę gry.

M: Szkoda zaczynać za wcześnie – bo może się okazać, że dana karta czy ikona się nie przyjmie i cała praca pójdzie na marne.

Jakich narzędzi używacie do projektowania gry?

M: Najwięcej czasu spędziliśmy nad tabelkami w Excelu – lista kart, statystyki, poprawki. Do wizualizacji komponentów używamy Canvy, a później przechodzimy do bardziej zaawansowanych programów.

W: Ja tworzę grafikę w Photoshopie i Illustratorze, a karty składam w InDesignie. Można też korzystać z prostszych narzędzi, jak nanDECK – nie zawsze trzeba mieć Adobe.

Jakie są najważniejsze zasady tworzenia czytelnej grafiki planszówkowej?

W: Najważniejsza jest wygoda graczy. U nas np. czytelność dróg między miejscowościami czy wielkość tekstu na kartach. Trzeba sprawdzać to z ludźmi – co działa, co przeszkadza. Dochodzą też inne poziomy: faktura elementów, rozmiar gry, dostępność dla osób z wadami wzroku, np. daltonizmem.

Jak budujecie społeczność wokół gry?

M: Jesteśmy dopiero na początku, ale jeździmy na eventy, testujemy, utrzymujemy kontakt z graczami. Mamy Facebooka, newsletter. Dużo uwagi poświęcamy grafikom – ludzie są nimi zainteresowani. Planujemy też grupę na Discordzie do testowania Vampire Lords na Tabletop Simulatorze – coś w rodzaju early accessu dla najbardziej zaangażowanych graczy.

Czy planujecie kampanię crowdfundingową lub współpracę z wydawcą?

W: Przymierzamy się do kampanii na Gamefoundzie – celujemy w Halloween. Projekt jest prawie gotowy, zarówno pod względem mechanicznym, jak i graficznym. Gdybyśmy mieli tylko mechanikę, pewnie szukalibyśmy wydawcy (zresztą z niektórymi się kontaktowaliśmy). Vampire Lords powstawało jako projekt niezależny, tworzony przez dwie osoby – więc naturalnie mierzymy w tym kierunku. W planach mamy też kolejne gry – z nimi będzie już łatwiej.

Luty 2025



Bartek Smaś, uczeń szkoły średniej, pasjonat gier planszowych, karcianych i innych gier bez prądu. Planszówkami interesuje się zaledwie od 5 lat, ale mimo to dość aktywnie działa w szeroko pojętym fandomie. Swoją miłość do gier planszowych przelewał na blogu "Planszówka to Wymówka".



Roll & write

czyli gra z ołówkiem w zestawie

Rynek gier planszowych rozwija się w zawrotnym tempie. Minęły czasy, gdy na stołach królowały takie tytuły jak *Monopoly*, *Eurobusiness*, *Chińczyk* czy *Grzybobranie* (z pełnym szacunkiem dla tych klasyków). Współczesny świat nowoczesnych gier to prawdziwy kosmos w porównaniu z latami 80. i 90. Choć dziś mamy dostęp do ogromnej liczby zróżnicowanych tytułów, wiele osób nie zdaje sobie sprawy, że istnieją gry, w których nie tylko rzuca się kośćmi, losuje karty czy przesuwają pionki o określonej liczbie pól - lecz także rysuje, zaznacza i planuje z ołówkiem w dłoni.

Ciesz się fakt, że gry planszowe trafiają do coraz szerszego grona odbiorców. Kanały na YouTube, grupy w mediach społecznościowych oraz spotkania w bibliotekach, domach kultury, klubach i kawiarniach - to wszystko sprawia, że świat planszówek staje się bliższy szerszej publiczności. Systematycznie wzrasta liczba eventów organizowanych w galeriach handlowych, halach sportowych i na stadionach. To właśnie tam liczne grupy uczestników mogą zapoznać się z bogatą ofertą nowoczesnych tytułów. Gry karciane, wojenne, kooperacyjne czy rozbudowane gry fabularne to tylko niewielka część dostępnych propozycji. Wśród nich coraz większą popularność zdobywają gry typu roll & write, znane również jako wykreślanki. W tym artykule przyjrzymy się tej kategorii gier i sprawdzimy, jak wyglądają rozgrywki w praktyce.

