

PLANSZA

M A G A Z Y N

CZAERWIEC 2026

nr. 17



TEMAT NUMERU

TAG TEAM

MLEM: AGENCJA KOSMICZNA • ECHA CZASU
WORLD ORDER: EDYCJA ROZSZERZONA
ODYN • PLANY PORTAL GAMES

Drodzy Czytelnicy,

Czerwiec to czas energii, słońca i dziecięcej radości, która przypomina nam, dlaczego tak bardzo kochamy planszówki. Dlatego ten numer Magazynu Plansza naturalnie łączy ducha Dnia Dziecka z pasją do grania – niezależnie od wieku.

W najnowszym wydaniu zabieramy Was w podróż przez różnorodne światy. Tematem numeru została dynamiczna, 15-minutowa gra „Tag Team” od Lucky Duck Games, która udowadnia, że szybka rozgrywka może dostarczyć ogromnych emocji i taktycznej głębi. Dla fanów rodzinnych i klimatycznych doświadczeń przygotowaliśmy recenzję „MLEM: Agencja Kosmiczna” – idealnego tytułu na czerwcowe wieczory. Z kolei miłośnicy strategii znajdą w numerze obszerny materiał o manipulujących czasem „Echach Czasu”, geopolitycznym „World Order” oraz karcianym „Odynie”. Przyglądamy się również gorącym zapowiedziom od Portal Games, w tym „Aeon’s End: Legacy of Gravehold”, „Wroth” oraz „Na dnie morza” od wydawnictwa Rebel.

Planszówki łączą ludzi bez względu na wiek. Tą radością wspólnego grania chcemy się z Wami dzielić. Dziękujemy, że tworzycie społeczność Magazynu Plansza. Życzymy Wam udanych partii i stołów pełnych śmiechu!

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



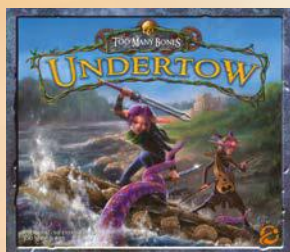
Finale konwentu online Board Game Week przyniosło coroczną aktualizację planów wydawniczych wydawnictwa Portal Games. Nie zabrakło nowych tytułów, informacji o planowanych rozszerzeniach i wieści o postępach już zapowiedzianych gier.

GRY

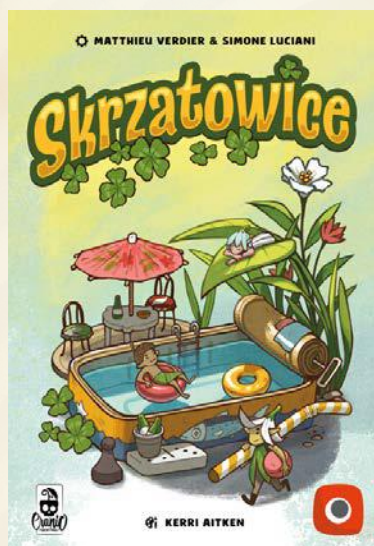
Ratuj Robota



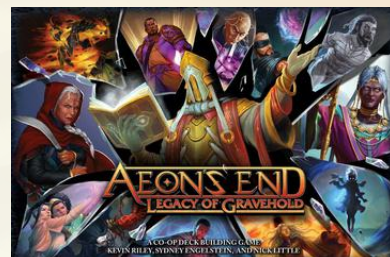
Too Many Bones: Undertow



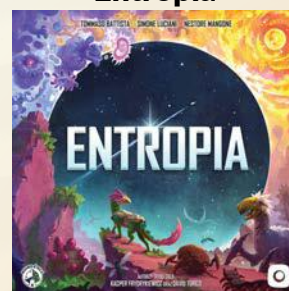
Skrzatowice



Aeon's End: Legacy of Gravehold



Entropia



DODATKI

Era Innowacji: Przeszłość i Przyszłość



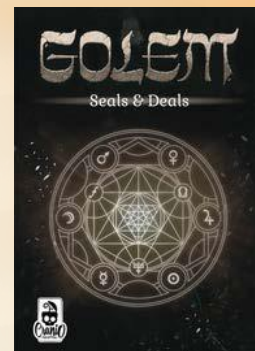
Too Many Bones: Polaris



Barrage: Duel



Golem: Seals & Deals



Arcs: Lost Vault & Fated Leaders, Arcs: Beyond the Reach, Arcs: Halls of Power



Dead by Daylight: Auris Box, Dead by Daylight: Malicious, Dead by Daylight: Lightbringer



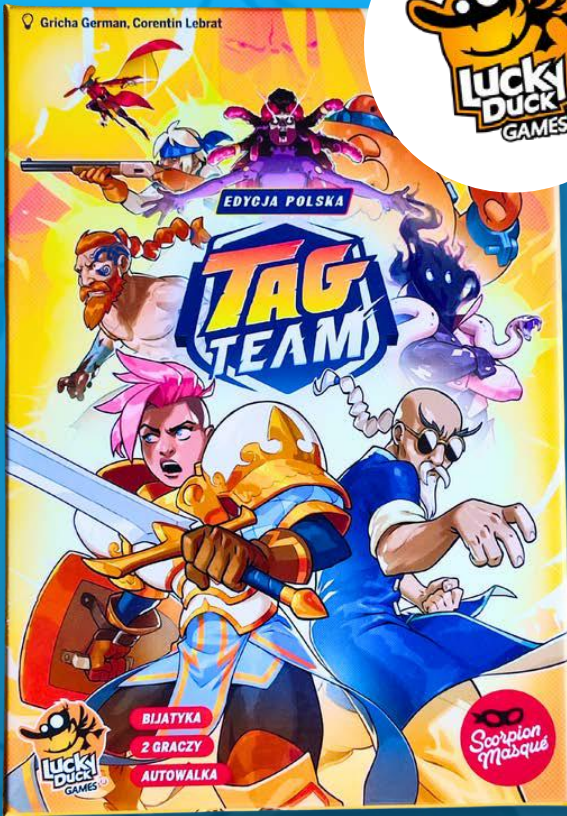
Primal: Ice, Primal: Feather, Primal: Venom, Primal: Nightmare



PORTAL GAMES.

[Zapisz na powiadomienia o starcie przedsprzedaży.](#)





TAKTYCZNA WALKA 2 NA 2

Wyobraź sobie, że siedzisz przy stole i zastanawiasz się nad każdym ruchem, każdą sekwencją ciosów, każdym kontratakiem – a potem uruchamiasz automat i tylko patrzysz, czy twój plan zadziałał. Brzmi jak coś pomiędzy szachami a bijatykowym hitem na Pegasus z lat 90. ? Dokładnie tak to działa. Tag Team to gra od Lucky Duck Games, która kradnie serce miłośników Street Fightera i oddaje je w ręce planszowych strategów.

Autowalka i deckbuilding

Tag Team to gra dla dokładnie dwóch graczy, trwająca od dziesięciu do piętnastu minut, przeznaczona dla osób od dziesiątego roku życia. Na papierze brzmi jak kolejny filler. W praktyce to jeden z najbardziej przemyślanych projektów mechanicznych ostatnich sezonów. Fundamentem rozgrywki jest połączenie trzech elementów, które rzadko trafiają do jednego pudełka: auto-battlera, programowania akcji i budowania talii bez tasowania. Każdy z tych filarów wzmacnia pozostałe, tworząc pętlę rozgrywki tak spójną, że trudno uwierzyć, iż gra kończy się zaledwie po kwadransie.



Walka, która toczy się sama

Gdy gracze skończą fazę przygotowania, odkładają talię na stół i zaczynają jednocześnie odkrywać kolejne karty. Nie ma tu tur, kontrataków z ręki ani decyzji podejmowanych w ostatniej chwili. Obaj wojownicy – a właściwie obie drużyny – atakują, bronią się i leczą dokładnie w tym samym momencie. Wartości ataku i obrony zestawia się ze sobą matematycznie, a wynikowe obrażenia natychmiast wędrują na tory zdrowia. Jeśli jedna karta zadaje cztery obrażenia, a własna karta w tej samej chwili leczy trzy punkty, znacznik przesuwa się jedynie o jedno pole. Walka to spektakl, który wcześniej został samodzielnie wyreżyserowany. Ten pozorny brak kontroli jest w istocie źródłem największej głębi taktycznej. Skoro w trakcie walki nic zmienić nie można, cały wysiłek intelektualny przenosi się na fazę programowania.





Programowanie

Przed każdą rundą starcia gracze decydują, w jakiej kolejności ułożą swoje karty w talii. Tworzą w ten sposób skrypt – ciąg kombosów, który ich wojownicy wykonają automatycznie. Jeśli wiadomo, że przeciwnik zaprogramuje potężne uderzenie na pierwszą pozycję, rozsądnie jest postawić tam kartę defensywną. Jeśli jednak rywal przewidzi tę kontę i na pierwszą pozycję wstawi słabszą kartę, żeby zmarnować blok... No właśnie. Ta gra umysłów, ta nieustanna licytacja w głowie, sprawia, że nawet po dziesiątej partii z tym samym przeciwnikiem nie można poczuć się pewnie.

