

Plansza

M A G A Z Y N

MAJ 2026

nr. 16



TEMAT NUMERU

EVERDELL: SREBRNOSZRONY

DRUŻYNA DO ZADAŃ SPECJALNYCH
PURRAMIDA • WŁADCA PIERŚCIENI: DWIE WIEŻE
– WCIĄGAJĄCA GRA KARCIANA
POLA ARLE • DNUP

Drodzy Czytelnicy,

Majówka to ten moment w roku, kiedy stoły – ogrodowe, balkonowe i te rozkładane „na szybko” – zaczynają żyć własnym życiem. Między grillem a kolejnym koktajlem pojawia się pytanie: w co gramy? Ten numer jest naszą odpowiedzią.

Temat numeru to Srebrnoszrony - Everdell, które zarzuca zimowy płaszcz i dodaje śnieg blokujący karty. Jest tu presja ognia i wyraźnie podkreślona interakcja – sprawdzamy, czy to faktycznie krok naprzód, czy tylko efektowna zamieć.

Dla kontrastu wrzucamy „Purramidę” – lekki, ale zaskakująco wciągający push your luck. Idealna gra na momenty, kiedy ktoś mówi „tylko jedna szybka partia”, a kończy się na kilku.

W dziale premier zaglądamy m.in. do „Pól Arle”, gdzie zamiast epickich przygód dostajemy surową logistykę i satysfakcję z dobrze zaplanowanej pracy.

Sprawdźcie, co warto zabrać na majówkowy piknik, a być może będzie to gra nr 1 na półce.

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





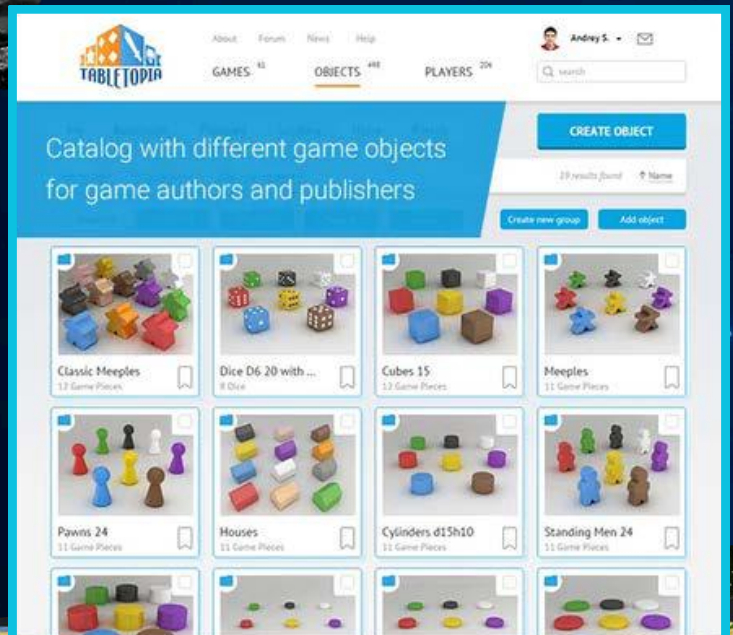
GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**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.**



rebel

Everdell Srebrnoszrony

OGNIEM I ŚNIEGIEM

Co zostaje, co się zmienia

Gracze znający oryginał poczują się w Srebrnoszronach jak w domu. Rdzeń mechaniczny pozostaje nienaruszony: w swojej turze wykonuje się jedną z trzech akcji – wysyła robotnika na pole, zagrywa kartę do miasta lub przygotowuje się do kolejnej pory roku. Miasto nadal mieści maksymalnie piętnaście kart, limit ręki to osiem kart, a pięć kolorów kart pełni dokładnie te same funkcje co w oryginale.

Zielone produkują surowce przy zmianie pór roku, niebieskie reagują na akcje, brązowe dają jednorazowy bonus, czerwone tworzą nowe pola dla robotników, fioletowe punktują na koniec gry. Ten silnik jest solidny, sprawdzony i taki pozostał. Do tego doszła cała masa nowych mechanik, które fundamentalnie zmieniają sposób myślenia o rozgrywce.

Dolina Everdell od dawna kojarzyła się z ciepłym, jesiennym lenistwem – żołędzie zbierane pod złotymi liśćmi, wiewiórki stawiające przytulne domki, zacna brać leśnych stworzeń budująca swoją małą cywilizację bez większego pośpiechu. Rebel, wydawca polskiej wersji serii, oferuje teraz coś diametralnie innego: samodzielny tytuł osadzony w mroźnej krainie, gdzie każda nieodśnieżona karta w mieście to krok bliżej katastrofy, a ogień jest ważniejszy od złota.



Nastaje chłód

Akcja rozgrywa się na południe od doliny Everdell, za ośnieżonymi szczytami Gór Strzelistych, w krainie, gdzie mieszkańcy zapalają stopy sygnałowe, by wezwać pomoc legendarnych gigantów z wyżyn. Lukas Siegmon, ilustrator odpowiedzialny za grafikę, stworzył piękną estetykę doliny egzystującej w śnieżnym klimacie. Strażnicy przemierzają planszę na raketach śnieżnych, a nowe surowce, takie jak konary brzozy, kępki mchu i grudki miedzi, emanują zimowym charakterem. Klimat jest tu nie tylko dekoracją – każdy element komponentów aktywnie buduje narrację o walce z żywiołem.

Mechanika śniegu

Główną nowością gry jest śnieg. Żetony śniegu fizycznie blokują pola akcji na planszy oraz karty w mieście gracza. Karta zasypana śniegiem staje się martwa: nie generuje punktów, nie liczy się przy misjach, nie produkuje surowców. Co gorsza, śnieg pojawia się nie tam, gdzie wygodnie – zasypuje karty o najwyższej wartości punktowej, co boli podwójnie.

Mechanika nabiera dramatyzmu przy Ataku Zimy: gdy pierwszy gracz przejdzie do zimy, koszt usunięcia każdego żetona śniegu rośnie z jednego do dwóch żetonów ognia. Jest to nowy mechanizm napięcia, który dodaje nowej zmiany.



