

# PLANSZA

M A G A Z Y N

MARZEC 2025

nr. 02



TEMAT NUMERU

## EVERDELL

FOXPAW • KICKSTARTER • MALOWANIE FIGUREK  
PLANSZÓWKOWE NEWSY • FEST SEASON  
POLSKIE PROTOTYPY • KALENDARIUM WYDARZEŃ  
ROZRYWKA • RELACJA Z TURNIEJU

## Nowa partia, nowe wyzwania – wchodzimy do gry ponownie!



Gry planszowe uczą nas wielu rzeczy: strategicznego myślenia, cierpliwości, a czasem także umiejętności godzenia się z porażką. Okazuje się, że tworzenie magazynu o planszówkach działa dokładnie tak samo.

Poprzedni numer był dla nas jak pierwsza rozgrywka w nową grę – pełen ekscytacji, zwrotów akcji i... kilku błędów w rozgrywce. Mimo to, przyjęliśmy go z otwartymi ramionami, wyrozumiałością i masą ciepłych słów. Dostaliśmy sporo cennych wskazówek w odpowiedziach ankiety. Zapisujemy wszystkie i wdrażamy by czytało się lepiej. Teraz wchodzimy w kolejną rundę, bogatsi o doświadczenia i jeszcze bardziej zmotywowani.

Zaczynamy od newsów, w których przyglądamy się nowościom i zapowiedzi gry Foxpaw. W temacie numeru zastanawiamy się, dlaczego Everdell wciąż budzi emocje, mimo że minęło już kilka lat od jego premiery. Nie zabraknie też recenzji, poradnika o malowaniu figurek i organizacji lokalnych wydarzeń. A dla tych, którzy lubią zajrzeć za kulisy – sekcja prototypów. Pojawia się kącik rozrywkowy, który proponujemy wydrukować na A4 i rozwiązać.

Zatem rozkładamy komponenty, tasujemy talie i zapraszamy Was do lektury. Mamy nadzieję, że będziecie się przy tym bawić równie dobrze, jak przy swojej ulubionej grze. Niech to będzie kolejna udana partia – pełna emocji, odkryć i radości z grania.

Miłego czytania!

**REDAKTOR NACZELNY**  
Piotr Michalak

“

**Poprzedni numer był dla nas jak pierwsza rozgrywka w nową grę – pełen ekscytacji, zwrotów akcji i... kilku błędów w rozgrywce.**

### ZESPÓŁ REDAKCJI

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

### KONTAKT

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



PATRONITE

### WESPRZYJ NAS NA PATRONITE!

Udostępniamy magazyn za darmo, bo wierzymy, że radość z planszówek powinna być dla każdego. Jednak to wymaga czasu, zaangażowania i środków.

Twoje wsparcie na Patronite może 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](https://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](mailto: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](mailto:magazynplansza@gmail.com)



# Spiś Treści

## PRZEGLĄD ARTYSTÓW

04 Młodzi, zdolni, kreatywni

## NEWSY

07 Nowości z Portal Games

08 Foxpaw - zapowiedź

## TEMAT NUMERU

09 Everdell - dlaczego ktoś pisze o grze z 2018 roku?

## RECENZJE

14 Black Rose Wars: Duel Void

16 Fest Season

18 Catan: Szybka gra karciana

20 Potwory do szafy

## RELACJA

21 Turniej gry Złap Kadr w Kłobucku

## PUBLICYSTYKA

22 Kickstarter i inne platformy

## PORADNIK

25 Malowanie figurek

29 Organizacja lokalnego eventu

## PROTOTYPY

31 W wicie prototypów

## ROZRYWKA

34 Usiądź, odpocznij, zrelaksuj się



25



16



9



29




14

Ilustracja „ANNO 1800” przedstawia dynamiczną scenę z epoki industrialnej, ukazując statek parowy na tle portowego miasta z kominami fabrycznymi i gęstym dymem. Centralnym punktem jest statek, który przyciąga uwagę dzięki szczegółowemu renderingowi i ostrości. Kompozycja jest zrównoważona, z liniami prowadzącymi wzrok wzdłuż statku ku horyzontowi, co nadaje obrazowi głębię. Kolorystyka jest stonowana, zdominowana przez szarości, brązy i niebieskie odcienie, co podkreśla industrialny charakter sceny. Światło pada z góry, tworząc wyraźne kontrasty między oświetlonymi elementami a cieniami, co dodaje realizmu.

Artysta prawdopodobnie chciał oddać klimat rewolucji przemysłowej, ukazując jej wpływ na środowisko i społeczeństwo. Obraz wywołuje refleksję nad postępem technologicznym i jego konsekwencjami, pozostawiając mieszane uczucia – podziw dla rozwoju i niepokój o przyszłość.

Praca autorstwa:  
**Grzegorz Rutkowski**  
<https://www.deviantart.com/88grzes>





Ilustracja „Dead Men Tell No Tales” autorstwa Chrisa Ostrowskiego ukazuje mroczną, pełną napięcia scenę na morzu. Na pierwszym planie dostrzegamy piracki statek, otoczony gęstą mgłą, z unoszącymi się nad nim duchami lub zjawami. Kolorystyka obrazu jest stonowana, dominują odcienie niebieskiego, czerni i szarości, co wprowadza atmosferę tajemniczości i grozy. Szczegóły, takie jak rozbita burta statku i unoszące się szczątki, sugerują niedawną katastrofę. Artysta najprawdopodobniej nawiązuje do motywu śmierci, przemijania oraz legend o przeklętych statkach i duchach marynarzy. Tytuł „Dead Men Tell No Tales” podkreśla temat milczenia i nieodwracalności śmierci, co może symbolizować utratę historii lub prawdy.

Obraz wywołuje poczucie niepokoju, jednocześnie przyciągając uwagę dzięki sugestywności oraz mistrzowskiemu wykorzystaniu gry światła i cienia. Jest to dzieło, które z pewnością będzie intrygujące dla miłośników marynistycznych opowieści i horroru.

Praca autorstwa:  
**ChrisOstrowski**  
<https://www.deviantart.com/chrisostrowski>

„Baron Forest” przedstawia tajemniczą postać w ciemnym lesie, stojącą w centrum obrazu. Otoczona gęstą roślinnością, która dodaje tajemniczości, postać ubrana w ciemny płaszcz kontrastuje z otoczeniem. Dominujące ciemne kolory – zielenie, czernie i szarości – tworzą atmosferę grozy i samotności.

Kompozycja obrazu skupia wzrok na postaci, z liniami prowadzącymi do niej, co nadaje głębię i dynamikę. Światło pada na postać i częściowo na roślinność, podkreślając kontrast między światłem a cieniem. Artysta najprawdopodobniej chciał oddać uczucie zagubienia w nieprzyjnym, nieznanym świecie, co wzmacnia napięcie i intryguje widza, pozostawiając pytania o historię postaci i jej przeznaczenie.



Praca autorstwa:  
**Mateusz Lenart**  
<https://www.deviantart.com/mlenart>

## GORĄCE NEWSY

Co nowego w świecie planszówek? Podsumowanie newsów Portal Games i zapowiedzi ekscytujących premier na marzec! Nowe tytuły i nadchodzące polskie edycje hitowych gier. Sprawdź, jakie planszowe emocje czekają na Ciebie w najbliższych tygodniach!

Biały Zamek do pogrania na BGA w wersji BETA!



## Dodatki do Zombicide

Zbliża się premiera dodatków do kooperacyjnej gry **Zombicide Biała Śmierć**. Trwają prace nad Divine Beasts, Crossfire Pack i Teenage Mutant Ninja Turtles. Fani serii już zacierają dłonie!



## Szczury z Wistar

Jeśli posiadasz konto premium w serwisie BGA masz możliwość gry w Szczury z Wistar w wersji beta. Oficjalna wersja cyfrowa niebawem. W grze wcielasz się w rolę jednego z czterech szczurów, które zorganizowały ucieczkę z laboratorium. Będziesz musiał poprowadzić swoją rodzinę, aby udowodnić, że jesteś najbardziej godny przewodzenia całej kolonii.



## TRVB SOLO DO POBRANIA



Jesteś głową konkurencyjnej Rodziny. Starannie zbudowałeś swoje nielegalne imperium i armię bezwzględnych Gangsterów. Teraz nadszedł czas, by zlikwidować samego „Lucky” Luciano. Ale to nie będzie łatwe – jest on zawsze o krok przed tobą. Nie bez powodu to on miał zostać capo di tutti capi – Szefem wszystkich szefów, a nie ty. Ale jeśli poczynisz właściwe ruchy i dobrze rozegrasz swoje karty, możesz zastąpić jego miejsce i zostać, nową głową Pięciu Rodzin.

## GALACTIC CRUISE

Gra Galactic Cruise trafia do druku po udanej kampanii na Kickstarterze. W zbiorce zebrano ponad **800 000 \$**. Gra ukaże się w polskiej wersji językowej. Motywem przewodnim jest prowadzenie kosmicznego biura podróży. Są w niej karty, surowce, masa myślenia taktycznego, czyli to co porządna planszówka euro powinna mieć w sobie. Galactic Cruise posiada również solidny tryb solo z trzema stopniami trudności do wyboru. Zainteresowani? Zapinamy pasy i lecimy w kosmiczny rejs za 3, 2, 1...



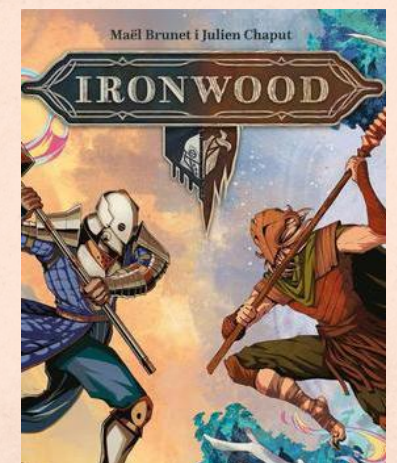
## CTHULHU DARK PROVIDENCE

Osadzona w świecie Cthulhu: Death May Die i inspirowana twórczością H.P. Lovecrafta, przenosi graczy do lat Wielkiego Kryzysu w USA, gdzie tajne frakcje walczą o przyszość świata. Ukryta tożsamość, intrygi, zdobywanie wpływów i balansowanie na granicy szaleństwa – to wszystko czeka na nas w tej klimatycznej grze.



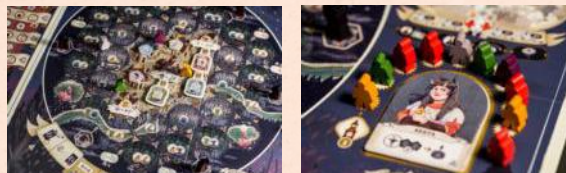
## ŻELAZNE DREWNO

Gra Ironwood już niedługo będzie dostępna po polsku! To asymetryczna, **taktyczna gra karciana** dla 1-2 graczy, w której dwie frakcje walczą o kontrolę nad tajemniczymi Kryształami Larimoru. Stałowi osadnicy z gór wykorzystują je do zasilania swoich potężnych machin, podczas gdy leśni wojownicy używają ich magii, by przywołać pradawnego Strażnika. Każda frakcja ma unikalne mechaniki i cele, co zapewnia dynamiczną i różnorodną rozgrywkę.



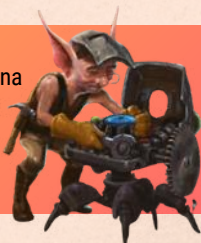
## SEPTIMA

Septima to planszowy **symulator czarownic** i ich wiedzmięgo rzemiosła ze stajni Mindclash Games. Pokieruj zgromadzeniem wiedzmi i zostań nową Septimą - pierwszą wśród wiedzmi - w tej rywalizacyjnej, pełnej interakcji grze planszowej! Przed tobą wyzwanie, na które składa się zbieranie składników, warzenie eliksirów, pomoc mieszkańcom, rzucanie uroków i ratowanie sióstr i braci. Lecz strzeż się! Magia, nawet użyta w dobrej wierze, przyciąga złowrogich inkwizytorów.



Kolejny krok do ukazania się w sprzedaży robi gra Zombicide: Paryż. Portal Games właśnie przygotowuje premierę planszówki w której celem jest wykonanie jednego z 25 dostępnych scenariuszy. Tworzymy drużynę, **masakrujemy zombie**, próbujemy przeżyć, a łatwo nie jest szczególnie w fazie nocy.

**Too Many Bones dodatki** – rozpoczyna się transport nakładu rozszerzeń Czas Tyranii, Tink i Ally Pack.



## SPIRIT ISLAND

Spirit Island to złożona, **kooperacyjna** gra, w której gracze wcielają się w duchy o unikalnych mocach. Używają kart mocy, planując szybkie lub wolne efekty, by powstrzymać najeźdźców, którzy eksplorują, budują i niszczą ziemię. Duchy rosną w siłę, zdobywając nowe umiejętności, podczas gdy najeźdźcy nasilają kolonizację. Można wygrać, odstraszać je lub niszczyć, ale porażka nadejdzie, jeśli duchy upadną lub wyspę pochłonie spustoszenie. Różni przeciwnicy zapewniają unikalne wyzwania i urozmaicenie rozgrywki.



# Foxpaw: Magia, Strategia i Kontrowersje

Nowa Gra od Godot Games pod Lupą

Foxpaw to najświeższa propozycja od Godot Games, która w mgnieniu oka wywołała burzę emocji wśród miłośników planszówek. Gra opiera się na mechanice wysyłania robotników i dylemacie więźnia, gdzie od 1 do 4 graczy wciela się w uczniów magicznej szkoły, rywalizujących ze sobą o miano najlepszego domu przez pięć szkolnych lat. Już na pierwszy rzut oka można zauważyć, że gra czerpie inspirację z klasyków gatunku. Nie brakuje tu też świeżych pomysłów np. interaktywne wykorzystanie prawdziwych różdżek. Komponenty gry, w tym kolorowe figurki zwierząt, karty oraz magiczne rekwizyty, nadają całości niezwykle klimat.

Foxpaw kusi graczy bogactwem komponentów. Zestaw robi wrażenie i jeśli ktoś jest fanem Harego Pottera, na pewno nie przejdzie obojętnie obok tej gry. Mechanika worker placement jest tu wykorzystywana w pełni, oferując różnorodne decyzje i akcje strategiczne, ale również elementy dedukcji, które wcześniej były mocną stroną Godot Games. Osobiście uważam, że gra jest bardzo ciekawą mieszanką klasyki gatunku z nowoczesnymi rozwiązaniami, co sprawia, że w połączeniu z klimatem może przynieść wiele frajdy z gry. **Czy rzucenie zaklęcia z różdżką w dłoni po wygranej partii nie byłoby świetnym uczuciem?**

Finansowanie Foxpaw na platformie crowdfundingowej to prawdziwy hit – gra zebrała ponad 300 000 euro, co świadczy o sporym zainteresowaniu i zaufaniu społeczności. Jednakże sukces finansowy tej produkcji nie przeszedł bez kontrowersji. Gracze i entuzjaści planszówek wyrażają swoje niezadowolenie, zarzucając twórcom wykorzystywanie grafik generowanych przez sztuczną inteligencję. **Srednia ocena w serwisie BoardGameGeek wynosi zaledwie 3.4**, co w przypadku tej inwestycji jest wynikiem, którego nikt by się nie spodziewał. Krytycy podkreślają, że użycie AI w oparciu wizualnej jest nieautentyczne i obniża wartość artystyczną całej produkcji. Trwa prawdziwy bojkot.

**Bogactwo komponentów – kolorowe figurki zwierząt, karty i magiczne rekwizyty – tworzy niesamowity klimat gry.**

Dodatkowo wiele głosów krytycznych skierowano ku ustawieniu progu zbiórki na zaledwie 9 500 euro (kwota, która pozwoliła osiągnąć cel w zaledwie osiem minut). Czy celowo postawiono niski próg, aby wzbudzić większe zainteresowanie i zyskać większy zasięg? Co gorsza, **twórcy niejednokrotnie byli oskarżani o kasowanie negatywnych komentarzy i tworzenie fałszywych kont, które wychwalały grę.** Taka strategia marketingowa – choć może krótkoterminowo korzystna – odbija się negatywnie na wizerunku całej produkcji. Osobiście uważam, że autentyczność oraz szczerłość jest kluczem do sukcesu w świecie planszówek, a manipulacja opinią graczy tylko pogłębia rozczarowanie i nieufność w stosunku do marki.

Całość sprawia wrażenie, dwóch warstw. Pierwsza ma twarz sukcesu, bogata w komponenty i klimat gra z gigantyczną sumą zebranych pieniędzy na koncie. Druga twarz to zarzut napompowanego balonika z pójściem na łatwiznę z AI. A przecież gra planszowa ma zjednoczyć graczy i dostarczać same pozytywne emocje. **Czy grafiki sztucznie generowane powinny być piętnowane?** Moim zdaniem nie. Mimo wszystko warto śledzić dalszy rozwój Foxpaw – nie tylko ze względu na kontrowersje, ale też potencjał, jaki niesie ze sobą ta nietuzinkowa produkcja.

**Korzystanie z grafik generowanych przez sztuczną inteligencję budzi kontrowersje i wywołuje spore niezadowolenie graczy.**

**Inspiracje** klasykami gatunku mieszają się tu z nowatorskimi pomysłami, na przykład interaktywnym użyciem prawdziwych różdżek.



# Everdell

## Idealny start w świat gier planszowych

**Pamiętam ten dzień doskonale. Wśród stosu kolorowych komponentów w pudełku, między planszą, surowcami i znacznikami, moją uwagę przyciągnęło jedno – ozdobione pięknymi ilustracjami karty. Nie znałem jeszcze wtedy tej gry, ale wystarczyło jedno spojrzenie, by poczuć, że to coś wyjątkowego.**

Nie byłem jeszcze wtedy zapalonym graczem – raczej kimś, kto dopiero odkrywał, że planszówki to coś więcej niż Monopoly czy Scrabble. Jednak Everdell okazało się czymś więcej niż tylko kolejną grą – stało się iskrą, która zapaliła moją pasję do nowoczesnych planszówek (a muszę wspomnieć, że było to dopiero 3 miesiące temu). Od pierwszej partii zachwycała mnie nie tylko bajeczna oprawa wizualna, ale i planowanie, które płynnie łączyły strategię z narracyjną głębią.

