

Plansza

M A G A Z Y N

KWIECIEŃ 2026

nr. 15



TEMAT NUMERU

REZERWAT

OSTRY DYŻUR: **NOWY JORK** – ODDZIAŁ
RATUNKOWY • **MISTBORN: Z MGŁY ZRODZONY**
FLIP 7 • **REDREWNO** • DIAMENTY: PRZESTROGA
I ZDRADA • **PREMIERY REBEL**

Drodzy Czytelnicy,

oddajemy w Wasze ręce kolejny numer Magazynu Plansza, w którym – jak zawsze – zabieramy Was w podróż po świecie gier planszowych pełnym emocji, strategii i dobrej zabawy.

W tym numerze znajdziecie m.in. recenzje gry Rezerwat (TEMAT NUMERU), który udowadnia, że spokojna budowa i pozytywna atmosfera mogą być równie satysfakcjonujące co rywalizacja, dynamiczne i imprezowe Flip 7, a także niezwykle szpitalne doświadczenia w Ostrym Dyżurze. Przyglądamy się także nowościom wydawniczym i akcesoriom, które usprawniają rozgrywkę.

Mamy nadzieję, że ten numer zainspiruje Was do odkrywania nowych tytułów, powrotu do ulubionych gier i – przede wszystkim – do spędzania czasu przy planszy w dobrym towarzystwie.

Miłego czytania!

Redakcja Magazynu Plansza



WESPRZYJ NAS NA PATRONITE!

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

Dołącz – to proste:

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

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

patronite.pl/magazynplansza



PATRONITE

KONTAKT

- facebook.com/magazynplansza
- instagram.com/magazynplansza
- tiktok.com/@magazyn.plansza
- magazynplansza@gmail.com

Chcesz pomóc?

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

magazynplansza@gmail.com

Organizujesz wydarzenie?

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

Oferujemy:

Promocję wydarzenia w naszym magazynie i mediach społecznościowych

Wsparcie w dotarciu do fanów gier planszowych

Promocję prelekcji, turniejów i innych atrakcji

Skontaktuj się z nami i wspólnie sprawmy, by Twoje wydarzenie dotarło do jak największej liczby miłośników planszówek!

magazynplansza@gmail.com





reDrewno

NOWE PRODUKTY

marzec - kwiecień

Inserty do gier planszowych to szybkie przygotowanie rozgrywki, maksymalne wykorzystanie przestrzeni na dodatki oraz idealny porządek w pudełku i na stole



Niezwykłe Stworzenia

Insert pomieści grę Niezwykłe Stworzenia z dodatkami Gargantuiczne Bestie oraz Zestaw Załogi



Everdell Duo

Uporządkuj świat Everdell Duo, usprawniając każdą rozgrywkę



MEN NEFER

Skróć przygotowanie rozgrywki do minimum, ciesz się porządkiem w pudełku



INIS z dodatkami

Insert pomieści grę INIS (trzecia edycja) wraz z dodatkami Pory Roku oraz Nemed



DOBRA NA START:



rebel

JESZCZE JEDNA RUNDA!

Gdy myślimy o dobrych grach na start dla osób stawiających pierwsze kroki w świecie planszówek, najczęściej sięgamy po sprawdzone tytuły z prostymi zasadami i przyjemną rozgrywką. Flip 7 od wydawnictwa Rebel wpisuje się w tę filozofię idealnie – to gra, która nie wymaga długiego tłumaczenia zasad, a mimo to potrafi rozkręcić imprezę do czerwoności.

Prościej się nie da

Zasada gry jest dziecinnie prosta: jako pierwszy zgromadź 200 punktów. W każdej rundzie dobierasz kolejne karty z talii, zbierając punkty widoczne na ich wartościach. Jeśli dociągniesz drugą kartę z tą samą liczbą – tracisz wszystko, co zebrałeś w tej turze. Możesz bezpiecznie zatrzymać się w dowolnym momencie krzykając "stop", albo pchać szczęście dalej, licząc na zdobycie siedmiu różnych kart i premię 15 punktów za tytułowe "Flip 7". To właściwie tyle. Dwie opcje: odkryj kartę lub zakończ turę. Zero skomplikowania.



Automat do gry

Siadając do Flip 7 po raz pierwszy, można odnieść wrażenie, że trafiło się na karciany odpowiednik jednorękiego bandyty. I szczerze mówiąc – dokładnie o to chodzi. Każde odkrycie karty to mały strzał adrenaliny, moment zawieszony w powietrzu niepewności. Dobierzesz bezpieczną liczbę czy może właśnie wyleciał duplikat, który zetrze twoje osiągnięcia do zera?

Co ciekawe, gra świetnie balansuje między szczęściem a psychologią. Możesz grać konserwatywnie, zbierając skromne 20-30 punktów na rundę. Możesz rzucić się na głęboką wodę i ciągnąć karty aż do momentu, gdy zadrży ci ręka. A może któryś przeciwnik akurat wyciągnie kartę "Zamroź" i unieruchomi cię w najmniej odpowiednim momencie? To wszystko składa się na koktajl emocji, który smakuje tym lepiej, im więcej osób siedzi przy stole.

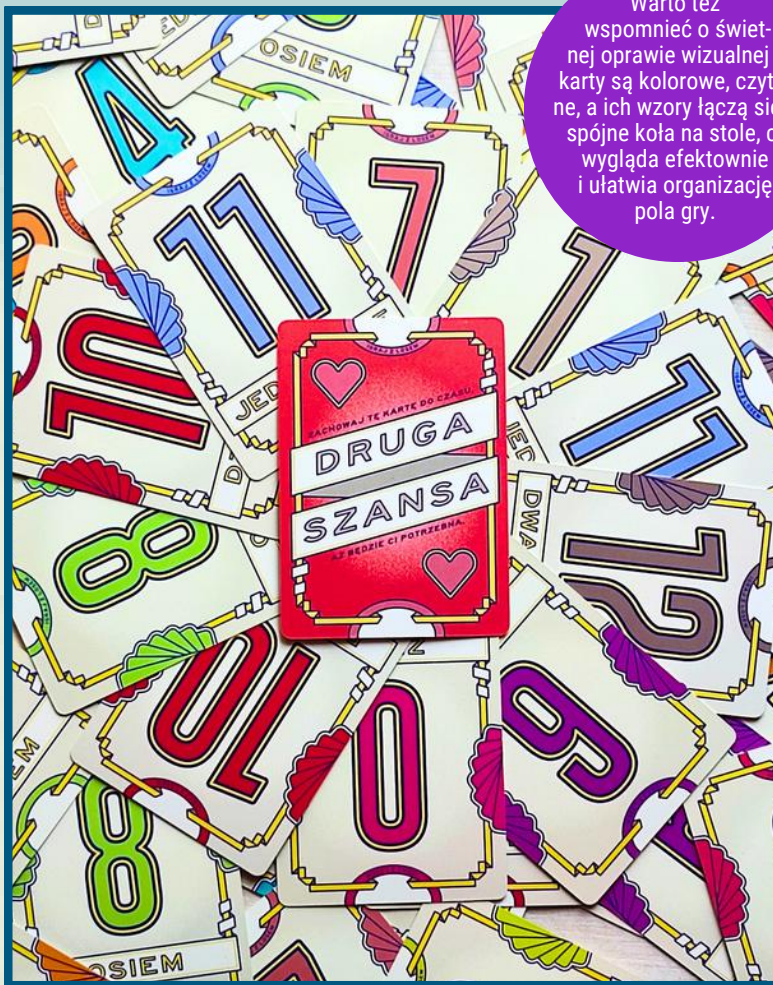


Na imprezę jak znalazł

Flip 7 ujawnia swoje prawdziwe oblicze dopiero wtedy, gdy zagra się w większym gronie. Można wzajemnie podpuszczać się do podejmowania ryzyka. Ktoś ma już pięć różnych kart i zastanawia się, czy dobrać szóstą? Reszta ekipy na pewno będzie namawiać by dobrać – oczywiście w głębi duszy licząc, że właśnie teraz wyleci duplikat i rywal sypnie się jak domek z kart. Te momenty tworzą niepowtarzalną atmosferę. Gdy komuś uda się wykonać Flip 7, stół wybuchuje owacjami. Gdy ktoś inny skusi po ryzykownym zagranium, towarzyszy temu salwa śmiechu. Co istotne – nawet jeśli masz pecha i kończysz partię z zerowym wynikiem, to i tak dobrze się bawisz, bo obserwowanie, jak los rozdaje karty, ma w sobie coś hipnotyzującego.

Gra pozwala na zabawę od 3 do 18 osób (a przy dodatkowych taliach limit praktycznie zanika), co czyni ją idealnym wyborem na większe spotkania. Im więcej graczy, tym więcej chaosu, kart akcji i modyfikatorów w obiegu – a to przekłada się na jeszcze większe emocje. Jednocześnie tury są błyskawiczne, więc mimo tłoku przy stole nikt się nie nudzi. Partia trwa około 20 minut, co oznacza, że naturalnie pojawia się chęć natychmiastowego rewanżu. Co więcej, niski próg wejścia sprawia, że możesz w nią grać z kimkolwiek – z dziećciakami, lub z osobami, które zazwyczaj unikają planszówek.

Warto też wspomnieć o świetnej oprawie wizualnej – karty są kolorowe, czytelne, a ich wzory łączą się w spójne koła na stole, co wygląda efektownie i ułatwia organizację pola gry.



Syndrom "jeszcze raz"

Największą zaletą Flip 7 jest to, że po zakończeniu partii nikt nie pakuje karty z powrotem do pudełka. Zamiast tego pada pytanie: "Jeszcze runda?". I kolejna. I jeszcze jedna. Ta gra ma w sobie narkotyczną właściwość – prosty mechanizm dociągania kart działa jak automat do gier, podsycając chęć sprawdzenia, czy tym razem szczęście będzie po twojej stronie.

Flip 7 pobije UNO?