W pogoni za ogniem

Zarządzanie ogniem to punkt, w którym Srebrnoszrony stają się kolejnym dziełem decyzyjnym. Ogień służy do odśnieżania, aktywowania stosów sygnałowych na górze oraz korzystania z kominów. Pozyskuje się go w ograniczony sposób: przez pole Gorące Źródła, poprzez zdolności specjalnych kart jak Strażnik Ognia. Im więcej śniegu, tym trudniej odśnieżać. Gracz, który da się zasypać, wchodzi w spiralę, z której trudno wyjść bez precyzyjnego planowania kilka kroków naprzód.

Strażnicy i kominy

Każdy gracz startuje z dwoma robotnikami, z których jeden to strażnik w rękawiczkach śnieżnych. Jego przewaga jest prosta, ale znacząca: może wejść na pole zajęte przez innego gracza, co eliminuje jedno z klasycznych źródeł frustracji w grach worker placement. Ponadto, jeśli strażnik wchodzi na puste pole, gracz natychmiast zyskuje żeton ognia.

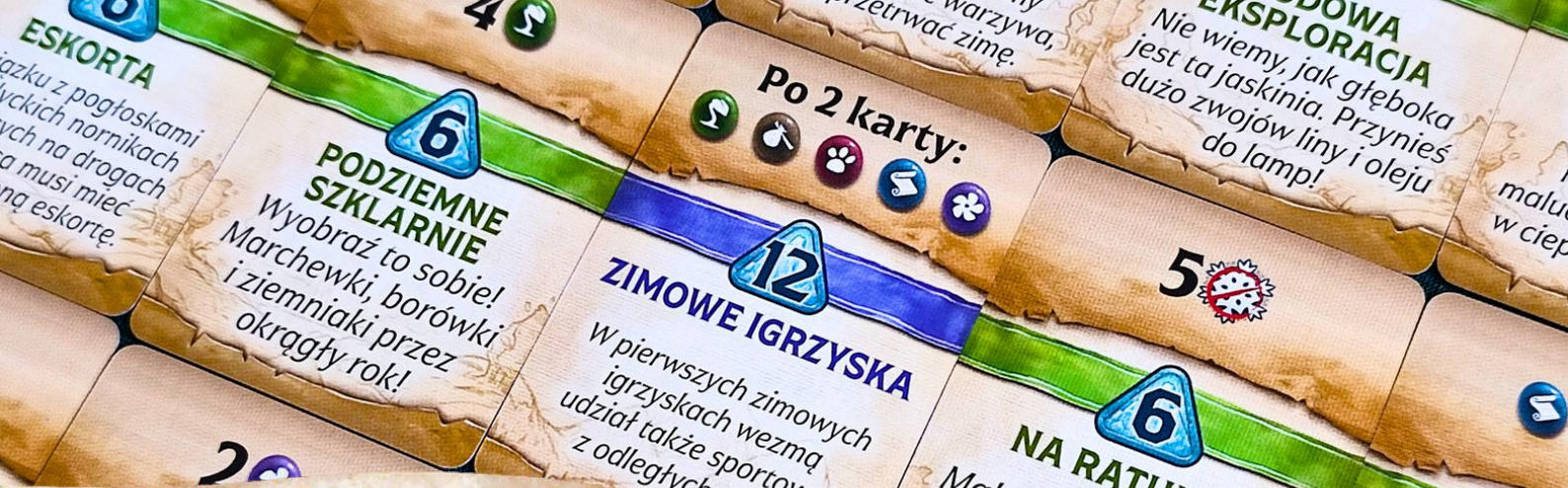
Kominy zastępują klasyczne łańcuchy powiązań budowla–stworzenie znane z oryginału. Zamiast czekać na specyficzną parę kart, gracz wydaje żeton ognia i umieszcza komin na budowli oznaczonej symbolem danego typu stworzenia. To pozwala zagrać pasujące stworzenie bez kosztów w żółdziejach. Każdy gracz dysponuje zaledwie dwoma kominami na całą grę, a utrata budowli z kominem oznacza bezpowrotną stratę. System jest bardziej zbalansowany i mniej zależny od losowości doboru kart niż w oryginale, co oceniać należy jednoznacznie pozytywnie.



Góra zamiast drzewa

Charakterystyczne Wieczne Drzewo zastąpiła masywna, trójwymiarowa góra dominująca nad planszą. Na jej szczycie można zapalić stos sygnalowy – wysyłając robotnika i płacąc ogień – co aktywuje jedną z czterech kart dużych stworzeń o wręcz nieprzystwoicie potężnych efektach. Karty te są wspólne dla wszystkich graczy, więc kto pierwszy ten lepszy. Wizualnie konstrukcja robi wrażenie i nadaje grze widowiskowości. Wychodząc naprzeciw graczom, którzy nie preferują takich figur, wydawca na szczęście dołączył płaską alternatywę w kształcie trójkąta, która pełni te same mechaniczne funkcje.





Misje Gildii

Klasyczne wydarzenia zastąpił system misji Gildii Strażników. Publiczne misje wyżynne działają na zasadzie kto pierwszy, ten lepszy. Prywatne misje nizinne trzyma się na ręce jako ukryte cele, dobrane i filtrowane w trakcie gry. Wiele z nich wymaga porównania własnego miasta z sąsiadem po lewej – co karty zasypane śniegiem skutecznie dezaktywują z obu stron. To subtelna, ale fascynująca warstwa interakcji: można celowo zostawić śnieg na własnych kartach, by pozbawić sąsiada możliwości zaliczenia misji opartej na porównaniu.



Więcej interakcji

Srebrnoszrony to gra wyraznie bardziej interaktywna niż podstawowe Everdell. Czerwone karty miejsc mają teraz dodatkowe pola dla gości – gdy przeciwnik odwiedza lokalizację w cudzym mieście, właściciel zyskuje punkt. Strażnik ignoruje blokady. Niektóre karty zmuszają do przekazywania żetonów ognia lub kart sąsiadom. Mechanika Ataku Zimy sprawia, że tempo jednego gracza realnie wpływa na możliwości pozostałych. Dla tych, którzy narzekali na izolowany charakter rozgrywki w oryginale, to spora zmiana na lepsze.