Czym jest rozgrywka w wykreślaniu?

Wielu wydawców ma w swoim portfolio gry z ołówkiem w zestawie. Ich mechanika opiera się głównie na rzucaniu kośćmi lub dobieraniu kart, a następnie zaznaczaniu wyników na osobnych arkuszach dla każdego gracza. W odróżnieniu od tradycyjnych gier planszowych pozwalają one na rysowanie schematów, ikon, połączeń czy wykreślanie konkretnych elementów w celu zdobywania zasobów i punktów zwycięstwa. Ta mechanika łączy element losowości z koniecznością podejmowania strategicznych decyzji, co sprawia, że gry te są zarówno przystępne, jak i angażujące. Niektóre z nich osadzone są w klimacie swoich większych odpowiedników, co czyni je świetnym uzupełnieniem kolekcji.

Tym, co wyróżnia gry typu roll & write jest ich kompaktowość (małe rozmiary ułatwiają zabranie ich w podróż) oraz zazwyczaj proste zasady. Dzięki temu doskonale sprawdzają się zarówno, jako szybka rozgrywka w gronie rodziny czy przyjaciół, jak i rozgrzewka przed bardziej wymagającymi tytułami lub dodatkowa rozrywka podczas przerwy reklamowej w trakcie oglądania filmu ©

Przegląd najciekawszych gier

Spośród licznych gier dostępnych na polskim rynku wybrałem kilka, które szczególnie zasługują na uwagę. Dzięki bogatej ofercie wydawców, każdy gracz może znaleźć tytuł odpowiadający jego zainteresowaniom.

Kartografowie to rodzinna gra fantasy wydana przez Ogrzy Games. Gracze rysują na swoich arkuszach tereny zgodnie z kartami Odkryć. W czasie gry punktuje się na różne sposoby - w zależności od wylosowanych kart zdobywamy punkty m.in. za realizację królewskich edyktów (rozporządzeń). Rozgrywka trwa cztery pory roku, a zwycięża osoba z największą liczbą Gwiazdek Reputacji po zakończeniu zimy.

Gra zawiera elementy negatywnej interakcji - niektóre karty zmuszają graczy do przekazania swojego arkusza rywalowi. Dzięki stu dwustronnym planszom oraz licznym dodatkom, takim jak *Nebblis: Kraina Płomieni*, *Nowe odkrycia*, *Lodowe pustkowia* czy *Kartografowie: Herosi* (samodzielna gra, którą można połączyć z podstawką), tytuł jest bardzo regrywalny.

Plusy:

- ✓ Proste zasady
- ✓ Możliwość gry w dużej grupie
- ✓ Wysoka regrywalność

Minusy:

- ✗ Możliwość negatywnej interakcji może nie odpowiadać wszystkim graczom
- ✗ Gra potrzebuje dużo miejsca na stole
- ✗ Brak „klimatu”

1-100 30-45 min. od 10 lat





Wyspy Tukana od wydawnictwa Moria Games to szybka gra typu flip & write, w której gracze rysują drogi, łącząc symbole na mapie. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów w ograniczonej liczbie tur poprzez tworzenie połączeń między wioskami a relikwami i innymi kluczowymi miejscami oraz realizację losowych Kart Premii.

Gra oferuje kilka wariantów rozgrywki oraz mapy z dwoma poziomami trudności. Dzięki losowemu układowi wiosek każda partia jest inna. Świetnie sprawdzi się zarówno w pojedynkach dwuosobowych, rywalizacji z dziećmi, jak i w trybie solo.

Plusy:

- ✓ Estetyczne mapy
- ✓ Płynna i dynamiczna rozgrywka – wszyscy rysują jednocześnie
- ✓ Możliwość gry w większym gronie

Minusy:

- ✗ Karty celów mogłyby być bardziej klimatyczne



Osadnicy: Wykreślone Imperium od wydawnictwa Portal Games to strategiczna gra nawiązująca do uniwersum Osadników. Gracze zarządzają zasobami i rozbudowują swoje osady, stawiając budynki, pola i mury, by zdobyć jak najwięcej punktów. Kości determinują dostępne surowce i akcje, wprowadzając element losowości. Zakreślając odpowiedni obszar budowy lub pole, gracz pozyskuje zasób albo określony umiejętność.