Jeśli kiedykolwiek grałeś w UNO i szukasz czegoś równie prostego, ale odrobinę świeższego, Flip 7 jest dla ciebie. To tytuł, który ma szansę stać się nowym standardem w domowych kolekcjach. Nie bez powodu gra utrzymywała się przez niemal dwa lata na szczytach list sprzedaży BoardGameGeek i zdobywała nominacje do prestiżowych nagród.



Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



WSIADAMY DO JEEPA

Czy istnieje idealna gra na relaksujący wieczór? Trudne pytanie, bo łatwo trafić w pułapkę – albo są tytuły tak lekkie, że nudzi po pierwszej partii, albo są takie, mimo zapewnień o "prostyh zasadach" wymaga pół godziny tłumaczenia i trzech podejść, zanim wszyscy w końcu zrozumieją, o co chodzi. Rezerwat z wydawnictwa Nasza Księgarnia to rzadki przypadek gry, dla której powinna powstać oddzielna kategoria gier: PRZYJEMNE. To gra, która nie udaje, że jest czymś więcej, niż jest – i właśnie w tej uczciwości tkwi jej największa siła.

Misja: zbudować azyl dla dzikiej przyrody

W Rezerwacie wcielamy się w rolę strażników afrykańskiego rezerwatu dzikiej przyrody. Naszym zadaniem jest stworzenie bezpiecznego azylu, w którym zwierzęta będą mogły szczęśliwie prosperować. Brzmi prosto? Bo jest prosto – a jednocześnie satysfakcjonujące.

Gra toczy się przez trzy lata (sezony), podczas których strategicznie rozmieszczamy kafelki zwierząt, roślinności i infrastruktury turystycznej. Każde zwierzę ma swoje specyficzne wymagania – sawanna, las, woda czy pustynia – i nasza misja polega na tym, by wszystko idealnie do siebie pasowało. Im lepiej zaplanujemy rezerwat, tym więcej punktów zdobędziemy na koniec gry.



Jazda jeepem – prosty mechanizm, ciekawe konsekwencje

Sercem gry jest mechanika poruszania się jeepem po wspólnym rynku kafelków. W swojej turze możemy jechać prosto, skrócić w lewo lub w prawo – i to właściwie wszystko. Zakaz cofania sprawia, że każdy ruch wymaga planowania z wyprzedzeniem. Niewłaściwe manewrowanie może zapędzić nas w koki róg rynku, gdzie zostaniemy z jedną, niekoniecznie pasującą płytką.

Po wybraniu kafelka jeep zatrzymuje się na wolnym polu, a jego orientacja decyduje o dostępnych opcjach w następnej turze. Gdy inny gracz stoi na naszej drodze, możemy go "przepchnąć", wybierając kolejną płytkę w tym samym kierunku. Dopiero po naszym ruchu pole, które opuściliśmy, zostaje uzupełnione nową płytką z woreczka. To elegancki mechanizm, który dodaje grze taktycznego wymiaru, nie komplikując jej zbytnio.

134 kafelki – różnorodność, która nie przytłacza

Gra oferuje sporą paletę możliwości budowania rezerwatu:

- **Zwierzęta** (76 płytek) – główne źródło punktów. Każde ma swoje wymagania dotyczące sąsiednich terenów. Kluczowa zasada: teren nadrukowany na kafelku zwierzęcia nie wlicza się do spełnienia jego własnych potrzeb.
- **Kwiaty** (20 płytek) – najprostsz element. Każdy kwiat daje gwarantowany 1 punkt, niezależnie od położenia. Sąsiadujące kwiaty tworzą łąki, które potrzebują owady (pszczoły, trzmiele, motyle).
- **Punkty widokowe** (8 płytek) – punktują za zwierzęta i kwiaty w określonej linii wzroku (prosta, skos lub osiem pól wokół).
- **Turyści** (8 płytek) – punktują za wielkość siedliska lub liczbę oddzielnych siedlisk tego samego typu.
- **Bramki** (12 płytek) i kempingi (4 płytki) – wymagają otoczenia z konkretnych stron. Bramki często mają białe krawędzie (ogrodzenie), które blokują dalszą rozbudowę.
- **Podwójny teren** (6 płytek) – nie dają punktów, ale ułatwiają spełnianie wymagań, będąc traktowane jako dwa rodzaje terenu jednocześnie.

Ta różnorodność sprawia, że jeśli jedna strategia zawodzi, zawsze możemy spróbować czegoś innego. I tu przydają się znaczniki „OK”, które kładziemy na spełnionych kafelkach – dzięki nim nie musimy ciągle przeliczać sąsiednich terenów.



SYMETRIA

1	2	3	4
5	6	7	8

Największy prostokąt z płytek.

Sezon 1
9 rund

1. ▶ 3
2. ▶ 1
3. ▶ 0

PERYFERIE

0				1
0	0			

Najkrótsza droga od jępa do najbliższego narzućka rynku.

WIELKI EKOSYSTEM

		1		5
		2	3	4

Największe siedlisko.
Remis? Porównajcie swoje drogi co do wielkości siedliska.

Sezon 2
7 rund

1. ▶ 4
2. ▶ 2
3. ▶ 0

REZERWAT CENTRALNY

Najwięcej płytek (maks. 8) dookoła wybranej płytki.
Remis? Policzcie, ile płytek otacza w swoim sąsiedztwie wybraną płytkę.

GRANICA

16 boków

	2	3	4	5	6	7
1						

Sezon 3
7 rund

1. ▶ 5

WYCIECZKA POZA SZLAKIEM

			3
		2	

Radość z budowania

To, co naprawdę wyróżnia Rezerwat, to regularne „strzały endorfin” podczas rozgrywki. Moment, gdy idealnie dopasujemy kafelki do wymagań konkretnego zwierzęcia i możemy oznaczyć je znacznikiem sukcesu, daje autentyczne poczucie satysfakcji.

Gra ma niezwykle pozytywny charakter – nie ma tu niszczenia rezerwatów innych graczy ani złośliwego „wycinania” przeciwników. Choć rywalizujemy o kafelki na wspólnym rynku, ich duża liczba sprawia, że zawsze znajdziemy alternatywę. Każdy skupia się na własnym projekcie, co utrzymuje przyjazną atmosferę przy stole.

Dodatkową frajdę sprawia kolorowa oprawa graficzna. Obserwowanie, jak nasz rezerwat rośnie na stole, to czysta przyjemność wizualna. Na koniec partii często cieszymy się bardziej z wyglądu naszego parku niż z samej liczby punktów.

Prostota, która nie nuży

Rezerwat to gra wyjątkowo przystępna. Instrukcja liczy zaledwie kilka stron, a większość kluczowych informacji jest bezpośrednio na kafelkach. Struktura tury jest prosta: bierzemy płytkę, przesuwamy jeepa, losujemy nową płytkę, dokładamy element do rezerwatu. Gotowe.

Mechanika wyboru płytki ogranicza się zazwyczaj do trzech opcji, więc tury są dynamiczne i szybkie. Nie ma długich przestoju, nie ma nadmiernego zamętu. Kafelki zaprojektowano bardzo czytelnie – ikony są duże, nazwy zwierząt wyraźne, a rodzaje terenów różnią się unikalnymi wzorami (gra jest przyjazna dla osób ze ślepotą barw).



Tryb solo – szybka łamigłówka

Co ciekawe, zasady trybu solo nie są w głównej instrukcji – znajdują się na dedykowanej płytce dołączonej do gry. To klasyczny mechanizm „pobij własny wynik”. Mamy dokładnie 25 tur, by zbudować jak najbardziej punktujący rezerwat. Nie korzystamy z celów sezonowych – skupiamy się wyłącznie na optymalizacji punktacji.



Podsumowanie: gra, przy której można odetchnąć

Rezerwat to tytuł dla osób szukających satysfakcjonującej, ale niezbyt ciężkiej łamigłówki. Dzięki prostym zasadom, płynnej rozgrywce i całkowitemu brakowi agresywnej rywalizacji możemy się przy niej odprężyć i po prostu cieszyć tworzeniem czegoś pięknego.

Tematyka opieki nad przyrodą, kolorowa oprawa graficzna i regularne poczucie sukcesu przy układaniu kolejnych elementów rezerwatu składają się na doświadczenie pełne dobra i pozytywnej energii. Czy Rezerwat pozwala miło spędzić czas na weekendowym popołudniu bez presji i stresu? Zdecydowanie tak.

Dziękujemy Wydawnictwu Nasza Księgarnia za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



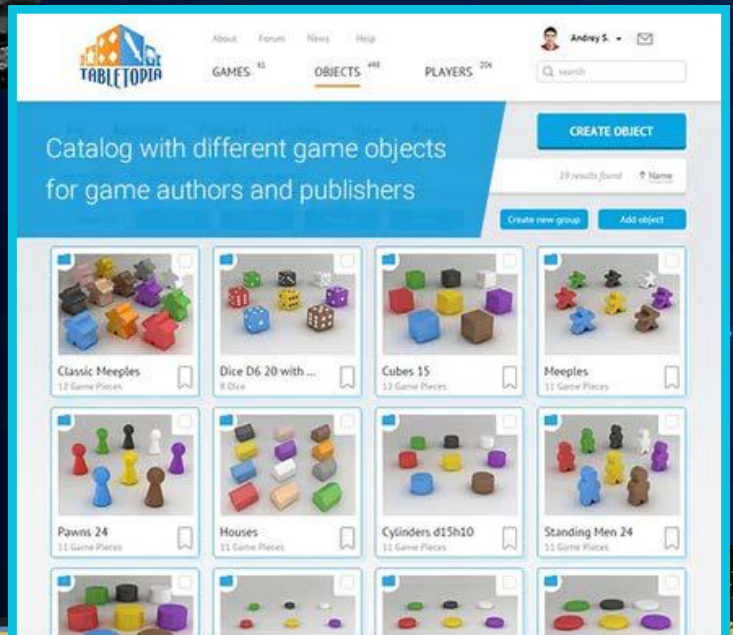
GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**SETKI GIER
PLANSZOWYCH
DOSTĘPNYCH OD RĘKI**

Bez instalacji, bez AI
narzucającego zasady – graj
tak, jak przy prawdziwym stole.