Tryb solo

Tryb jednoosobowy to solidnie zaprojektowany antagonistą – Łapa Cierniomłot, okrutny król bandytów, dysponuje własnym zestawem robotników i strażnikiem. Jego ruchy sterowane są przez system ośmiu kart mapy i dwudziestu kart planu. Łapa automatycznie usuwa śnieg ze swoich pól, blokuje pola w kuchni i gildii (wymuszając oddawanie ognia bezpośrednio jemu), a w przypadku remisu zawsze wygrywa. Cztery poziomy trudności pozwalają dostosować wyzwanie.

❄️ Podsumowanie ❄️

Srebrnoszrony to rzadki przykład samodzielnego tytułu, który nie tylko nie rozmywa oryginalnej formuły, lecz ją precyzyjnie ostrzy i wynosi na wyższy poziom. Mechanika śniegu i zarządzanie ogniem tworzą spójną, tematycznie uzasadnioną presję decyzyjną. Nowe systemy – strażnicy, kominy, misje Gildii – wchodzą w elegancką synergię z istniejącym silnikiem zamiast go zaśmiecać, tworząc całość gęstą od znaczących wyborów, a góra 3D ma płaską i zgrabną alternatywę.

Dla kogoś, kto lubił Everdell, ale chciał więcej – bardziej napiętego planowania, wyraźniejszej presji otoczenia, realniejszej interakcji – Srebrnoszrony są genialną odpowiedzią, jakiej się nie odkłada na półkę po jednej partii. Dla nowych graczy to z kolei tytuł, który skutecznie wciągnie na dziesiątki rozgrywek i może na długo stać się ulubioną pozycją na stole. Gra roku 2026? Jak najbardziej tak – i trudno wyobrazić sobie mocniejszego konkurenta.



Dziękujemy Wydawnictwu Rebel 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



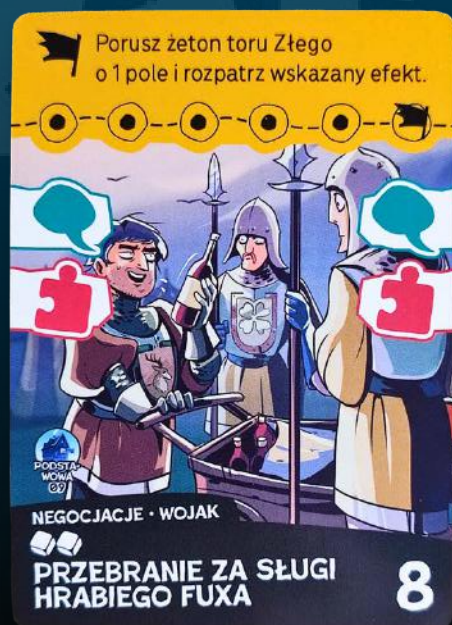
KOCIOŁEK NA STÓŁ!

Marcin Mortka pisał o Kociołku z humorem i sercem – Portal Games postanowił sprawdzić, czy to samo da się zamknąć w pudełku. Karczmarz, krasnolud, guślarz i elfi zabójca wychodzą z kart powieści i siadają przy stole. Dolina potrzebuje obrony, Zły nie śpi, a gracze mają talię kart, garść kości i siebie nawzajem. Zaproszenie przyjęto.

Trzy fazy, zero nudy

Każda tura dzieli się na trzy etapy. W Fазie Akcji gracz zagrywa kartę między dwiema kartami Scen – jeśli symbole czterech cech (Bitki, Gadki, Pomysłowości, Zręczności) na karcie pasują do sąsiadujących scen, znacznik postępu przesuwają się naprzód. Brzmi prosto. Ale jest haczyk: zagranie karty zawsze przyspiesza dwie pozostałe sceny o jedno pole. Zbyt wiele przyspieszeń i scena odpadnie bez ukończenia – a Zły zbierze punkty kary. Ten dylemat jest sercem całej gry. Każda decyzja ma konsekwencje dla reszty planszy, co sprawia, że taktyczne planowanie wykracza poza własną turę i natychmiast angażuje wszystkich przy stole.

Faza Przygody to opcjonalna próba finalizacji scen – rzut kośćmi. Faza Obozowiska zamyka turę: dobieranie kart, odpoczynek, zdobywanie nowych umiejętności za ukończone zadania. Kooperację napędza system wsparcia: gdy aktywny gracz zagrywa kartę, dowolny inny może dorzucić własną jako wsparcie. Zamiast górnych symboli rozpatruje się efekt z dołu karty – dodatkowy postęp, leczenie ran, usunięcie kości z puli. W praktyce oznacza to, że gracze przez całą rozgrywkę rozmawiają ze sobą: „Możesz mnie teraz wesprzeć? Mam złą kość.” Kooperacja nie jest tu dekoracją – jest fundamentem mechaniki.



Kości: błogosławieństwo i przekleństwo

Losowość jest w tej grze obecna i nie udaje, że jej nie ma. Rzuty kośćmi przygody w Fазie Przygody potrafią być zarówno zbawieniem, jak i ciosem w żołądek. Symbol Złego (oko) obniża postęp o jeden, choć usuwa kość z puli – co bywa paradoksalnie korzystne. Symbol Doli aktywuje unikalną zdolność bohatera i przynosi ulgę. Szósta ściana napięcia pojawia się, gdy do sukcesu brakuje jednego punktu, a w ręce zostały dwie kości z okiem.

Kluczowy zawór bezpieczeństwa to rany. Poświęcenie punktu życia pozwala na przeżycie wybranej kości. Dylemat między uszczerbkiem na zdrowiu bohatera a ryzykiem porażki misji generuje napięcie, które trudno odtworzyć środkami czysto deterministycznymi. Losowość pojawia się też przy pozyskiwaniu nowych umiejętności – gracz dobiera trzy karty i wybiera jedną, co wymusza ciągłą adaptację do dostępnych talentów. Pechowe dociągi można częściowo neutralizować wsparciami kolegów, co sprawia, że nawet zła passa nie pozbawia drużynę poczucia sprawstwa.