Everdell to piękna, strategiczna gra planszowa, która łączy w sobie elementy Card Drafting, Hand Management, Set Collection oraz Worker Placement. Oczywiście, moje pierwsze wrażenia nie były tylko wynikiem pięknej oprawy graficznej – choć te ilustracje są naprawdę oszałamiające. Każdy detal, od misternie zdobionych kart po solidnie wykonane komponenty, świadczy o ogromnym zaangażowaniu twórców. Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, jak to jest wejść do baśniowego lasu, w którym każdy zakamarek tętni życiem, a każda postać ma swoją unikalną historię? Ja zdecydowanie tak.

Przyznam szczerze, że nie mogłem się powstrzymać, by nie zauważyć, jak często towarzyszy mi myśl, że ta gra

mogłaby odmienić podejście do planszówek wielu niedzielnych graczy. Mimo drobnych niedociągnięć, które z pewnością znajdą swoich krytyków, jestem przekonany, że Everdell to tytuł, który trzeba znać. Nie tylko dlatego, że tysiące graczy na całym świecie już grało, ale również dlatego, że sama gra jest po prostu przyjemna.

### Podstawowe mechaniki – czyli jak nie zgubić się w lesie

Omawiana planszówka to połączenie kilku sprawdzonych mechanik: dobierania kart, zarządzania ręką, zbierania zestawów i rozmieszczania robotników. Każdy gracz zaczyna z dwoma pracownikami (żółwiem, jeżem, myszą lub wiewiórką) i musi ich wysłać na planszę, by zbierać zasoby: drewno, kamień, żywicę i jagody. Oczywiście, te surowce nie służą do dekorowania nor i budowania zapasów na zimę – to waluta, którą wykorzystujemy do zagrywania kart. A karty to klucz do zwycięstwa.

W Everdell mamy dwa rodzaje kart: budowle i stworzenia. Każdy gracz buduje swoje własne miasto które może pomieścić maksymalnie 15 kart. To ni- by sporo, ale zanim się obejrzy, przestrzeń zacznie się kończyć, a ty będziesz żałować każdej nietrafionej

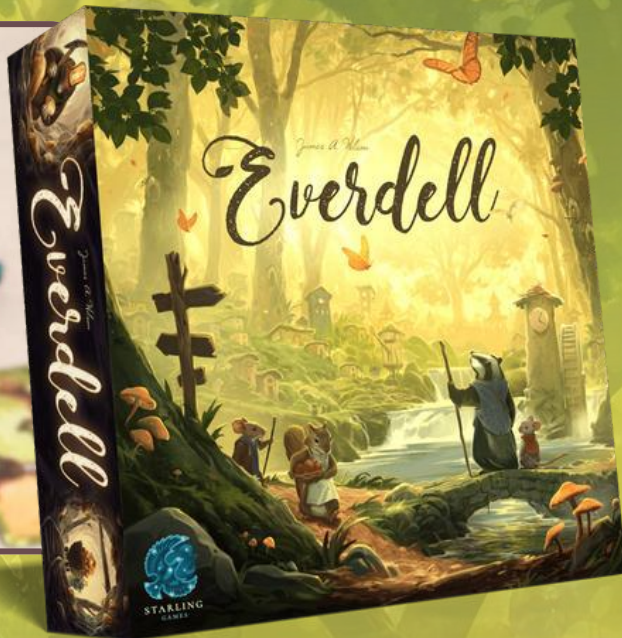
Czy kiedykolwiek marzyłeś o stworzeniu własnego, tętniącego życiem miasteczka w sercu lasu? W tym świecie każde zwierzę odgrywa swoją unikalną rolę. Zmieniające się pory roku wpływają na rozwój twojej społeczności. Ta gra może stać się dla Ciebie równie magicznym doświadczeniem, jak była dla mnie.



Gra posiada wiele elementów bardzo spójnych ze sobą. Całość wygląda bardzo ładnie na stole.



Karty posiadają klimatyczne ilustracje aż miło trzymać się je w dłoni



decyzji. Każda karta daje punkty zwycięstwa i często zapewnia dodatkowe korzyści, np. obniżenie kosztów, możliwość darmowego zagrania innej karty czy stały dopływ zasobów w kolejnych turach.

Najciekawsze jest to, że budynki i postacie łączą się w synergiczne pary. Jeśli wybudujesz np. szkołę, możesz do niej „wprowadzić” nauczyciela bez

system dobierania i odrzucania kart oraz możliwość korzystania z odkrytych kart na łącze sprawiają, że gracze nie są całkowicie zdani na los.

Jeśli więc ktoś lubi gry, w których wszystko można perfekcyjnie zaplanować – może poczuć się nieco sfrustrowany. Ale z drugiej strony, umiejętność adaptacji do zmieniających się warunków to klucz do suk-

## Budynki i postacie łączą się w synergiczne pary, co pozwala na głębsze planowanie.

dotkowego kosztu. I tu zaczyna się prawdziwa zabawa – optymalizacja, planowanie i próba wyciśnięcia z każdej karty jak najwięcej.

Tury w Everdell są bardzo proste w założeniu: gracz może wykonać jedną z trzech akcji:

- Wysłać pracownika – czyli umieścić jeden ze swoich pionków na planszy, by zbierać zasoby lub skorzystać z akcji specjalnych.
- Zagrać kartę – czyli wybudować nowy budynek lub dodać postać do swojego miasta.
- Przejść do kolejnej pory roku – gdy skończą się możliwości działania, gracz odzyskuje pracowników i odblokowuje nowe akcje.

Brzmi prosto? W teorii – tak. W praktyce? Każdy ruch to walka z własnym sumieniem. Zagrywać kartę teraz, czy poczekać na lepszą okazję? Wysłać pracownika po zasoby, czy może zaklepać sobie wydarzenie? Kupić sąd, bo może wpadnie sędzia, czy jednak postawić na coś pewniejszego? Każda decyzja ma znaczenie i prowadzi do nieuniknionej konkluzji: dlaczego nie przewidziałem tego trzy tury wcześniej?!

Everdell to gra strategiczna, ale nie da się ukryć, że losowość odgrywa pewną rolę. Karty dobierane z talii mogą czasem mocno pokrzyżować plany lub wręcz przeciwnie – podsunąć idealne rozwiązanie jak na tacy. Na szczęście

cesu. W końcu w lesie nie zawsze dostaniesz dokładnie to, czego chcesz – czasem trzeba improwizować.

Everdell to jedna z tych gier, w których można wygrać na kilka różnych sposobów, a każda partia potrafi wyglądać zupełnie inaczej. Można skupić się na tanich budynkach i korzystać z darmowych stworzeń, można polować na wydarzenia, można też iść w kosztowne, ale niezwykle dochodowe karty pomysłowości. I choć teoretycznie wszystkie strategie są skuteczne, to przy stole bywa różnie – zwłaszcza gdy przeciwnik podkrada ci wymarzoną kartę w ostatnim momencie.

**To jedyny minus wykonania. Z drzewem trzeba obchodzić się wyjątkowo delikatnie.**



### Tempo rozgrywki – sprint czy szachowa partia?

Zmienne sytuacje, improwizacja i knucie strategii wymagają czasu. Wtedy pojawia się ten moment zawieszania – patrzę na swoje miasto, patrzę na planszę, znowu na miasto... A co jeśli pójdę w zupełnie inną stronę? I tak oto mija kilka minut, podczas których moi współgracze zaczynają nerwowo stuknąć w stół.

Nie będę ukrywać – jestem typem gracza, który lubi optymalizować do granic możliwości. Każdy ruch analizuję pod kątem potencjalnych zysków, a gdy nagle pojawia się lepsza opcja, zamiast cieszyć się z niespodziewanego szczęścia... panikuję. Bo przecież miałem plan. Ale wiecie co? To właśnie ta nieprzewidywalność sprawia, że Everdell nigdy mi się nie nudzi.

To, co zasługuje na pochwałę, to fakt, że Everdell w żaden sposób nie wymusza określonego stylu gry. Można podejść do niej lekko i czerpać przyjemność z samego budowania osady, można też analizować każdy detal i maksymalizować punkty. Oba podejścia działają i dają satysfakcję.

Z anomalii które zdarzyły mi się podczas rozgrywki były: osiągnięcie limitu 15 kart będąc jeszcze przed jesienią, posiadanie 18 kart na koniec rozgrywki (Wędrowiec daje taką możliwość) i zawrotne 86 punktów którymi wygrałem rozgrywkę dla 2 graczy.

Gra w rzeczywistości to wyścig o zasoby, sprytnie zarządzanie kartami i strategiczne planowanie, które potrafi solidnie rozgrać szare komórki. W Everdell rządzi solidna mechanika i dobrze wyważona interakcja między graczami.



Robotnicy zbierają zasoby takie jak jagody, kamienie, żywice i drewno.



## Regrywalność i interakcja – jak długo Everdell się nie znudzi?

Czy Everdell jest regrywalne? Zdecydowanie tak. Połączenie worker placementu, dociągu kart i zmieniającej się puli dostępnych budynków sprawia, że żadna partia nie wygląda tak samo. Niektóre karty potrafią wręcz przewrócić wszystko do góry nogami – weźmy chociażby takiego Grabarza, który pozwala wymienić połowę kart dostępnych na łące. Pamiętam moment, kiedy perfekcyjnie przygotowałem się do rozegrania kilku świetnych kart... tylko

potężne karty w ostatnim sezonie i robił ogromny skok punktowy. Zwroty akcji są możliwe – i to sprawia, że gra pozostaje emocjonująca do samego końca.

Wstępnie podsumowując – Everdell to gra, w której satysfakcja płynie zarówno z optymalizacji ruchów, jak i dynamicznej rozgrywki. Każdy znajdzie tu coś dla siebie: fani planowania, miłośnicy rywalizacji i ci, którzy po prostu chcą pobawić się w budowanie uroczego leśnego miasteczka. Tylko uważa – jeśli lubicie analizować każdy

co sprawia, że nie nudzi się zbyt szybko. Ma jednak swoje drobne wady – downtime w większym składzie i losowość kart mogą czasem frustrować, ale mimo to jest to tytuł, który warto mieć w kolekcji.

### Komu polecam Everdell?

Nie boję się tego napisać: Everdell to jedna z najlepszych gier dla osób, które chcą wejść głębiej w świat nowoczesnych planszówek. Jeśli do tej pory Monopoly było waszymi największymi planszówkowymi przygodami, to Everdell jest jak port lotniczy do innego, bardziej fascynującego świata. Mechaniki są przystępne, a jednocześnie dają mnóstwo możliwości, więc to doskonała trampolina do bardziej złożonych tytułów.

Oczywiście, Everdell nie jest grą idealną dla każdego. Jeśli lubisz szybkie, lekkie gry, które można rozłożyć i zagrać w 20 minut, to lepiej poszukać czegoś innego. Ale jeśli masz odrobinę cierpliwości i ochotę na coś, co pozwala rozwinąć skrzydła strategicznego myślenia, to zdecydowanie warto spróbować.

Gra jest świetnym wyborem dla par, które lubią planszówki – dwuosobowe rozgrywki są bardzo satysfakcjonujące (tak jest u mnie). Dobrze sprawdzi

# Dzięki regrywalności każda partia Everdell jest inna, co sprawia, że chce się do niej wracać.

Tempo gry jest bardzo elastyczne, wszystko zależy od graczy. Są partie, w których wszyscy podejmują szybkie decyzje i tury płyną dynamicznie. Są też takie, gdzie każdy ruch wymaga głębokiej analizy, a ktoś (czyli ja) zaczyna przypominać starego mędrca debatującego nad sensem życia.

po to, by przeciwnik wymienił je jednym ruchem. Czy byłem wściekły?

Oczywiście. Czy chciałem natychmiast rewanżu? Jak najbardziej.

Everdell nie jest grą agresywną, ale ma w sobie elementy interakcji, które mogą zirytować. Czasem ktoś zajmuje kluczowe miejsce na planszy, czasem zgarnie kartę, którą planowałeś od kilku tur. Ale co ważne – nie ma tu wielu mechanizmów typowego „psucia” innym gry, wszystko dzieje się w granicach zdrowej rywalizacji.

### Efekt kuli śnieżnej – czy lider jest nie do dogonienia?

Czasami w grach planszowych zdarza się, że jeśli ktoś wypracuje sobie przewagę na początku, to trudno go później dogonić. W Everdell nie jest to tak oczywiste – dobry początek może pomóc, ale wiele zależy od dalszych decyzji i dostępnych kart. Bywały partie, w których lider nagle wpadał w stagnację, a ktoś z końca stawki dokładał

ruch, przygotujcie się na dłuższe chwile zadumy. Wasi współgracze mogą w tym czasie zaparzyć herbatę... i zdążyć ją wypić.

### Mocne i słabe strony gry – co mi się podoba, a co bym zmienił?

Everdell to wyjątkowa gra planszowa, która łączy piękną oprawę wizualną z głęboką, satysfakcjonującą mechaniką. Oferuje dużą swobodę w budowaniu strategii, a każda partia jest inna,



### PLUSY

- + **Piękna oprawa graficzna** – ilustracje i jakość komponentów są na najwyższym poziomie, co buduje niesamowity klimat.
- + **Wysoka regrywalność** – losowy dociąg kart i różne strategie sprawiają, że każda partia wygląda inaczej.
- + **Elastyczność strategii** – można wygrać na różne sposoby, dostosowując styl gry do sytuacji. Głębia strategiczna rozgrywki.
- + **Interakcja bez agresji** – można wpływać na decyzje innych, ale nie ma typowego „psucia” gry.

### MINUSY

- **Downtime w większym składzie** – gracze lubiący analizować każdy ruch mogą mocno wydłużyć rozgrywkę.
- **Kartonowe Wieczne Drzewo jest mało praktyczne** – wygląda świetnie, ale do leżących na nim kart wydarzeń specjalnych trzeba wstawać i nachylać się by sprawdzić co jest na nich napisane.
- **Może być trudna dla początkujących** – szczególnie przy pierwszych rozgrywkach, gdy nie zna się kart.



się też w gronie znajomych lub rodziny, pod warunkiem że wszyscy przy stole mają podobne tempo myślenia. Jeśli natomiast jesteś weteranem gier euro i szukasz czegoś wybitnie wymagającego, to Everdell może być dla ciebie trochę zbyt „lekkie” – ale jako relaksująca odskocznia w pięknej oprawie sprawdzi się świetnie.

Dodatki wnoszą nowe zasoby i karty, które wzbogacają dynamikę rozgrywki.

**Dodatki**

Na rynku znajdziemy kilka rozszerzeń, które zdecydowanie potrafią wzbogacić doświadczenie i dają grze nowe życie. Mamy tu Zimowy Szczyt, Perłowy Potok, Stację Nowoliść,

Mgielny Las i Święto Lata. Ja osobiście mam ochotę wypróbować Perłowy Potok, bo jestem ciekaw, jak nowe zasoby i karty wpłyną na dynamikę rozgrywki. Dodatek zawiera planszę, którą dostawia się do podstawowej wersji gry. Dostajemy również nowe karty (pisałem już, że zachwyam się tymi kartami?)

Warto też wspomnieć o nadchodzącej grze Silverfrost. Choć to samodzielna produkcja, ma być swego rodzaju rozwinięciem Everdell. Oczekuje się, że będzie łączył znane z Everdell mechaniki z nowymi pomysłami, co zapowiada coś naprawdę ekscytującego.

*Pod liściastym baldachimem Wiecznego Drzewa w Everdell robotnikami kierował: PIONEK MISTRZA*



**OCENA:**

- **Wykonanie: 9,5/10** – bajeczna oprawa, cudowne komponenty, aż chce się grać.
- **Mechanika: 9/10** – dobrze dobrana, jest co robić w czasie rozgrywki.
- **Czas rozgrywki: 8/10** – bywa płynna, ale downtime przy większej liczbie graczy może być uciążliwy.
- **Regrywalność: 9,5/10** – zmienność strategii, losowość i różne sposoby na wygraną sprawiają, że Everdell nie nudzi się szybko.
- **Satisfakcja z gry: 10/10** – budowanie własnego miasteczka jest satysfakcjonujące, a każda partia daje inną historię.

◆ **Końcowa ocena: 9,2/10**



**Dodatek Perłowy Potok to dostawka do planszy, nowe zasoby, karty i wiele innych rzeczy.**

# Silverfrost

Odgarnij  
śnieg, rozpal ognisko:  
Nowa odsłona Everdell



Silverfrost to oddzielna odsłona znanego uniwersum Everdell, która przenosi graczy do północnej części krainy, gdzie zima rządzi niepodzielnie, a śnieg zalega niemal na każdym zakątku. Już na pierwszy rzut oka widać, że twórcy postanowili zanurzyć nas w klimacie, w którym **zima nie jest jedynie tłem, lecz aktywnym elementem rozgrywki**. Atmosfera gry przypomina spacer po zaklętym zimowym lesie – każdy krok, każdy ruch niesie ze sobą uczucie zarówno magii, jak i wyzwania, które kryje się pod grubą warstwą śniegu. Podobnie jak w innych tytułach Everdell, gracze mogą cieszyć się klasycznymi akcjami, takimi jak wysyłanie robotników, zagrywanie kart czy przygotowywanie się do zmieniających się pór roku, co pozwala poczuć znajomy rytm, ale z zupełnie nowym, mroźnym twistem.

Podstawowe mechaniki Silverfrost opierają się na znanych nam z innych gier Everdell formułach. Tym razem jednak **gra wprowadza intrygujący motyw odgarniania śniegu z elementów miasta oraz wykorzystywania ognia**, co nadaje rozgrywce nieco nieoczekiwany charakter. Nowe karty z unikalnymi zdolnościami wzbogacają nasze możliwości strategiczne, a każdy kolejny ruch przypomina o konieczności adaptacji do trudnych warunków zimowej krainy. W końcu, nawiązując do powiedzenia – nie wystarczy tylko wiedzieć, gdzie stawiać kroki, trzeba też umieć usunąć przeszkody na drodze do zwycięstwa. Klasyczna formuła gry spotyka się z elementami, które przypominają o codziennym walce z żywiołem, jakim jest zima.