**EDYTOR, BIBLIOTEKA
OBIEKTÓW, NARZĘDZIA
DO PLAYTESTÓW,
PROMOCJI
I MONETYZACJI**

**Wszystko w jednym miejscu.
Stwórz, testuj, pokaż światu
i zarabiaj na swojej grze.**



PORTAL GAMES.

OSTRY DYŻUR

E
C R
Q E W
U P L B
A M N T Y
G F V X O N
T R V C Q S J
E W X C G Y A K
S O L D B M H P R A

Czy jesteś gotów na nocną zmianę w szpitalnym oddziale ratunkowym? „Ostry Dyżur: Nowy Jork – Oddział Ratunkowy”, wydany w Polsce przez Rebel, to gra detektywistyczna, która stawia przed tobą prawdziwe wyzwanie medyczne. Wcielasz się w rolę lekarza, a każda twoja decyzja może uratować życie – lub je stracić.



Wstępny Wywiad z Pacjentem

Imię i nazwisko: Luana Kapule
Wiek: 53 / kobieta



Pacjentką jest 53-letnia kobieta po menopauzie, pochodząca z wysp na Pacyfiku. Gdy mówi, krzywi się z bólu.

„Cały dzień pracowałam w ogrodzie. Znasz ten nowojorski letni upał. Powinnaś być zrobić sobie przerwę, ale miałam do zrealizowania kilka dużych zamówień na zioła w ramach mojego biznesu na portalu internetowym. Chyba naciągnęłam sobie jakiś mięsień, bo w metrze prawie zemdlałam z bólu, wracając do domu. Położyłam się wcześniej spać. Ale nie mogłam usnąć, a ból był coraz silniejszy. W końcu zdałam sobie sprawę, że muszę udać się na SOR.”

Weź kartę Fabuly 1.
Weź kartę Stanu KS1: W silnym bólu.

Pacjenci z krwi i kości

To, co wyróżnia „Ostry Dyżur” na tle innych gier logicznych, to wyjątkowy „ludzki wymiar” każdego przypadku. Nie analizujemy suchych raportów medycznych – spotykamy prawdziwych ludzi z imionami, twarzami i własnymi historiami. Pacjentka opowiada o pracy w ogrodzie w nowojorskim upale i prowadzeniu biznesu. Inny skarży się na narastający ból w skali 10/10. Obserwujemy niepokojące objawy – błądź, nadmierne pocenie.

Świadomość, że życie tej osoby leży w twoich rękach, nadaje każdej decyzji ogromną wagę. W przeciwieństwie do kryminalnych „cold case”, tutaj pacjent cierpi tu i teraz. Błędna diagnoza wywołuje autentyczne poczucie winy, a pomyślne zakończenie sprawy daje satysfakcję, która pozostaje z tobą długo po zakończeniu partii.

Prawdziwa edukacja medyczna

Gra rezygnuje z uproszczeń na rzecz profesjonalnej terminologii. Od pierwszych minut stykamy się z określeniami takimi jak częstokurcz czy migotanie przedsionków. Zlecamy badania CBC/Morfologia, USG, EKG, decydujemy o podaniu morfiny IV czy nitrogliceryny.

Kluczowym narzędziem są Arkusze Badań – kompendium wiedzy medycznej dla osób bez wykształcenia lekarskiego. Zawierają opisy narządów, wyjaśnienia testów laboratoryjnych oraz informacje o specjalistach. Gra uczy myślenia jak lekarz: ustalania priorytetów, wykluczania schorzeń, analizowania detali. Uczulenie na penicylinę czy historia chorób w rodzinie mogą mieć kluczowe znaczenie dla bezpieczeństwa pacjenta.



Karta Stanu KS1		Luana Kapule			
Dostępne Badania		00:00 - 01:59	01:00 - 02:59	02:00 - 03:59	03:00 - 04:59
Badanie krwi CBC (morfologia)	BLT				
	RDT				
Ultrasonografia (USG)	QPL				
	GTY				
		UHD	DJE	SWQ	WSB

System oceniania i wyzwanie

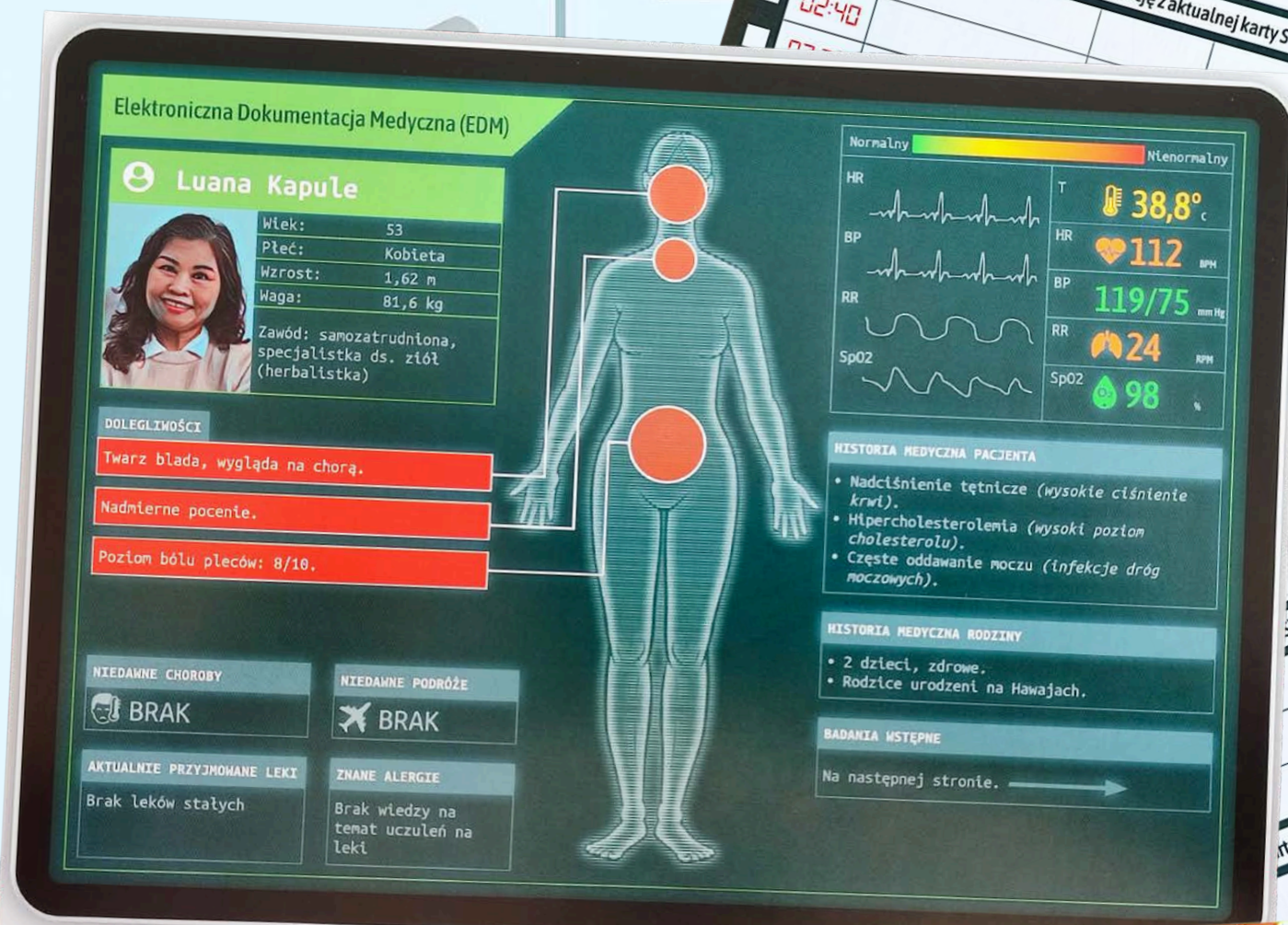
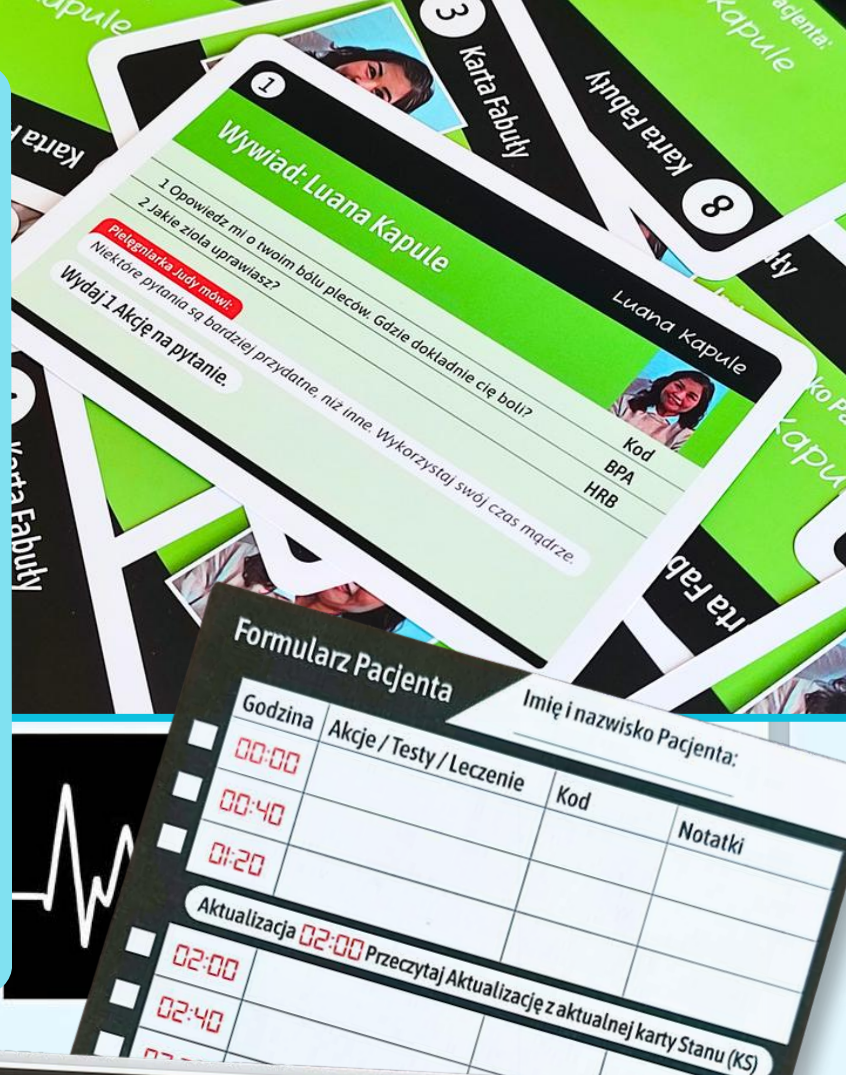
Po zakończeniu leczenia wypełniamy Raport Końcowy z diagnozą, leczeniem i zaleceniami. System punktacji jest wymagający – ocenia całość procesu medycznego, nie tylko trafność diagnozy. Przetrawienie nocy to podstawowe 50 punktów, ale możemy zdobyć dodatkowe za kluczowe procedury (+25) czy wykluczenie stanów zagrażających życiu (+20). Kary czekają za błędne decyzje i nadgodziny. Pudełko zawiera samouczek oraz cztery scenariusze o rosnącej trudności. Mamy tylko 3 akcje na każde dwie godziny zmiany – złe ustalenie priorytetów może doprowadzić do pogorszenia stanu pacjenta. Uzyskanie perfekcyjnego wyniku 100 punktów to prawdziwe wyzwanie.