Dla kogo?

Gra trafia do bardzo szerokiego grona. Rodziny i grupy przyjaciół znajdą w niej płynną rozgrywkę, która nie wymaga ciągłego zaglądania do instrukcji. Miłośnicy Mortki dostaną to, co lubią – klimat, bohaterów i liczne ukłony w stronę oryginału. Osoby nieznające cyklu nie będą stratne, bo gra tworzy klimat samodzielnie.

Gracze szukający lekkiej, ale angażującej kooperacji znajdą tu odpowiedź. W porównaniu z cięższymi tytułami przygodowymi próg wejścia jest niski, a satysfakcja z dobrze rozegranego rundy wysoka. Ci, którzy wolą grać w pojedynkę lub w parze, docenią dedykowany tryb solo (kontrola dwóch bohaterów) oraz zaawansowany wariant dwuosobowy. Asymetria postaci dodaje głębi: sześć unikalnych zestawów bohaterów z własnymi taliami i zdolnościami, podzielonych na role wiodące i wspomagające. W połączeniu z pięcioma zestawami Złego sprawia że regrywalność stoi na solidnym fundamencie.



Werdykt

Drużyna do Zadania Specjalne to rzadki przypadek gry licencyjnej, która szanuje źródło. To tytuł, który oddycha tym samym powietrzem co książki. Mechanika zagrywania kart z efektem ubocznym w postaci przyspieszania scen jest elegancka i generuje autentyczne dylematy przy każdym ruchu. System wsparcia sprawia, że kooperacja jest realna, nie deklaratoryjna. Losowość bywa okrutna, ale właśnie to napięcie motywuje do rewanżu. Zdecydowanie warto sięgnąć po grę i wsiąknąć w przyjemny klimat fantasy.

Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



NIECH SIĘ KOTY PNA DO GÓRY!

Taka sytuacja: babcia adoptowała kilkadziesiąt kotów. Wszystko świetnie – do czasu wieczornej pory, gdy te futrzaste anarchistki odmawiają kładzenia się spać. Jedynym rozwiązaniem jest ułożenie ich w piramidę. Tak właśnie wygląda geneza Purrramidy, familijnego tytułu od Lucky Duck Games zaprojektowanego przez Reintera Kniziję. Trudno tu o bardziej rozkoszny pretekst do rzucania kośćmi.

Knizia przy tablicy

Nazwisko projektanta to gwarancja jakości jeszcze przed otwarciem pudełka. Knizia – jeden z najbardziej płodnych i uznanych twórców w historii gier planszowych – ma dar tworzenia projektów, które są czystą zabawą. Purrramida nie jest wyjątkiem. Mechanika opiera się na rzucaniu zestawem pięciu kości, a następnie wybieraniu wolnych pól na planszy przedstawiającej piramidę – sumy oczek muszą odpowiadać numerom pól. Tak daleko sięga opis zasad. Reszta to czyste i granie z ryzykiem. Po każdym dołożeniu kości gracz staje przed tym samym pytaniem: zatrzymać się na pewnym zysku, czy rzucić ponownie i próbować zapełnić kolejne pole?

Zasada połączenia wymaga, by wszystkie pola zajęte w trakcie jednej tury sąsiadowały ze sobą. Grawitacja jak w prawdziwym życiu sprawia, że budować można wyłącznie od podstawy – każdy kafelek musi mieć fizyczne podparcie. Oba ograniczenia wchodzą ze sobą w interakcje w sposób, który zmusza do myślenia. To kwintesencja designu Knizii: proste zasady, niebanalne konsekwencje.





Raj dla kociarzy

Oprawa wizualna jest bardzo klimatyczna. Ilustracje śpiących kotów autorstwa Toczyskiej utrzymane są w stylu cozy – ciepłym, miękkim, skrojonym pod rodzinny wieczór. Kafelki wykonane z gładkiego, przyjemnego w dotyku tworzywa. Nawet kości dostały kocie uszy. Dbałość o szczegóły widać na każdym kroku. Warto też wspomnieć o zestawie promocyjnym dostępnym w sklepie Lucky Duck Games. W jego skład wchodzi: wieża do kości w kształcie kociego domku, drewniane żetony kłębków wełny zamiast tekturowych oraz złote kafelki sfinksów. Dla graczy, dla których unboxing i estetyka stołu mają znaczenie, to pozycja obowiązkowa.



Kiedy kości toczą się same

Gra błyskawicznie wchodzi pod skórę dzięki mechanice push your luck. Żetony wełny – do zdobycia przez zajęcie pól oznaczonych ósemką – pozwalają w krytycznym momencie przerzucić wszystkie kości, co dodaje poczucie kontroli nad losem i łagodzi ewentualną frustrację po pechowych rzutach. Pola oznaczone dziesiątką pozwalają dołożyć jednocześnie dwa kafelki kotów, pola z dwunastką wymagają piętrzenia aż trzech. Gracz, który wykorzysta wszystkie pięć kości lub zajmie pola na co najmniej trzech różnych poziomach piramidy, otrzymuje natychmiastową turę bonusową. Warunki zwycięstwa są klarowne: pierwsza osoba, która pozbedzie się wszystkich swoich podstawowych kafelków, zostaje ogłoszona zwycięzcą, po czym gra toczy się dalej – tym razem złotymi kotami, których liczba wyznacza prestiżowy tytuł.



Czy warto?

Purramida to ten przypadek tytułu, który bez wysiłku trafia w gusta całej rodziny – od dzieci, którym sprawi radość proste sumowanie i urocze koty, po graczy szukających szybkiej, emocjonującej rozgrywki z elementem strategii. Zasady mieszczą się w jednej minucie, partia w trzydziestu, a syndrom „jeszcze jednej” potrafi rozciągnąć wieczór do późna. Książka nie zawodzi, Lucky Duck Games dba o oprawę, a babcia w końcu może liczyć na upragniony odpoczynek.