Przebieg rozgrywki w Silverfrost pozostaje wierny tradycji – gracz, który z powodzeniem przejdzie przez wszystkie pory roku, wysyłając swoich robotników na każde możliwe zadanie, zwycięża, zdobywając największą liczbę punktów. Tym niemniej, nowością, która wyróżnia tę odsłonę, jest **rozpalanie ognisk**. Akcja ta nie tylko symbolicznie ogrzewa obywateli budowanego miasta, ale także wpływa na realizację specjalnych zadań dla gildii strażników. Ten element gry dodaje nową warstwę strategiczną, która zmusza do myślenia: kiedy i gdzie rozpalic ognisko, aby maksymalnie wykorzystać jego potencjał? To jak balansowanie na cienkiej linii między planowaniem a nagłą improwizacją, co sprawia, że każda rozgrywka nabiera wyjątkowego smaku i dynamiki.

Silverfrost to połączenie tradycji z nowoczesnym podejściem do mechaniki – z jednej strony zachowujemy znane akcje, a z drugiej wprowadzamy świeże rozwiązania, takie jak wspomniane odgarnianie śniegu i rozpalanie ognisk. Czy nie brzmi to jak idealna mieszanka dla miłośników uniwersum Everdell? Ja takim jestem i mówię: TAK.



Dla najbardziej wymagających fanów przygotowano wersję kolekcjonerską. Dostępna jest przestrzenna plansza górską i piece, surowce przedstawione jako elementy nietekturowe oraz metalowe żetony punktów.

Oprawa graficzna stoi na najwyższym poziomie, doskonale utrzymując klimat Everdell, a jednocześnie wprowadzając unikalny, akcent, który przyciąga wzrok i zachęca do głębszego zanurzenia się w świat gry.



# BLACK ROSE WARS: DUEL VOID

Black Rose Wars to seria gier ciesząca się niemal niesłabnącą popularnością. Twórcy gry oraz oryginalny wydawca doskonale zdają sobie z tego sprawę, więc nie powinno dziwić, że co jakiś czas otrzymujemy nowe tytuły z tego uniwersum. Niedawno na polskim rynku, nakładem wydawnictwa Czacha Games, pojawiła się najnowsza propozycja – Black Rose Wars Duel Void. Czy kolejny produkt z tej serii był potrzebny? Zapraszam do recenzji.

## Czym jest Duel?

Void to już druga odsłona dwuosobowego Duela (po wcześniej wydanym LEX). Wersje Duel to mocno uproszczone propozycje, charakteryzujące się szybszym przygotowaniem do gry i samą rozgrywką, a także mniejszą głębią strategiczną. Śmiało można ten produkt nazwać wersją demo Black Rose Wars. W grze znajduje się tylko jedna talia kart szkoły magii (w klasycznym BRW dostępnych jest ich aż sześć). Powoduje to, że gra jest mniej strategiczna i brakuje w niej radości z odnajdywania synergii między poszczególnymi szkołami magii. „Duży” Black Rose Wars nie należy do najłatwiejszych gier, a tłumaczenie zasad nowym graczom potrafi być nie lada wyzwaniem. Właśnie tutaj świetnie sprawdzi się Duel. To doskonała pozycja jako entry level do poznania świata przedstawionego oraz podstawowych mechanik gry. Jeśli się spodoba, można wejść w to uniwersum „na pełnej”. Co istotne – wszystkie elementy z gier Duel Lex i Void można wykorzystać w klasycznym BRW, więc można to traktować również jako dodatek do pierwowzoru.

## Co znajdziemy w środku?

W pudełku znajdziemy planszki i figurki dwóch magów (Alice i Alhazred) z kartami zaklęć osobistych, trzy figurki ewokacji (Dagon), talię szkoły magii Void, siedem kafelków pomieszczeń, kartę wydarzeń i zadań oraz wszelkiego rodzaju znaczniki, kosteczki i papierologię. Wszystko mieści się w dosyć cienkim pudełku, a za porządek odpowiada zmyślnie przygotowana wypraska. Dzięki temu przygotowanie do gry jest ekspresowe. Jakość elementów, jak to w grach wydawnictwa Ludus Magnus Studio, stoi na bardzo wysokim poziomie. Figurki są bardzo szczegółowe i dosyć ciężkie. Myślę, że powinny zadowolić każdego miłośnika plastiku i konesera malowania figurek.





## Wprowadzenie fabularne

Malta – 1523 AD

Templariusze właśnie wycofali się z Rodos, swojej twierdzy na Morzu Śródziemnym, by szukać pomocy na europejskich dworach. Tymczasem na środku morza leży sennie Malta, zamieszkała przez kilka osób, które żyją głównie z rybołówstwa. To jednak w samym sercu Malty kryje się tajemnica, której niektórzy mieszkańcy wyspy gorliwie strzegą. Jest to starożytna budowla, która żyje w symbiozie z pływami morskimi, pojawiając się i znikając wraz z cyklem faz księżyca. Z powodu tej osobliwości Czarna Róża pragnie ją zdobyć, ale na razie czuwają nad nią inne siły.

Alice przybyła z Mediolanu wraz ze swoim mrocznym pasażerem, wysłana przez Czarną Różę, aby wykraść sekrety budowli. Na miejscu czeka na nią Alhazred, starożytny strażnik, pisarz i odkrywca, który stał się nieśmiertelny dzięki swojemu szaleństwu i swoistemu zespoleniu z tym miejscem.

## Jak się w to gra?

W trakcie rozgrywki będziemy walczyć z magiem przeciwnika, zdobywać trofea i starać się zdobyć kontrolę nad odbudowanymi pomieszczeniami na planszy. W swojej turze dobieramy nowe karty z biblioteki, a następnie programujemy swoje zaklęcia. Tak samo jak w klasycznym BRW, mamy do dyspozycji cztery sloty na karty zaklęć. Odpowiednie umieszczenie zaklęć to klucz do zwycięstwa. Musimy przewidzieć akcje przeciwnika oraz starać się wykonać zadania, które dają nam sporą liczbę punktów. Gdy już przypiszemy wszystkie zaklęcia, przechodzimy do fazy akcji. W niej naprzemiennie wykonujemy po dwie akcje. W swojej turze możemy rzucić przygotowane wcześniej zaklęcie, poruszyć się do innego pomieszczenia i aktywować jego akcję, dokonać ataku wręcz na maga lub ewokację przeciwnika, lub aktywować swoją ewokację. Kolejną fazą jest faza ewokacji, w której aktywują się wszystkie aktywne ewokacje. Te ruszają się pod nasze polecenie, chodząc po planszy i atakując figurki innego gracza. Jeśli wszyscy gracze wykonają wszystkie akcje, należy sprawdzić, czy któreś z pomieszczeń nie zostało odbudowane. Jeśli tak, sprawdzamy, który gracz zdobył w nim przewagę, i na tej podstawie przyznajemy punkty zwycięstwa. Cała rozgrywka trwa 4 tury. Po rozegraniu ostatniej przystępujemy do punktacji końcowej. Zwycięży ten z graczy, który zdobędzie najwięcej punktów.

## To mi się podoba!

Jest to jedna z tych gier, którą można dosyć szybko wytlumaczyć, a rozgrywka w porywach potrwa maksymalnie godzinę. Można więc ją potraktować nawet jako przerywnik między cięższymi tytułami. Podoba mi się, że nie jest w nią tak łatwo wygrać.

Pokonanie swojego przeciwnika może okazać się niewystarczające. Wszak walczymy tutaj z przeciwnikiem i Czarną Różą. Jeśli nie skupimy się na wykonywaniu zadań – na koniec gry może to się na nas zemścić. Wtedy za niewykonane zadania punktuje Róża, i muszę Wam powiedzieć, że przynajmniej dwa razy miałem sytuację, gdy już świętowałem zwycięstwo, po czym ostatecznie przegrywałem „z grą” jednym czy dwoma punktami. Ta gra daje dużo radości. Wyzerowanie licznika życia przeciwnika smakuje doskonale, zdobywanie przewag w pomieszczeniach oraz usuwanie kostek przeciwnika i Czarnej Róży jest niezwykle satysfakcjonujące. Na ogromny plus zasługuje też cena gry. SCD ustalone na 199 zł to bardzo dobra cena w stosunku do jakości produktu oraz ilości frajdy z rozgrywki.

Kolejnym aspektem, który warto docenić, są wycięcia na kostki umieszczone bezpośrednio na planszy. Dzięki temu cała gra jest bardzo kompaktowa i nie wymaga przesadnie dużej przestrzeni na stole. Pięknie też prezentuje się sama plansza. Miejscami jest matowa, miejscami lakierowana. Wygląda i sprawia wrażenie „premium”. To, co wyróżnia też gry z rodziny BRW, to dwustronne karty czarów. Zwiększa to poziom kombinowania i sprawia, że każda rozgrywka może być rozegrana w inny sposób.

## To wyszło trochę gorzej!

Ten zarzut mam do każdej gry ze świata Black Rose Wars. Chodzi o asymetrię, a w zasadzie jej brak. Różnice między postaciami są znikome. Różnią się one wyłącznie liczbą zdrowia i maksymalną liczbą kart, jakie gracz może posiadać na ręce. Co prawda każdy z magów posiada swoje dedykowane karty czarów, ale jest ich zaledwie 3, co w zalewie posiadanych kart w trakcie gry nie robi tak znaczącej różnicy. Inna sprawa, że indywidualne czary postaci z Duel Void są mocno przeciętne i w zasadzie rzadko kiedy chciałem z nich korzystać. Zdecydowanie ciekawsze są ogólnodostępne czary z talii Void. Nie jestem też fanem tego, że w grze dostępna jest wyłącznie jedna szkoła magii. W mojej opinii obdzierza to grę z najważniejszego aspektu – szukania zależności i synergii między kartami. Choć muszę przyznać, że dla mniej zaawansowanych graczy, dopiero rozpoczyna-

jących przygodę z tym tytułem, będzie to sporym ułatwieniem. Ja jednak od taktycznej gry pojedynkowej oczekuję odrobinę więcej. Sam też kilka razy wprowadziłem swój home rule i dodałem dwie dodatkowe talie kart. Planuję dalej testować ten wariant, żeby poznać, jakie szkoły najlepiej pasują do Voida. Delikatnie nieczytelna jest też instrukcja. Mam wrażenie, że ktoś, kto będzie grał po raz pierwszy w BRW, może mieć trochę problemów ze zrozumieniem tego, co autor miał na myśli. Szczególnie, że kilka przykładów w instrukcji jest nieprecyzyjnych. Podobne odczucia miałem, gdy po raz pierwszy podchodziłem do Black Rose Wars kilka lat temu.

## Podsumowanie

Tutaj będzie krótko i zwięźle. W mojej opinii warto zainteresować się tym tytułem. Niezależnie, czy będzie to Twój pierwszy kontakt ze światem BRW, czy na pierwowzorce spędziłeś wiele godzin. Dla nowicjuszy będzie to doskonały pomysł na naukę zasad i płynne przejście do Black Rose Wars: Odrodzenie. Jeśli jednak masz w kolekcji swój egzemplarz Odrodzenia, Void dołoży Ci kolejną szkołę magii, postacie oraz kafelki pomieszczeń, z których skorzystacie w swoich epickich pojedynkach.

Paweł Podgórski



# FEST SEASON



## FESTIWAL MUZYCZNY NA PLANSZY

### - GRALIŚMY W PROTOTYP FEST SEASON

Muzyka to od wielu lat moja największa pasja. Od dawna obserwuję branżę w Polsce i za granicą. Piszę i dyskutuję o niej z dziennikarzami, artystami i organizatorami imprez. Nie może więc dziwić fakt, że jak tylko zobaczyłem zapowiedź gry planszowej Fest Season, od razu napisałem do wydawcy z prośbą o udostępnienie prototypu. Dostałem zielone światło i cierpliwie oczekiwałem na przesyłkę. Gra przyszła do mnie ostatniego dnia trwania kampanii na Kickstarterze, a w chwili, gdy czytacie ten tekst, grę można zakupić w przedsprzedaży. Jak to z prototypami bywa, czasu na ogranie było bardzo niewiele, więc nie jestem w stanie przedstawić Wam pełnej recenzji. Potraktujcie ten tekst jak moje pierwsze wrażenia.

Fest Season to pierwsza gra wydawnictwa Green Astra Games. Jej autorem jest Luis Villegas, a za oprawę graficzną odpowiedzialny jest Asa Recinos. Fest Season to ekonomiczna, pełna klimatu gra euro. Naszym celem jest zostanie najbardziej uznanym organizatorem festiwali muzycznych. Podczas gry będziemy podejmować działania, aby zarabiać pieniądze, zwiększać frekwencję, zatrudniać zespoły i realizować projekty.

#### Jak w to się gra?

W swojej turze wybieramy jeden z trzech suwaków i wykonujemy akcję do niego przypisaną. Jeśli suwak wskazuje jakiś bonus, natychmiast go otrzymujemy. Zazwyczaj przyniesie nam to dodatkowe pieniądze, czasem dodatkową akcję, a czasem pozwoli na przejście do fazy dochodu. Każda strefa ma dwie opcje wyboru akcji. Pierwsza działa wyłącznie na aktywnego gracza, jednak w przypadku wybrania tej drugiej – profity czerpie

czerpie zarówno aktywny gracz, jak i pozostali uczestnicy zabawy. Muszę przyznać, że podoba mi się zamysł. Powoduje on, że w grze raczej nie ma downtime'u i zmusza graczy do obserwowania i analizowania ruchów przeciwnika. Zły wybór akcji może nam więcej popsuć, niż przynieść korzyści. Za każdym razem, gdy suwak dojdzie na sam szczyt, wykonujemy akcję odświeżania i podnosimy główny suwak o jedno „oczko” do góry. Jeśli dojdzie on do ostatniego pola – odpalamy koniec gry.

#### Główne akcje w grze

W trakcie gry możemy m.in. wybudować konstrukcję, opłacając jej koszt. Mogą to być sceny oraz udoskonolenia, takie jak m.in. toalety, budki z jedzeniem i picciem czy „strefy relaksu”. Kupione konstrukcje w formie heksów układamy na naszą planszatkę terenu festiwalu. Działa to bardzo podobnie jak np. w Ark Nova. Zakrywając jakąś ikonę na mapie,



otrzymujemy wskazany bonus, a wiele z konstrukcji ma konkretne wymagania – konieczność sąsiedowania z konkretnym kafelkiem, wskazaną ilość konkretnych udogodnień na mapie. Wybudowana konstrukcja zapewni nam dodatkowe bonusy, takie jak przychód pieniędzy w fazie dochodu, awans na torze komfortu festiwalu czy punkty zwycięstwa na koniec gry.





Czym byłby festiwal bez gwiazd muzycznych? To jeden z głównych aspektów gry i nośnik bardzo dużej ilości punktów. Na planszy mamy wyłożone kafelki zespołów. Każdy z nich przypisany jest do jakiegoś gatunku muzycznego, ma swoją bazową cenę oraz wymagania dotyczące rozmiaru sceny i pory dnia, w której musi występować dany zespół. Na cenę wynajmowanego zespołu wpływa jego renoma oraz aktualna popularność danego gatunku muzyki. Wynajmując zespół, płacimy jego koszt, zwiększamy poziom popularności jego gatunku muzycznego, a kafelek zespołu umieszczamy na planszecie sceny zgodnie z wytycznymi danego zespołu (rozmiar sceny, pora dnia). Dodatkowo zwiększamy poziom popularności naszego festiwalu, odbierając bonus z miejsca, na którym znacznik zakończył ruch.

Ważna jest strategia w najmowaniu zespołów. Po pierwsze, będzie nam zależeć na różnorodnym repertuarze, co pozwoli na realizację celów, za które będziemy punktować na koniec gry. Należy również pamiętać, że wolne sloty na scenie nie są mile widziane i grożą zdobyciem ujemnych punktów. Cały mechanizm powoduje, że musimy odpowiednio zarządzać budżetem, aby nie zabrakło środków na zakontraktowanie wymarzonego zespołu, a jednocześnie, aby program artystyczny był zróżnicowany.

Ważną akcją, dającą sporo punktów, będzie wykonywanie projektów. W swojej turze będziemy mogli zrealizować projekt z karty na ręce lub z wystawki. Aby to wykonać, musimy spełnić wskazane na karcie warunki i opłacić jej koszt. W zamian otrzymamy natychmiastowe bonusy z karty, a im więcej projektów zrealizujemy, tym więcej punktów na koniec gry otrzymamy.

#### A co z regrywalnością?

Cóż, trudno mi jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Jako że grę miałem udostępnioną na krótki czas, nie udało mi się rozegrać tylu partii, ile bym chciał. Natomiast w grze jest sporo elementów losowych, które będą wpływać na obraną strategię. Po pierwsze, w każdej rozgrywce wykorzystujemy zaledwie 4 karty celów (z dość grubej talii). Losowo pojawiają się zespoły, kafelki konstrukcji i karty projektów. Co prawda, nie są to różnice diametralnie zmieniające zabawę, jednak dają one trochę różnorodności.

#### Wykonanie – pierwsza klasa!

Mimo że ogrywałem prototypową wersję gry, muszę powiedzieć, że jakość elementów zrobiła na mnie spore wrażenie. Gruba tekstura, sporo drewnianych elementów z nadrukami, bardzo ładne grafiki i super pomysł z upodobnieniem planszy głównej do konsoli dźwiękowców. Świetnym smaczkiem są również pudełka na elementy gry, przypominające skrzynie na instrumenty muzyczne. W kwestiach estetycznych trochę mniej podobały mi się grafiki na kartach projektów, ale podobno w finalnym produkcie przejdą sporą metamorfozę.