Gra jednorazowa, ale niezapomniana

„Ostry Dyżur” to gra typu mystery game – gdy poznamy diagnozę, ponowna rozgrywka jest jak oglądanie drugiego raz tego samego filmu. Pięć przypadków daje sporo godzin dobrej zabawy. Dobrą wiadomością jest brak niszczenia elementów – po ukończeniu można przekazać grę dalej.

Warto zagrać

„Ostry Dyżur: Nowy Jork – Oddział Ratunkowy” to wyjątkowe połączenie emocjonalnego zaangażowania z prawdziwą edukacją medyczną. Ludzki wymiar pacjentów, autentyczna terminologia i przemyślany system oceniania tworzą doświadczenie, które zostaje w pamięci. To lekcja empatii, odpowiedzialności i myślenia analitycznego – zdecydowanie warto zagrać.



Uwaga! Nie czytaj Epilogu, do momentu, aż otrzymasz takie polecenie.



MISTBORN

Z MGŁY ZRODZONY

ALLOMANCJA NA STOLE

Mistborn: Z mgły zrodzony to ambitna adaptacja bestsellerowej serii fantasy Brandona Sandersona, wydana w Polsce przez Lucky Duck Games. Za projekt gry odpowiada uznany twórca John D. Clair, a rozgrywka przeznaczona jest dla 1-4 graczy i trwa około 60 minut. Gra przenosi uczestników na planetę Scadrial, do mglistego miasta Luthadel, gdzie jako Zrodzeni z Mgły – allomanci obdarowani nadludzkimi mocami – muszą stawić czoła tyranii Ostatniego Imperatora i jego Stalowych Inkwizytorów.

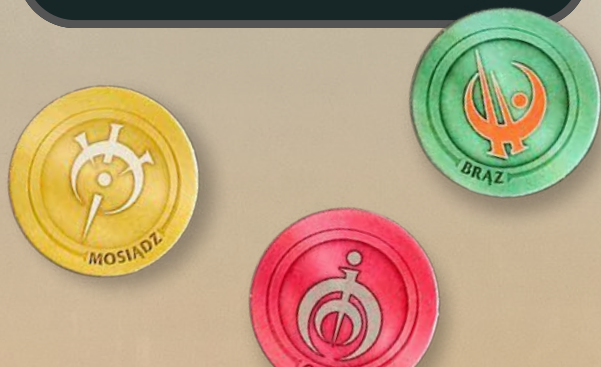


Deck-building, który naprawdę angażuje

Sercem Mistborn jest mechanika budowania talii, która wyróżnia się głębią integracji z tematyką. Każdy gracz rozpoczyna z 10 kartami: 6 prostych kart Funduszy zapewniających monety oraz 4 unikalnymi kartami treningowymi przypisanymi do konkretnej postaci. Mamy asymetrycznych bohaterów – Vin, Kelsier, Marsh czy Shan – którzy nadają grze głębię strategiczną. Każda postać specjalizuje się w spalaniu konkretnych metali i posiada trzy poziomy zdolności odblokowywane w trakcie rozgrywki.

System progresji oparty jest na torze treningu, po którym gracze awansują automatycznie co turę. To rozwiązanie zapewnia poczucie rosnącej potęgi – początkowe zagrania są słabe i ograniczone, ale z czasem gracze odblokowują możliwość spalania większej liczby metali (od 1 do nawet 4 w jednej turze) oraz aktywują coraz potężniejsze zdolności swoich bohaterów. Gra wiernie oddaje proces nauki Mistborna: od początkujących adeptów po mistrzów allomancji.

Kluczem do zwycięstwa jest optymalizacja talii. Zdolności takie jak USPOKÓJ pozwalają usuwać słabe karty Funduszy, zwiększając częstotliwość dobierania mocnych akcji. Z kolei PRZYCIĄGNIJ umożliwia manipulację talią poprzez przekładanie kart ze stosu odrzuconych na jej wierzch. Dodatkowo gracze mogą budować "silnik" z kart sojuszników, które pozostają w grze i zapewniają stałe bonusy, dopóki nie zostaną wyeliminowani przez przeciwników.



Spalanie metali – mechaniczna perełka

To, co naprawdę wyróżnia Mistborn, to fenomenalnie zaprojektowany system magii. Gracze dysponują ośmioma żetonami metali (cynolów, cyna, brąz, miedź, cynk, mosiądz, żelazo i stal), które spalają, aby aktywować zdolności kart. Każda karta akcji jest wielofunkcyjna – można zagrać ją dla głównego efektu lub obrócić bokiem jako "fiolkę", wykorzystując jako źródło metalu do zasilenia innej karty. To drugie zastosowanie nie wlicza się do limitu spalania, co otwiera drzwi do budowania spektakularnych kombinacji.

Szczególnie fascynująca jest mechanika rozjarzania (Flare) i odświeżania. Gracze mogą "pożyczyć moc z przyszłości", spalając metal ponad swój limit – żeton taki odwraca się na ciemną stronę i nie może być użyty ponownie, dopóki nie zostanie odświeżony przez odrzucenie odpowiedniej karty. To wprowadza dodatkową warstwę planowania: potężne zagranie teraz może kosztować nas elastyczność w następnej turze.

Wisienką na torcie jest atium – najradszy metal działający jak dzoker, mogący zastąpić dowolny inny metal. Co więcej, spalanie trzech żetonów atium na specjalnej karcie Konfrontacji daje natychmiastowe zwycięstwo, co czyni go nie tylko potężnym narzędziem, ale i alternatywną drogą do wygranej.



W rozgrywkach dla 3-4 osób pojawia się mechanika **figurki celu**. Gracze mogą atakować bezpośrednio tylko osobę posiadającą cel, co zapobiega sytuacji, w której wszyscy skupiają ogień na najslabszym uczestniku. Po otrzymaniu obrażeń posiadacz celu może (ale nie musi) **przekazać figurkę innemu graczowi**. To proste, ale skuteczne narzędzie wprowadzające element polityki i taktycznego myślenia.



Po torze treningu do zwycięstwa

Mistborn oferuje trzy różne sposoby na wygraną, co znacząco zwiększa regrywalność i pozwala na różnorodne strategie. Można wygrać jako Mistrz Misji, docierając na szczyt wszystkich dostępnych torów misji, poprzez eliminację wszystkich przeciwników, lub zagrywając wspomniane już atium na karcie Konfrontacji.

System misji wprowadza element wyścigu – gracze wydają punkty misji zdobywane z kart, aby awansować po torach liczących 12 pól. Pierwszy gracz, który osiągnie konkretne pole, otrzymuje dodatkową nagrodę poza standardowym bonusem. Nagrody za dotarcie na szczyt mogą być jednorazowe lub stanowić stałe zdolności, takie jak dodatkowe monety czy punkty obrażeń co turę.



Tryby solo i kooperacyjny – walka z Ostatnim Imperatorem

Mistborn błyszczy także w wariancie kooperacyjnym. Gracze wspólnie walczą z Ostatnim Imperatorem, który posiada 48 punktów zdrowia i dedykowaną talię 30 kart. Po każdej turze gracza odkrywana jest karta z talii Imperatora – mogą to być Adwersarze (sługusy z tarczami ochronnymi) lub Edykty wywołujące natychmiastowe efekty.

Mechanizm Dominacji mierzy siłę Imperatora, rosnąc od poziomu 1 do 6 i odblokowując coraz groźniejsze efekty. Jednym z najtrudniejszych elementów jest system leczenia – Imperator regeneruje 10 punktów zdrowia za każdą nieukończoną misję przy rozpatrywaniu określonych edyktów. To sprawia, że ukończenie misji, choć nie kończy gry automatycznie, jest praktycznie niezbędne do zwycięstwa.

Tryb ten jest wymagający i często kończy się porażką graczy, co doskonale oddaje desperację walki z niemal boskim tyranem. Każda wygrana przynosi ogromną satysfakcję i poczucie uczestnictwa w epickiej batalii. Tryb solo działa według tych samych zasad z drobnymi modyfikacjami, pozwalając na pełnoprawną rozgrywkę w pojedynkę.