Punkty zdobywa się głównie dzięki postępowi na torach rozwoju imperium. Wariant zaawansowany pozwala na tworzenie osad, gdzie kluczowe jest odpowiednie rozmieszczanie budynków. Gra oferuje także tryb solo. Arkusze zawierają grafiki inspirowane kulturą Egiptu, Azteków, Japonii i Grecji, co dodaje rozgrywce klimatu. No i ten wąsaty rolnik na pudełku, z otówkiem zamiast widel, robi robotę!

Plusy:

- ✓ Ciekawe grafiki i tematyka nawiązująca do Osadników
- ✓ Dodatkowe arkusze dostępne za darmo



Gra Wyspy Osadnicy: Wykreślone Imperium, boardgamegeek.com

✓ Różnorodne zestawy budynków zwiększające regrywalność

Minusy:

- ✗ Zarządzanie zasobami wymaga wprawy
- ✗ Instrukcja mogłaby być bardziej przejrzysta



Kaskadia: Rzeki i Kaskadia: Wzgórza to wykreślone wersje popularnej gry Kaskadia, wydane przez Lucky Duck Games. Obie stanowią oddzielne tytuły, ale można je połączyć, aby rozegrać partię nawet w osiem osób. Gracze rzucają kośćmi i na podstawie uzyskanych wyników zagospodarowują odpowiednie ekosystemy rysując ikony zwierząt oraz spełniając warunki określone na kartach siedlisk. Ich realizacja pozwala zdobywać punkty, a także odblokować premie lub dodatkowe możliwości manipulacji kośćmi. Elementy, które znajdziemy w pudełku oddają piękno różnorodnych środowisk i nie tylko cieszą oko, lecz także wprowadzają graczy w klimat dzięki przyrodzie.

Plusy:

- ✓ Piękne ilustracje i różnorodność ekosystemów
- ✓ Wysoka regrywalność i płynna rozgrywka
- ✓ Możliwość łączenia obu wersji gier

Minusy:

- ✗ Brak ołówków w zestawie
- ✗ Nieco trudniejsze zasady niż w klasycznej Kaskadii



Gra Kaskadia: Wzgórza, boardgamegeek.com

Walka z zombiakami to niewątpliwie jeden z najbardziej popularnych tematów w grach planszowych ostatnich lat. Na fali popularności kolejnych edycji i licznych dodatków do serii **Zombicide** powstała jej wykreślana wersja – **Zombicide: Broń w dłoń**.

To kompaktowa, kooperacyjna gra od Portal Games, w której gracze walczą z hordami zombie, wykorzystując mazaki i mechanikę wykreślania obrażeń za pomocą tetrisowych kształtów.

Każdy gracz dysponuje unikalnym arsenałem i eliminując przeciwników zdobywa bonusy. Rozgrywka składa się z dwóch rund – w drugiej pojawia się Boss, potężniejszy przeciwnik, którego pokonanie jest kluczowe dla zwycięstwa. Gra jest dynamiczna i łatwa do opanowania, choć w trybie kooperacyjnym brakuje głębszej interakcji. Aby rozgrywka była bardziej wymagająca, najlepiej od razu wybrać wyższy poziom trudności.

Plusy:

- ✓ Asymetryczni bohaterowie i proste zasady
- ✓ Szybka i płynna rozgrywka
- ✓ Tryb solo

Minusy:

- ✗ Ograniczona współpraca w trybie kooperacyjnym
- ✗ Powtarzalność – przydałoby się więcej kart zombie i broni
- ✗ Klimat Zombicide mógłby być bardziej wyrazisty

1-6 30 min. od 14 lat



Jeśli lubicie wyzwania w stylu sudoku i strategiczne zarządzanie zasobami, **Mur Hadriana** wydany przez Portal Games może być dla Was idealnym wyborem. To wykresłanka z mechaniką roll & write, ale w cięższym, eurogromowym wydaniu – zarządzasz robotnikami, rozwijasz infrastrukturę oraz dbasz o obronę przed wrogami.