#### Kilka słów podsumowania

W grze musimy stale optymalizować swoje ruchy. Odpowiednio przemyślana akcja może uruchomić reakcję łańcuchową, która zagwarantuje nam dodatkowy przychód, wzrost na torach czy punkty zwycięstwa. Należy pamiętać, że punkty z torów na koniec gry dostajemy za ten, który jest na najniższym poziomie, więc trzeba równomiernie rozwijać nasze festiwalowe imperium – bez tego nie mamy szans na zwycięstwo. Muszę przyznać, że

dawno nie grałem w euraska tak dobrze odzwierciedlającego przedstawiony temat. Oczywiście, jest tutaj sporo uproszczeń, ale nie wszystko da się przenieść na „język planszowy”. Wykręcane kombinacje dają masę satysfakcji. Sama gra ma proste zasady, ale odpowiednie moduły potrafią podnieść poziom trudności i zwiększyć losowość rozgrywki. Co oczywiste, w grze nie znajdziemy prawdziwych zespołów, jednak nazwy są tak wymyślone, że od razu jesteśmy w stanie zrozumieć, o jaki zespół chodziło twórcom. W tej grze wszystko jest dobrze przemyślane, ale jednocześnie nie ma tutaj nic odkrywczego ani unikatowego. Jak wspomniałem na początku tekstu, jestem muzycznym freakiem, więc pomimo braku świeżości jestem dumny i wspierającym. Jednak jeśli ogrywacie sporo gier euro, a świat festiwalu muzycznych jest Wam obcy, możecie mimo wszystko być lekko rozczarowani. Zwyczajnie, że gra kosztuje ok. 70 euro plus wysyłka i podatki. Ja swój egzemplarz zamówiłem, więc być może po premierze będę mógł podzielić się z Wami pełną recenzją.

Paweł Podgórski



MAŁO ZNANE:

# CATAN: SZYBKA GRA -KARCIANA-

Siedzimy przy stole, naprzeciwko siebie. Przeciwnik zerka na mnie z ukosa, gdy przeglądam swoje karty, analizując kolejne ruchy. Mam surowce, plan rozbudowy – ale czy zdążę? Liczy się każdy punkt, każdy ruch, każda decyzja... Tak właśnie wygląda partia w „Catan: Szybka Gra Karciana” autorstwa Klausa Teubera. Jeśli lubisz intensywne i dynamiczne pojedynki pełne kombinowania, to zachęcam Cię do przeczytania niniejszego tekstu. Opowiem Ci o moich doświadczeniach z tym tytułem!

## Pierwsza gra, pierwszy sentyment

Moja historia ze wspomnianą wersją „Catanu” zaczęła się ponad dekadę temu, gdy wspólnie postanowiliśmy kupić pierwszą „poważniejszą” planszówkę. Jako że nie byliśmy wtedy najlepiej zorientowani w temacie gier planszowych i nie dysponowaliśmy dużym budżetem (nie spodziewaliśmy się też, że to hobby tak mocno nas pochłonie), wybór padł właśnie na tę karciankę. Jak się okazało, był to strzał w dziesiątkę! Mimo że od tamtej pory nasza kolekcja gier znacząco się rozrosła – na co niezbitym dowodem jest stos opasłych pudełek na regale – to „Catan: Szybka Gra Karciana” wciąż zajmuje na półce zaszczytne (a w sercu – sentymentalne) miejsce. Nie raz i nie dwa siadaliśmy do stołu, by podczas szybkich rozgrywek rywalizować o drogi, rycerzy i osady.

## Niby Catan, ale... inaczej!

Jeśli myślisz, że to klasyczny „Catan” w wersji kompaktowej, to jesteś w błędzie. To zupełnie inna gra, chociaż tematyka i pewne mechaniki zostały przeniesione z pierwowzoru. Nie znajdziesz tu planszy, kostek ani znaczników. Zamiast tego dostaniesz do ręki talię z dwoma rodzajami kart: surowców oraz budowli. Co dalej?

Przed rozpoczęciem zabawy należy usunąć z talii karty, których symbol wskazuje, że powinny być używane w przypadku większej ilości osób przy stole (chyba że do rozgrywki zasiada komplet graczy). Następnie przygotowujemy ogólnodostępny rynek kart, a każdy gracz otrzymuje po jednej karcie drogi oraz osady. W tym miejscu zaczynamy zabawę!

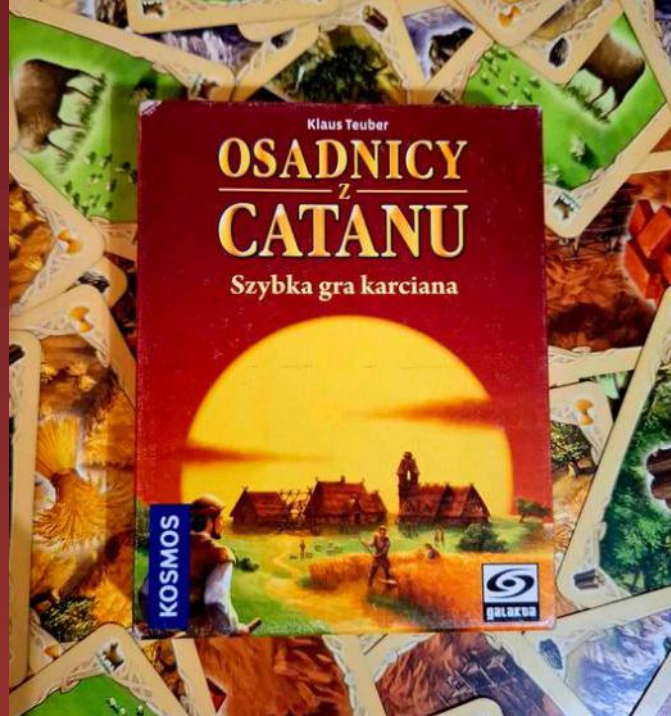
W swojej turze możemy dokonać wymiany kart, wystawić budowlę oraz dobrać nowe karty z talii. Kluczową rolę odgrywają tutaj rycerze oraz drogi obecne w naszym tableau, gdyż to od nich zależy, jak wiele kart możemy pobrać czy wymienić. A trzeba nadmienić, że tylko szybkie pozyskiwanie odpowiednich surowców pozwoli na

Uwaga, ważne! Jeśli nie będziemy pilnować poczynań przeciwników albo skupimy się tylko na blokowaniu ich ruchów, zaniehbując przy tym własne państwo – prawdopodobnie czeka nas porażka. Rozgrzywka bowiem skończy się natychmiast, gdy którykolwiek z graczy zdobędzie dziesięć punktów zwycięstwa. Ta wymagająca umieję-

## Rozgrzywka kończy się natychmiast, gdy ktoś zdobędzie dziesięć punktów – nie trać czujności!

dynamiczny rozwój naszego państwa. Każda kolejna karta pojawiająca się na stole będzie istotna dla dalszej rozgrywki. Awans osady do roli miasta wywoła wydarzenie dotyczące wszystkich graczy, które niejednokrotnie pokrzykuje plany zarówno nam, jak i naszym rywalom. Natomiast za wystawione budowle miejskie będziemy pozyskiwać nowe zdolności oraz oczywiście zdobywać punkty zwycięstwa.

tnego zarządzania zasobami gra, w przypadku rozgrywki dwuosobowej, powinna potrwać około dwudziestu pięciu minut. Każdy kolejny gracz wydłuży ten czas o następne dziesięć-piętnaście minut, a przy stole będzie mogło usiąść maksymalnie czterech osadników. Myślę, że sama gra jest dobrze zbalansowana – rozgrzywka się nie dłuży niezależnie od ilości osób.



## Kiedyś to było...

„Catan: Szybka Gra Karciana” jest z nami już od ponad dekady. Za nami ogromna liczba rozgrywek. Mimo to karty nadal są w dobrej kondycji – i to bez stosowania koszulek ochronnych! Same karty wykonane są z solidnego materiału, który dobrze znosi intensywną eksploatację. Grafiki również bardzo mi się podobają. Czy w przeszłości wydawcy przykładali większą wagę do trwałości swoich produktów? Być może. Porównując bowiem grę do kilku niedawno wydanych karcianek (w które bałbym się grać bez użycia koszulek), trzeba przyznać, że tutaj jest naprawdę dobrze!

## Świat Catanu bywa bardzo zróżnicowany...

Wie o tym każdy, kto mnie zna, więc nie będę ukrywał – klasyczny „Catan” nigdy mnie do siebie nie przekonał (i już chyba nie przekona). Wysoka losowość w kwestii pozyskiwanych surowców bywa frustrująca – rzucamy kostką bez większych efektów. Złe rozstawienie początkowe może sprawić, że podczas rozgrywki będziemy głównie obserwatorami. Ponadto w grze niejednokrotnie mamy do czynienia z syndromem „gracza alfa” – szczęściarza, któremu ciągle wpadają zasoby. Często również ten sam szczęściarz nie bierze czynnego udziału w licytacji lub jego oczekiwania w trakcie negocjacji są zbyt wygórowane – a co za tym idzie – niemożliwe do spełnienia przez innych graczy. Mnie osobiście taka rozgrywka potrafi się strasznie dłużyć, nie dając w zamian oczekiwanej ilości frajdy i satysfakcji. Poza tym tytuł wymaga minimum trzech graczy przy stole, co również sprawia, że gra wypada z pola mojego zainteresowania. Klasycznego „Catanu” omijam więc szerokim łukiem, a ewentualną konieczność zagrania traktuję jako torturę, więc czekam, aż spalicie mnie na stosie za taką opinię. Karcianka to jednak zupełnie inna historia. Szybka, taktyczna i bez zbędnych przestojów – idealna na szybki pojedynek, w którym liczy się spostrzegawczość, planowanie, no i umiejętność dostosowania strategii do sytuacji na stole. Dodatkowy atut? Kompaktowość! To gra, którą można zabrać ze sobą wszędzie. Talia spakowana jest w małe pudełko, bez zbędnych pustych przestrzeni wewnątrz – spoko opcja, żeby zabrać ją ze sobą na wycieczkę czy weekendowy wypad. Gra nie zajmuje też specjalnie dużo miejsca, więc spokojnie można ją rozłożyć np. na stoliku obok popołudniowej kawki czy na kocu w parku.

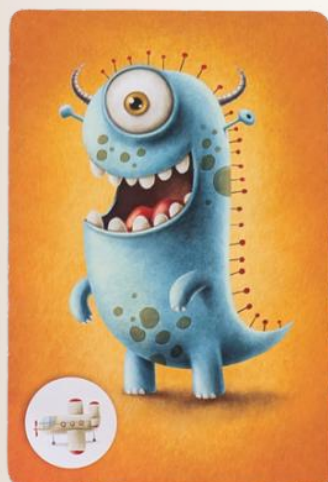


## Czy warto?

Nie zapominajmy, że „Catan: Szybka Gra Karciana” ma już ładnych parę lat, więc nie znajdziemy tu wymyślnych i odkrywczych mechanik. Jest to – jak sama nazwa wskazuje – gra karciana, więc podczas dociągania surowców z talii na rękę musimy się zdać na los. Oczywiście obecność rynku, na którym możemy się wymieniać dobrami, powinna zmniejszyć wpływ tego aspektu na rozgrywkę. Niby tak jest, ale nie do końca... Sam rynek wskutek wymian potrafi się „zapchać” i może dojść do sytuacji, że nie będzie się już na co wymienić (bo pozostanie np. samo drewno). Co prawda podczas rozbudowy osad może się pojawić akcja, która wymieni nam cały asortyment na targu, jednak zdarzają się sytuacje, w których handel jest zablokowany – zwłaszcza na końcowym etapie gry, gdy nie ulepszamy już osad. Po rozegraniu kilkunastu partii można zauważyć pewne schematy, dzięki którym szybciej (i skuteczniej) jesteśmy w stanie zdobyć wymagane punkty.

Jeśli lubisz szybkie, proste w zasadach i oparte na kombinowaniu gry, to „Catan: Szybka Gra Karciana” może okazać się interesującym rozwiązaniem. Dzięki nieskomplikowanym zasadom można w ten tytuł zagrać z osobami, które na co dzień w planszówkach „nie siedzą”, czy po prostu potraktować to żonglowanie kartami jako relaks pomiędzy cięższymi pozycjami. Jeśli natomiast chodzi o moją opinię, uważam, że świat Catanu jest piękniejszy i lepszy bez heksów!

Piotr Kwarciak  
z „Klaczki Na Planszy”



# POKONAJ POTWORY ZE SWOIM DZIECKIEM!

Potwory do szafy wydawnictwa GRANNA to świetnie wykonana gra dla najmłodszych. Jest to gra **kooperacyjna**, wobec czego jest idealną pozycją dla dzieci, które mają trudności z przegrywaniem (o wiele łatwiej pogodzić się nam z porażką, gdy przeżywamy ją wspólnie ze swoją drużyną niż samotnie).

To co po otwarciu pudełka od razu przykuwa uwagę dziecka to **ruchoma wkładka przedstawiająca drzwi od szafy**. W pudełku oprócz kartonowej szafy znajdziemy: przejrzystą instrukcję, 20 kart z potworami (nie bójcie się – już po chwili okazuje się, że wcale nie są takie straszne), 10 żetonów zabawek, 2 żetony łowców doskonałych oraz małego potwora Zębogona składającego się z trzech części.

Przed grą nie zapomnijcie o stworzeniu odpowiedniego klimatu! Opowiedzcie więc dzieciom, że jest noc, a noc to dobra pora na strasznie.... Waszym **celem jest pokonanie wszystkich potworów pojawiających się w pokoju i przepędzenie ich do szafy**. Ukryty cel tej gry to oswojenie strachów i lęków doświadczanych przez maluchy, jest to świetny punkt wyjścia do rozpoczęcia rozmów o strachu – zwłaszcza, że podczas gry dowiadujemy się, że nawet potwory czegoś się boją!

Gra jest szybka, dynamiczna i oparta na zapamiętywaniu, wobec czego może przypominać wszystkim dobrze znane memory. Szafę umieszczamy w miejscu, do którego każdy może sięgnąć, tasujemy karty potworów i odkładamy je rewersem do góry na środku stołu, następnie mieszamy wszystkie żetony i rozkładamy je (również zakryte) dookoła stosiku z potworami. Zębogona składającego się z trzech żetonów kładziemy z boku. Odkrywamy pierwszą kartę, sprawdzamy jakiej zabawki boi się nasz odkryty potwór i szukamy jej wśród zakrytych żetonów. Gracz, który odnajdzie daną zabawkę bierze potwora i mówi: „Uciekaj do szafy potworze!” szybko chowa go w szafie (**każde dziecko w tym momencie czuje się jak prawdziwy bohater!**). Następnie odkrywamy kolejnego potwora i szukamy kolejnych zabawek.

A co się stanie, jeżeli gracz odkryje zabawkę, której potwór się nie boi? Wówczas odwracamy jedną z części Zębogona (gdy cały Zębogon zmieni kolor pojawi się kolejny potwór!). **Dodatkowo wśród zabawek jest ukryta skarpeta, która robi nam bałagan w pokoju** (zamienia się ją miejscami z inną zabawką) oraz potwór pod prześcieradłem, którego odsłonięcie skutkuje natychmiastowym pojawieniem się kolejnego potwora w pokoju. Gdy wszystkie potwory znikną w ciemnej szafie – Wasza drużyna pogromców potworów wygrywa! Natomiast, gdy podczas gry w pokoju pojawi się czwarty potwór zostajecie otoczeni przez potwory i przegrywacie grę.

Podsumowując, gra **oswaja z lękami**, uczy współpracy, rozwija koncentrację uwagi, percepcję i pamięć wzrokową. Czas rozgrywki to około 10 minut, jednak trzeba być przygotowanym na kilkukrotne powtórki, ponieważ szybko się nie nudzi.

Magdalena Solarz



Warto wspomnieć, że gra daje nam wiele możliwości - w instrukcji mamy aż trzy propozycje rozgrywki: standardową, dla najmłodszych oraz rywalizacyjną. Dodatkowo czwarty wariant, najtrudniejszy: „Potwory w grupie” jest opisany na stronie wydawnictwa GRANNA.



# Turniej gry "Złap Kadr" w Kłobucku



## Gra o najlepsze zdjęcie!

W sobotnie popołudnie, 15.02.2025, w Kłobucku rozpoczął się sezon turniejowy „Złap Kadr”. Jest to gra autorstwa Pawła Gajdy, wydana w 2024 roku przez wydawnictwo Muduko. Gra należy do kategorii logicznych gier karcianych. Rozgrywka trwa 16 rund lub do momentu, gdy którykolwiek z graczy zdobędzie 4 korony drzew dzięki szybszemu realizowaniu celów. W każdej z rund gracze zagrywają jedną kartę do swojej dżungli, a następnie rozpatrują jej efekt. Może to być dołożenie żetonów nowych papug do dżungli lub przemieszczanie już dostępnych papug między kartami. Wszystko po to, by ustawić ptaki na drzewach według schematów, które mamy do zrealizowania. Są to tzw. zlecenia prywatne. Po poprawnym ustawieniu papug według żadanego schematu, możemy im zrobić zdjęcie i zamknąć to zadanie. Spowoduje to zdobycie punktów i możliwość pobrania kolejnego zlecenia z talii. Niestety, każdy schemat, którego nie ułożymy, przyniesie nam ujemne punkty, warto więc dobrze przemyśleć każdą decyzję. Dodatkowo, gracze mogą zdobywać punkty za realizację zleceń publicznych, których to ukończenie oznaczmy, wykładając koronę drzewa na swoim obszarze gry.

## Początek rywalizacji

Turniej zgromadził kameralne grono 7 osób, a do rywalizacji stanęli zarówno doświadczeni gracze, jak i nowicjusze. Tuż przed rozpoczęciem głównej batalii rozegrano tzw. „partię zapoznawczą” z opiekunem spotkania, Zbigniewem. Można było wtedy zapoznać się z zasadami gry lub „rozgrzać się” przed właściwymi starciami, jeśli ktoś czuł taką potrzebę.