Klimat i jakość wykonania

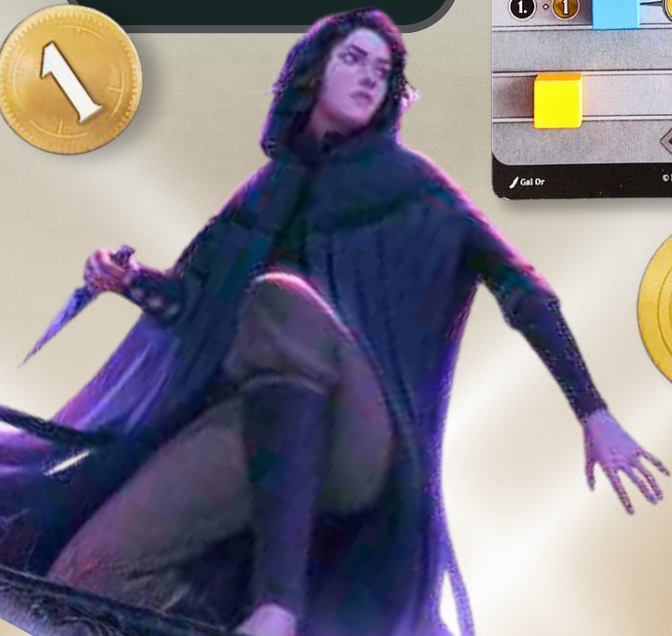
Gra fenomenalnie oddaje mroczny, popielny klimat uniwersum Sandersona. Wysoka jakość komponentów, w tym dwuwarstwowe planszki graczy zapobiegające przesuwaniu się żetonów oraz klimatyczne ilustracje, sprawiają, że Mistborn to nie tylko wyzwanie strategiczne, ale i głębokie zanurzenie w świecie powieści. Instrukcja i ikonografia są przejrzyste, co ułatwia szybkie wdrożenie się w zasady.



Podsumowanie

Mistborn: Z mgły zrodzony to gra z wyjątkowym klimatem i niezwykle satysfakcjonującą mechaniką spalania metali. Połączenie strategicznego deck-buildingu z unikalnym systemem zasobów tworzy angażującą łamiętkę taktyczną, która zachwyci zarówno fanów Sandersona, jak i miłośników gier planszowych szukających czegoś świeżego w gatunku budowania talii. Asymetria postaci, wiele dróg do zwycięstwa i wymagający tryb kooperacyjny zapewniają ogromną regrywalność. To znakomicie zaprojektowana gra, która zasługuje na uwagę każdego gracza ceniącego głębię strategiczną i wierność tematyce.

Dziękujemy Wydawnictwu Lucky Duck Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

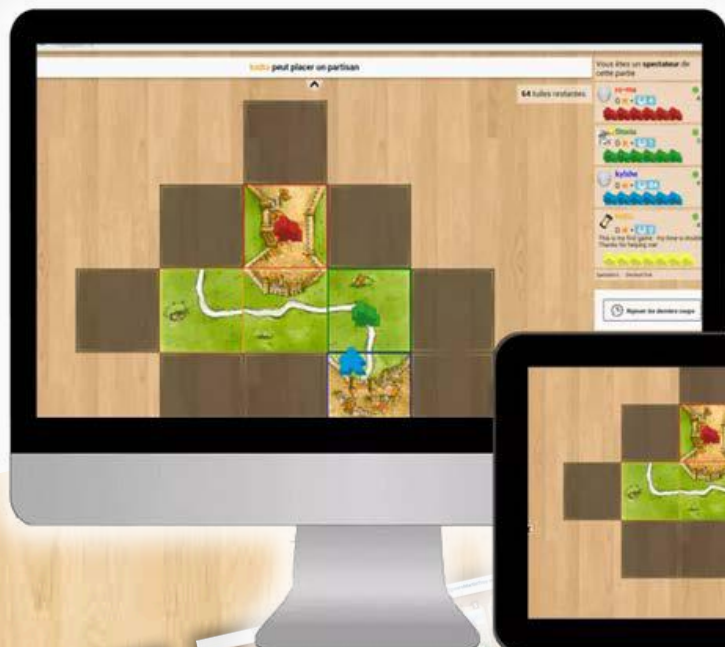




DOŁĄCZ DO

NAJWIĘKSZEGO STOŁU

GIER PLANSZOWYCH
NA ŚWIECIE!



NAJLEPSZE GRY

WSZECH CZASÓW PRZYSTOSOWANE
DO GRY ONLINE

9 130 000 GIER
ROZEGRANYCH
W KAŻDYM MIESIĄCU
DOSTĘPNE W 42 JĘZYKACH
I W PONAD
200 KRAJACH



boardgame
arena

PERFEKCYJNY PORZĄDEK

Moment otwarcia pudełka z grą i widok kompletnego bałaganu – tokeny wymieszane z kartami, woreczki strunowe porzrywane, wszystko luzem – zna chyba każdy gracz. Zanim w ogóle można zacząć grać, trzeba spędzić kwadrans na sortowaniu i szukaniu właściwych elementów. Ale jest na to sposób...

Koniec z woreczkami!

Naprawdę, precz z wszystkimi woreczkami strunowymi! Inserty to zupełnie inna liga. Wszystko jest przemyślane do najmniejszego szczegółu – elementy wycięte laserowo pasują do siebie jak ulał. Nie ma tu miejsca na „prawie pasuje” czy „trzeba trochę przeszlifować”. Po prostu działa. Co ciekawe, komponenty wychodzą ze stelaży naprawdę łatwo, bez nerwowego łamienia czy wyginania, które zna każdy, kto miał do czynienia z gorszej jakości produktami. W przeciwieństwie do wielu fabrycznych rozwiązań, tutaj wszystko jest zaprojektowane tak, by pomieścić karty w koszulkach bez forsowania wieczka. Wymiary obliczone co do milimetra sprawiają, że wieczko zamyka się idealnie.



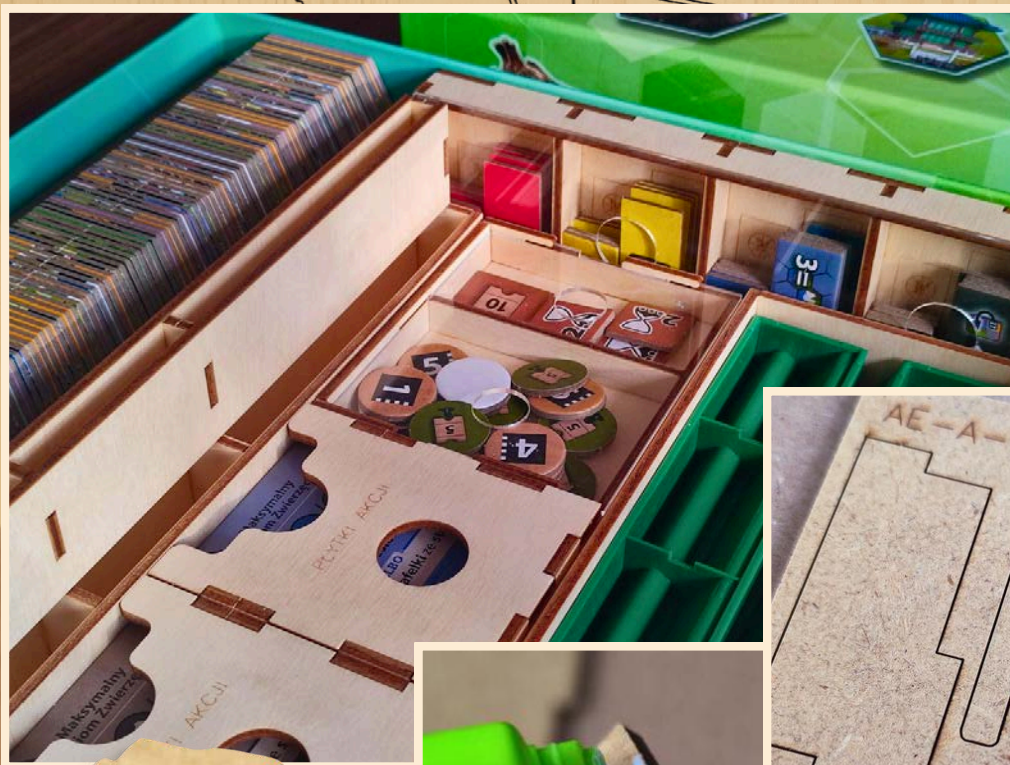
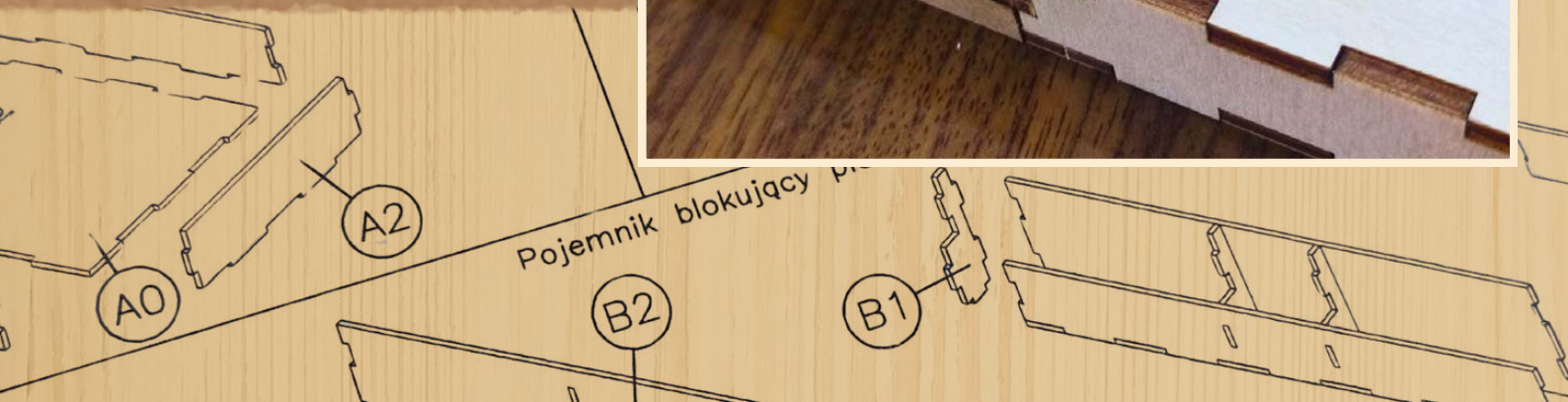
Jak za starych, dobrych czasów

Sklejanie insertów to dokładnie ta sama frajda jak przy modelach samolotów z dzieciństwa, tylko w wydaniu dla dorosłych. To naprawdę odprężające zajęcie, które sprawia autentyczną satysfakcję. Instrukcje są napisane tak przejrzysto, że praktycznie nie da się czegoś spartaczyć. Każdy krok opisany, wszystko zilustrowane – instrukcja prowadzi za rączkę przez cały proces. Jedyne, o czym trzeba pamiętać, to kupić klej Wikol - bez tego ani rusz.