Brak tasowania

Prawdziwym przewrotem jest jednak mechanika braku tasowania kart. W klasycznych grach tego typu nowe karty trafiają na stos odrzuconych, a gdy skończy się talia, wszystko miesza się losowo. Tu czegoś takiego nie ma. Gdy talia dobiegnie końca, po prostu odwraca się ją na drugą stronę i gra dalej – w tej samej kolejności. Konsekwencje tego rozwiązania są kolosalne. Po pierwszej rundzie walki obaj gracze widzieli nawzajem swoje karty i ich sekwencję. Sprawny taktyk zapamiętuje, co rywal ma w talii i w jakiej kolejności karty wychodziły. W fazie budowania stara się wsunąć nowo zakupione karty w takie miejsca, by idealnie skontrować zapamiętany układ przeciwnika. Co więcej – ten sam mechanizm działa w drugą stronę. Wiedząc, że przeciwnik obserwował cię z równą uwagą, nie możesz powtarzać tych samych schematów. Talia ewoluuje razem ze strategią, a każde wsunięcie nowej karty to precyzyjna operacja chirurgiczna, nie losowy rzut kośćmi.





Drużyna dwóch

W Tag Team każdy gracz dowodzi nie jednym, ale dwoma wojownikami – stąd tytuł. Obaj bohaterowie współdzielą jedną talię walki, a ich karty przeplatają się w niej w rytm programowanej strategii. Cel jest prosty: wyeliminować choćby jednego z dwóch przeciwników. Nie trzeba nokautować całej drużyny – wystarczy jedno precyzyjne trafienie w słabszy punkt. Drużyna tak silna, jak jej najsłabszy zawodnik – i nie jest to jedynie metafora. Posiadanie ofensywnego tytana nie ma żadnej wartości, jeśli jego kruchy partner padnie w trzeciej rundzie od serii szybkich ataków. Stąd konieczność nieustannego balansowania między agresją a ochroną własnych szeregów. Remis jest możliwy w dwóch sytuacjach. Po pierwsze, gdy obie drużyny tracą jednocześnie swojego ostatniego sprawnego wojownika – efekt symultaniczności rozpatrywania kart sprawia, że obustronny nokaut jest jak najbardziej realnym scenariuszem. Po drugie, gdy rezerwy kart obu graczy kurczą się do zaledwie dwóch pozycji, co oznacza wyczerpanie zasobów do dalszego rozbudowywania talii.



Dwunastu wojowników i dziesiątki kombinacji

W zestawie od Lucky Duck Games znalazło się dwunastu unikalnych wojowników, luźno inspirowanych postaciami historycznymi, mitologicznymi i literackimi. Każdy z nich gra się radykalnie inaczej – i nie chodzi tu jedynie o różne wartości ataku czy obrony. Bohaterowie wprowadzają do gry własne komponenty, żetony i minigry mechaniczne. Joanna d'Arc posiada własny tor „Boskiego Głosu” z obrotowym znacznikiem, który generuje fioletowe Kostki Mocy dla niej lub jej partnera. Wong Fei-Hung manipuluje równowagą sił, dostosowując swoją moc do poziomu energii sojusznika. Meisto dysponuje żetonami węża, które modyfikują zasady dociągania kart, a Ching Shih nakłada żetony intryg zmieniające cele ataków. Każda zmiana choćby jednego bohatera w drużynie to w praktyce nauka nowego zestawu zależności taktycznych. Matematyka jest bezlitośnie zachęcająca: dwanaście postaci daje 66 unikalnych kombinacji par dla jednego gracza.

Rynek kart

Przed rozgrywką talia budowania każdej postaci jest tasowana, tworząc indywidualny rynek kart do wyboru. Nawet grając tą samą parą bohaterów po raz trzeci, dostępne opcje wyboru będą inne, a ostateczna talia walki przyjmie zupełnie odmienną formę. Warto pamiętać, że niektóre karty oznaczone złotym paskiem w ogóle nie aktywują się podczas fazy walki – ich efekty rozpatruje się wyłącznie w momencie wsuwania do talii. Wybieranie ich to czasem kwestia jednorazowego, potężnego impulsu, a nie długoterminowej inwestycji. Kiedy indziej celowo rezygnuje się z wyboru, żeby nie zakłócać idealnie zaprogramowanej sekwencji kombosów, którą wypracowano w poprzednich rundach.



Łatwe do nauczenia

Setup zajmuje krótką chwilę. Talia startowa każdego gracza liczy dokładnie dwie karty – po jednej dla każdego wojownika. Faza walki nie wymaga żadnych decyzji w trakcie odkrywania kolejnych kart. Cel gry tłumaczy się w jednym zdaniu. Tag Team to wzorcowy przykład tego, czym powinien być grywalny filler. A jednak – gdy zaczyna się grać poważnie – odkrywa się kolejne warstwy. Pamięć jako zasób strategiczny. Decyzje przy wyborze kart do talii. Mikrozarządzanie synergiami dwóch postaci w jednej talii. Odpowiednie rozlokowanie przy wsuwaniu nowej karty w miejsce w talii. Każdy z tych elementów można poznać w ciągu kilku partii, ale mistrzostwo przychodzi nieco później.



Podsumowanie

Tag Team robi coś, co w planszówkowym świecie zdarza się rzadko: łączy błyskawiczne tempo fazy walki z autentyczną głębią strategiczną, nie tracąc przy tym przystępności. Mechanika braku tasowania to fundament, który przebudowuje całą logikę deck-buildingu i sprawia, że każda decyzja ma mierzalne, długoterminowe konsekwencje. To pozycja, która sprawdza się zarówno jako szybki przerywnik między dłuższymi grami, jak i jako poważna propozycja dla graczy turniejowych szukających bezkompromisowej rywalizacji. Dwunastu wojowników, dziesiątki kombinacji, zerowa losowość w fazie walki i nieustanna gra umysłów z przeciwnikiem – to przepis na syndrom „jeszcze jednej partii”, który trudno się oprzeć.

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



LEŚNY TAŚMOCIĄG CZASU

Płynąca rzeka czasu, leśna walka i strategiczny wyścig z nieuchronnym przemijaniem. Gdy na stole ląduje pudło z grą Echa Czasu, wzrok natychmiast przykuwa baśniowa, okładka zapowiadająca wyjątkową grę. Rodzime wydanie zawdzięczamy wydawnictwu Lucky Duck Games, które przyzwyczaiło graczy do dostarczania dopracowanych i intrygujących pozycji. Czy ten niepozorny, dynamiczny tytuł oparty na budowaniu silniczka i manipulacji czasem zdoła zatrzymać nas przy stole na dłużej?

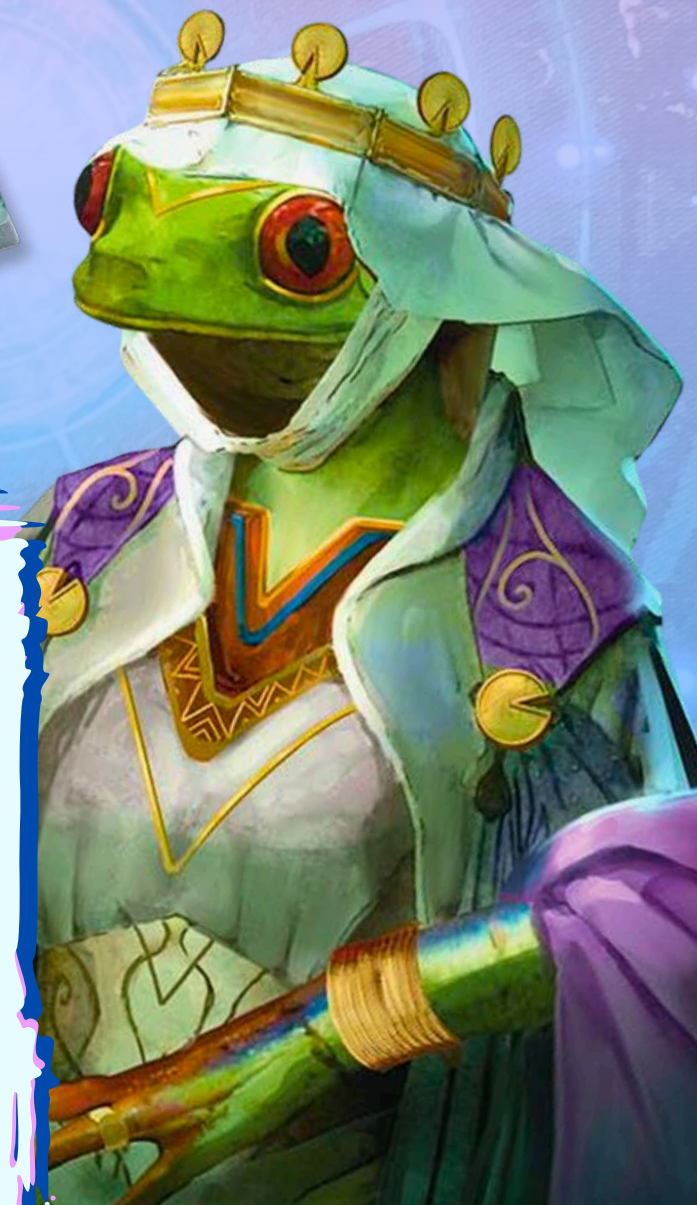


Jak okiełznać czas?