Po losowaniu numerów startowych gracze zajęli miejsca przy stołach, by rozegrać dwie intensywne rundy eliminacyjne, prowadzone systemem Grand Prix. Oznacza to, że zwycięzca przy stole otrzymał trzy duże punkty, drugie miejsce nagradzono dwoma punktami, trzecie miejsce za jeden punkt, zaś gracz na ostatnim miejscu nie otrzymuje dużych punktów. Dodatkowo zanotowane są wyniki (tzw. „małe punkty”) za każdą grę, które są decydujące w przypadku remisujących graczy. W rundach eliminacyjnych czas był ograniczony do 30 minut na partię. Pomiędzy rundami przewidziano krótką przerwę.

## Zacięta walka o zwycięstwo

Runda zasadnicza wyłoniła czworo finalistów. Był to Szymon, który zdobył komplet sześciu punktów w starciach eliminacyjnych, następnie Aleksandra i Piotr (po 5 punktów) oraz Zofia (4 punkty). W rundzie finałowej czas na grę już nie był ograniczony. Mając na uwadze rangę tej potyczki oraz świadomość istotności każdego zagrania, zawodnicy bardzo skrupulatnie planowali swoje ruchy. Z tego powodu runda finałowa trwała blisko 60 minut. O wyrównanym poziomie zawodników, którzy spotkali się w finale, świadczą jego wyniki. Zawodników między czwartym a drugim miejscem dzieliły zaledwie dwa punkty, zwyciężczyni posiadała natomiast ośmiopunktową przewagę nad miejscem numer dwa.

## Podium

Czarnym koniem turnieju okazała się Zofia. Mimo iż do finału weszła z ostatniej pozycji, to w finałowej rozgrywce pokazała, na co ją stać, zdobywając pewne pierwsze miejsce. Szymon, który był niepokonany w eliminacjach,

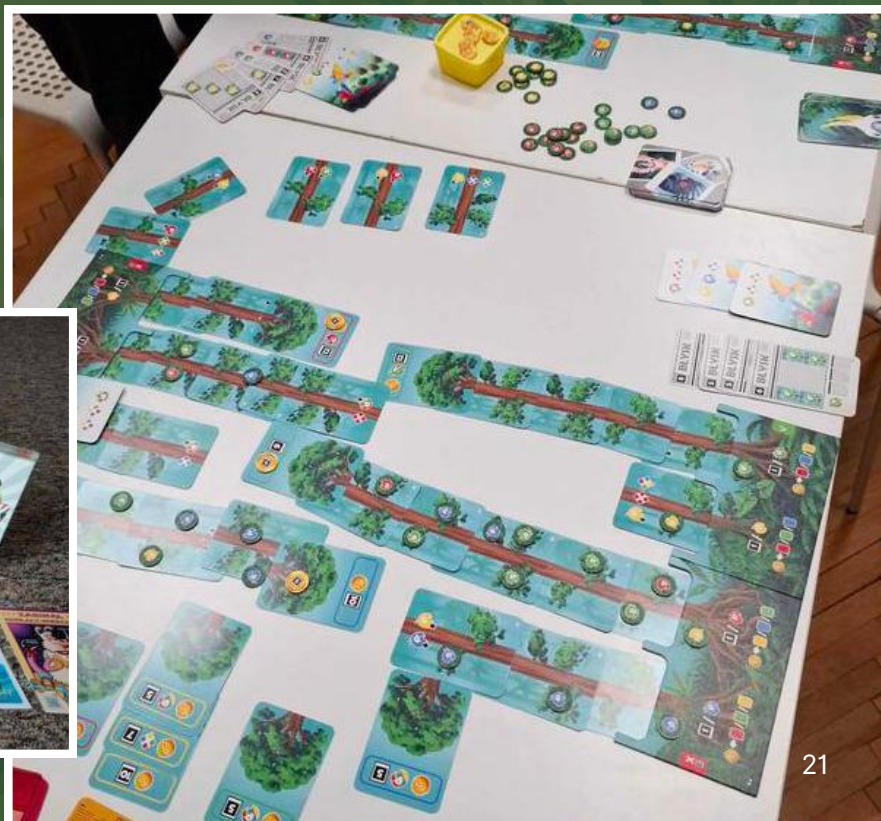
zajął drugie miejsce, zaś Piotr cieszył się z pozycji numer trzy. Poza podium znalazła się Aleksandra. Gratulacje!

## Nagrody i upominki

Wspaniałe nagrody ufundował wydawca gry „Złap Kadr”, czyli Muduko! Finaliści otrzymali gry planszowe od wydawnictwa, które z pewnością umiłą im kolejne popołudnia. Zadbano również o to, aby nikt nie odszedł z pustymi rękami. Każdy uczestnik zawodów otrzymał bowiem upominki od Muduko. Wśród nich znalazły się nie tylko wspomniane wcześniej gry planszowe, ale także atrakcyjne gadżety, takie jak zakładki do książek, kolorowe naklejki czy kartki okolicznościowe. Dzięki temu każdy mógł zabrać ze sobą nie tylko wspomnienia, ale także miłe pamiątki z wydarzenia.

Organizatorem opisywanego wydarzenia był Miejski Ośrodek Kultury im. Wł. Sebyły w Kłobucku.

Piotr Kwarciak  
z „Kłaczki Na Planszy”



# KICKSTARTER I INNE PLATFORMY

## JAK CROWDFUNDING ZMIENIA ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH?

W ostatnich latach gry planszowe przeżywają prawdziwy renesans, a jednym z kluczowych czynników napędzających ten rozwój jest crowdfunding, czyli finansowanie społecznościowe. Dzięki platformom takim jak Kickstarter, Gamefound czy Wspieram.to twórcy gier mogą finansować swoje projekty bez konieczności współpracy z tradycyjnymi wydawcami. Takie rewolucyjne podejście nie tylko umożliwia powstawanie unikalnych i innowacyjnych tytułów, ale również pozwala graczom na aktywny udział w procesie produkcji.

Jak dokładnie działa crowdfunding w świecie planszówek? Jakie są zalety, a jakie potencjalne pułapki tego modelu? Jakie gry odniosły największy sukces dzięki tej metodzie finansowania? W niniejszym artykule przyjrzymy się tym kwestiom.

### RZUĆMY OKIEM NA HISTORIĘ

Początki crowdfundingu sięgają XVIII wieku, kiedy to jeszcze nie był nazywany „finansowaniem społecznościowym”, a subskrypcją (inaczej ujmowaną niż w obecnych czasach). Ówczesni kompozytorzy „zbierali zapisy” wśród bogatych melomanów na utwory, które były drukowane, gdy osiągnięto minimalny próg chętnych. To dawało gwarancję, że projekt będzie opłacalny.

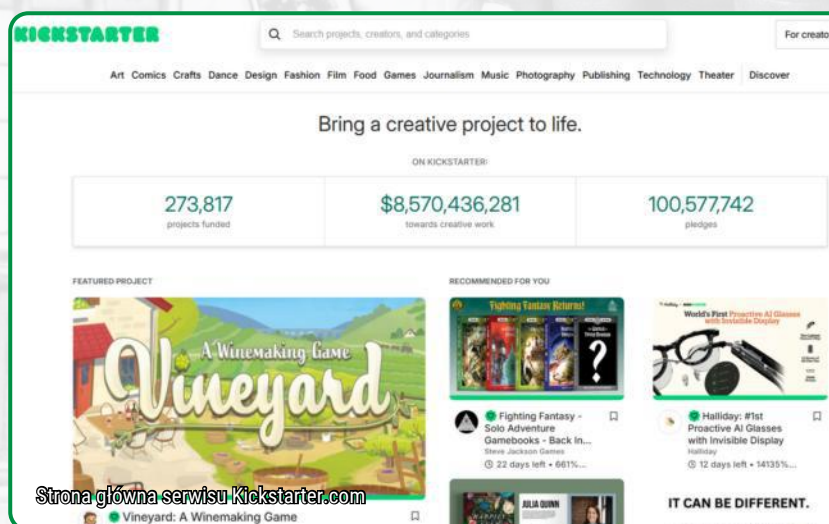
Współczesna forma finansowania, jaką znamy dziś, rozpoczęła się w Stanach Zjednoczonych. Fani jednego z zespołów rockowych zorganizowali internetową zbiórkę na trasę koncertową swoich idoli. Mimo że nie była to inicjatywa ściśle odnosząca się do definicji crowdfundingu, to dzięki tej zbiórce i zgromadzonym środkom grupa Marillion mogła odbyć w 1997 roku tournée po USA. Od tego czasu ten pomysł podchwycili inne zespoły, a z czasem zaczęły powstawać specjalne platformy internetowe specjalizujące się nie tylko w finansowaniu projektów muzycznych, ale także filmów czy oprogramowania. Powstały wówczas takie platformy jak: ArtistShare.net, SellaBand, Pledge Music, Kiva, The Point, Indiegogo, a następnie najbardziej znany Kickstarter. Tak rozpoczęła się prawdziwa ekspansja finansowania społecznościowego.

### NAJSŁYNNIEJSZE ZBIÓRKI NA KICKSTARTERZE

Niewątpliwie Kickstarter należy do najslawniejszych i najbardziej rozpoznawalnych portali do zbierania funduszy na wydawanie m.in. gier planszowych. W tej kategorii wydano ponad 50 tys. tytułów na całym świecie, co pokazuje ogromny potencjał tego serwisu. Do największych projektów, które zebrały ogromne środki, należy m.in. Frosthaven. Grę, w której walczysz z potworami, przeżywasz przygody i odkrywasz nowe cele, sfinansowało ponad 80 tys. fanów na kwotę ponad 13 mln dolarów (w 2025 roku planowane jest wydanie polskiej wersji językowej). Inny tytuł, który zdobył serca ogromnej liczby graczy, to kolejna odsłona gry

### CZYM JEST Z DEFINICJI FINANSOWANIE SPOŁECZNOŚCIOWE?

Finansowanie społecznościowe to forma finansowania różnego rodzaju projektów przez społeczność, która jest lub zostanie wokół tych projektów zorganizowana. Przedsięwzięcie jest w takim przypadku finansowane poprzez dużą liczbę jednorazowych wpłat dokonywanych przez osoby zainteresowane projektem.



**Nemesis został wsparty kwotą ponad 3 mln funtów brytyjskich, a Nemesis: Lockdown zebrał ponad 5 mln funtów brytyjskich**

z serii Zombicide: Marvel Zombies. Tym razem kooperacyjna walka z zombiakami zdobyła finansowanie na poziomie 9 mln dolarów. Gry z serii Zombicide cieszą się ogromną popularnością, o czym świadczy wsparcie innych tytułów, np. Zielona Horda (ponad 5 mln dolarów wsparcia) czy Czarna Plaga (4 mln dolarów zebranych środków).

Polskie produkcje także są wspierane na Kickstarterze i odnoszą spektakularne sukcesy. Możemy pochwalić się np. grą The Witcher, która zebrała na tej platformie kwotę 6,8 mln euro, co było ogromnym sukcesem polskiego wydawnictwa GoOnBoard i CD Projekt Red (o polskiej wersji i innych tytułach od tego wydawcy w dalszej części artykułu). Inny polski wydawca, Awaken Realms, z sukcesem zakończył dwie kampanie swoich gier osadzonych w świecie science-fiction. Nemesis został wsparty kwotą ponad 3 mln funtów brytyjskich, a Nemesis: Lockdown zebrał ponad 5 mln funtów brytyjskich.



## CROWDFUNDING W POLSCE

Historia polskich platform crowdfundingowych nie jest tak spektakularna jak zagranicznych serwisów, ale nie musimy się niczego wstydić. Takie platformy jak Wspieram.to, Polakpotrafi.pl, Siepomaga.pl czy Gamefound to tylko niektóre inicjatywy z naszego podwórka (nie tylko w odniesieniu do gier planszowych). Obecnie w Polsce działa kilkanaście platform wspierających, i ta liczba stale rośnie.

Jednym z czołowych podmiotów w tej branży w Polsce jest serwis Wspieram.to. Działa na rynku od ponad 10 lat i od samego początku integruje wokół siebie fundatorów, co przekłada się na sprawnie realizowane kampanie crowdfundingowe. To właśnie dzięki tej społeczności portal stał się mocnym graczem na naszym rynku. Wspieram.to umożliwia realizację pomysłów w wielu kategoriach, np.: muzyka, książki, technologie czy edukacja. Ponad 230 tys. użytkowników zebrało ponad 13 mln zł na projekt „Gry bez prądu”, czyli na gry planszowe, karciane, książkowe czy bitewne. Do największych sukcesów należy wydanie gry fabularnej Zew Cthulhu RPG (z szalonego świata mitów H.P. Lovecrafta), która zebrała ponad 1 milion zł finansowania. W niecałą godzinę ufundowała się także gra Uśpieni Bogowie (o eksploracji świata na kartach atlasu), która zebrała ponad 360 tys. zł. Inne projekty, które szczególnie zainteresowały wspierających, to Dice Throne Sezon 2 (dynamiczna gra pojedynkowa) z zbraną kwotą 330 tys. zł czy przygodowa gra planszowa Stworze, osadzona w świecie słowiańskiej mitologii, z 311 tys. zebranych środków.

W 2023 roku portal stanął także przed wyzwaniem związanym z oszukańczymi projektami, które podważyły zaufanie społeczności. Dzięki wprowadzeniu bardziej rygorystycznych procedur weryfikacji oraz edukacji użytkowników na temat rozpoznawania potencjalnych oszustw, Wspieram.to próbuje odbudować swoją reputację.

W ostatnich latach dynamicznie rozszerza swoją działalność, także na rynkach międzynarodowych, serwis Gamefound. Założona przez twórców znanej firmy Awaken Realms, platforma początkowo pełniła rolę narzędzia do zarządzania zamówieniami dla własnych projektów. Dostrzegając rosnące zapotrzebowanie na dedykowaną platformę dla gier planszowych, Gamefound stworzył się na zewnętrznych twórców. Serwis umożliwił twórcom kompleksowe zarządzanie kampaniami – od wstępnego ogłoszenia i pozyskania pierwszych obserwatorów, przez realizację zamówień, aż po długoterminową sprzedaż. Dzięki społeczności skupionej wokół tego portalu, sukcesami zakończyło się wiele projektów. Niekwestionowanym liderem pod względem zebranych środków na Gamefound jest gra Nemesis: Retaliation, która sfinansowała się kwotą ponad 18 mln euro (stworzona przez Adama Kwapińskiego i wydana przez Awaken Realms planszowa gra o tematyce horroru Sci-Fi). To samo wydawnictwo może pochwalić się także innym tytułem, który zebrał ogromną kwotę wśród ponad 55-tysięcznej społeczności wspierającej projekt. Rozbudowana gra o eksploracji galaktyki, czyli ISS Vanguard, zebrała ponad 11 mln euro. Imponujące finansowanie zdobył także projekt polskiego wydawnictwa GoOnBoard, które przy współpracy z inną polską firmą, CD Projekt Red, wydało fabularną, taktyczną grę akcji osadzoną w cyberświecie, czyli Cyberpunk 2077. Tytuł zdołał zebrać prawie 9,5 mln dolarów wśród prawie 70 tys. wspierających. Wcześniej wspominaliśmy o grze The Witcher: Old World od tego wydawnictwa, której kampania toczyła się na platformie Kickstarter. Tytuł ten miał także swoją polską edycję na platformie Zagramw.to (serwis w 2023 roku połączył się z Gamefound), gdzie został wsparty dodatkową, spektakularną wręcz kwotą, prawie 7 mln zł. Inny tytuł osadzony w tym samym świecie, czyli Wiedźmin: Ścieżka Przenaczenia, wsparto na Gamefound kwotą ponad 8,6 mln dolarów. Te niebywałe sukcesy polskich produkcji świetnie pokazują, jaki potencjał mają projekty crowdfundingowe i wpływają na rozwój tego rynku.

Strona kampanii w serwisie Gamefound.com

Star Trek Ascendancy: The Final Frontier

1 433 008 \$

3 NEW EXCLUSIVE CIVILIZATIONS!

Jedna z opcji finansowania projektu

Looking for the best value?

COMPARE REWARDS

Star Trek Ascendancy: The Final Frontier Expansion

149,00 \$

ADD TO PLEDGE

## CZYM WŁAŚCIWIE JEST TEN CAŁY CROWDFUNDING W ŚWIECIE GIER PLANSZOWYCH?

Jest to forma zbiórki środków pieniężnych, w głównej mierze za pośrednictwem dedykowanej platformy internetowej, wśród internautów zainteresowanych danym projektem. Projektant, tj. wydawca, przedstawia swój pomysł na platformie oraz określa cel finansowy niezbędny do realizacji projektu. Dodatkowo poprzez określenie minimalnego progu do realizacji pomysłu, twórca informuje wspierających, co dostarczą za zbraną kwotę. Bardzo często oprócz podstawowej wersji gry (zwanej np. Core Game) oferowane są bonusy (tzw. stretch goals), które są dodawane do gry po osiągnięciu określonego, kolejnego finansowego

poziomu zbiórki. Dodatki do gry, które oferowane są za darmo dla wspierających dany projekt, mogą być dodatkowo płatne dla tych, którzy w przyszłości będą chcieli zakupić grę w sprzedaży detalicznej. Przykładem może być dodatkowa postać/figurka wraz z niezbędnymi akcesoriami czy dodatkowe karty. Co ważne, oprócz wyżej wymienionych specjalnych komponentów, do gier oferowane są również extra dodatki. W tym przypadku oferta może przyjmować kilka wariantów. Oprócz standardowej wersji gry, w zestawie możemy nabyć dodatek rozszerzający możliwości rozgrywki dla większej liczby graczy, dodatkowe figurki,

customowe kości, lepszej jakości komponenty (np. metalowe monety, akrylowe żetony itp.). Oczywiście przy zakupie wersji podstawowej możemy osobno dokupić wybrane dodatki, jednak taka opcja jest z reguły droższa niż zakup w komplecie.