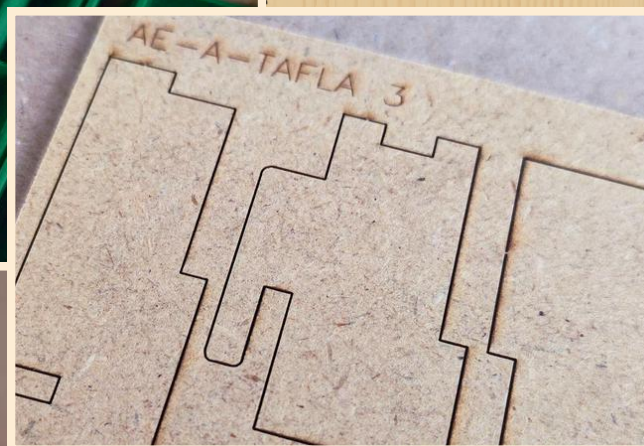


Solidne materiały

reDrewno korzysta z dwóch głównych materiałów: HDF i sklejki. HDF to płyta z włókien drzewnych z idealnie gładką powierzchnią – prostsza w sklepaniu, świetna dla początkujących. Sklejka brzoza czy olchowa to z kolei lekki, wytrzymały materiał z naturalnym, ładnym wyglądem. Fajne jest to, że można ją pomalować, zabezpieczyć czy polakierować. W niektórych zestawach znajdują się też dodatki z pleksi – przezroczyste przegródki w pojemnikach na karty, które wyglądają naprawdę elegancko. Wszystko wycięte laserowo, więc precyzja jest na najwyższym poziomie. A drewniany zapach to dodatkowy bonus – naturalne materiały po prostu pachną przyjemnie.



: Osiągnąć Ochrony Przyrody



Warto?

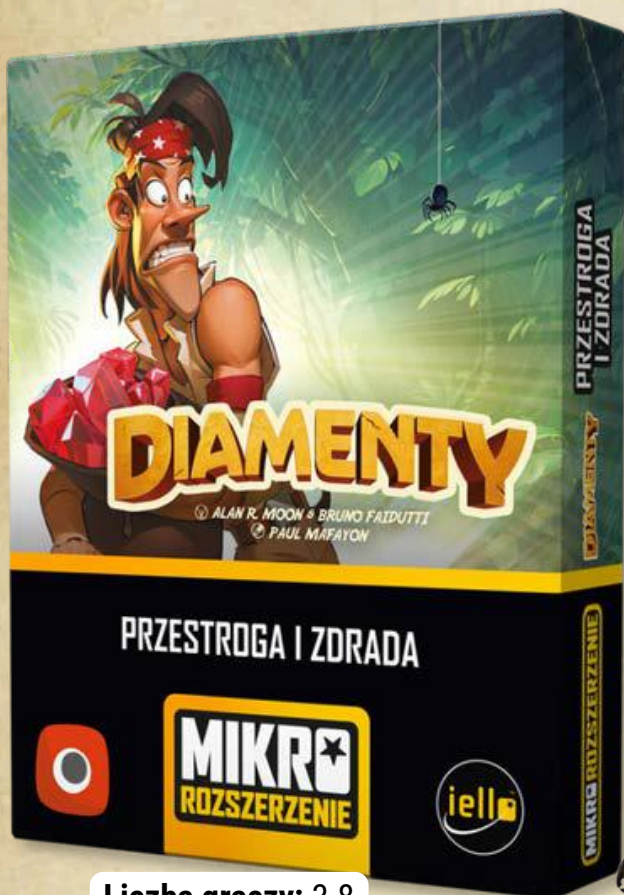
Zdecydowanie tak! Oszczędność czasu przy setupie i sprzątanu, estetyka, jakość wykonania – to wszystko składa się na produkt, który ma sens. Jeśli zależy komuś na tym, żeby kolekcja gier była nie tylko dobrze zorganizowana, ale też uporządkowana w sposób optymalny i trwały, inserty reDrewno to strzał w dziesiątkę. To naprawdę klasa sama w sobie – raz się spróbuje i już nie będzie chęci wracać do woreczków. Zdecydowanie warto polecić!

Dziękujemy producentowi reDrewno za przekazanie egzemplarzy insertów do recenzji.

DIAMENTY

PRZESTROGA I ZDRADA

Diamenty to Imprezowy hit Alana R. Moona (Wsiągć do pociągu) i Bruno Faiduttiego (Cytadela). Ruszacie tu na emocjonującą wyprawę do jaskini pełnej diamentów i straszliwych pułapek.



Liczba graczy: 3-8
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: dodatek

W każdej rundzie czeka na was decyzja: chcecie zapuszczać się w poszukiwaniu klejnotów, czy wolicie być roztropnymi poszukiwaczami i zawrócić do obozowiska i ukryć zdobyte skarby. Kto nie ryzykuje, ten nie dociera do skarbów. Kto nie ryzykuje, ten... nie wpada na pułapki!



Ukradnij przeciwnikom rubiny z pomocą modułu Zdrady. Użyj modułu Przewagi, aby co rundę poczuć prawdziwy smak niebezpieczeństwa. Pierwsze rozszerzenie do Diamentów to 9 kafelków Przewagi i 8 kart Zdrady, które jeszcze bardziej zaogniają tę imprezową grę ryzyka i blefu!



O grze Diamenty pisaliśmy w 8 numerze Magazynu Plansza

W PRZEDSPRZEDAŻY

PORTAL
GAMES.

PREMIERA



Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 45-75 minut
Kategoria: rozszerzenie

Bloodborne

GRA PLANSZOWA

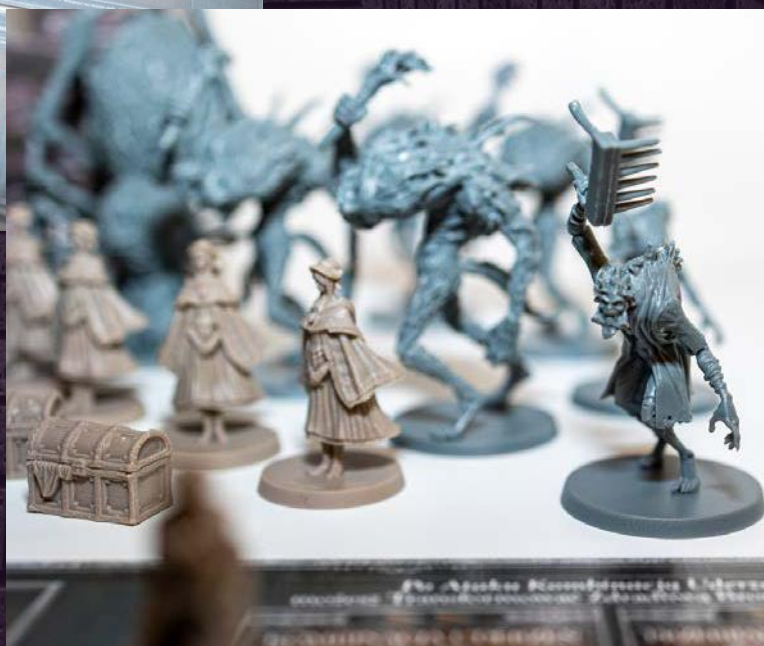
Portal Games ogłosił przedprzedaż długo wyczekiwanego dodatku „Krwawy Księżyc” do planszowego Bloodborne’a, który wprowadzi także nowego tropiciela – Reitelpallascha.

Rozszerzenie Krwawy Księżyc zawiera zawartość ekskluzywną do Bloodborne’a Gry Planszowej. To pudełko ze wszystkimi odblokowanymi stretch-goalami z kampanii gry na kickstarterze, które nie trafiły do żadnego dodatku. Wprowadza do gry 6 nowych Tropicieli, 5 nowych rodzajów Wrogów i 1 nowego Bossa. Zamianie także żetony z podstawki na plastikowe figurki lalek, lamp i skrzyń.



Uwaga: Nowe dodatki to przedmioty niedostępne w szerokiej dystrybucji! Dostępne są tylko na konwentach i w sklepie internetowym Portal Games.

Drugi nowy dodatek wprowadza Tropiciela: Reitelpallasch. To wyśmienity zbrojny, który stosuje uniki, by ranić przeciwników i potrafi także strzelać pociskami z żywego srebra. Rozszerzenie pojawiło się oryginalnie jako extras w kampanii Zaginionego Zamku Cainhurst.



Planowana data premiery: maj 2026

PREMIERA

**PORTAL
GAMES.**

PRIMAL

W PRZEDSPRZEDAŻY

Primal: Przebudzenie to kolosalna kooperacyjna gra planszowa – epickie polowanie na potwory dla 1-4 graczy. To wyprawa w dżunglę rodem ze świata fantasy, w którym ludzkość walczy o przetrwanie, a bohaterowie stawiają czoła olbrzymim bestiom.



Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 60-120 minut
Kategoria: bossbattler



Primal to rasowy bossbattler z mechaniką craftowania swojej talii, wykorzystywaniem synergii między kartami i rozbudowanym systemem rozwoju postaci. Przed graczami spektakularne starcia, rozwój i dostosowanie bohaterów do kolejnych wyzwań, i odkrywanie tajemnic Thryei.

Przedsprzedażowa oferta Portalu obejmuje zestaw, na który składa się gra podstawowa oraz **dodatek Góra Zagłady** z dwiema nowymi Łowczyniami i kampanią w kompaktowym formacie do rozegrania po kampanii głównej. Do tego dochodzą bonusy: neoprenowa mata planszy Walki zastępująca standardową planszę z teksturą, oraz dwa nowe Wyzwania: jedno za Kharją, drugie z Dygoraxem w roli głównej.



Planowana
data premiery:

10.03.2026

PREMIERA



ECHA CZASU

Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 30-60 minut



Stwórz drużynę niezwykłych stworzeń i wyposaż ją w potężne artefakty. Odkrywaj najlepsze synergie efektów, wykorzystując ponad 100 unikalnych kart.

Kontroluj i modyfikuj czas! Przesuwające się na osi czasu płytki pozwolą ci przewidzieć, kiedy twoje karty wejdą do gry i nadać rytm ich aktywacji.

Przejmij kontrolę nad źródłami mocy, zanim zrobią to przeciwnicy i broń ich przed atakami.

Czy uda ci się opanować Echa czasu?



Planowana
data premiery:

24.03.2026

PREMIERA



PURRRRAMIDA

Twoja babunia uwielbia kotki! Przygarnęła ich już jednak tyle, że trudno jej ułożyć wszystkie futrzaste pociechy do snu. Masz więc przed sobą zadanie – ułóż kotki w słodką purrrramidę, dzięki czemu zazną snu, a babunia odrobiny spokoju.

Rzucaj kośćmi, przydzielaj je do pól na planszy i decyduj: dasz szansę szczęściu, czy dotrzesz do celu powoli? Jeśli w tej uroczej, rodzinnej grze towarzyszyć ci będą odrobina sprytu, strategii i fortuny – wygrana będzie miau w kieszeni.

Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 8+

Czas gry: 30 minut



Planowana data premiery: 31.03.2026



EDYCJA POLSKA



Liczba graczy: 2
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 15 minut

W „Tag Team” gracze tworzą drużyny 2 nieprzeciętnych zawodników, z których każdy ma swoją unikalną talię kart i system walki. Gra łączy mechanikę budowania talii z ciekawym systemem auto-walki. 12 niezwykłych postaci można połączyć ze sobą, tworząc 66 kombinacji drużyn! Gotowi? 3... 2... Walka!



AUTOWALKA

Sprawdź, jak twoja talia radzi sobie w walce, gdy jej efekty odpalają się automatycznie jeden po drugim.

BUDOWANIE TALII

Dodawaj nowe karty pomiędzy rundami, by ulepszyć swoją talię walki.



66 KOMBINACJI DRUŻYN!

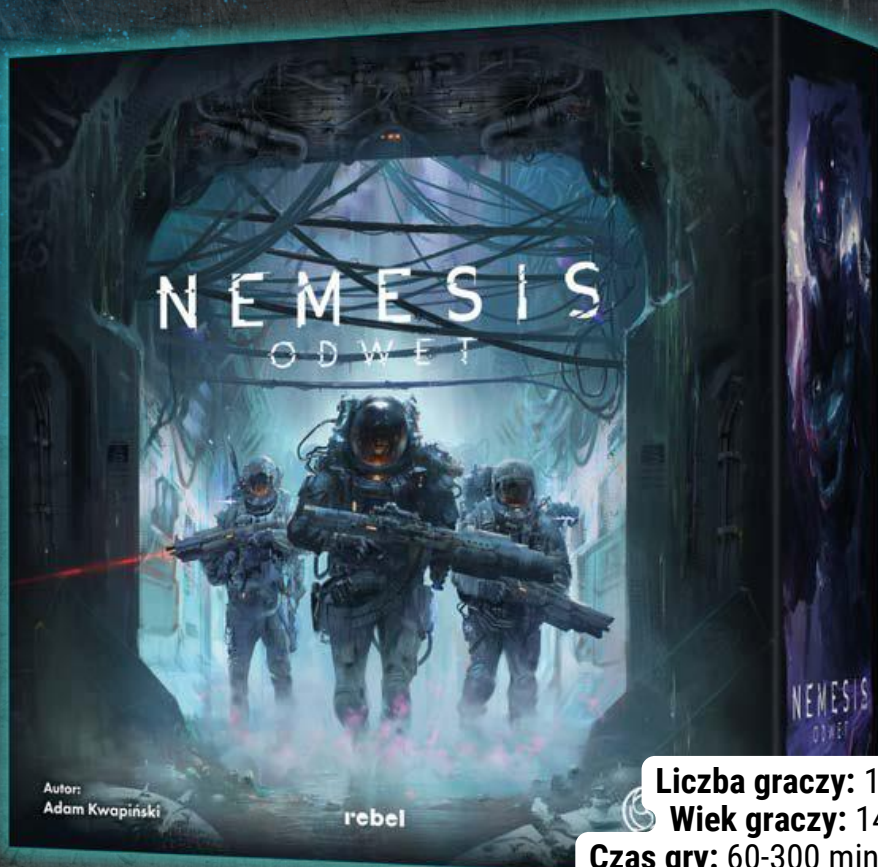
STWÓRZ NAJLEPSZY DUET

12 niezwykłych postaci do łączenia w drużyny – każda z unikalnym stylem walki i własnymi zagrywkami.



Planowana data premiery: 22 kwietnia 2026

PREMIERA



rebel

Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 60-300 minut
Kategoria: przygodowe
Mechanika: bluff, eksploracja, walka

Nemesis: Odwet to trzecia odsłona klimatycznej gry z gatunku survival horror, której głównymi motywami są bluff, zdrada i walka z nieuchwytnym zagrożeniem. Ta wersja przynosi to, na co wszyscy czekali: odwet na intruzach! Uczestnicy będą mieli okazję wcielić się w zaprawionych w boju żołnierzy wyposażonych w profesjonalny sprzęt, wysłanych do bazy opanowanej przez śmiertelnie niebezpieczne kosmiczne monstra. Choć wyruszyli ze wspólną misją, każdy z nich ma też własne cele, a ostatecznie najważniejszym będzie po prostu przetrwanie.

Nasz cel to niezbadana baza, niedostępna dla zewnętrznych urządzeń skanujących. Jesteśmy tu zdani tylko na siebie i wygląda na to, że teraz to my jesteśmy intruzami... Na każdym kroku znajdujemy ślady walki i użycia broni, ale nigdzie nie widać zwłok. Na krawędzi wyświetlacza czujnika ruchu pojawia się pierwszy sygnał. I następny. I kolejne. Przeszawiam karabin na tryb ognia ciągłego i czekam, aż rozpęta się piekło. Jesteśmy dobrze przygotowani. Ale oni też.





Wraz z grą do sprzedaży trafią następujące rozszerzenia: **Zawartość dodatkowa** z trzema niezależnymi minidodatkami, **Oddział wsparcia** wprowadzający nowe grywalne postacie, **Nieznane historie #4**, czyli fabularna, komiksowa kampania złożona z pięciu misji, a także dwie nowe rasy: **Xyrianie** oraz **Krwio pijcy**

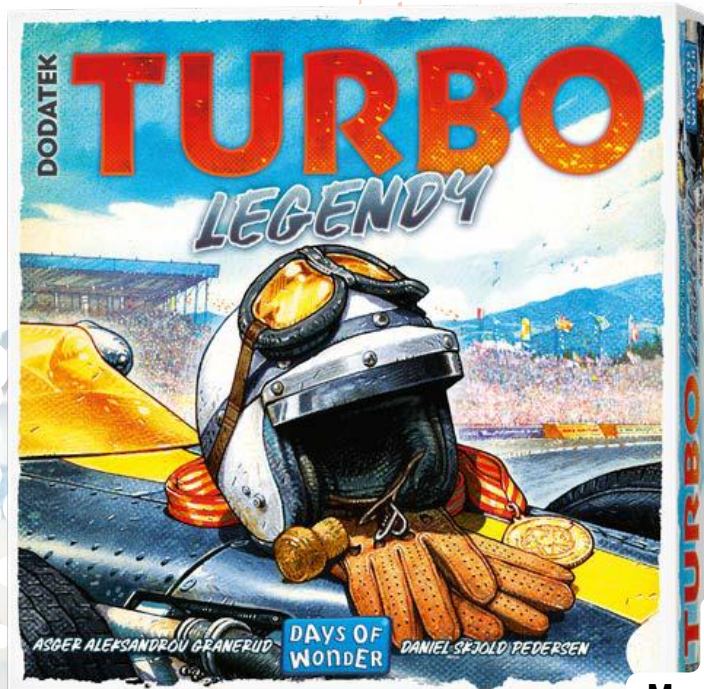


Planowana data premiery: 27 marca 2026

PREMIERA

rebel

MAKSYMALNE TURBO



Gdy legendy podchodzą do swoich samochodów, czas zdaje się zwalniać. Bierzesz głęboki oddech i ściskasz kierownicę nieco mocniej. Wiesz już, że to właśnie na ten moment przygotowały Cię wszystkie treningi: czas na wyścig życia, w którym zmierzysz się z prawdziwymi mistrzami szybkiej jazdy!

Liczba graczy: 1-5

Wiek graczy: 10+

Czas gry: 60 minut

Kategoria: dodatki

Mechanika: zarządzanie ręką, wyścig, wybór karty



Turbo: Legendy to rozszerzenie wprowadzające do gry nowe karty legend: szybszych, sprytniejszych i twardszych niż kiedykolwiek wcześniej zautomatyzowanych kierowców. Dzięki nim możesz stworzyć unikalne wyzwanie na wybranym poziomie trudności, zarówno w ramach pojedynczego wyścigu, jak i w trybie mistrzostw. Poczuj emocje związane z ekstremalnym sprawdzianem umiejętności, ścigając się z inteligentnymi, zautomatyzowanymi kierowcami w rozgrywkach solo albo wypełniając puste pola startowe w trybie wieloosobowym.