Wizualnie Echa Czasu przenoszą graczy do dziewiczej krainy podzielonej między cztery potężne frakcje władające głębiami mórz, lasami, nocnym niebem oraz podziemnymi korytarzami. Nad całością unosi się starożytna energia kumulująca się w mistycznych źródłach. Choć to fabularne brzmi jak klasyczne fantasy, serce gry bije w rytmie bezwzględnej, matematycznej mechaniki.

Głównym i najbardziej innowacyjnym elementem rozgrywki jest osobista plansza czasu każdego z uczestników. Składa się ona z toru ponumerowanego od 5 do 1 oraz ruchomych płytek czasu, tworzących specyficzny taśmociąg. Każda runda rozpoczyna się od fazy czasu, w której gracz bierze luźną płytkę, dokłada ją na początku toru i przesuwca całą strukturę w prawo. Efekt? Karty umieszczone na kafelkach przesuwają się o jedno pole bliżej krawędzi planszy. Dopiero gdy karta całkowicie opuści planszę, zostaje oficjalnie „przyzwana” i trafia do tzw. drużyny (naszego tableau). To właśnie tam staje się w pełni aktywna, oferując stałe profity, punkty zwycięstwa czy cenne symbole.

Zarządzanie tą chronologiczną taśmą produkcyjną generuje niesamowite pokłady satysfakcji. Chcąc zagrać potężny artefakt, trzeba liczyć się z tym, że wyląduje on na polu z numerem 4 lub 5 – co oznacza, że realne korzyści przyniesie dopiero za kilka rund. Słabsze karty można ułożyć bliżej krawędzi wypadku (np. na polu 1 lub 2), by natychmiast zasilily nasze szeregi. To permanentne planowanie krótko- i długoterminowe angażuje od pierwszego wyłożenia karty.



Odrzucisz kartę?

W swojej turze gracz dysponuje zaledwie dwiema kostkami akcji, które może spożytkować na kilka sposobów. Oprócz dobrania nowych kart na rękę, kluczowe jest zagrywanie nowości na planszę czasu lub ręczne popychanie mechanizmu do przodu, by przyspieszyć nadejście upragnionych efektów.

Niezwykle elegancko rozwiązano tu kwestię ekonomii. Walutą w grze są inne karty trzymane na ręce. Chcesz opłacić koszt wejścia potężnego leśnego stwora? Musisz bezpowrotnie odrzucić dwie, trzy lub cztery inne karty. Powoduje to chroniczny ból głowy i nieustanne dylematy – każda karta w talii jest unikalna, posiada świetną zdolność i potencjalnie mogłaby stworzyć genialne combo z tym, co już posiadamy. Poświęcenie genialnego planu na rzecz realizacji planu doskonałego to chleb powszedni w Echach Czasu.

Gdy karty wreszcie opuszczą taśmociąg, zaczyna się prawdziwy festiwal kombinacji. Do dyspozycji graczy oddano potężną talię liczącą ponad sto unikalnych wzorów. Odpowiednie łączenie zdolności stworzeń i artefaktów pozwala na budowanie silników generujących punkty zwycięstwa w sposób lawinowy. Niektóre karty nagradzają nas za zbieranie konkretnych frakcji, inne odpalają darmowe akcje w momencie, gdy zsuwa się kafelek o określonym kolorze płomienia.

Wyścig po źródła potęgi

Gra nie jest jednak wyłącznie pasywnym pasjensem. Emocje i bezpośrednią rywalizację napędza mechanika podboju i kontroli kart źródła, które leżą w centralnej części stołu. Wykorzystując siłę militarną zgromadzoną na przyzwanym stworzeniach, gracze mogą przejmować te źródła, wsuwając swoje karty pod nie i zyskując unikalne, potężne zdolności permanentne.

Co istotne, raz zdobyte źródło nie jest bezpieczne. Dopóki nie zostanie ono ufortyfikowane poprzez przypisanie kolejnych jednostek przewyższających wymaganą obronę, przeciwnicy mogą bezczelnie odbić naszą zdobycz, jeśli wygenerują większą wartość ataku. Wprowadza to do rozgrywki fantastyczną dynamikę i zmusza do bacznej obserwacji tableau rywali. Widząc, że sąsiad gromadzi armię podwodnych bestii, trzeba pilnie zabezpieczyć swoje granice.

Dodatkowo, ta rywalizacja bezpośrednio kontroluje tempo samej gry. Koniec rozgrywki może nastąpić gwałtownie na trzy różne sposoby: gdy wyczerpie się ogólna pula punktów zwycięstwa, gdy ktoś ufortyfikuje wszystkie dostępne źródła lub gdy czyjaś drużyna rozrośnie się do dwunastu kart. Taka struktura sprawia, że gra zamienia się w pasjonujący sprint. Jeśli zauważy się, że rywal zbudował potężny silnik punktujący, optymalną strategią staje się szybkie forsowanie końca gry poprzez agresywne dociąganie i przyzywanie tanich jednostek, zanim przeciwnik w pełni rozwinię skrzydła.





Skalowalność i regrywalność

Echa Czasu dedykowane są dla grona od dwóch do czterech osób. Co ciekawe, najjaśniej błyszczą w konfiguracji dwuosobowej. Przy dwóch graczach partia jest niezwykle ciasna, dynamiczna i zamyka się w okolicach 20-30 minut bez jakichkolwiek przestoju. Przy pełnym składzie czteroosobowym czas oczekiwania na własną turę nieco się wydłuża, a chaos na rynku źródeł wzrasta. Z tego powodu dla miłośników absolutnej kontroli nad sytuacją to właśnie wariant pojedynku będzie optymalnym wyborem. Dla osób szukających łagodniejszej rozgrywki instrukcja przewiduje też wariant z niską interakcją, pozwalający na usunięcie kart bezpośrednio szkodzących rywalom.

Regrywalność tytułu stoi na genialnym poziomie. Ogromna talia unikalnych kart gwarantuje, że w każdej partii na stół wyjdą zupełnie inne zestawy i kombinacje. Niemożliwe jest granie „na pamięć” czy realizowanie jednej, optymalnej ścieżki rozwoju – gra za każdym razem zmusza do elastycznego reagowania na to, co akurat los przyniesie na rękę.



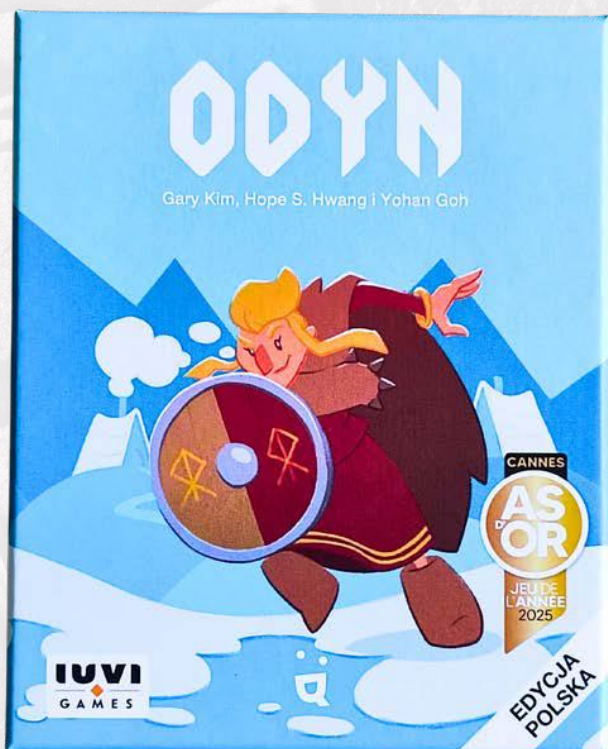
Podsumowanie

Echa Czasu to bez wątpienia jedno z najbardziej pozytywnych zaskoczeń bieżącego roku. Duet Pellei-Luciani udowodnił, że potrafi stworzyć grę lekką pod względem zasad, szybką w tłumaczeniu, a jednocześnie oferującą głęboką, satysfakcjonującą rozgrywkę. Mechanizm przesuwających się kafelków czasu sprawdza się znakomicie, idealnie łącząc się z klasycznym budowaniem tableau i zarządzaniem zasobami. Echa Czasu zasługują na pewne miejsce na półce każdego fana gier karcianych i taktycznego kombinowania.