Za 289zł otrzymasz 700zł

Zestaw Strażnika Tajemnic

- książka Strażnika Tajemnic
- Starter GRITTES
- 2 Limitowane Keesel 1000
- Zasznik Strażnika Tajemnic
- Ekran Strażnika
- 2 Przeróżące Scenariusze
- 3 Mapy A2
- 5 Wyjątkowych Kart Badaczy

USE SZ ZEW CTHULHU

Ekсклюzywne Scenariusze:

- DAWNO TEMI W DUSZNIKACH
- DCM, KRĘDZENIE NIE MA
- BABIE LATO
- NA DNIĘ ŚMIĘTNEGO JEZIORA
- SPIRWA MAŁEGO COHNA

tylko na wspieram.to

Sponsrowany Scenariusz PEZALIŃCA KONTRRYWOLICJA

QYRKON

Sponsrowany Scenariusz TRZEBA KARMIC OGIEN

Orion

Sponsrowany Scenariusz W CZĘDZI SKLEPÓW

Planowalnicza.pl

Powrót do PLYEH

Almanach Strażnika Tajemnic

ONI

W Martwym Punkcie

Krótkie poradniki PDF dla Strażników Tajemnic

- ONI
- W MARTWYM PUNKCIE

OLEPSZENIE

Odswieżona szala graficzna

Alternatywna wersja okładki do wyboru wspieram.to

Talie Strażnika:

- Intrygujące Postacie
- Wstrząsające Zdarzenia
- Szukalica Półki
- Fabrycznie I Arystaki

Rekordowa zbiórka na Wspieram.to

dzięki do sesji

## NA BOGATO

Niewątpliwie najdroższe zestawy to tzw. wersje Deluxe, Exclusive czy All In. Oprócz „podstawki” zawierają wszystkie możliwe dodatki i lepszej jakości komponenty. W skład takiego wyposażonego zestawu mogą wchodzić np. figurki do malowania, maty do gry (zastępujące standardową planszę), dice tray'e, czyli specjalne pojemniki do wyrzucania kości, czy albumy z tematycznymi zdjęciami, które nadają rozgrywkom unikalnego klimatu.

## GRILLOWANIE KIESZENI

W przypadku rozbudowanych tytułów gier, oferujących wysokiej jakości figurki, ogromne ilości kart, dodatkowe plansze czy nowe scenariusze gry, także i ceny takich zestawów często potrafią zgrillować kieszeń niejednego fana. Takie zestawy potrafią kosztować kilkaset złotych, a nawet przekraczać kwotę tysiąca złotych. No, ale czy dla prawdziwego geeka to bariera nieosiągalna? Okazuje się, że wzbogacone zestawy cieszą się dużą popularnością wśród wspierających i są chętniej kupowane. Jedną z przyczyn może być fakt, że w sprzedaży detalicznej dokupienie wymarzonego dodatku może wyjść zdecydowanie drożej niż w ofercie wspierającej. Innym powodem może być też brak w sprzedaży detalicznej niektórych dodatków czy komponentów, które były dostępne w ofercie crowdfundingowej, co jeszcze bardziej wpływa na decyzję o zakupie droższego, wzbogaconego zestawu.

## WSPARŁEM I CO DALEJ?

OK, zapoznałeś się z projektem, wybrałeś konkretny zestaw (podstawowy albo ze wszystkimi dodatkami) – czy to oznacza, że gra już do Ciebie jedzie? Niestety, sprawa nie jest aż tak prosta. Zbiórka pieniędzy na wydanie gry to dopiero początek realizacji produkcji. Oczywiście w pierwszej kolejności wydawca musi zebrać minimalną, założoną w celu ilość środków. Zdarzają się sytuacje, że pomimo pewnego zainteresowania grą, ilość wspierających nie jest aż tak duża, na jaką liczył wydawca. W tym wypadku, jeżeli nie zbierze się odpowiednia ilość środków finansowych, projekt jest anulowany, a dotychczasowi wpłacający otrzymują zwrot pieniędzy. Jednak może się zdarzyć, że za jakiś czas wydawca ponownie spróbuje wystawić swój pomysł na platformę – takie sytuacje miały już miejsce wielokrotnie. Co może spowodować, że wydawca zdecyduje się ponownie spróbować sfinansować wydanie gry? Mogą to być np. sygnały i rady od testerów wersji przedprodukcyjnej, a także głosy z forum sugerujące zmiany w zakresie zasad, mechaniki, scenariuszy czy fabuły gry. Jeśli wydawca weźmie pod uwagę wskazówki od społeczności, ma większą szansę na sukces w przypadku ponownej zbiórki.

## DOSTAWA DO WSPIERAJĄCYCH

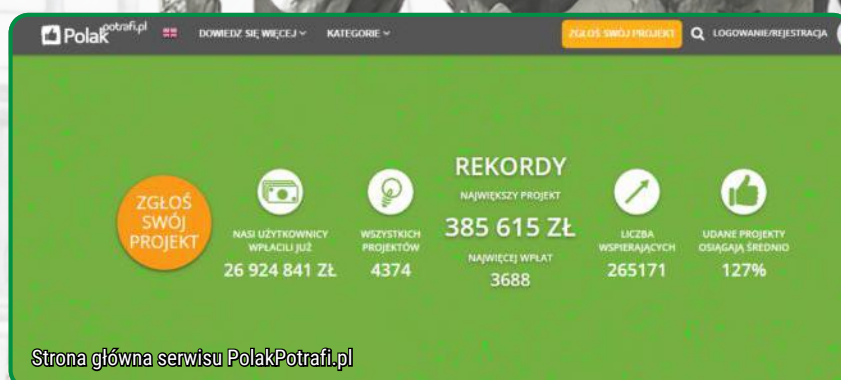
Po pozytywnym zakończeniu kampanii (tj. zebraniu odpowiednich funduszy) rozpoczyna się dalszy etap prac związany z wydaniem gry – dodatkowe testy, praca nad udoskonaleniem instrukcji, tłumaczenia i realizacja wersji próbnej. Gdy wszystkie elementy spełnią oczekiwania wydawcy, rozpoczyna się proces produkcji, a w dalszej kolejności dystrybucji gry do wspierających. Proces ten może trwać od kilku miesięcy do nawet kilku lat, co może być dla niektórych twardym orzechem do zgryzienia w oczekiwaniu na swój egzemplarz.

## ZALETY CROWDFUNDINGU

- na rynek trafiają tytuły, które mogłyby nie zostać wydane przez tradycyjne wydawnictwa.
- społeczność ma realny wpływ na wygląd i mechanikę gry - wspierający często uczestniczą w testach i zgłaszają pomysły na ulepszenia.
- wspierający mogą zdobyć unikalne wersje gier, np. z dodatkowymi figurkami, kartami czy żetonami.
- cena w kampanii jest często niższa niż ta, którą później zobaczymy w sklepach.
- jeśli do wyznaczonego terminu nie uda się zebrać wystarczającej kwoty, wpłaty są zwracane wspierającym.

## WADY CROWDFUNDINGU

- twórcy często nie doszacowują kosztów produkcji lub nie radzą sobie z logistyką, co prowadzi do wielomiesięcznych opóźnień.
- niektóre gry okazują się źle zbalansowane, a błędy w mechanice wychodzą dopiero po premierze.
- koszty dostawy mogą wzrosnąć, co ma wpływ na ostateczną cenę przesyłki.



## PODSUMOWANIE - CZY WARTO WSPIERAĆ PROJEKTY GIER NA PLATFORMACH CROWDFUNDINGOWYCH?

Crowdfunding zrewolucjonizował branżę gier planszowych, dając niezależnym twórcom szansę na realizację swoich pomysłów i wprowadzając na rynek wiele innowacyjnych tytułów. Choć wiąże się to z długim procesem produkcji, a co za tym idzie – ryzykiem opóźnień czy problemów logistycznych, dla wielu graczy jest to okazja do zdobycia wyjątkowych i ekskluzywnych gier planszowych.

Wobec tego, jeśli lubisz wspierać niezależnych twórców i jesteś gotów na dłuższe oczekiwanie, crowdfunding może być dla Ciebie świetnym sposobem na odkrywanie nowych planszówkowych perełek!

Marcin Adamczyk

# Malowane figurki są do grania a nie eksponowania

- czyli jak zacząłem malować, kompletnie nie znając się na rzeczy.

*Za oknem ponury dzień? Zła kobieta znowu poszła z psiapsi na miasto? Koledzy założyli rodziny i nie przychodzą na granie? Zaczynj malować!*

„A może tak na Gwiazdkę rodzina kupi mi farby modelarskie?” – pomyślałem. Na półkach leży ponad 100 tytułów, niektóre mają figurki – wszystkie szare, smutne. Niby nikomu to nie przeszkadza – ale są takie gry, które często lądują na stole. Pięknie pomalowane egzemplarze z Internetu – prezentowane przez ludzi, co mają czas na granie, przyjaciół, z którymi regularnie się spotykają, są tacy szczęśliwi – nie dają już spać! I tak się to zaczęło...

Dorosłość to straszna rzecz. Nagle stajesz się odpowiedzialny, podejmujesz decyzje i ponosisz ich konsekwencje. Zarabiasz pieniądze i wszystko, czego potrzebowałeś, już masz. Myślisz o kreowaniu potrzeb oceniając, czy znajdziesz przestrzeń na nowy temat. Ale tak jak zima zaskakuje drogowców, tak niespodziewanie przychodzą Święta. Prezent też wybierzesz sobie sam, a nawet go zamówisz i kupisz. Przynajmniej nie będziesz go wkładał pod choinkę, tylko od razu wyjmiesz z opakowania i się pobawisz.

Od Gwiazdki do momentu napisania niniejszego artykułu minęło kilka miesięcy. W tym okresie siadałem do malowania 2, 3 razy w tygodniu na 2/3-godzinne sesje. Moja wiedza pochodzi z filmików na YouTube, facebookowych grup, kilkunastu artykułów i godzin własnych doświadczeń – inaczej mówiąc: jest bardzo skromna. Mimo to postanowiłem się nią podzielić, opisując przełomowe dla mnie momenty w ewolucji umiejętności malarskich. Czasem zestawię te momenty z kwotami. A więc... do dzieła!



## WYBÓR TECHNIKI I PIERWSZE ZAKUPY

Zamówienie w sklepie to wcale nie taka prosta sprawa. Istnieje co najmniej kilka znaczących marek posiadających w asortymencie spokojnie ponad 100 farb w różnych kolorach. Każda farba potrafi z kolei występować jako baza, wash/shade czy metalik... Od czego więc zacząć?

Moja przygoda rozpoczęła się od oglądania filmików opisujących techniki malowania figurek dla początkujących. Wybrałem metodę slap chop, która jest polecana jako wybacząca błędy, a także szybka i łaskawa dla portfela. W skrócie: w jednym kroku „załatwia się” prace dzielone przez profesjonalistów na kilka etapów, do których używają oni przeróżnych specyfików. Rzadko kiedy „na skróty” znaczy dobrze – ale na początek jest w sam raz. Wybrałem więc kilka pędzli, podkład w sprayu, 10 speedpaint-ów i jazda! Zestaw w kwocie 260 zł

miał wystarczyć na pokolorowanie 52 figurek do gry „Blood Rage”. Taaaa...

## PIERWSZE NAUKI

Slap chop to metoda znana od bardzo dawna pod inną nazwą, ale ponieważ tamta pochodzi z języka francuskiego – czyniąc ją trudną do wymówienia i niemożliwą do napisania – przyjęła się wersja anglojęzyczna. Technika polega na nałożeniu na model czarnej farby podkładowej (która dzięki lepkiej konsystencji dobrze trzyma kolejne warstwy) – dla wygody i szybkości – w sprayu, następnie podziałania tzw. suchym pędzlem. Najpierw stosuje się kolor szary w celu odsłonięcia detali, potem powtarza proces przy użyciu białej farby, by wyłonić najbardziej wystające elementy modelu. Taka procedura sprawi, że tam, gdzie światło łoś koloru, natomiast reszta modelu, poszarzona w procesie dry brushingu, będzie neutralna i przyjemna dla oka.



Pierwsza w życiu armia: zapodkładowana, a następnie potraktowana suchym pędzlem.



Najbardziej wypukłe detale będą z kolei jaśniejsze od tła, czyniąc je najsilniej zaakcentowanymi miejscami na figurce.

Pierwszym kluczowym momentem na drodze samo(nie)uka było odkrycie, że:

- farby w buteleczkach zaopatrzonych w swoisty kropliemierz pozwalają stopniowo, oszczędnie dozować farbę; pomagają też w nakładaniu mniejszej ilości farby na pędzelek,
- nakładanie rozcieńczonych akryli, jak speedpainty czy contrasty, techniką suchego pędzla to słaby pomysł (ale innych nie miałem),
- pokrywka od plastikowego pudełka na jedzenie nie jest najlepszym materiałem na paletę, ale daje radę podczas pierwszych sesji
- reszta wspomnianego pudełka wykorzystana jako pojemnik na wodę też jest taka sobie,
- fakt, że okulista jest z Ciebie dumny i nie nosisz okularów, nie oznacza, że dostrzeżesz szczegóły na figurkach,
- dedykowane lampy biurkowe pomagają, ale dobra lampka czołowa nie dość, że działa podobnie, to jeszcze żre o wiele mniej prądu i „patrzy” zawsze tam, gdzie Ty. Co więcej, przyda się w piwnicy i na nocnym spacerze w lesie lub pod blokiem (wcześniej czy później dopadnie Cię irytacja i będziesz ją musiał rozchodzić – dzięki lampce przynajmniej się nie potkniesz),

- korki po prosecco, rękawice kuchenne, maska pozostała z czasów pandemii i wykradzioną dziecku modelina wystarczą, by komfortowo pracować z podkładem w sprayu,
- systematyczne zaniebdywanie obowiązkowych kilku „psików” po zakończeniu pracy ze sprayem (pryskamy, trzymając puszkę do góry nogami) doprowadza do zapchania się dyszy, a następnie uszkodzenia sprayu (co prowadzi do konieczności zakupu kolejnego),
- czym innym jest pędzel do dry brusha (powinien być miękki, mieć zaokrągloną główkę duuużo włókien, najlepiej naturalnych – ja zapłaciłem ok. 25 zł), czym innym pędzel do nakładania farb (ok. 15 zł za model syntetyczny). Z kolei pędzla do detali zupełnie nie potrafiłem używać. Pozostałych zresztą też...



Zakończone malowanie figurki Jarla i wojowników Klanu Kruka.



## PIERWSZE (BARDZIEJ) PRZEMYŚLANE ZAKUPY

„Každy malarz powinien o swój pędzel dbać”. Trzeba było posłuchać materiałów na ten temat zawnazu. Jednak nie da się od razu (przynajmniej bez przeczytania takiego felietonu jak ten – nie musisz dziękować, drogi Czytelniku) obejrzeć wszystkiego, co trzeba. Przekonałem się więc boleśnie, że pędzla nie zostawiamy na długo w wodzie, bo się zdeformuje. Nie dociskamy również mocno końcówki ani do malowanego podłoża (nakładając farbę na model), ani do palety. Skoro trzeba było wymienić pędzel na nowy, powstała okazja do zakupów, które powinienem był zrobić od razu (ale skąd miałem wiedzieć to ja? Co innego Wy, którzy to czytacie – tak, nadal nie musicie dziękować). Ale do rzeczy – co jeszcze znalazło się na liście?

- Mydło roślinne do pędzli modelarskich – możecie lubić żarty o weganach albo nie, ale ten ultrawegański specyfik jest niezbędny, by regularnie i bezpiecznie rozpuszczać zługi farby odkładające się na pędzlu. Za 20 zł dostaniecie pokazny słoiczek wypełniony śliską, kleistą mazią – wystarczy umoczyć w nim końcówkę (pędzla!), następnie wyjąć i czule potrząść, rozcierając mydło, by ostatecznie wszystko splukać. I tak za każdym razem przy zmianie koloru. Tylko czy na pewno chcemy latać do zlewu przy każdej zmianie farby?
- O ile przy okazji nie robimy cardio z krokocierzem w dłoni (tej nietrzymającej uparzanego w farbie pędzla), to można pomyśleć o zorganizowaniu sobie pojemnika na wodę. Každy szanujący się gadżeciarz w tym momencie winien trafić na kubeczek marki Citadel. Warto go kupić, nie tylko dlatego, że fajnie wygląda, ale również ze względu na specjalne rowki do przywracania wykapanemu pędzlowi ostrego kształtu, karbowania do pozbywania się nadmiaru farby oraz dwa wyżłobienia w górnej krawędzi, na wypadek gdyby pędzelek musiał odpocząć (i wyschnąć). Za 25 zł – warto. I pomalować go też można, a jak!
- Pędzel do nakładania farb bazowych (taki ze słowem

„layer” w nazwie) – mnie bardzo, bardzo podszedł (do momentu kolejnego przełomu...) produkt marki Citadel (25 zł).

- Dodatkowy pędzel do dry brushingu – mój pierwszy, marki Rebel, w rozmiarze M był doskonały to „opędzlowania” całego modelu, jednak za duży, by dotrzeć farbami do istotnych detali położonych „głębiej” w strukturze modelu – początkowo figurki wyszły ciemnoskóre (brak białej farby na twarzach), a rękojeści mieczy i szczegóły ubioru pod płaszczem/zbroją były słabo widoczne. Znowu produkt od Citadel (25 zł) pięknie sobie poradził.
- Na koniec rewelacja absolutna – opaska z wymiennymi szklami powiększającymi. Kojarzycie może takie „steampunkowe” okulary noszone w pracy przez zegarmistrza albo innego specja od naprawy drobnych przedmiotów? W malowaniu też się przydają, i to jak! Niektóre są wyposażone w światelko (połączenie czołówki i okularów), inne pewnie pozwalają na rozgrywki VR i zapewniają dostęp do Netflixa – ale ja wyrwałem za 60 zł produkt od Vallejo, z czterema szklami w komplecie. Uzyskanie powiększenia stało się przyczyną kolejnych rewolucji (w tym błędów, o czym dalej) i uważam, że ten zakup był niemal w całości odpowiedzialny za moje dalsze postępy.

Przy okazji wyżej wymienionych zakupów (zbieranie gier ma tę zaletę, że z czasem możemy z czystym sumieniem sprzedać niektóre tytuły, zyskując w ten sposób kasę na farby i akcesoria) poczułem ogromną potrzebę – wręcz konieczność życiową – uzupełnienia palety o kolejne kolory, które miały zrewolucjonizować moją pracę: zwiększyć precyzję, rozwinąć umiejętność budowania kontrastów i w ogóle przenieść całe malowanie na wyższy poziom.