W grze wcielasz się w rzymskiego generała odpowiedzialnego za rozbudowę swojego odcinka muru granicznego. Do dyspozycji masz arkusze, karty i zasoby, a Twoim zadaniem jest efektywne planowanie budowy fortyfikacji, rozwój miasta oraz szkolenie legionistów. Każda runda (rok) kończy się atakiem Piktów – jeśli dobrze przygotujesz swoją obronę, unikniesz strat.

Gra oferuje ogromną swobodę w planowaniu, pozwalając na łączenie akcji w efektowne „combosy”. Odblokowanie pól może zależeć od osiągnięcia określonego poziomu rozwoju lub posiadania konkretnego budynku, co wymaga przemyślanej strategii. Rozgrywka skupia się przede wszystkim na indywidualnym planowaniu i rozwoju własnej osady, a nie na rywalizacji czy kooperacji, chociaż możemy dostrzec pewne elementy interakcji. Jednak przygotujcie się - to nie



jest szybka wykresłanka. Liczne mikrozasady i konieczność dokładnego planowania sprawiają, że tytuł skierowany jest raczej do doświadczonych graczy.

Plusy:

- ✓ Świetne grafiki i wysoka regrywalność
- ✓ Możliwość tworzenia potężnych kombinacji akcji
- ✓ Różne poziomy trudności dostosowane do graczy

Minusy:

- ✗ Mnóstwo zasad – mogą przytłoczyć mniej doświadczonych graczy
- ✗ Cena dość wysoka w stosunku do zawartości
- ✗ Bliżej jej do łamigłówki niż gry planszowej

1-6 30-60 min. od 12 lat

Gotowi na wyprawę do mrocznych lochów pełnych duchów, goblinów i nieumarłych? **Papierowe Podziemia** wydane przez Lucky Duck Games to wykresłanka, w której przemierzacie tajemnicze korytarze w poszukiwaniu skarbów, walczyście z potworami i rozwijacie swoich bohaterów.

Rozgrywka obejmuje osiem rund, a wykonywane w nich akcje zależą od

rzutów kośćmi. Możecie poruszać się po mapie, walczyć lub tworzyć artefakty. Każdy z czterech bohaterów w drużynie rozwija się w trakcie gry, zdobywając nowe umiejętności i awansując na torze siły.

Walka jest prosta – zawsze wygracie! Ale uwaga: otrzymujecie obrażenia zależne od poziomu przeciwnika. Kluczowe momenty to starcia z bossami odbywające się w trzeciej, szóstej i ósmej rundzie. Znakaj potwora, z którym przyjdzie Wam się zmierzyć, warto dobrze zaplanować rozwój drużyny.

Papierowe Podziemia łączą wykresłankę z dungeon crawlerem, oferując klimatyczne grafiki, unikalne kości i ciekawy tryb kampanijny. Możecie grać solo lub zebrać aż do ośmiu graczy do wspólnej przygody.

Plusy:

- ✓ Świetne, klimatyczne ilustracje
- ✓ Łatwe do przyswojenia zasady
- ✓ Możliwość łączenia akcji w satysfakcjonujące „combosy”
- ✓ Duża regrywalność

Minusy:

- ✗ Kolejność działań ma znaczenie – łatwo się pogubić
- ✗ Arkusze graczy są nadrukowane jednostronnie
- ✗ Mała liczba różnorodnych lochów





Co powiecie na szybką, wykreślaną wersję popularnego Kingdomino przeznaczoną wyłącznie dla dwóch graczy? W **Kingdomino Duel** (wydawca: Fox Games) zamiast tradycyjnych kafelków wykorzystuje się kostki z symbolami rodów i dygnitarzy. W każdej turze gracze wybierają po dwie kostki, tworząc własne „domino”, które następnie rysują na mapie swojego królestwa. Podobnie jak w klasycznej wersji, nowe symbole muszą stykać się z identycznymi już umieszczonymi na planszy.