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

rebel

KARCIANA WOJNA Z ORKAMI

Wyobraźcie sobie, że siedzicie przy stole z przyjaciółmi, a w rękach trzymacie los Śródziemia. 144 starannie ilustrowane karty i kilkanaście drewnianych żetonów. I właśnie w tej pozornej prostocie tkwi największy atut Władcy Pierścieni: Dwie Wieże – Wciągającej Gry Karcianej wydanej przez Rebel. To produkt, który udowadnia, że kooperacyjna gra karciana oparta na zbieraniu lew może być jednocześnie głęboka intelektualnie i wierna duchowi tolkienowskiej prozy.

Struktura jak powieść, nie jak film

Gra podzielona jest na 18 rozdziałów (numerowanych 19–36, co podkreśla ciągłość z poprzednią częścią serii – Drużyną Pierścienia), a jej narracja wiernie odwzorowuje dwutorową strukturę Dwoch Wież Tolkiena. Pierwsza połowa kampanii śledzi losy Aragorna, Legolasa, Gimlego, Merry'ego i Pippina, druga zaś poświęcona jest mozolnej i pełnej napięcia wyprawie Froda, Sama i Golluma.

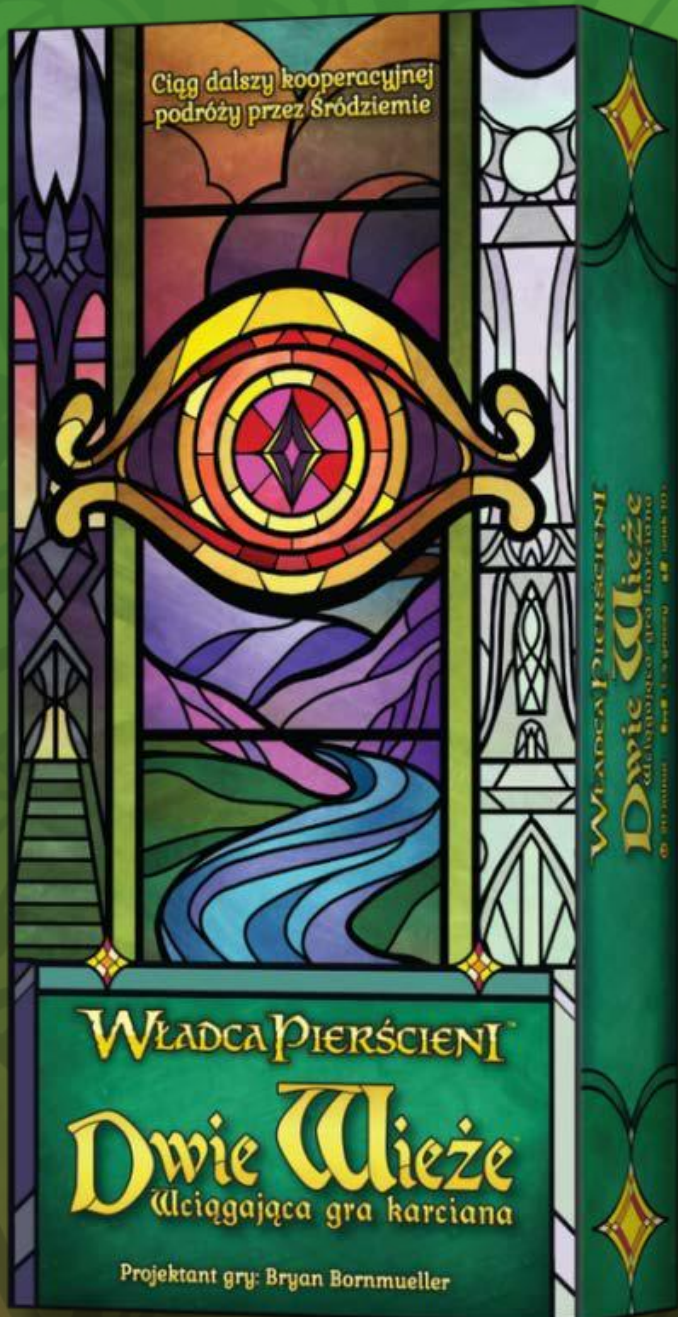
Każdy rozdział posiada własną kartę z precyzyjnie określonymi warunkami zwycięstwa, obowiązkowymi postaciami i regułami specjalnymi. Takie podejście sprawia, że kampania nie jest jednorodną sekwencją identycznych wyzwań, lecz dynamicznie ewoluującą opowieścią mechaniczną. Karty wydarzeń co chwila zmieniają rozgrywkę i wymuszają adaptację taktyki.

Talia sama w sobie zmienia się wraz z postępem fabuły. W pewnym momencie znikają z niej karty, a ich miejsce zajmują inne.

Mechanika: prosta w założeniu, bezlitosna w praktyce

Bazowy szkielet rozgrywki jest prosty: gracz otwierający lewę zagrywa kartę dowolnego koloru, pozostali dokładają do koloru lub – jeśli go nie mają – sięgają po inne zasoby. Lewę wygrywa najwyższa karta koloru wyjściowego. Cztery kolory (pagórki, góry, lasy, cienie) to filary talii, uzupełnione przez karty wież, orków i innych, z których każda rządzi się własnymi prawami.

Karty Białej i Czarnej Wieży biją wszystko – chyba że obie trafią do tej samej lewy, wtedy lewa jest anulowana. Karty orków nie mogą wygrywać lew ani ich otwierać, a jeśli gracz zostanie zmuszony do rozpoczęcia lewy orkiem – cała drużyna natychmiast przegrywa rozdział. Każda z tych i innych zasad to nie kapryśny detal, lecz element precyzyjnie wbudowany w dramaturgię opowieści.



Kooperacja jako serce gry

Każdy gracz wciela się w bohatera posiadającego unikalny cel indywidualny – np. wygranie określonej liczby lew konkretnym kolorem. Aby rozdział zakończył się sukcesem, wszyscy muszą swoje cele zrealizować przed wyczerpaniem talii. To natychmiast rodzi napięcie: wygranie lewy przez jedną osobę może zablokować partnera, który tej samej lewy desperacko potrzebował.