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

IUVI
GAMES

WIKINGOWIE W KIESZENI



Gra karciana Odyn, stworzona przez trio projektantów: Gary'ego Kima, Hope'a S. Wonga oraz Johana Go, zaprasza nas do świata nordyckich wojowników. Choć na pierwszy rzut oka motyw skandynawski wydaje się jedynie estetycznym tłem dla abstrakcyjnej rozgrywki matematycznej, to mechanika odrzucania kart z motywem wysyłania poległych wikingów prosto do mitycznej Walhali pasuje do siebie. Sprawdzamy, jak ten niepozorny tytuł wydany w Polsce przez IUVI Games wypada w dynamicznym boju przy stole.

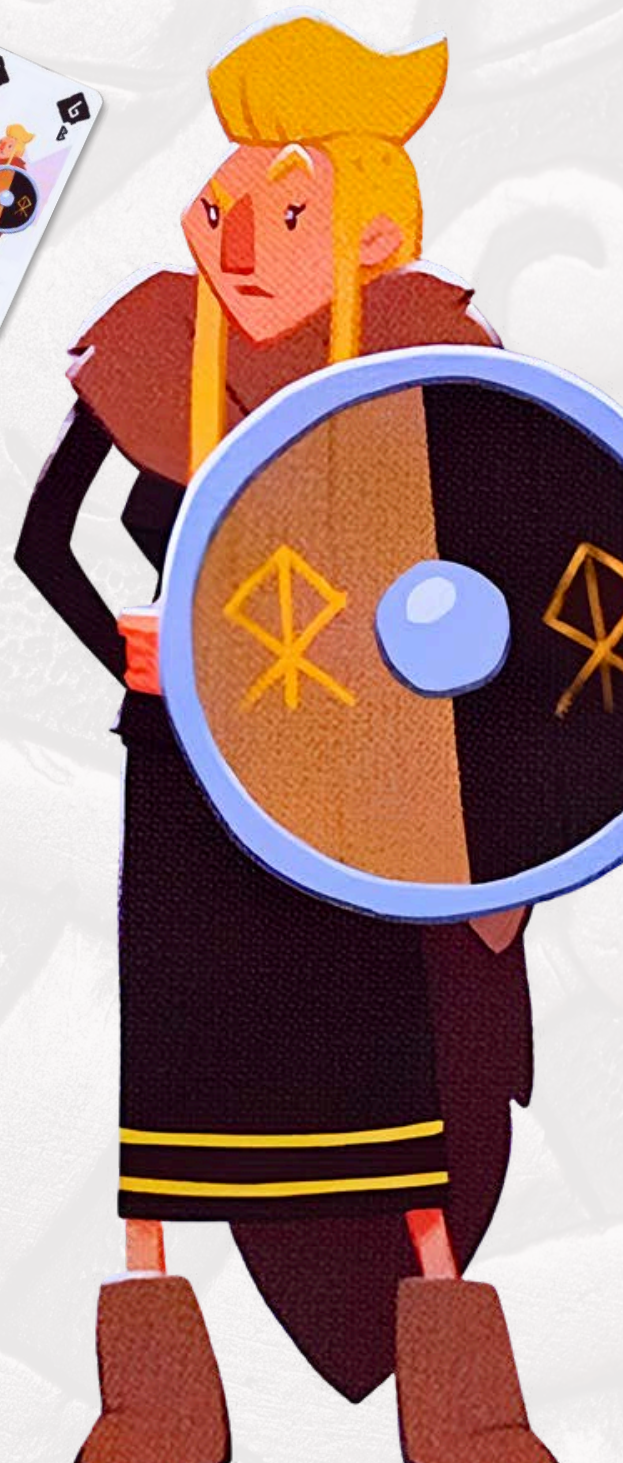


Jak przetrwać w Walhali?

Odyn to klasyczny przedstawiciel gier których clue jest pozbywanie się kart z ręki wzbogacony o niezwykle świeży system zarządzania pulą kart. W rozgrywce bierze udział od 2 do 6 graczy, a każdy z nich rozpoczyna zmagania z zestawem 9 losowych kart z cyframi od 1 do 9. Co ciekawe, numery te odpowiadają konkretnym nordyckim archetypom – od uzdrowiciela i skalda, przez berserkera, aż po potężnego jarla.

Rozgrywka dzieli się na kilka rozdań, a te z kolei na rundy i pojedyncze tury. Zasada zagrywania jest prosta, ale kryje w sobie genialny zwrot akcji. Gracz rozpoczynający rundę wykłada na stół dokładnie jedną kartę. Kolejna osoba w kolejności zegara musi przebić tę wartość. Może to zrobić na dwa sposoby: wykładając pojedynczą kartę o wyższym nominale lub decydując się na zagranie kombinacji składającej się z większej liczby kart.

Jeśli na stole leżą obecnie dwie karty, kolejny gracz może wyłożyć dwie lub trzy karty – nigdy mniej lub więcej. Tworzenie takich zestawów podlega prostym regułom: karty muszą dzielić tę samą wartość lub ten sam kolor. Gracze układają cyfry od największej do najmniejszej, tworząc z nich jedną, dużą liczbę wielocyfrową. Dla przykładu, łącząc porażczącą jedynkę i dziewiątkę, otrzymamy się 91, a nie 19. Dwie piątki w różnych kolorach dadzą nam z po prostu wartość 55.





Plusy:

- Niezwykle niski próg wejścia i wysoka dynamika: Reguły gry można wytłumaczyć w zaledwie minutę, a brak przestojów sprawia, że nikt nie nudzi się przy stole.
- Warstwa strategiczna: Przymusowe dobieranie kart zmusza do ciągłego planowania długofalowego i budowania struktur na ręce.
- Elastyczność czasu gry: Instrukcja pozwala modyfikować progi punktowe kończące grę (10 punktów dla ekspresowych potyczek, 15 dla standardowych lub 20 dla dłuższych partii).
- Pełna niezależność językowa: Na kartach znajdują się wyłącznie czytelne cyfry i kolory, dzięki czemu gra jest przystępna dla każdego.

Minusy:

- Nietypowy rozmiar kart: Jest ciekawy i to plus, jednak osoby chcące zafoliować karty, będą miały problem w kupieniu odpowiedniego rozmiaru.
- Ryzyko zablokowania przy złym dociągu: Przy niesprzyjającym układzie startowym i agresywnej grze rywali, gracz może zostać zmuszony do permanentnego pasowania.

Najbardziej unikalnym elementem mechaniki jest obowiązek dobrania karty. Za każdym razem, gdy uda nam się skutecznie przebić układ przeciwnika, musimy wziąć na rękę jedną z kart aktualnie leżących na stole (oczywiście nie tę, którą przed chwilą sami wyłożyliśmy). Pozostałe niechciane karty wędrują na stos kart odrzuconych. To genialne rozwiązanie sprawia, że gra zmusza do ciągłego kombinowania. Czasami celowo przejmujemy niską kartę, ponieważ idealnie pasuje nam do koloru lub wartości posiadanych już zasobów, co pozwoli nam w kolejnym ruchu uderzyć potężną, wielokartową serią.

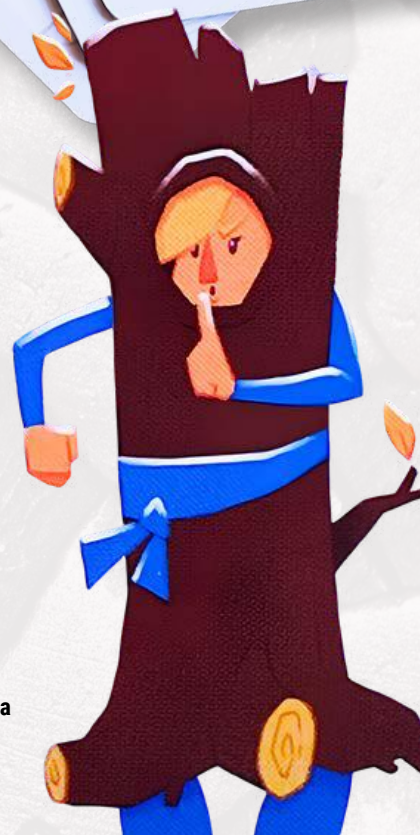
Gdy wszyscy gracze spasują, runda resetuje się, a stół jest czyszczony. Rozdanie dobiega końca, gdy ktoś całkowicie opróżni rękę lub gdy lider rundy wyłoży jako startowy układ wszystkie swoje pozostałe karty o identycznym kolorze lub numerze. Wtedy następuje podliczenie strat – każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie karnym za każdą kartę, która pozostała mu w dłoni. Standardowa rozgrywka toczy się do momentu, aż ktoś przekroczy barierę 15 punktów. Zwycięzcą zostaje ten, kto zbierał ich jak najmniej.