**UWAGA! TO NIE JEST
SAMODZIELNA GRA!**

Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry Turbo.

Gra nie zawiera wyścigówek. Ten zestaw dodaje do gry karty umożliwiające wykorzystanie dowolnej liczby wyścigówek jako legend.



Planowana data premiery: 10 marca 2026



Wskakuj na pokład Going Merry i wspólnie z przyjaciółmi ruszaj na podbój okolicznych wysp! Każda z nich to zupełnie nowe wzywanie, a na swojej drodze spotkacie zarówno sojuszników do zwerbowania, jak i wrogów do pokonania. Na szczęście każdy członek załogi Słomkowego Kapelusza ma swoją unikatową zdolność i talię, dzięki której pomoże załodze w osiągnięciu celu!



Liczba graczy: 2-6

Wiek graczy: 8+

Czas gry: 5-10 minut

Kategoria: rodzinne

Mechanika: współpraca, dedukcja, czasu rzeczywistego



One Piece w 5 minut to dynamiczna gra karciana, w której współpracujemy, by ukończyć specjalną talię przygód zanim skończy się czas. Każda kolejna karta może kryć wyzwanie do pokonania – aby tego dokonać, będziemy musieli sprytnie zagrywać karty, by zebrać zestawy odpowiednich symboli. Nie ma odwrotów! Czas ucieka, więc pracujcie jako zespół, aby dopasować karty i ukończyć wyzwania jako załoga.

Planowana data premiery: 17 kwietnia 2026

rebel



Udaj się na wschód, do alternatywnego świata japońskich legend i mitów. Poczuj się jak kroczący ścieżką przeznaczenia ronin, który – by sprostać wyzwaniom – wchodzi w niepewne układy i próbuje zawiązywać sojusze. Dylemat związany z ich delikatną naturą będzie Ci towarzyszył przez całą rozgrywkę.

Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 16+
Czas gry: 45-90 minut
Kategoria: przygodowe
Mechanika: zarządzanie ręką, budowanie stołu, wybór karty



W grze Wiedźmin: Ścieżka przeznaczenia - Ronin wcielisz się w Geralta, Ciri, Yennefer, Jaskra, Vesemira, Triss albo Yuki Onnę i wkroczysz na ścieżkę godną prawdziwego wojownika, korzystając ze swoich zdolności specjalnych i wyjątkowych kart. Zagrywaj karty i używaj specjalnych efektów, aby zdobywać symbole, które odpowiadają Twoim czynom. Pamiętaj też, że współpraca z sąsiadami przyniesie Ci wiele korzyści! Stwórz z nimi przemyślaną strategię i mądrze zagrywaj karty, aby zdobyć premie za współpracę. Zachowaj jednak czujność, bo wśród przyjaciół może czaić się wróg!

Planowana data premiery: 10 marca 2026

rebel

Everdell Srebrnoszrony



Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 30-120 minut
Kategoria: strategiczne
Mechanika: wybór karty,
 przydzielanie pracowników,
 zarządzanie zasobami

Za ośnieżonymi szczytami Gór Strzelistych, na południe od doliny Everdell, leży równie piękna, co surowa kraina Srebrnoszrony. Przez część roku jej mieszkańcy dzielnie walczą z mrozem, aby w pozostałe miesiące cieszyć się urodą tej ziemi. Mieszkańców i niezwykle duże stworzenia, które zamieszkują okoliczne góry, łączy wyjątkowa więź: gdy pierwsi zapalają stos sygnałowy na szczycie góry, drudzy przychodzi im z pomocą.



Everdell: Srebrnoszrony to strategiczna gra planszowa, w której naszym zadaniem jest zbudowanie miasta i utrzymanie go w trudnych, surowych warunkach. Aby tego dokonać, będziemy musieli odgarniać zalegający śnieg, rozpalać ogniska zapewniające mieszkańcom ciepło i pomyślność oraz wypełniać misje zlecane przez gildię strażników. Do zwycięstwa potrzebne będzie staranne planowanie akcji, umiejętne rozdzielanie zadań między pracowników i odpowiednie zarządzanie zasobami.

Planowana data premiery: 29 kwietnia 2026

rebel



Jako król wyruszasz na poszukiwanie nowych terytoriów, by powiększyć swoje królestwo. Odkrywaj okoliczne tereny: pola pszenicy, jeziora, góry, wioski, lasy i ogrody, pozyskując najlepsze obszary dla siebie. Ale uważaj - inni królowie również pożądamy tych ziem!

Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 8+

Czas gry: 15 minut

Kategoria: rodzinne

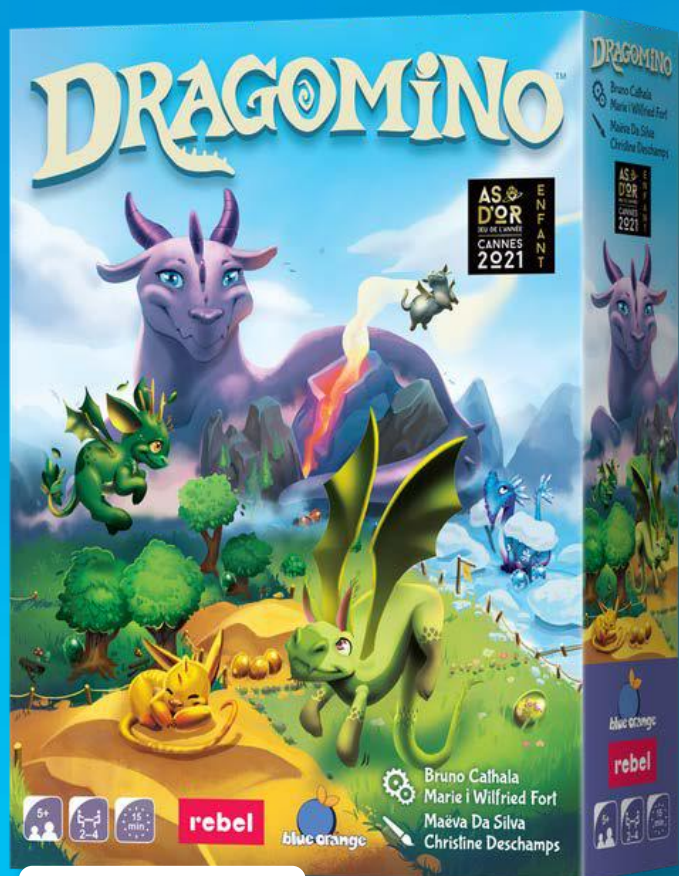
Mechanika: wybór kafelka, rozbudowa obszarów, zmienna kolejność graczy

Kingdomino to strategiczna gra dla całej rodziny inspirowana zasadami klasycznego domina. Podczas zabawy wcielamy się w królów rozbudowujących swoje włości. Naszym celem jest zbudowanie najbardziej prestiżowego królestwa w kształcie kwadratu o wymiarach maksymalnie 5x5 pól.



Planowana data premiery: 29 kwietnia 2026

rebel



To Twoja wielka chwila. Zostałeś mianowany na Smoczego Jeźdźca i wyruszasz na poszukiwania smoków na tajemniczej wyspie. Nie jesteś jednak jedynym Smoczym Jeźdźcem, który ma taki zamiar. Kto z Was odnajdzie najwięcej młodych smoków?

Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 5+

Czas gry: 15 minut

Kategoria: rodzinne

Mechanika: wybór kafelka, dopasowywanie elementów

Dragomino to strategiczna gra dla całej rodziny inspirowana zasadami klasycznego domina, w pełni dostosowana do potrzeb młodszych graczy. Podczas zabawy będziemy dobierali kolejne kafelki terenów i umieszczali je w swoich strefach eksploracji. Grupowanie terenów tego samego rodzaju pozwoli nam na zdobywanie żetonów smoczych jaj. W niektórych kryją się wyjątkowe okazy!



Planowana data premiery: 24 kwietnia 2026

rebel



Liczba graczy: 2-6

Wiek graczy: 6+

Czas gry: 5-10 minut

Kategoria: imprezowe

Mechanika: refleks,
dopasowywanie
wzorów, zbieranie
zestawów

Zwariowana gra imprezowa powraca, by znów zakręcić nam w głowach zestawem minimalistycznych grafik! **Miszmasz! Japonia** to wyjątkowo dynamiczna karcianka, w której ze stale zwiększającej się puli symboli staramy się wychwycić pary. Wyzwanie polega na tym, że obrazki są dość niewielkie, a do tego niezwykle wręcz spójne: geometryczne i zachowujące tę samą, prostą paletę kolorów.


4 TRYBY GRY, W TYM:

- ✕ rywalizacja,
- ✕ gra zespołowa,
- ✕ kooperacja.

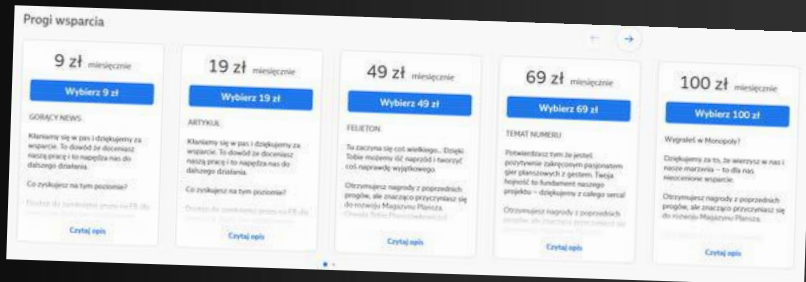
Wesprzyj nas na Patronite

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

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

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

patronite.pl/magazynplansza



JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

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

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

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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? Napisz!



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



MAGAZYN
Plansza



M A G A Z Y N
Plansza