Oczywiście taki postępy się nie dokonał.

## NAJLEPSZA JEST NAUKA NA BŁĘDACH

Piszę ten artykuł, a czasu na malowanie ubywa. Do brzegu więc! Kolejna armia, Klan Wija, kompletnie mnie pokonała. Szary, zakupiony w zastępstwie czarnego podkład (o tym, że zniszczyłem puszkę z czarnym, wspomniałem powyżej), nie „dogadał się” z szarą, a następnie białą warstwą farby nałożoną suchym pędzlem. Wiedziony ambicją i fałszywą, (wynikającą z prób uzasadnienia przed sobą kolejnych zakupów) wiarą w swoje umiejętności, próbowałem nakładać kilka warstw farby (bo trochę poczytałem o layeringu), do tego w nowych okularach ciągle dostrzegałem niedomalowane powierzchnie i nie podobały mi się uzyskane kolory. Wreszcie małe i szczegółowe modele – których wyjątkowość podkreślały odsłonięte elementy ciała – pokonały mnie w kwestii wymaganej precyzji w nakładaniu farb.

Ktoś na facebookowej grupie słusznie mi wytknął, że zamiast robić „doktorat ze speedpaintów”, powinienem był przyjąć zasadę, że nazwa speed-paint mówi sama za siebie – kolor ma być nakładany szybko. Obraziłem się, ale tylko na chwilę.

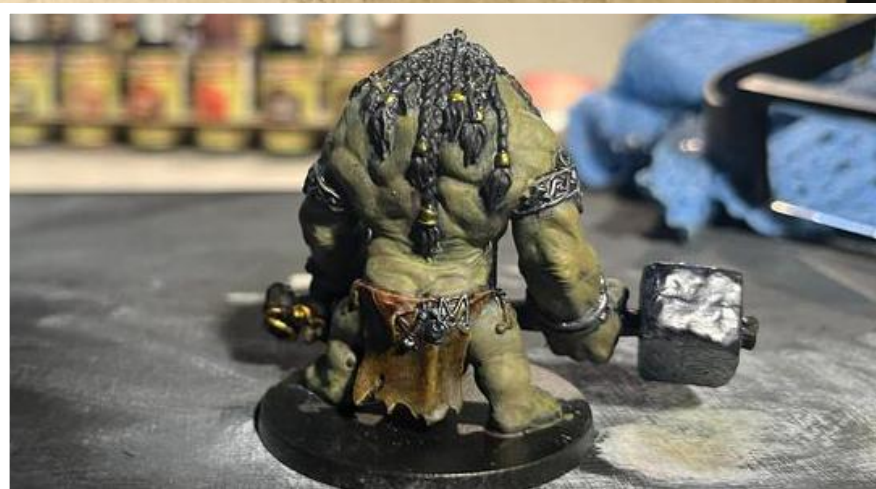
Jak widać na załączonym obrazku, modele lepiej wyglądają od tyłu niż od przodu, ale dzięki temu wiele się nauczyłem. Jakże są moje wnioski?

- Machanie suchym pędzlem po zapodkładowanej figurce skośnymi ruchami, co najwyżej pomagało farbie szybciej wyschnąć, tymczasem delikatne jej nakładanie ruchami okrężnymi pozwalało mi systematycznie ogarnąć cały model i lepiej wyodrębnić elementy, tak

niezbędne przy planowaniu dalszej pracy.

- Zanim w trakcie malowania chwycisz za szkło powiększające i zaczniesz się gapić w mocnym świetle na figurkę, dokładnie obejrzyj ją po etapie nakładania farb suchym pędzlem (w moim przypadku szczególnie były słabo podkreślone, bo szary podkład nie zgrał się z szarym kolorem dry brusha) i zidentyfikuj miejsca, gdzie się zaczynają, a gdzie kończą elementy stanowiące całość: płaszcz, zbroja, pochwa od miecza, włosy itd.
- Zdecyduj, jakie kolory nadasz poszczególnym elementom modelu (albo znajdź w necie gotowe wzory).

- Ilość farby nałożonej na pędzel powinna pozwolić na zakrycie danego elementu.
- Kiedy nakładasz jedną warstwę farby na już istniejącą, możesz niechętny „aktywować” obie – wyschnięta farba zareaguje, jakbyś dopiero co ją nałożył, i zmiesza się z nakładaną obecnie, tworząc... „coś”.
- Pomaluj korki buteleczek farbami, które są w nich przechowywane, tak jak malujesz figurki – dostaniesz podpowiedź, jak Twoja farba będzie wyglądać na modelu (opcjonalnie możesz kupić specjalne nakładki na nakrętki).



## DROBNE ZAKUPY – DUŻE POSTĘPY

Jak w życiu – porażka w walce o względy pici pięknej (w tym przypadku mam na myśli malowanie wojowniczek Klanu Wija) – okazała się ceną lekcją. Skłoniła mnie też do kolejnych zakupów (oczywiście niezbędnych). Wcale nie po to, by podbudować nastrój, przysięgam.

Pamiętajmy, że gdyby nie malowanie, mogłoby się skończyć na używkach. A tak – zyskałem dwa nieskończenie ważne narzędzia:

- mój pierwszy pędzel z włosia naturalnego Kolinsky oraz...
- koło do mieszania kolorów (dostępne w każdym sklepie plastycznym).

To był czas, w którym rozpocząłem prace nad Wężem Morskim, Trollem oraz Klanami Niedźwiedzia i Wilka. Dwadzieścia figurek naraz. Ale wiedziałem gdzie i jakich farb użyję. Pozwalało to dłużej pracować z jednym kolorem, co oznaczało mniej sesji czyszczenia pędzelka, a więcej przyzwyczajania dłoni do precyzyjnych ruchów. Wreszcie – kiedy kończyłem pracować z daną farbą – figurki, od których zaczynałem, były gotowe do dalszej obróbki.

Jakoś tak samo wyszło (znowu dobry tani produkt marki Rebel), że kontrola

ilości farby nakładanej na pędzel z włosia Kolinsky była dla mnie intuicyjna. Widziałem (w okularach powiększających oczywiście), jaka ilość farby na pędzlu pozwoli jej rozlać się po danym elemencie (w ten sposób farba sama wnikała w zagłębienia). Wiedziałem też, ile muszę nabrać na czubek pędzla, żeby delikatnie zaznaczyć niewielki szczegół – np. oko figurki. Ruch był płynny – pędzelek gładko przechodził po wyźłobieniach modelu. Mówiąc krótko: satysfakcja ogromna! Na tym etapie – najlepszy zakup!

Nie chciałem kupować więcej farb (bo te, które miałem, ładnie wyglądały w zakupionym stojaku), tymczasem pojawiła się potrzeba uzyskania nowych kolorów. I tak nabyłem koło do mieszania. Ten banalny w obsłudze przyrząd podpowiada, jak łączyć farby, by uzyskać pożądany kolor. To jednak nie wszystko. Wystarczy bowiem „ustawić” koło na aktualnie używanej barwie, by stwierdzić, jaki kolor da najlepszy kontrast. Dzięki temu narzędziu dowiemy się również, jaki odcień będzie stanowił dobre uzupełnienie pomalowanego właśnie elementu, bez odwracania uwagi obserwatora od tego, co akcentujemy.

Adam Zozula

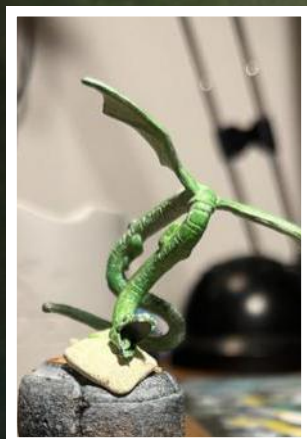


## PRZYSZŁOŚĆ W (JASNYCH) BARWACH

Koledzy z grupy namawiają do zakupu tuftów, trawek, kamyczków, pęsetek i innych przedmiotów do dekoracji podstawek. Nie byłbym zdziwiony, gdyby się okazało, że wszyscy pracują w sklepach hobbystycznych... W tym miesiącu odpuszczę. Została ostatnia figurka z „Blood Rage”. Potem na warsztat wjedzie „Nemesis” albo „Posiadłość”.

Profesjonaliści po drugiej stronie ekranu nakłaniają do zabaw z przejściami tonalnymi i rozświetleniami przy stosowaniu techniki suchego pędzla – wygląda to obiecująco. Kolejni pokazują, jak łatwo dzięki jasnemu dry brushowi uzyskać na pomalowanym elemencie prosty „highlight”. Jeszcze inni uczą korzystania z medium – rozcieńczalnika, który pozwala uzyskać „szklistą” powierzchnię figurek czy tworzyć płynne przejścia pomiędzy kolorami.

Tymczasem do posiadanej parki „zwykłych” farb – czarnej i białej – dokupiłem niebieską, czerwoną i żółtą. Zaczynam je mieszać, by móc nakładać uzyskane kolory suchym pędzlem. Jak przekonują wirtualni mistrzowie, slap chop to nie tylko czarny, szary i biały... zobaczymy, jakie będą efekty.



# PLANSZÓWKI DLA WSZYSTKICH!

## Przewodnik po organizacji lokalnego eventu

Z pozoru proste zadanie - organizacja lokalnego spotkania z planszówkami - może sprawić niemałe problemy. Zaczynając od znalezienia odpowiedniego miejsca, które idealnie wpisze się w twoje oczekiwania, kończąc na żmudnej promocji. To wszystko może Cię lekko zniechęcić, odepchnąć lub po prostu zmęczyć. A gwarantuje że przez pewien czas włożysz w to absolutnie całe serce, że być może spędzi Ci to sen z powiek, a być może po prostu dasz sobie z tym ciała.

**Nie warto rezygnować. Przemysł wszystkie za i przeciw.**

"Więcej osób w hobby jest w interesie nas wszystkich". Złote słowa które powiedział mi ktoś mądry. Próbując spojrzeć na to obiektywnie, zdecydowanie miał rację. Więcej osób w hobby = więcej gier itd. Dodatkowo oprócz nowych osób na takie spotkania przychodzą również starzy wyjadacze, którzy nie raz walczyli o wpływy na Arrakis czy budowali skomplikowane sieci rozmaitych elektrowni. To też jest kolejna zaleta, ponieważ możesz spotkać innych ludzi z twojej okolicy o podobnych zainteresowaniach, a nawet gustach.

**Ale zacznijmy od początku.**

Pierwszy jest pomysł. Potem przychodzi koncepcja, którą następnie przekuwasz w rzeczywistość. To jak dobrze wykonasz pracę zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. W środowiskach biznesowych podczas "burzy mózgów" w ciągu godziny ludzki umysł może wygenerować aż 20 pomysłów, ale wbrew pozorom to koncepcja jest najważniejsza. Jedynie niecałe 0,1% pomysłów jest realizowanych, większość z nich zwyczajnie trafia do kosza gdzie gniją i popadają w zapomnienie. Dlatego jeżeli chcesz podjąć współpracę z jakimkolwiek wydawnictwem, sklepem czy instytucją publiczną - przekazuj pomysł w koncepcję. Zawrzyj w niej takie elementy jak plan wydarzenia, docelową liczbę uczestników, ewentualne szacowane koszty oraz przede wszystkim miejsce w którym odbywać będzie się twój mini-konwent.



Bo to właśnie miejsce jest fundamentalnym elementem organizacji całego wydarzenia. Wachlarz propozycji jest naprawdę szeroki i różnorodny. Możesz zamienić swoje mieszkanie w profesjonalną gralnię, zachęcić lokalną bibliotekę do współpracy albo nawet wynająć lokal w centrum. Po raz kolejny powtórzę że wszystko zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Jednak ja subiektywnie twierdzę, iż druga propozycja jest najbardziej atrakcyjna. I nie mówię tutaj tylko o bibliotekach, ale również o lokalnych instytucjach publicznych. Wbrew powszechnemu przekonaniu takie miejsca to nie zatęchłe obrzydliwe twory, do których zaglądamy tylko i wyłącznie seniorzy w poszukiwaniu upragnionej rozmowy lub odrobiny ruchu. W rzeczywistości takie instytucje to miejsca pełne pozytywnych ludzi chętnych do współpracy, którzy z ogromnym zapałem pomogą Ci wprowadzić Twoją koncepcję



Pierwszy jest pomysł. Potem przychodzi koncepcja, którą następnie przekuwasz w rzeczywistość.



cję w życie, a w dodatku (najczęściej za darmo!) udostępnią Ci salę. Przy czym warto uderzać do większych placówek, nie tylko ze względu na ich rozmiar, ale na realnie większe prawdopodobieństwo że w środku znajdziesz więcej planszówek. Wierz mi lub nie, ale obecnie każda biblioteka ma półkę z planszówkami, a te większe czasami nawet kilka. Warto jest się rozejrzeć i porozmawiać.



# W świecie PROTOTYPÓW



Tworzenie gier planszowych to sztuka łączenia mechaniki, tematyki i interakcji społecznej w spójną, angażującą całość. Zanim jednak nowa gra trafi na półki sklepowe, musi przejść długą drogę od pomysłu do finalnej wersji. Kluczowym etapem tego procesu są prototypy – pierwsze, często surowe wersje gier, które pozwalają twórcom testować swoje idee, wprowadzać poprawki i sprawdzać, czy dana mechanika rzeczywiście działa w praktyce. To właśnie one decydują o tym, czy gra ma szansę stać się hitem, czy też trafi do szuflady.

## Dlaczego prototypy są tak ważne?

Każda gra planszowa zaczyna się od pomysłu. Może to być inspiracja historyczna, filmowa, literacka lub po prostu chęć stworzenia czegoś nowego. Jednak nawet najlepszy koncept nie wystarczy, jeśli nie zostanie odpowiednio przetestowany.

Prototypy pozwalają twórcom:

- **Zweryfikować mechanikę** – czy zasady są intuicyjne? Czy gra się nie dłuży lub nie kończy zbyt szybko?

- **Zbalansować rozgrywkę** – czy każda strategia ma sens? Czy jeden z graczy nie ma zbyt dużej przewagi?
- **Ocenić interakcję między graczami** – czy gra budzi emocje, czy angażuje, czy dostarcza satysfakcji?
- **Zidentyfikować problemy i luki w zasadach** – nieprzewidziane sytuacje mogą ujawnić się dopiero podczas testów.

## Co dalej?

Kiedy prototyp przejdzie fazę testów i zostanie dopracowany, twórcy mogą zdecydować, czy chcą wydać grę samodzielnie, czy szukać wydawcy. Obie ścieżki mają swoje plusy i minusy.

Poniżej przedstawiamy przykłady prototypów od krajowych twórców gier planszowych. Być może któryś z nich niebawem spotkacie na sklepowej półce.

## BRACIA WYBRZEŻA – POD CZARNĄ BANDERĄ

Gra to przygodowy sandbox dla 2-4 graczy, osadzony w alternatywnej rzeczywistości XVII-XVIII w. Karaibów. Gra oferuje swobodę żeglugi i dynamiczny świat pełen przygód. Plansza składa się z małych pól, umożliwiających realistyczne podróże, spotkania, pościgi i zasadzki. Istotnym elementem jest zmienna pogoda i kierunek wiatru, które mogą wpływać na strategię graczy.

Cel gry polega na zgromadzeniu największego majątku. Punkty zdobywa się za złoto oraz klasę posiadanego statku. Możliwości zarobku są różnorodne – **gracze mogą handlować, wykonywać misje, rabować statki, porywać załogi, a nawet splądrować miasta.**

Regrywalność jest wysoka dzięki dynamicznemu światu, losowym misjom, różnym trasom NPC oraz interakcjom między graczami. Mimo stałej planszy, każda rozgrywka wygląda inaczej.

Losowość odgrywa istotną rolę – pogodę, ruch statków i walki rozstrzygają rzuty kośćmi. Jednak mechanika punktów wierności załogi pozwala na częściowe kontrolowanie wyników i niwelowanie pechowych rzutów, zapewniając strategiczne możliwości działania.



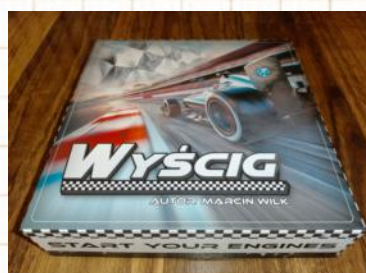
# WYŚCIG

Kolejny prototyp to dynamiczna planszówka wyścigowa, przeznaczona dla 2-4 graczy od 6. roku życia. Łączy realizm wyścigów samochodowych z prostymi zasadami, dzięki czemu nadaje się zarówno dla fanów motorsportu, jak i dla osób szukających dobrej zabawy.

Celem gry jest zwycięstwo w wyścigu, co wymaga **strategicznego zarządzania oponami i umiejętnego reagowania na losowe zdarzenia**. Gracze mają do wyboru trzy typy opon: miękkie, średnie i twarde, różniące się szybkością i wytrzymałością, a także specjalne opony deszczowe. Kluczowym elementem rozgrywki są karty zdarzeń, które wpływają na sytuację na torze – od neutralnych warunków po nieprzewidziane trudności, jak deszcz czy wypadnięcie z trasy.

Gra posiada wysoką regrywalność dzięki różnym strategiom i zmiennym warunkom wyścigu. **Losowość wprowadzają karty zdarzeń oraz opcjonalna mechanika ryzykownego przyspieszania**, która może skutkować wypadnięciem z toru.

Gra wyróżnia się nie tylko oprawą graficzną, ale też dbałością o detale wyścigowe, co sprawia, że fani motorsportu znajdą tu autentyczny klimat. Autor, pasjonat wyścigów, planuje rozwój gry, w tym potencjalne dodatki, jak nowe tory.



# POŻARCIE

Gra „Pożarcie” to rodzinna karcianka o bitwach między owocami a warzywami. Jej wyróżnikami są zabawne nazwy kart, łączące znane postacie historyczne, sławne osoby i codzienne czynności z nazwami owoców i warzyw.