Komunikacja jest ograniczona fundamentalną zasadą: nie wolno zdradzać ani pokazywać kart trzymanych na ręce. Można omawiać informacje widoczne dla wszystkich – karty już zagrane, stan realizacji celów – ale konkretne zasoby pozostają tajemnicą. Wyjątkiem jest akcja wymiany (symbol młota), pozwalająca na przekazanie zakrytej karty innemu graczowi. Ten jeden gest może przesądzić o losach całego rozdziału.

W tym miejscu gra przestaje być tylko łamigłówką, a staje się ćwiczeniem z czytania intencji. Uważna obserwacja zagrań współgraczy, wycucie momentu, w którym oddać lewę zamiast ją brać – to umiejętności, które buduje się przez wiele rozdziałów kampanii.



Oprawa wizualna

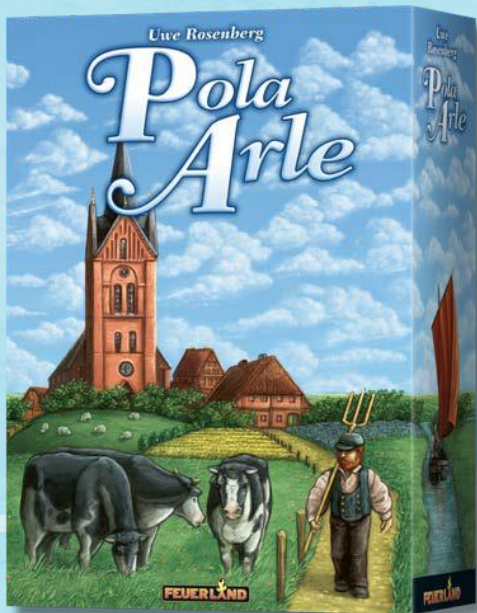
Za warstwę artystyczną odpowiadają Elaine Ryan i Samuel Shimota. Ilustracje utrzymane są w unikalnej stylistyce przypominającej witraże – estetyka odmienna od wszystkiego, co kojarzy się z tolkienowskimi adaptacjami, a jednocześnie zadziwiająco spójna z nastrojem Śródziemia. Każda karta opatrzona jest numerem kontynuującym paginację z części pierwszej, co umożliwia ułożenie talii w chronologicznym porządku fabularnym.

Podsumowując

Władca Pierścieni: Dwie Wieże – Wciągająca Gra Karciana to tytuł, który zasługuje na uwagę z kilku powodów jednocześnie: wierności literackiemu pierwowzorowi, mechanicznej elegancji, głębi strategicznej i niezwyklej spójności tematycznej. Nie jest to gra dla każdego – wymaga skupienia, cierpliwości i gotowości na bolesne porażki. Ale dla tych, którzy szukają karcianki będącej jednocześnie kooperacyjną łamigłówką i autentycznym hołdem dla prozy Tolkiena, może okazać się jednym z najciekawszych pudełek w kolekcji gier planszowych.

Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.





Pola Arle

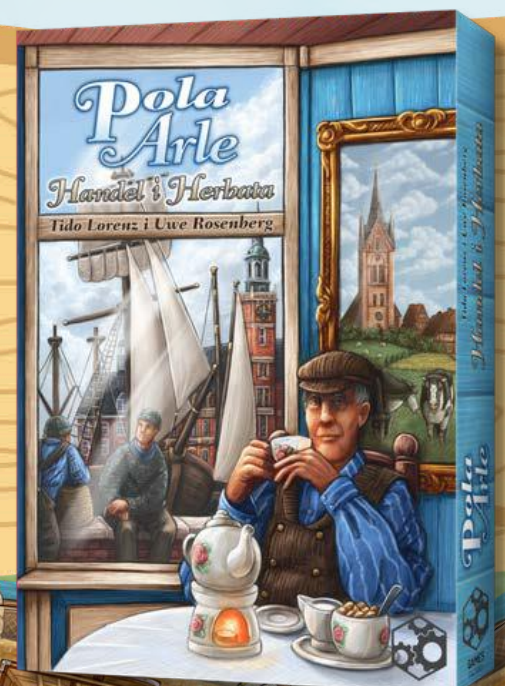
Liczba graczy: 1-2
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 60-120 minut
Kategoria: strategiczna
Mechanika: zarządzanie zasobami, rozbudowa obszarów, przydzielanie pracowników

Przenieś się do czasów świetności Arle, małej wioski we Fryzji Wschodniej, by poznać wiejskie życie na folwarku z początku XVIII wieku. W minionych wiekach tereny otaczające wioskę słynęły z wyjątkowo żyznych gruntów. Mawiano, iż to właśnie z Arle pochodzi najlepszy len całych północnych Niemiec. W miarę jak rosło zapotrzebowanie na ten wszechstronnie wykorzystywany surowiec, miejscowi rolnicy szybko się bogacili, a ludność Arle wiodła znacznie lepsze życie od mieszkańców innych zakątków Fryzji Wschodniej. W tym urokliwym miejscu czekają liczne wyzwania związane z utrzymaniem gospodarstwa.

Pola Arle to strategiczna gra planszowa, w której zarządzasz chłopską rodziną uprawiającą len. Sam zdecydujesz, czy pozostaniesz przy uprawie, czy też, korzystając z rosnącego bogactwa regionu, spróbujesz zaspokoić inne potrzeby okolicznej ludności. Uprawiaj zboże, hoduj zwierzęta, osuszaj torfowiska lub buduj groble i zdobywaj kolejne obszary pod uprawę. Możesz również zająć się leśnictwem, kupować pojazdy i sprzęt gospodarczy lub budować warsztaty i gospody. Wszystko to z myślą o jak najskuteczniejszym spożytkowaniu czasu, jaki spędzisz w Arle i okolicach.



Wraz z grą podstawową do sprzedaży trafi również rozszerzenie Handel i herbata, wprowadzające możliwość rozgrywek trzyosobowych, a także zupełnie nowe strategie do wypróbowania.