Podsumowanie

Odyn to znakomity, kompaktowy filler, który idealnie sprawdzi się zarówno jako szybki przerywnik między cięższymi tytułami, jak i mobilna gra rodzinna na wakacyjny wyjazd. Mechaniczne połączenie tworzenia liczb wielocyfrowych z taktycznym podbieraniem kart ze stołu działa bez zarzutu i dostarcza mnóstwo satysfakcji. To pozycja obowiązkowa dla fanów sprytnych gier karcianych, które z fillera stają się głównym punktem wieczoru, bo ciągle pada kultowe "jeszcze jedna partia". Proste zasady połączone z koniecznością intensywnego kombinowania. Perfekcja!

Dziękujemy Wydawnictwu IUVI Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



**PORTAL
GAMES.**

PLANSZOWA GEOPOLITYKA

Mamy rok 2010 – czas, gdy dotychczasowy porządek świata zaczyna pękać w szwach. Wpływy Waszyngtonu słabną, Pekin rośnie w siłę w ekspresowym tempie, Moskwa prowadzi skomplikowaną wielopłaszczyznową rozgrywkę, a Bruksela gorączkowo szuka swojego miejsca na nowej mapie. World Order symuluje współczesne stosunki międzynarodowe, w których gracze rywalizują o wpływy dyplomatyczne, ekonomiczne i militarne, starając się zdominować siedem kluczowych regionów globu. Którą stronę stołu wybrać? Sprawdzamy!



Skąd się wzięło World Order?

World Order pochodzi od twórców Hegemony – gry, która podbiła serca graczy na całym świecie i wylądowała wśród 50 najwyższej ocenianych gier wszech czasów na BoardGameGeek. Sukces Hegemony był bezsprzeczny, ale miała ona jedną poważną wadę – była wyjątkowo wymagającym i czasochłonnym tytułem, działającym bardziej jak wielogodzinne wydarzenie specjalne niż gra na wieczorny relaks. Każdą z czterech klas społecznych trzeba było tłumaczyć osobno, co oznaczało czterokrotne uczenie zasad i znacznie wydłużało wejście w grę. World Order to bezpośrednia odpowiedź na tę krytykę. Nowy tytuł przyjmuje nieco lżejsze i mniej asymetryczne podejście niż Hegemony, ale wciąż oferuje poważny ładunek strategiczny. Droga do finalnego produktu była długa i wymagała sporych zmian koncepcyjnych. Kampania crowdfundingowa zakończyła się spektakularnym sukcesem – ponad 13 000 wspierających zebrało ponad 2 miliony euro na platformach Kickstarter i Gamefound. To były ogromne oczekiwania – i, jak się okazuje, gra im w pełni sprostała. Polskie wydanie gry zawdzięczamy niezawodnej ekipie z Portal Games, która zna się na dobrych grach :)



Jak się rządzi światem?

W sercu World Order leży mechanika kontroli obszarów. Plansza główna przedstawia siedem regionów globu, a gracze walczą o dominację, rozmieszczając kostki wpływu. To, co wyróżnia grę spośród dziesiątek podobnych tytułów, to elegancki system kart akcji połączony z wielowarstwowym zarządzaniem zasobami. Każdy gracz ma osobistą planszę do śledzenia swoich zasobów, skupienia, produkcji i dobrobytu – prawdziwe centrum dowodzenia dla jego globalnych ambicji. Do tego dochodzi własna talia startowych kart akcji, którą rozbudowuje w trakcie rozgrywki.





Karty akcji to naprawdę przemyślany element gry. Chcesz zdobyć nowego sojusznika? Grasz kartę z terminem "popraw relacje", płacisz koszt dyplomacji wydrukowany na karcie, ewentualnie otrzymujesz bonus, jeśli masz już kartę tego kraju i gotowe. Mechanika jest prosta w obsłudze, ale decyzje, które musisz podejmować – które karty zagrać, w jakiej kolejności, na który region skupić uwagę, kiedy inwestować w gospodarkę a kiedy w wojsko – bywają naprawdę trudne i absorbujące. Zasady szybko schodzą na drugi plan, a graczowi pozostaje podejmowanie trudnych, wręcz bolesnych wyborów strategicznych. To właśnie ta przestrzeń decyzyjna sprawia, że World Order wciąga i nie pozwala oderwać uwagi od planszy.

Każde mocarstwo posiada asymetryczne warunki zwycięstwa, co nadaje rozgrywce autentyczny smaczek geopolityczny. USA muszą w trakcie rund punktowania utrzymywać kontrolę lub remis w co najmniej czterech z siedmiu regionów planszy – jeśli nie spełniają tego warunku, tracą punkty zwycięstwa. Chiny i Rosja mają unikalne warunki punktowania nagradzające je zamiast karać, przy czym warunek Chin aktywuje się wyłącznie na końcu gry. Unia Europejska nie ma specjalnego warunku punktowania, ale na start otrzymuje dodatkowe państwo sojusznicze. To przemyślane rozróżnienie tworzy naturalne poziomy trudności wynikające z wyboru frakcji – USA grają twardo i muszą aktywnie bronić swojej dominacji od pierwszej rundy, podczas gdy UE może rozwijać się spokojniej, budując szeroką sieć powiązań i sojuszy ekonomicznych.

Dużo, dużo plusów

Jednym z największych atutów World Order jest to, że mimo dużej głębi strategicznej gra nie przytłacza. Pierwsza rozgrywka zapoznawcza potrwa dłużej, ale przy drugim podejściu wszystko idzie jak z płatka. Przygotowanie rozgrywki jest zaskakująco proste: rozkładasz główną planszę, tasujesz kilka talii kart, ustawiasz kilka kostek wpływu na zaznaczonych pozycjach i gotowe. Każdy gracz dostaje dwuwarstwową planszę gracza, znaczniki zasobów oraz drewniane kostki i żetony armii. Całość, zajmuje sporo miejsca na stole, więc warto przygotować przestrzeń do gry.

Uczenie gry jest przyjemne i zdecydowanie szybsze niż w przypadku Hegemony. Dzięki czytelnym pomocom dla graczy rzadko zachodzi potrzeba sięgania po instrukcję. Są pewne niuanse, które mogą nie być oczywiste przy pierwszej rozgrywce ale to nic, co psułoby przyjemność z debiutanckiej sesji. Sama instrukcja wykonana jest perfekcyjnie. Przejrzyste strony i prosty język sprzyja szybkiemu poznaniu zasad gry.



Sama rozgrywka daje znakomite poczucie napięcia i wielowymiarowej rywalizacji. Widok planszy, na której USA tracą grunt pod nogami w Azji Południowo-Wschodniej, podczas gdy Chiny sprytnie wciągają kolejne państwa w swoją orbitę gospodarczą, a Rosja blokuje europejskie ambicje na Bliskim Wschodzie – to coś, co trudno opisać słowami, trzeba poczuć samemu. Wzajemne zależności między mocarstwami, fakt że agresja na jednym froncie niemal zawsze otwiera lukę na innym, sprawiają że każda partia opowiada własną historię geopolityczną. Na każdej sesji znajdują się momenty autentycznego napięcia, kiedy jeden zły ruch może odwrócić losy całej rozgrywki.

Komponenty i wykonanie

World Order to imponująca produkcja: solidne znaczniki zasobów do śledzenia surowców podstawowych i dodatkowych, dwuwarstwowe plansze graczy trzymające wszystko we właściwym miejscu. Polska edycja zawiera aż 375 kart, 146 teksturowanych żetonów, 101 drewnianych komponentów z nadrukiem, 94 drewniane kostki i 28 akrylowych kostek Produkcji. Komponenty z nadrukiem – zwłaszcza drewniane żetony armii – to coś, co od razu widać i przyjemnie czuć w dłoni. To gra, którą z dumą rozkłada się na stole. Jeśli zdecydujecie się na Edycję Rozszerzoną, otrzymujecie dodatkowo planszę Automy umożliwiającą grę solową, co jest niemałym bonusem dla graczy preferujących samotne zmagania.



Asymetria, która ma sens

To, co szczególnie urzeka w World Order, to fakt że asymetria frakcji nie jest tu jedynie zabiegiem kosmetycznym – każde mocarstwo odzwierciedla rzeczywistą doktrynę polityki zagranicznej. USA stawiają na obecność militarną i kontrolę kluczowych regionów świata, Chiny budują cierpliwie zależności ekonomiczne i stopniowo poszerzają wpływ, Rosja działa reaktywnie i taktycznie reagując na każdy ruch rywala, a UE inwestuje w miękką siłę i dyplomację wielostronną. Gra łączy teorie akademickie z emocjonującą rozgrywką, tworząc bezprecedensowe doświadczenie współczesnych stosunków międzynarodowych. To nie jest gra, która pożyczka geopolityczny kostium tylko po to, żeby wyglądać poważnie – tu mechaniki naprawdę odzwierciedlają temat i można wyraźnie wyczuć ten zamysł projektantów.