Gracze dowodzą armiami zwykłych jednostek, wspieranymi przez specjalnych dowódców i karty zdolności. Zwycięza ten, kto najlepiej wykorzysta swoje karty, zanim jego dowódca straci wszystkie punkty życia.



# NIE WIERZĘ, KOLOROWE WIEŻE!

Abstrakcyjna, rodzinna gra na spostrzegawczość dla 2-4 graczy. Czas rozgrywki to około 45 minut.

Gracze zamieniają górne części wieżyczek, aby stworzyć jednokolorowe wieże i zdobywać punkty zgodnie z kolorem pól, na których stoją. Wygrywa ten, kto najlepiej planuje swoje ruchy, dostrzega możliwości i zbierze najwięcej grup klocków w każdym z sześciu kolorów.



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

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

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

Na planszówkowej mapie Polski pojawia się coraz więcej miast, w których organizowane są duże wydarzenia tematyczne. Jak się w tym odnaleźć? Co, gdzie i kiedy? Dzięki naszemu przewodnikowi już teraz możecie rezerwować bilety na planszówkowe podróże po kraju.

# KALENDARIUM WYDARZEŃ

## PODRÓŻ PO PLANSZY POLSKI



### LUTY-MARZEC

Przełom lutego i marca przeniesie nas do Baranowa koło Poznania, gdzie odbędzie się druga edycja **WIELKOPOLSKIEGO KONWENTU GIER WOJENNYCH – PYROWAR**. To idealna okazja do odtworzenia na planszy słynnych batalii historycznych – od starożytności po czasy współczesne.



### 8-9 MARCA

Prosto z Wielkopolski ruszamy do Wrocławia, gdzie 8 i 9 marca odbędzie się już 28. edycja **WROCLAWSKIEGO FESTIWALU GIER PLANSZOWYCH GRATISLAVIA**. Strefa Kultury Studenckiej Politechniki Wrocławskiej stanie się królestwem planszówek, gdzie – oprócz samej gry – będzie można zapoznać się z nowościami czołowych wydawnictw, testować świeżo powstałe prototypy oraz wziąć udział w warsztatach malowania figur. Przez cały weekend działać będzie świetnie wyposażona wypożyczalnia gier.



### 8-9 MARCA

Kolejnym punktem na mapie warty odwiedzenia jest Lublin. W tych samych dniach co we Wrocławiu odbędzie się tam **3K6 FESTIWAL GIER** – świetna okazja zarówno do poznania nowości wydawniczych, jak i do udziału w spotkaniach z twórcami gier, prelekcjach oraz turniejach, m.in. w Heroes of Might and Magic III.

### POŁOWA MARCA

Połowa marca należy do studentów Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, którzy zapraszają na **VIII DZIEŃ GIER PLANSZOWYCH**. Do dyspozycji gości będzie wypożyczalnia gier z animatorami i instruktorami, chętnie wprowadzającymi w arkana nowych tytułów.



### 21-23 MARCA

**BOOKGAME** – czyli targi gier planszowych – odbędą się w EXPO Kraków 21-23 marca i sprowadzą do miasta wyjątkowych gości, m.in. dr Reintera Knizię, twórcę wielu topowych gier. Na odwiedzających czekać będzie największy w Polsce Games Room o powierzchni 4000 m<sup>2</sup> z ogromną wypożyczalnią gier, instruktorami i strefą nocnego grania. Nie zabraknie także konkursów, turniejów, sesji RPG oraz atrakcji dla najmłodszych, w tym strefy gier rodzinnych i warsztatów.



### 22 MARCA

Okazja do świętowania nadarzy się również w Warszawie, gdzie swoje pełnoletnie urodziny obchodzić będą spotkania „**RZUC KOSTKĄ**”. Jubileuszowa edycja odbędzie się 22 marca na stadionie Legii Warszawa. Obok dobrze znanych tytułów pojawią się także prototypy. Taka osiemnastka – to ja rozumiem!

### 28-30 MARCA

A jeśli warszawiakom będzie mało rozgrywek, od 28 do 30 marca mogą zająć na konwent **STRATEGOS**, który odbędzie się w Muzeum Gazowni Warszawskiej. Gracze skupią się tam przede wszystkim na rozgrywkach historycznych, wojennych i strategicznych.



### 5-6 KWIEŃCIA

W kwietniu znów wracamy do Wrocławia, tym razem do słynnej Hali Stulecia, gdzie odbędzie się festiwal **ONE MORE GAME**.

W weekend 5 i 6 kwietnia spotkają się tam miłośnicy planszówek, RPG i e-sportów – idealna okazja, by spróbować czegoś nowego. A dla najbardziej wytrwałych przewidziano także nocne rozgrywki!



### 10-11 MAJA

W promieniach wiosennego słońca przeniesiemy się do Łodzi. Po sukcesie pierwszej edycji festiwalu **ŁÓDŹ YOU PLAY?** organizatorzy ponownie zapraszają do nowoczesnej przestrzeni Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1. Festiwal odbędzie się w dniach 10-11 maja, a rozgrywki potrwać aż do północy.



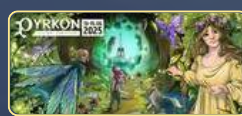
### 30 MAJA

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

**Organizujesz wydarzenie związane z grami planszowymi i szukasz patronatu medialnego?**

Skontaktuj się z nami i razem zadbajmy o większy zasięg Twojego wydarzenia!

✉ [magazynplansza@gmail.com](mailto:magazynplansza@gmail.com)



### 13-15 CZERWCA

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



### 5-6 LIPCA

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



### KOŃCÓWKA LIPCA

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



### 13-14 WRZEŚNIA

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



### 15-16 LISTOPADA

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



### 5-6 GRUDNIA

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

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

Magda Deptała



# ZAGRAJ W TĘ GRĘ

## 3K6 FESTIWAL GIER

8-9 marca 2025

**3k6 Festiwal Gier** to największe lubelskie święto gier bez prądu organizowane przez 3k6 Kolektyw, a przed nami jego 3. edycja.

**8 i 9 marca w Lubelskim Parku Naukowo-Technologicznym** na uczestników czekać będzie 30 turniejów w planszówki, karcianki czy gry bitewne. Wśród turniejowych tytułów znajdują się m.in. Lorcana, Warhammer 40,000, Neuroshima Hex, Brass Birmingham czy Splendor oraz Carcassonne.

Ponadto, program wydarzenia zawiera 20 sesji RPG bazowych zarówno na popularnych systemach jak Dungeons and Dragons czy Zew Cthulhu jak i tych niszowych np. Agonia: Ponura Gra Fabularna, Mausritter oraz Legendy Ildeum.

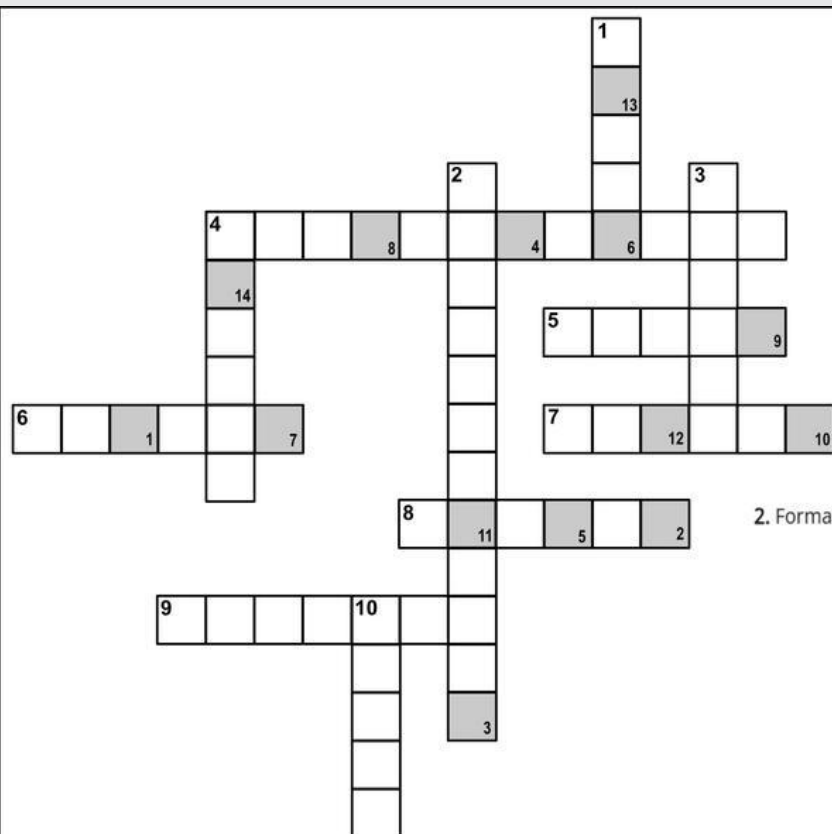
Na wydarzeniu znajdziemy także całą strefę dedykowaną dzieciom, konkurs dla miłośników malowania figurek czy Strefę NanoKarrin, w której śmiałkowie mogą podjąć próbę dubingowania na żywo.

Jeżeli natomiast ktoś szuka wiedzy - tę będzie można zdobyć podczas prelekcji, które odbywają się przez całą długość Festiwalu! Dotyczyć one będą historii, kartografii, filozofii czy gier komputerowych.

Jeżeli szukacie więcej informacji na temat 3k6 Festiwalu Gier, cały program znajdziecie na stronie [www.3k6.games](http://www.3k6.games) oraz na social mediach 3k6 Kolektywu.

W sprzedaży są już także dostępne bilety, które do 23 lutego dostaniecie w promocyjnej cenie.

# krzyżówka



### Poziomo:

- 4. Gry uczące współpracy
- 5. Kolorowy, często w kształcie ludzika
- 6. Autor gry Ślimaki (imię)
- 7. Możesz ją skrócić lub nią rzucić
- 8. Twórca gry El Dorado (nazwisko)
- 9. Malowane, używane np. w grach bitewnych

### Pionowo:

- 1. Potwory do.... (tytuł gry)
- 2. Forma finansowania społecznościowego wykorzystywana np. przez platformę Kickstarter
- 3. Zapewnia porządek w pudełku
- 4. Popularny regał do przechowywania planszówek
- 10. Wydawnictwo jak buntownik

HASŁO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

# WYKREŚLANKA

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

<b>PIONEK</b>	<b>PUNKTACJA</b>	<b>FABUŁA</b>	<b>CATAN</b>
<b>STRATEGIA</b>	<b>ZASADY</b>	<b>FIGURKA</b>	<b>TAJNIACY</b>
<b>TALIA</b>	<b>EKONOMIA</b>	<b>DEDUKCJA</b>	<b>CLUEDO</b>

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

# REBUS



Me: I like playing board games.

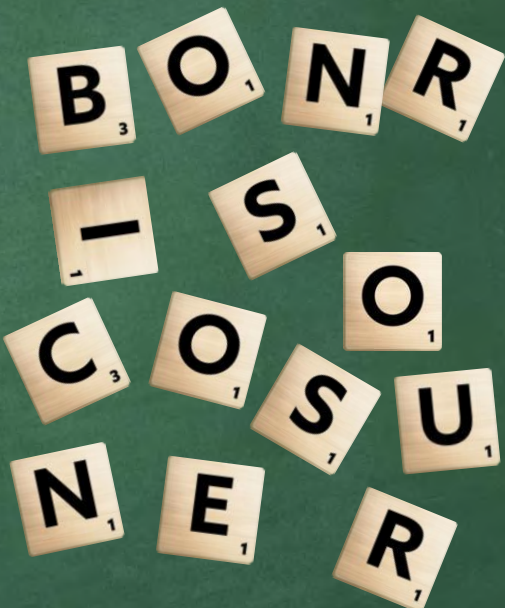
Friends: Oh? Like Monopoly?

Also Me:



# kafelki

Z porzucanych liter ułóż tytuł gry.



**Planszówkowy Bohaterze  
Potrzebujemy Twojej  
Pomocy!**

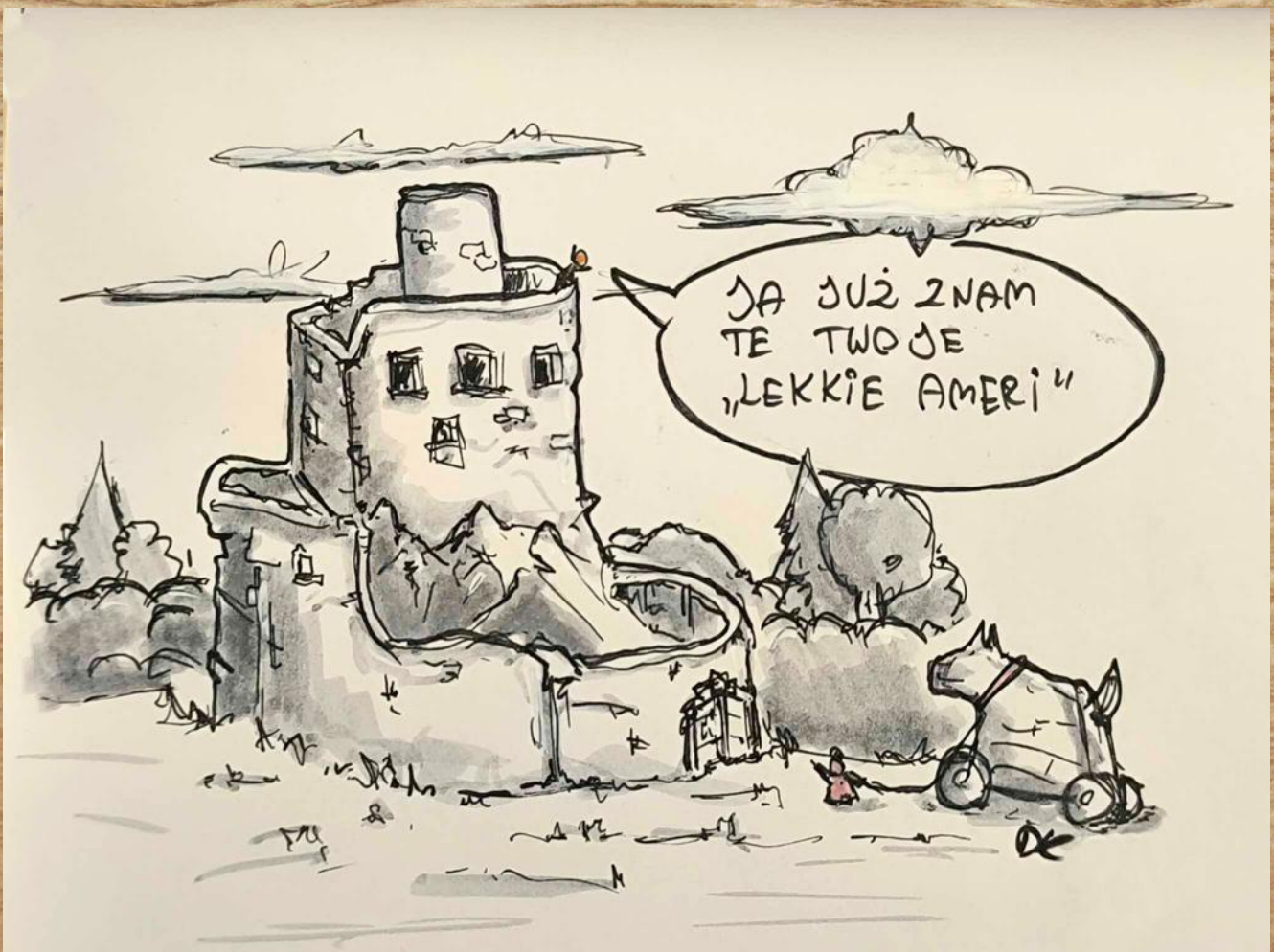
Hej, planszówkowy zapaleńcu! Jeśli czytasz tę kartę, to znaczy, że nasz darmowy magazyn o grach planszowych trafił w dobre ręce. I super! Ale wiesz, co byłoby jeszcze lepsze? Gdyby o nim dowiedzieli się inni!

**Dlatego mamy dla Ciebie misję specjalną**  
(bez rzucania kostką - wynik już znamy! 😊):

- ✔ Udostępnij info o naszym magazynie na FB, IG czy gdziekolwiek indziej, gdzie zbierają się planszówkowi maniacy.
- ✔ Podlinkuj naszą stronę - niech internet wie, że tu się dzieje planszówkowa magia!
- ✔ Przekaż wiści dalej - znajomym, rodzinie, wujkowi, który wciąż myśli, że Monopoly to szczyt planszówkowej ewolucji.

Pamiętaj: każde udostępnienie, każde polecenie i każdy link to dla nas jak dodatkowy punkt akcji!  
 © A dzięki Tobie nasza planszówkowa ekipa rośnie w siłę i możemy tworzyć jeszcze więcej świetnych treści!

Dziękujemy i rzucamy Wam wirtualną piątkę! 🍀



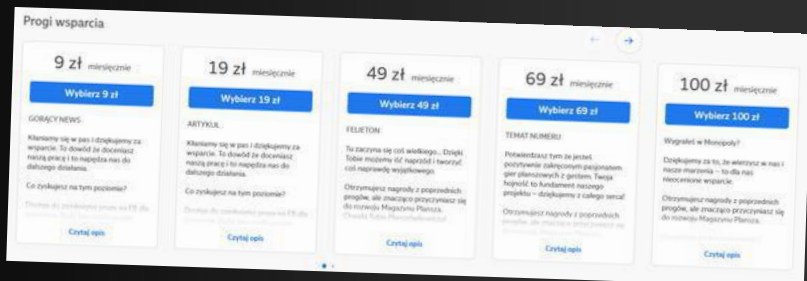
# Wesprzyj nas na Patronite

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](https://patronite.pl/magazynplansza)



PATRONITE

## JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



## JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

- Pisać recenzje i artykuły.
- Przeprowadzać **wywiady** z twórcami i graczami.
- Tworzyć **feliety** 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.



### 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”.



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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? Napisz!

MAGAZYN  
**Plansza**

MAGAZYN  
**Plansza**