Najwięcej punktów zdobywa się za tworzenie dużych posiadłości z jak największą liczbą krzyżyków symbolizujących wpływy wysokich dygnitarzy. Dodatkowym elementem strategicznym jest księga zaklęć – gracz, który jako pierwszy zaznaczy odpowiednie pola, zyskuje specjalne moce, np. możliwość obrócenia kostki lub złamania zasad układania domina.

Rozgrzywka dobiega końca, gdy jeden z graczy wypełni całą mapę swojego królestwa lub obaj gracze nie mogą już dodać kolejnego domina. Kingdomino Duel to szybka i taktyczna wykreślanka, idealna na krótkie pojedynki.

Plusy:

- ✓ Kompaktowe pudełko – gra zajmuje mało miejsca
- ✓ Proste i szybkie do przyswojenia zasady
- ✓ Duża regrywalność i wysoka interakcja między graczami

Minusy:

- ✗ Grafiki nie robią takiego wrażenia, jak w klasycznym Kingdomino
- ✗ Duża losowość utrudnia planowanie rozwoju królestwa



Punkty przyznawane są za muszelki, kamyczki i bursztyny rozmieszczone na planszy, odgródzone fragmenty plaży oraz zestawy zasobów.

Plusy:

- ✓ Łatwe do opanowania zasady – świetne dla graczy w każdym wieku
- ✓ Krótki czas rozgrywki
- ✓ Możliwość gry solo lub w większym gronie
- ✓ Plansze o różnym stopniu trudności urozmaicają rozgrywkę

Minusy:

- ✗ Losowość może znacząco wpływać na strategię i wynik
- ✗ Czarno-białe arkusze mogłyby lepiej oddawać wakacyjny klimat gry



Czy gra z uniwersum Twilight Imperium może być oparta na mechanice roll & write? **Twilight Inscription** (wydawca: Rebel) udowadnia, że wykreślanki mogą być równie epickie jak pełnoprawne strategie. To rozbudowana gra rywalizacyjna, w której każdy gracz kontroluje jedną z galaktycznych frakcji i dąży do potęgi przez ekspansję, rozwój technologii, wzrost gospodarczy oraz wzmocnienie siły militarnej.

W każdej rundzie odkrywa się kartę wydarzenia (może to być strategia, produkcja, działania militarne lub decyzje rady), a następnie rzuca się kośćmi, by zdobyć zasoby i przypisać je do czterech plansz gracza. To nie jest typowa szybka wykreślanka – każda tura wymaga przemyślanych decyzji, a przestrzeń na stole staje się istotnym aspektem rozgrywki. Do gry używa się także talii kart, głównej planszy i kości, więc przygotujcie solidny stół.

Wygraną zapewni umiejętne zarządzanie zasobami, odkrywanie technologii, kolonizowanie planet i rozwijanie floty wojennej. Interakcja między graczami jest wyraźna – można toczyć wojny z sąsiadami, zdobywać łupy oraz uczestniczyć w głosowaniach rady, które wpływają na przebieg gry. Jeśli szukacie zaawansowanej wykreślanki z wieloma mechanikami, osadzonej w kosmicznym klimacie i wymagającej planowania kilku ruchów naprzód, to Twilight Inscription spełni te oczekiwania. Ale uwaga – przygotujcie

Gra Plażing Roll & Write, strona wydawcy



się na dłuższą rozgrywkę!

Plusy:

- ✓ Różnorodność frakcji – każda oferuje inny styl gry
- ✓ Wysoka jakość komponentów
- ✓ Duża regrywalność

Minusy:

- ✗ Skomplikowane zasady mogą sprawić trudność nowym graczom
- ✗ Długi czas gry jak na typową wykreślankę



Podsumowanie

Gry typu roll & write to ciekawa forma rozrywki – gracze rzucają kośćmi lub losują karty, a następnie zapisują wyniki na arkuszach, dążąc do optymalizacji swoich ruchów i zdobycia jak największej liczby punktów zwycięstwa. W większości przypadków charakteryzują się prostymi zasadami, co pozwala na szybkie rozpoczęcie rozgrywki, ale nie brakuje także wymagających tytułów.

Największą zaletą wykreślanek są ich kompaktowe pudełka, minimalna liczba komponentów oraz możliwość zabrania ich niemal wszędzie – na majówkę, pod namiot czy w podróż pociągiem. Wiele tytułów oferuje również tryb solo, co jest dodatkowym atutem dla osób lubiących grać w pojedynkę.