Warto podkreślić, że twórcy nie moralizują i nie narzucają żadnej narracji politycznej. Każde mocarstwo ma swoje mocne strony i realne strategie zwycięstwa – nie ma tu jednoznacznie dobrego i złego aktora. To uczciwe i dojrzałe podejście do kontrowersyjnego tematu, które sprawia, że gra jest angażująca i skłaniająca do dyskusji bez wywoływania niepotrzebnych napięć przy stole.





Dla kogo jest World Order?
 World Order to tytuł przede wszystkim dla fanów gier strategicznych o średniej i wyższej złożoności, którzy cenią silny temat i asymetryczne frakcje. Gra sprawuje się najlepiej przy pełnym składzie czteroosobowym, gdy każde mocarstwo ma swojego prawdziwego pilota, który czuje realną odpowiedzialność za swój kraj i jego interesy.

Ucieszą się ci, którzy lubią myśleć, planować kilka ruchów naprzód i czuć, że każda decyzja ma realną wagę dla losów całej partii. To jedna z tych gier, o której myśli się przez wiele dni po rozgrywce i na którą chętnie wraca się przy stole.

World Order to jeden z najambitniejszych i najlepiej skrojonych tytułów strategicznych ostatnich lat. Łączy autentyczny klimat geopolityczny z mechanikami, które angażują od pierwszego do ostatniego ruchu, jednocześnie nie popadając w przesadną złożoność. Polska edycja od Portal Games to produkt, który z pełnym przekonaniem polecamy każdemu fanowi planszowych strategii.



Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

rebel

KOCIA ODYSEJA KOSMICZNA



Nadeszła era, w której ludzkie ambicje kosmiczne zostały całkowicie przyćmione przez czworonożnych władców świata. Jest rok 2075. Koty przejęły całkowitą kontrolę nad naszą planetą, a ich kolejnym, naturalnym krokiem stał się podbój niezbadanych przestrzeni wszechświata. Brak kciuków nie okazał się dla nich żadną przeszkodą w budowaniu raket i organizowaniu międzygalaktycznych misji. W ten humorystyczny i niezwykle uroczy klimat wprowadza nas gra planszowa „MLEM: Agencja Kosmiczna”, za której polskie wydanie odpowiada wydawnictwo Rebel. Autorem tej wyjątkowej propozycji jest legendarny projektant gier, dr Reiner Knizia. Czy ta lekka, dynamiczna gra zasługuje na stałe miejsce na Waszych stołach?



Co w pudełku?

Wizualna strona tytułu stoi na najwyższym poziomie, co jest zasługą fantastycznych, pełnych humoru ilustracji Joanny Rzepeckiej oraz projektu graficznego współtworzonego przez Bartłomieja Kordowskiego. W pudełku znajdziemy komponenty pozwalające na zabawę aż do pięciu osób. Głównym elementem centralnym jest estetyczna mata kosmiczna, wokół której toczy się cała rozgrywka. Każdy z uczestników otrzymuje dedykowaną planszетkę gracza oraz zestaw 8 żetonów astronautów.

Do zarządzania lotem służy tekturowa plansza rakiety wraz z dedykowanym pionkiem rakiety oraz zestaw 6 specjalnych kości. W podstawowym zestawie znajdują się również żetony punktów, a także 4 żetony celów oraz żeton kosmicznej porażki. Co niezwykle istotne, wydawca zadbał o ogromną regrywalność, dołączając do pudełka aż trzy opcjonalne warianty zaawansowane.

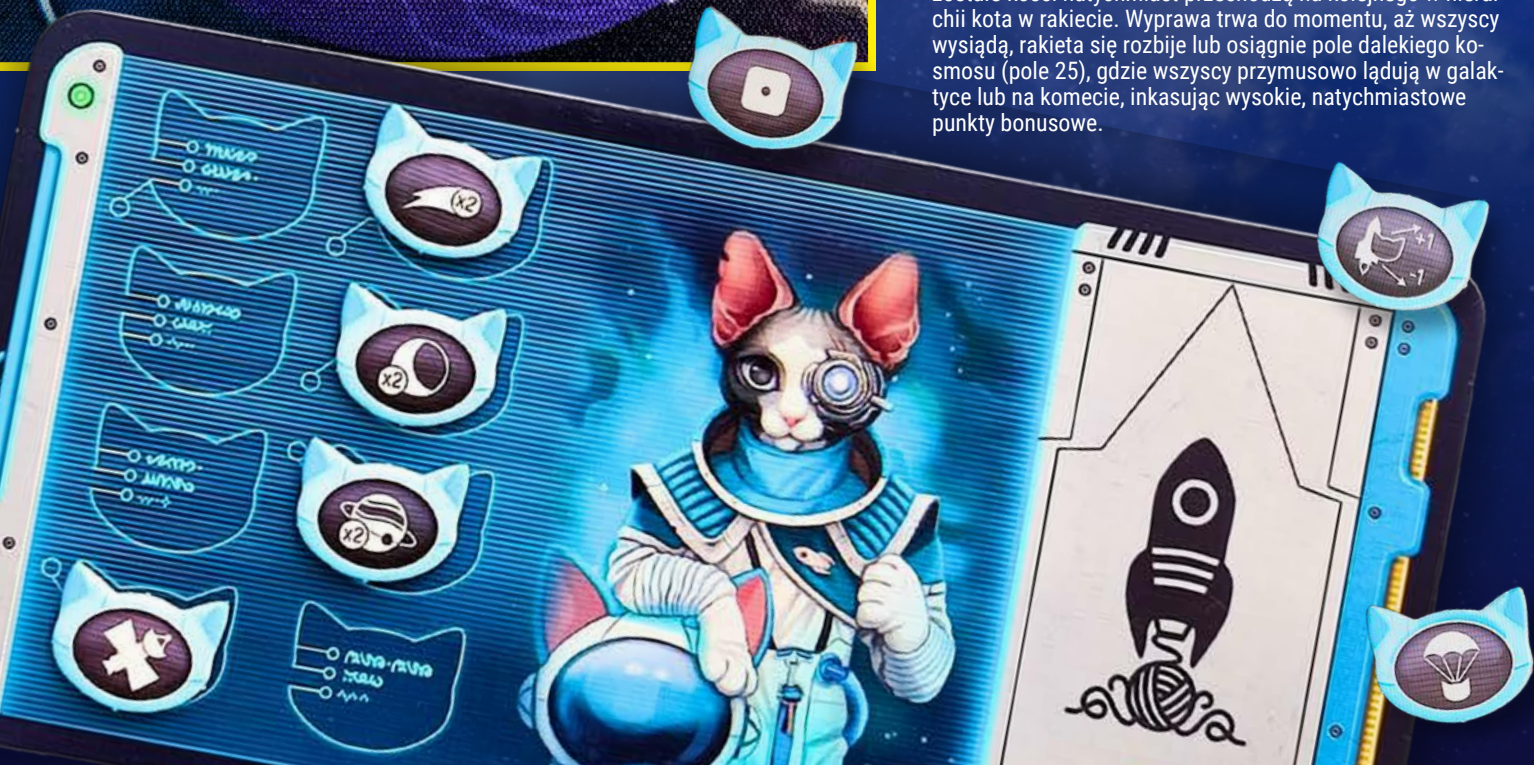
Jak latać w kosmosie

Rozgrzywka w „MLEM: Agencja Kosmiczna” składa się z serii następujących po sobie wypraw kosmicznych. Każdą wyprawę rozpoczyna wyznaczony dowódca. Proces przygotowania ekspedycji jest niezwykle prosty: dowódca bierze planszę rakiety, ustawia pionek na polu startowym i przygotowuje wszystkie kości. Następnie wszyscy gracze wybierają po jednym ze swoich dostępnych astronautów i umieszczają ich na planszy rakiety. Kolejność na planszy określa hierarchię opuszczania statku.

Każda wyprawa dzieli się na dwie kluczowe, powtarzalne fazy: fazę lotu oraz fazę lądowania. Faza lotu spoczywa w rękach dowódcy. Rzuca on wszystkimi dostępnymi kośćmi (na starcie jest ich 6) i grupuje uzyskane wyniki. Aby rakietka ruszyła do przodu, wyrzucone wartości muszą odpowiadać symbolom wydrukowanym na polu kosmicznej maty, na którym aktualnie znajduje się rakietka. Dowódca decyduje, których pasujących grup kości użyje – suma oczek z wybranych kostek określa, o ile pól do przodu przesunie się pionek rakiety. Istotnym elementem taktycznym jest fakt, że kości z symbolem dopalacza mają zmienną wartość zależną od aktualnego pola, a kości wykorzystane do ruchu (poza unikalnymi wyjątkami) są bezpowrotnie odrzucone z danej wyprawy. Dowódca musi zarządzać ryzykiem tak, aby nie odrzucić wszystkich kości, przy czym w fazie lotu zawsze musi pozostać mu co najmniej jedna kostka.