Planowana data premiery: **8 maja 2026**

PREMIERA

rebel



NUCLEUM GIBRALTAR

Gdy świat przeobraża się w wyniku rewolucji energetycznej, rządy szukają nowych sposobów na wykorzystanie energii jądowej, w tym w przemyśle wojskowym. Zjednoczone Królestwo, Portugalia, Hiszpania i Maroko łączą siły, by stworzyć pierwszą łódź podwodną napędzaną energią nucleum. Sercem tego ambitnego projektu jest Gibraltar, a przedsięwzięcie przyciąga wizjonerów, którzy chcą zostawić swój ślad w na kartach historii.

Liczba graczy: 1-4

Wiek graczy: 14+

Czas gry: 60-150 minut

Kategoria: dodatki

Mechanika: budowanie tras, rozwój technologii, płytki akcji

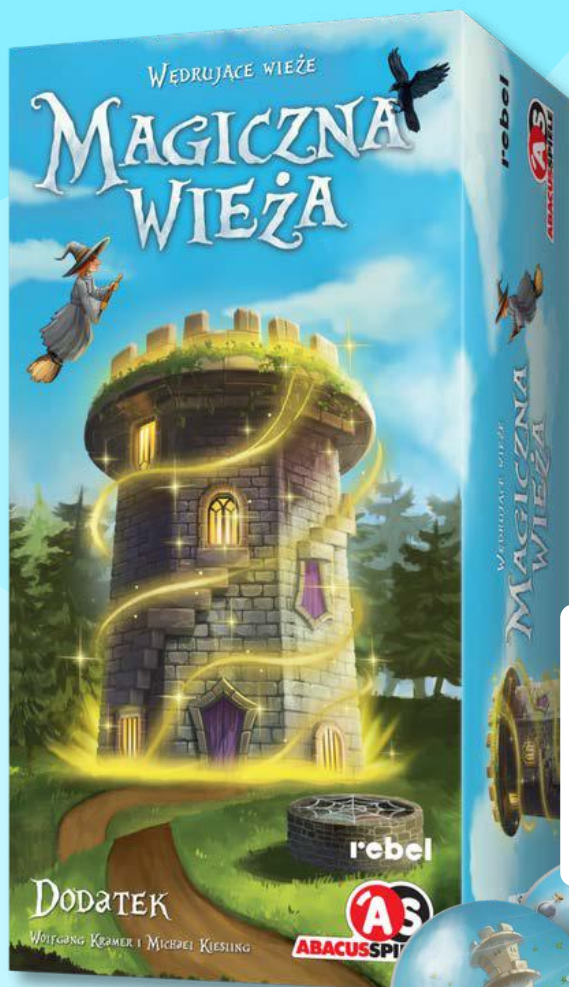


Rozszerzenie **Nucleum: Gibraltar** przenosi graczy w inny rejon geograficzny, a także wprowadza nowy rodzaj kontraktów i technologii. Buduj innowacyjne, niespotykane dotąd konstrukcje, wypełniaj kontrakty wojskowe i skorzystaj z nadarżającej się okazji, by wytworzyć energię jądową potrzebną do działania łodzi podwodnej. Innowacje pozwolą przeobrazić nie tylko Gibraltar – dzięki nim otwierają się zupełnie nowe możliwości również w rozgrywkach na innych mapach!

Planowana data premiery: 6 maja 2026

PREMIERA

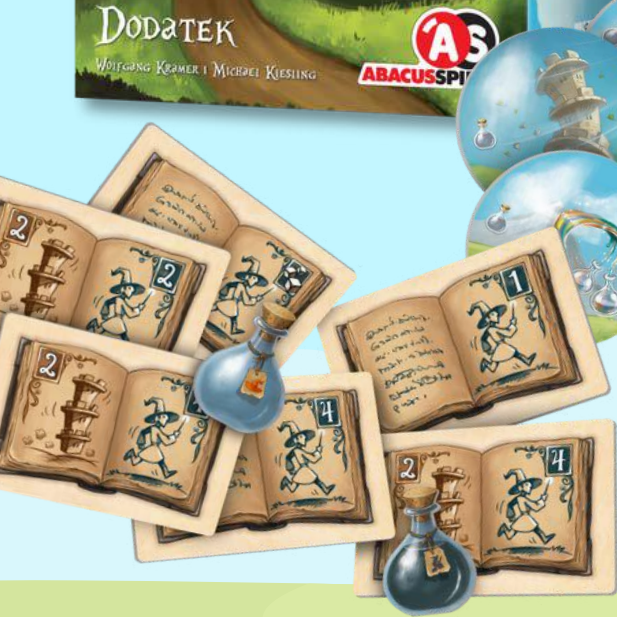
rebel



WĘDRUJĄCE WIEŻE MAGICZNA WIEŻA

Magiczna podróż trwa! Napełniajcie kolby w fontannie eliksiru, wybijajcie się dzięki sprężystym pajęczynom, zbierajcie krucze pióra i mądrze z nich korzystajcie, a przy tym wszystkim uważajcie na wiedźmę i podrzucane przez nią kolby!

Liczba graczy: 2-6
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: dodatki
Mechanika: zarządzanie ręką, zapamiętywanie, ruch z punktu do punktu



Wędrujące wieże: Magiczna wieża to rozszerzenie wprowadzające 5 modułów, które można łączyć z grą podstawową pojedynczo albo w dowolnej kombinacji. Znajdziesz wśród nich przedłużenia toru ruchu, które pozwolą na zdobywanie eliksirów i rzucanie dodatkowych czarów, a także 2 postacie poruszające się razem z pionkami. O ile efekty kruka dadzą uczestnikom dodatkowe możliwości, tak wiedźma może okazać się mniej łaskawa. Spotkanie z nią jest niezwykle ryzykowne i prowadzi do utraty eliksirów, należy więc za wszelką cenę go unikać.