Oczywiście, jak każda kategoria gier, ta również ma swoje minusy. Niektó-

rym graczom może brakować głębszej interakcji między uczestnikami, ponieważ często każdy skupia się na własnym arkuszu. Dodatkowo w niektórych tytułach losowość może mieć większy wpływ na wynik rozgrywki niż strategiczne decyzje, co nie zawsze wszystkim odpowiada.

Świat planszówek rozwija się dynamicznie, a wykreślanki cieszą się rosnącą popularnością, oferując lekką i angażującą zabawę dla graczy w każdym wieku. Rozwijają umiejętności strategicznego myślenia, planowania oraz adaptacji do zmieniających się warunków. Idealnie sprawdzają się jako przerywnik między cięższymi tytułami lub jako rozgrzewka na początek planszowego wieczoru.

Zatem ołówki w dłoń i do boju!

Każdą linijkę tekstu z miłości do gier wykreślił – Marcin Adamczyk



Gra Twilight Inscription w dłoń, boardgamegeek.com

Czarne orły. W obronie granicy. Pusta Kuźnica 1939.

1 września 1939r. o godzinie 4.15 na granicy polsko-niemieckiej w Pustej Kuźnicy – Potempie rozległy się strzały. To żołnierze Wehrmachtu i niemieckiej Straży Granicznej zaatakowali Polską Placówkę Celną Pusta Kuźnica. Kilka minut później polscy strażnicy graniczni zginęli broniąc jej tak, jak przysięgali przed Bogiem i Ojczyzną. Dla rozlokowanych w tym miejscu żołnierzy 74 Górnśląskiego Pułku Piechoty cel był jasny, zrobić wszystko, by spowolnić ruchy wojsk niemieckich. Dlatego nie minął nawet kwadrans, a odległy od placówki celnej żelbetonowy most wyleciał w powietrze i na próbujących pokonać rzekę Niemców spadły pociski z punktu oporu znajdującego się na Wzgórzu nr 260. Wkrótce o stal ciężkich wozów opancerzonych zadudniły pociski polskiego karabinu przeciwpancernego UR.

I w tym właśnie momencie gracze przejmują kontrolę na potyczką. Tym, którzy będą kontrolować żołnierzy 74 Górnśląskiego Pułku Piechoty i oddziały polskiej Straży Granicznej będzie zależało przede wszystkim na zatrzymaniu niemieckiej nawałnicy i utrzymaniu za wszelką cenę swoich pozycji jak najdłużej (w przypadku naszej gry – trzeba przetrwać dwie potyczki). Natomiast Ci, którzy przejmą kontrolę nad wojskami Wehrmachtu starać się będą odrzucić od granicy Polskie Wojsko. Obie strony, aby jak najlepiej wykonać swoje zadania, będą musiały: poznać siły i oddziały przeciwnika, dobroić swoje oddziały, dokonać aktów sabotażu na tyłach wroga i ustawić swoje oddziały tak, by jak najlepiej wykorzystać swoje zdolności specjalne.



Autorzy gry:

Harcerze z Hufca ZHP Lubliniec im. 74 Górnśląskiego Pułku Piechoty w składzie:

opiekun drużyny Bartek Zbączyński

drużyna: Maja, Seweryn, Krzysztof, Oskar, Bartek

Grafika: Katarzyna Pluta,

Okladka: Iza Kucharska.

Grę opracowano i wydano w ramach III etapu konkursu zorganizowanego przez Instytut Pamięi Narodowej „Silni Polską” z pomocą Hufca ZHP Lubliniec i Powiatu Lublinieckiego

Liczba graczy: 2

Czas gry: około 30 minut

Sugerowany wiek: +12

WYKREŚLANKA

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

INSERT **ZOMBIAK** **WALKA** **WYNIK**
SAKIEWKA **MATA** **PORAŻKA** **TREFL**
SEPTIMA **PUNKT** **BŁAZEN** **CZAS**

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



BOARD GAMES



What my friends thinks I do



What my mom thinks I do



What society thinks I do



What my girlfriend thinks I do



What I think I do



What I really do

kafelki

Z porzrzuconych liter ułóż tytuł gry.