Jeśli dowódca wyrzuci wyniki, które w żaden sposób nie pasują do aktualnego pola rakiety, dochodzi do katastrofy – rakietka rozbija się, żeton kosmicznej porażki wędruje do przodu na specjalnym torze, a astronauta pechowo wracają do puli graczy. Jeśli jednak lot się powiedzie, przechodzimy do fazy lądowania. Gdy rakietka minie bezpieczne pola startowe (od 0 do 5) i dotrze do rejonu planet lub księżyców, gracze, zaczynając od dowódcy i idąc w dół według kolejności na planszy rakiety, decyduje, czy chcą opuścić pokład. Wsiadając na księżycu, natychmiast zdobywa się punkty. Wsiadając na planecie, astronauta czeka na końcowe podliczanie punktów z przewag. Jeśli dowódca postanowi wsiąść, rola lidera i pozostałe kości natychmiast przechodzą na kolejnego w hierarchii kota w rakiecie. Wyprawa trwa do momentu, aż wszyscy wsiądą, rakietka się rozbija lub osiągnie pole dalekiego kosmosu (pole 25), gdzie wszyscy przymusowo lądują w galaktyce lub na kometcie, inkasując wysokie, natychmiastowe punkty bonusowe.





Warianty zaawansowane

Dla graczy, którzy opanowali zasady podstawowe, są trzy niezależne rozszerzenia, które można dowolnie łączyć.

- **Wariant UFO:** Wprowadza do gry pionek UFO startujący z końca toru kosmicznego, poruszający się w stronę startu na bazie odkrywanych na początku każdej wyprawy żetonów wyprawy. Żetony te definiują liczbę kości startowych dowódcy oraz dają mu unikalne, jednorazowe zdolności, takie jak przerzuty, zatrzymanie kości czy wykorzystanie kości dodatkowych. Jeśli rakieta zakończy ruch na tym samym polu co UFO, dowódca zdobywa żeton dający tajne punkty na koniec gry.
- **Wariant Odkrycia:** Na mapie kosmicznej pojawia się pięć losowych żetonów odkryć. Zatrzymanie rakiety na takim polu natychmiastowo aktywuje bonus dla dowódcy. Mogą to być bezpośrednie punkty zwycięstwa, odzyskanie jednej z odrzuconych kości lub aktywacja tunelu czasoprzestrzennego, który natychmiast wystrzeliwuje raketę o 4 pola do przodu.
- **Wariant Tajne Misje:** Na początku rozgrywki gracze otrzymują żetony tajnych misji. Wybierają trzy, które trzymają w tajemnicy przed rywalami. Aby zrealizować misję i zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry, gracz musi umieścić swojego astronautę na ściśle określonym księżycu lub planecie wskazanym przez numery pól na żetonie.



Kocie zdolności

Silną napędową gry, która ratuje ją przed byciem wyłącznie losowym rzucaniem kośćmi, są unikalne umiejętności ośmiu astronautów. Każdy gracz posiada identyczny zestaw specjalistów, a odpowiednie planowanie, kiedy i w jakiej kolejności wysłać ich w kosmos, stanowi klucz do sukcesu. Wśród załogi znajdziemy specjalistę, który sprawia, że rakieta startuje z pola oznaczonego satelitą (pole 3). Inny astronauta potrafi zmodyfikować fazę lądowania, pozwalając na opuszczenie rakiety tak, jakby znajdowała się o jedno pole wyżej lub niżej od aktualnej pozycji.

Mamy też kota, który w przypadku rozbicia rakiety na polach oznaczonych planetami nie wraca do właściciela, lecz bezpiecznie ląduje na najbliższym ciele niebieskim. Niezwykle cenni są eksperci potrafiący przynieść dodatkowe punkty za lądowanie na konkretnych obiektach, specjalista od rzutów z jedynek, a także kot potrafiący ochronić raketę przed rozbiciem, generując ruch nawet przy braku pasujących wyników. Prawdziwym asem w rękawie jest jednak astronauta, który na koniec gry podwaja zdobyte punkty z planety, na której się znalazł.





Punkty

Rywalizacja o miano najlepszej kociej agencji kosmicznej dobiega końca w jednym z dwóch przypadków: gdy któryś z graczy umieści na kosmicznej macie wszystkich swoich 8 astronautów, bądź gdy żeton kosmicznej porażki dotrze do ostatniego pola toru po jedenastym rozbiciu rakiety. Po dokończeniu bieżącej wyprawy następuje ostateczne liczenie punktów.

Najważniejszym elementem jest rozpatrzenie punktacji na planetach. Punkty przyznawane są za zajęcie pierwszego i drugiego miejsca pod względem liczby astronautów. Co genialne, dr Reiner Knizia zastosował tu sprawiedliwy system rozstrzygania remisów – w przypadku równej liczby żetonów, wyższe miejsce zajmuje ten gracz, którego astronauta przybył na planetę wcześniej (co odzwierciedla układanie żetonów od góry do dołu podczas lądowania). Pozostali gracze z co najmniej jednym kotem na danej planecie otrzymują punkty za trzecie miejsce. Po zsumowaniu punktów z planet, punktów zdobytych w trakcie gry za lądowania na księżycach, w dalekim kosmosie oraz z wariantów opcjonalnych, osoba z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.



Ocena końcowa

„MLEM: Agencja Kosmiczna” to absolutny hit w kategorii gier rodzinnych i imprezowych. Reiner Knizia po raz kolejny udowodnił, że potrafi wziąć prostą mechanikę losową i przekształcić ją w angażującą, pełną emocji i subtelnych decyzji taktycznych rozgrywkę. Gra doskonale balansuje na granicy czystej zabawy i strategicznego planowania. Interakcja nad stołem, wspólne kibicowanie dowódcy lub złośliwe wyczekiwanie na jego błąd sprawiają, że od tytułu trudno się oderwać. Dzięki dołączonym wariantom zaawansowanym gra szybko się nie nudzi i potrafi rzucić wyzwanie również nieco bardziej wymagającym graczom. To idealna propozycja na wieczory z przyjaciółmi, jak i na niedzielne popołudnia z dziećmi. Zagrać należy obowiązkowo!

Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

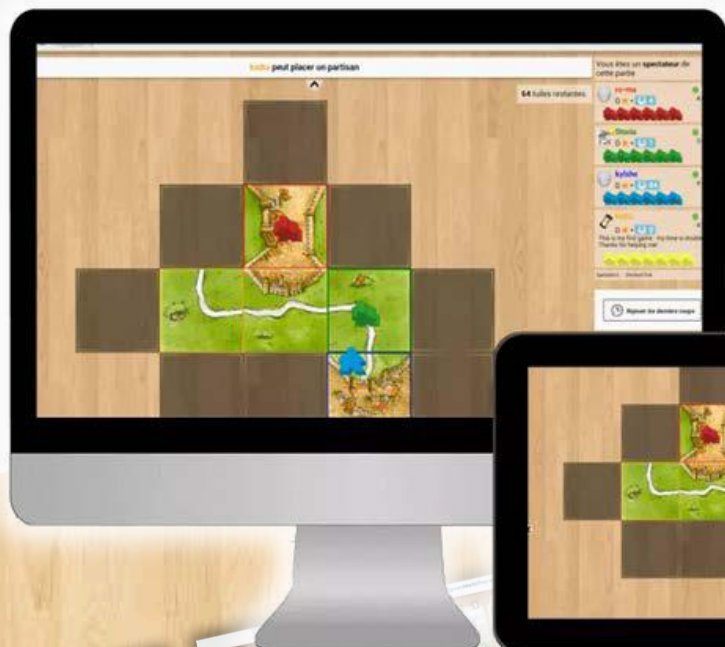




DOŁĄCZ DO

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

Planowana data premiery: **JUŻ W SPRZEDAŻY**

PREMIERA

**PORTAL
GAMES.**



Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 13+
Czas gry: 60 minut
Kategoria: lekkie

O grze Wroth

Wroth to esencja strategicznego area control, która zamyka głębię asymetrycznego konfliktu w dynamicznej, 60-minutowej rozgrywce. Innowacyjny draft kości zmusza do bezlitosnej optymalizacji i bezpośredniego krzyżowania planów rywali przy każdym ruchu. To pozycja obowiązkowa dla fanów planszowych konfrontacji, łącząca taktyczną dominację z pancernym wykonaniem – neoprenową planszą i pięknymi, neonowymi komponentami. Stężone emocje w kompaktowym wydaniu. Wroth oferuje głębię decyzji i bezpośrednią konfrontację przy zachowaniu dynamicznego tempa. Zapomnij o przestojach – tutaj każda decyzja bezpośrednio uderza w przeciwnika.