Planowana data premiery: **15 maja 2026**

PREMIERA

rebel



• FIRST • GIANTS

Wciel się w jednego z paleontologów i spróbuj jak najlepiej wyeksponować zgromadzone skamieliny. Wybierz obiekty badań i skorzystaj z ich zdolności, zanim trafią na wystawę. Ale pamiętaj – musisz dobrze wyczuć moment, w którym wyeksponujesz swoje okazy! Kiedy przeniesiesz skamieliny na wystawę, stracisz dostęp do ich zdolności. Z drugiej strony, jeśli będziesz trzymać je zbyt długo w obszarze badań, może Ci zabraknąć czasu na zdobycie za nie cennych punktów.

Liczba graczy: 2-5
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: strategiczne
Mechanika: zbieranie zestawów, wybór karty, zarządzanie zasobami

First Giants: Muzeum paleontologiczne to strategiczna gra karciana, która sprawnie łączy zbieranie zestawów i sprytnie wykorzystywanie dostępnych efektów. Podczas zabawy staramy się jak najlepiej skomponować wystawę ze zgromadzonych skamielin dinozaurów, latających gadów i ogromnych ssaków. Gdy dodajemy kartę do obszaru badań, możemy skorzystać z jej zdolności, a nawet stworzyć wartościową kombinację z efektów różnych kart. Jednak dopiero eksponowanie odkryć w odpowiednich zestawach zapewnia nam punkty, dzięki czemu wyczuwanie czasu będzie kluczowe dla naszych ostatecznych wyników.



Planowana data premiery: **10 czerwca 2026**

PREMIERA

rebel



KOSCH LEŚNE ROZDANIE DARTMOOR EXMOOR

Wyboiste polany, strome urwiska i rozległe wrzosowiska Exmoor są domem dla rozlicznych roślin i zwierząt. To właśnie w tym niezwykłym miejscu na odkrycie czekają nowe gatunki i zależności między nimi.

Liczba graczy: 2-5
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 60 minut
Kategoria: dodatki
Mechanika: wybór karty, zbieranie zestawów, zarządzanie ręką

Leśne rozdanie: Dartmoor - Exmoor to rozszerzenie wprowadzające 55 nowych, przepięknie ilustrowanych kart prezentujących faunę i florę północnej części Półwyspu Kornwalijskiego. Znajdziesz wśród nich zupełnie nowe gatunki, 6. rodzaj ważki, a także 4 nowe karty terenów.

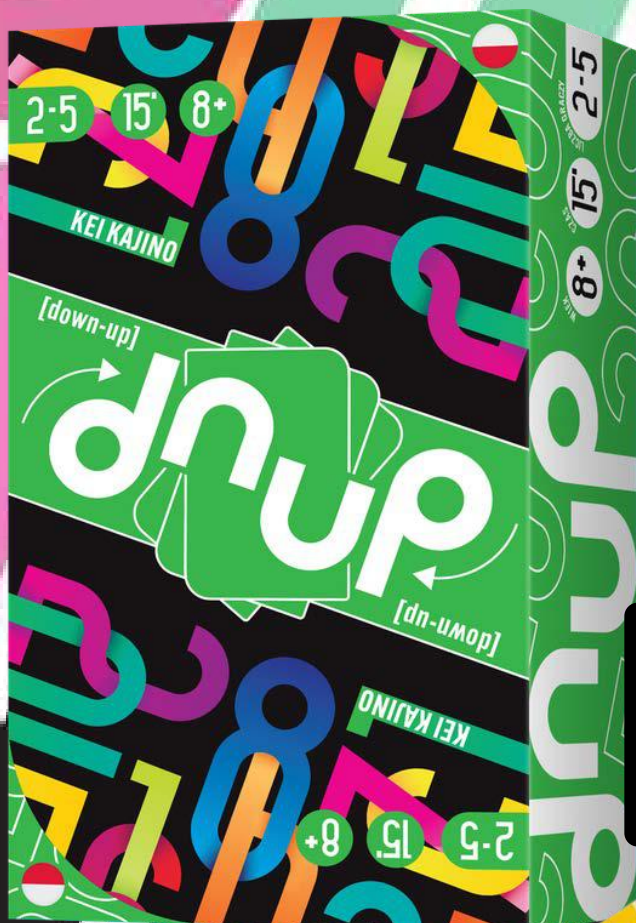


Planowana data premiery: 29 maja 2026

PREMIERA

rebel

WYWRÓĆ GRĘ, DO DÓRY NOGAMI!



Liczba graczy: 2-5
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 15 minut
Kategoria: rodzinne
Mechanika: zbieranie zestawów,
zarządzanie ręką, pozbywanie się kart

Zarządzaj kartami na ręce, zbieraj zestawy i zagrywaj je, licząc że żaden z przeciwników nie przebije ich do czasu Twojej następnej tury. Takim właśnie jest dnup – zwariowana gra karciana, w której musisz odnaleźć się w zmiennej sytuacji na stole, by skutecznie pokrzyżować szyki przeciwnikom. Zagraj karty o tej samej wartości. Spójrz na stół. Czy udało Ci się przebić czyjś zestaw? Jeśli tak, to świetnie, bo karty wracają na rękę tej osoby. A przy okazji po drodze... zmieniają swoją wartość!





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



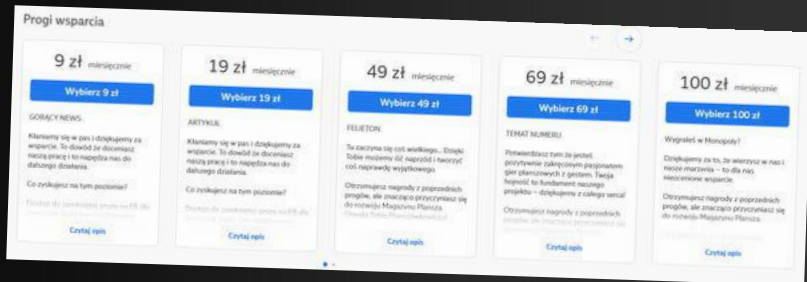
Wesprzyj nas na Patronite

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

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

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

patronite.pl/magazynplansza



PATRONITE

JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

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

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

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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? **Napisz!**



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



MAGAZYN
Plansza



M A G A Z Y N
Plansza