Podpowiedź: Kombinezony papierowych druków w ręce



NADAŁ SIĘ NIE-ZORIENTOWALI

ZAPROSIŁEM ZNAJOMYCH NA PARTYJKĘ

Oczekiwania



Rzeczywistość



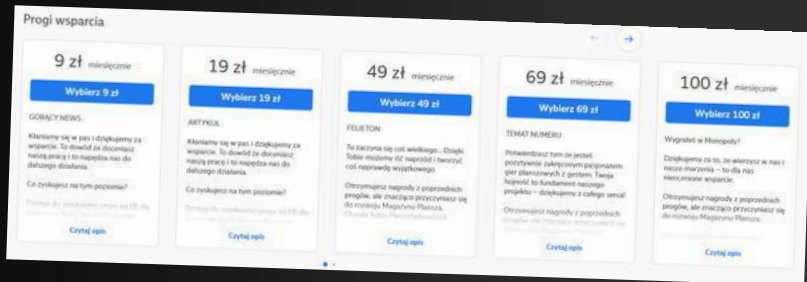
Wesprzyj nas na Patronite

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.
- Hobbyistyczny oszust w "Mafii".
- Nieuleczalny fan figurek, które „na pewno kiedyś pomaluje”.



MAGAZYN
Plansza

Ta minimalistyczna scena wygląda jak zapowiedź drugiej części gry - moment przejścia, gdy postać opuszcza bezpieczny las, by wkroczyć do chłodnego wnętrza. Kontrast między organicznymi kształtami drzew a geometryczną pustką pomieszczenia sugeruje zmianę tonacji - od lekkiej przygody do bardziej mrocznej narracji.

Przestrzeń wydaje się celowo niekompletna, jak plansza czekająca na ułożenie elementów. Postać, choć centralna, sprawia wrażenie zagubionej w tym nowym, obcym środowisku. To świetne przedstawienie niepewności towarzyszącej zmianom. Atmosfera działa na wyobraźnię - surowość wnętrza kontrastująca z przyjaznym lasem w tle tworzy intrygujący dysonans. Idealny klimat dla tych, którzy lubią gry "przechodzące metamorfozę" od cukierkowej do bardziej mrocznej.



Praca autorstwa:

Waltjan

www.deviantart.com/waltjan

ltjan



Pastelowa kolorystyka utrzymana w stonowanych zieleniach i błękitach tworzy atmosferę spokoju i odprężenia, zupełnie jak ilustracja z baśniowej książki. Chatka choć niewielka, wydaje się być tylko fragmentem większego, magicznego świata - tego, który zwykły człowiek może jedynie przeczuwać, ale nie do końca pojąć. Artysta subtelnie wplotł elementy zagadki - zaglądamy na posesję stworka zza trawy co sugeruje, że to miejsce kryje sekrety. Jednocześnie stonowane detale i miękka kolorystyka łagodzą potencjalnie mroczny charakter sceny.

Ilustracja działa kojąco, ale zostawia miejsce na wyobraźnię, zachęcając do odkrywania ukrytych znaczeń. Idealne dla tych, którzy szukają chwili wytchnienia z nutką tajemnicy.

Praca autorstwa:
DaiSan VisArt
www.deviantart.com/daisanvisart

Ta dynamiczna scena wygląda jak żywcem wyjęta z najpotężniejszej karty w talii - nasza postać właśnie w widowiskowy sposób roznosi na kawałki jakąś poczwarę. Błyskawica trzymana w dłoni nie tylko promieniuje magiczną energią, ale też dramatycznie oświetla całą scenę, rzucając ostre cienie i podkreślając siłę uderzenia.

Widać tu mistrzowskie opanowanie żywiołu - piorun nie jest zwykłym zaklęciem, tylko przedłużeniem woli bohatera. Sposób, w jaki światło eksploduje z jego ręki, sugeruje, że to dopiero początek tej magicznej burzy. Absolutnie epickie wrażenie - aż słychać trzask rozdzieranego powietrza i czuć zapach ozonu.





MAGAZYN
Plansza