Przejmij dowodzenie w świecie, gdzie pradawne tradycje zderzają się w bezlitosnej walce o każdy skrawek ziemi

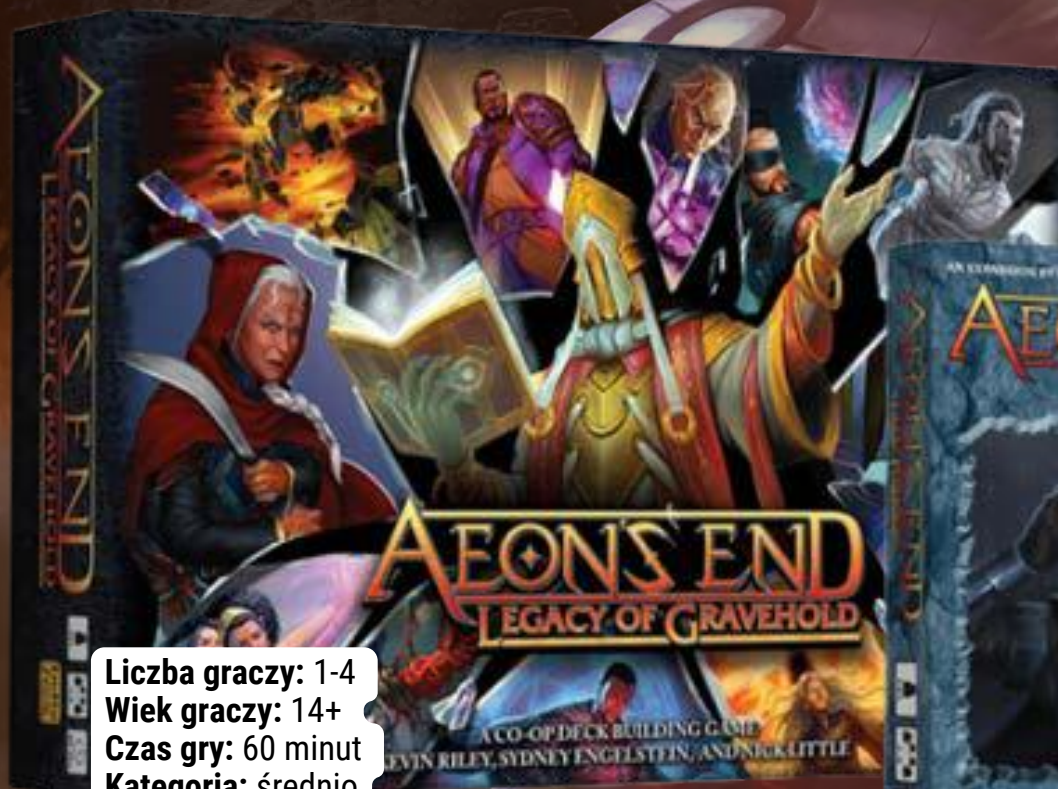


O dodatkach

Równocześnie dostępne są dwa dodatki, które pozwalają na wprowadzenie dodatkowych frakcji do gry. Frakcja Venna pozwala na rozgrywkę zarówno w trybie standardowym, jak i solo lub kooperacji, skupia się na wskrzeszaniu i odwecie, aby przewyższyć liczebnie przeciwników i uderzyć nawet zza grobu! Frakcja Paldeyn pozwala na rozgrywkę zarówno w trybie standardowym, jak i solo lub kooperacji, kładzie nacisk na szybkie i elastyczne ruchy, aby przechytrzyć przeciwników i zmusić ich do ataku w niekorzystnych dla nich warunkach.



FOTO @Boardgame Pictures

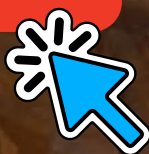
**PORTAL
GAMES.**

Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 60 minut
Kategoria: średnio trudne



Wydawnictwo Portal Games z radością ogłasza uruchomienie przedsprzedaży najbardziej wyczekiwanej odłony linii **Aeon's End – Legacy of Gravehold**

**Link do
predsprzedaży**



Największa bitwa o Gravehold Aeon's End: Legacy of Gravehold to druga gra typu „legacy” w tej kultowej linii wydawniczej. Jest to w pełni samodzielny zestaw, który oferuje graczom głęboką, nieliniową kampanię fabularną. W trakcie rozgrywki uczestnicy podejmują decyzje, które na stałe kształtują świat gry i mechanikę ich postaci.

Kluczowe cechy tytułu:

- **Bezprecedensowa zawartość:** Pudełko zawiera ponad dwukrotnie więcej Magów (21) i Nemesis (11) niż standardowe edycje podstawowe.
- **Ewolucja i personalizacja:** Dzięki systemowi naklejek ulepszeń oraz punktom doświadczenia, gracze mogą tworzyć unikalne drzewa umiejętności swoich bohaterów.
- **Nowe mechaniki:** Gra wprowadza świeże rozwiązania systemowe: Aether, Recall oraz Conjure, które dodają rozgrywce nowej głębi taktycznej.
- **Regrywalność:** Po zakończeniu kampanii, zestaw staje się pełnoprawną, regrywalną grą podstawową oraz gigantycznym rozszerzeniem kompatybilnym z pozostałymi produktami z linii Aeon's End.

Planowana data premiery: **26 czerwca 2026**

PREMIERA

rebel



**Zanurz się
głębiej
w morski
ekosystem!**

Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 45-60 minut
Kategoria: dodatki
Mechanika: wybór karty,
zarządzanie ręką, zbieranie
zestawów



Rozszerz swoje badania nad wodną fauną z dodatkiem Na dnie morza: Rekiny i rafy, wprowadzającym nowe siedlisko oraz wyjątkowe stworzenia! Dzięki niemu możesz wspierać rozwój barwnych raf koralowych w każdym z trzech sektorów nurkowania w swoim oceanie. Zdrowe rafy pozwalają odblokowywać zdolności ryb i zagrywać potężne stworzenia, a na koniec gry zapewniają punkty. Do gry dołączają też rekiny, które rozbijają ławice (co może skutkować formowaniem się kolejnych ławic w innych miejscach) i pozostawiają resztki pożywienia, z których mogą korzystać dowolne ryby w Twoim oceanie.



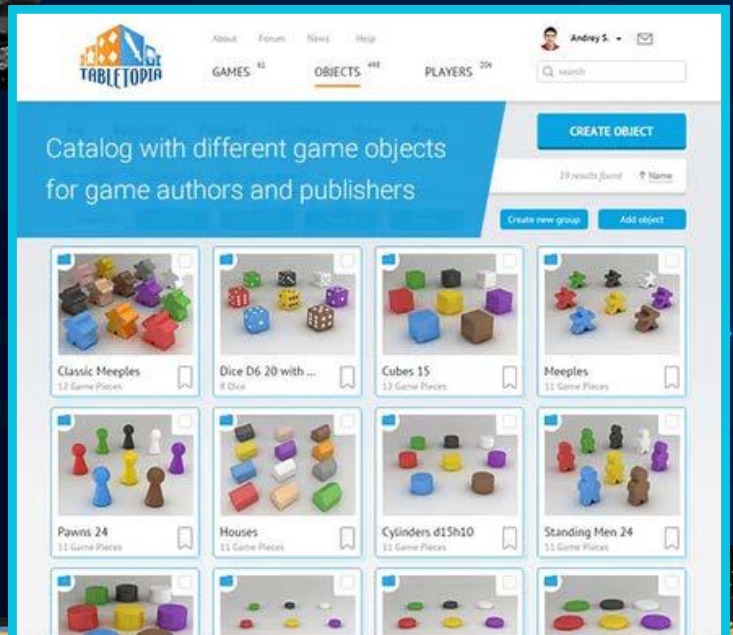
GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**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.**



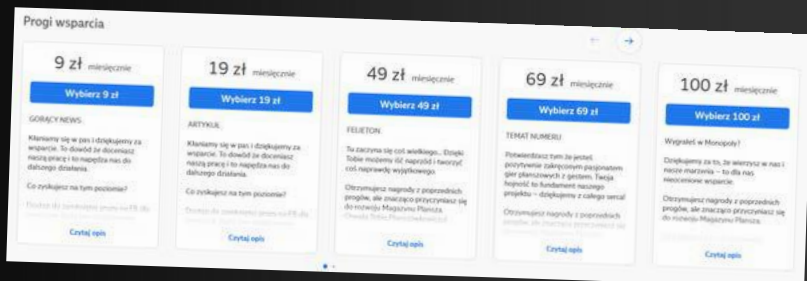
Wesprzyj nas na Patronite

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

The background of the entire image is a vibrant yellow sunburst pattern. Numerous thin, dark yellow rays radiate from a central point, creating a bright, energetic effect. The rays vary in length and angle, filling the entire frame.

M A G A Z Y N
Plansza