

PLANSZA

M A G A Z Y N

LIPIEC 2026

nr. 18



TEMAT NUMERU

EMBERLEAF

MRÓWKI • PTASIE REWIRY
LIST MIŁOSNY • WROTH

ZAPOWIEDŹ: WYPRAWA DO EL DORADO –
GRA KOŚCIANA

Drodzy Czytelnicy,

Niezależnie od tego, czy wakacje spędzacie nad morzem, w górach, na działce czy po prostu we własnym ogrodzie, jedno jest pewne – to doskonały moment, by usiąść przy stole i zagrać.

W lipcowym wydaniu przygotowaliśmy dla Was prawdziwą mieszankę premier, recenzji i zapowiedzi. Tematem numeru jest Emberleaf – niezwykle klimatyczna nowość od Portal Games, która pod uroczą oprawą skrywa zaskakująco wymagającą i świeżą mechanikę. Sprawdzamy, czy taniec kart rzeczywiście może być jednym z najciekawszych pomysłów ostatnich miesięcy. Zaglądamy też do podziemnego świata Mrówek, gdzie każda decyzja ma znaczenie, odwiedzamy pełne sprytnych zagrywek Ptasia Rewiry od IUVI Games, przypominamy ponadczasowy List miłosny od Rebel, a także sprawdzamy, czy widowiskowy Wrath od Portal Games to tylko efektowna oprawa, czy również znakomita strategia. Jak zawsze nie zabrakło również zapowiedzi i newsów.

Mamy nadzieję, że ten numer będzie Wam towarzyszył podczas letnich wyjazdów i spokojnych wieczorów, a zawarte w nim recenzje pomogą wybrać gry, które stworzą najlepsze wspomnienia z tegorocznych wakacji. Życzymy Wam udanego lata, wielu emocjonujących rozgrywek i jak najwięcej czasu spędzonego przy planszy – bo właśnie tam rodzą się najlepsze historie.

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





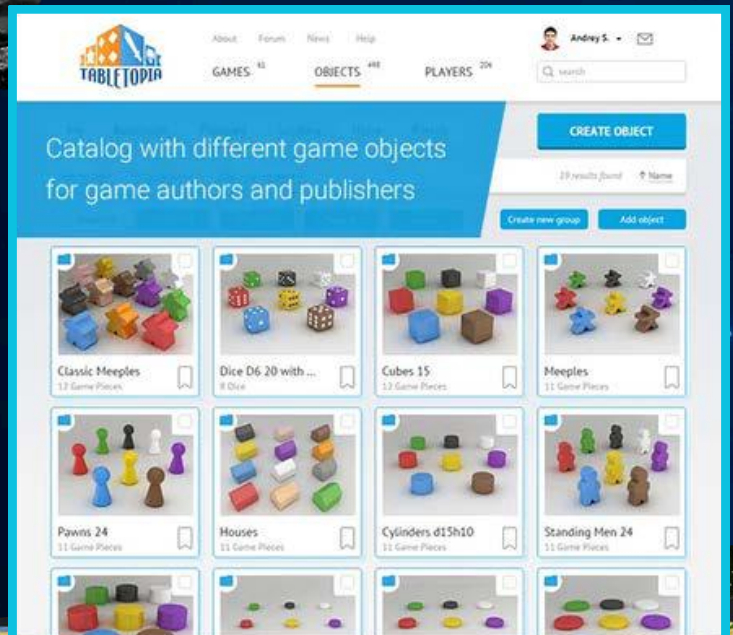
GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**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.**



**PORTAL
GAMES.**

EMBERLEAF

TANIEC Z KARTAMI

*Pierwsze wrażenie po wyjęciu Emberleaf z pudełka jest jedno. Oto kolejna ciepła, baśniowa produkcja o sympatycznych zwierzątkach. Kto jednak da się zwabić tą sielankową fasadą, szybko odkryje, że pod baśniową okładką kryje się jeden z bardziej interesujących mechanicznie tytułów ostatnich sezonów. Emberleaf od wydawnictwa Portal Games to gra, która uśmiecha się do gracza grafiką, a jednocześnie bez litości testuje jego zdolność do planowania kilku ruchów w przód. A do tego ta mechanika tańca kart...
Miodzio!*

Odrodzenie lasu

Fabularna podszewka Emberleaf nie jest skomplikowana, ale skutecznie buduje emocjonalny kontekst dla mechanicznej rozgrywki. Świat gry to najstarszy las na ziemi, dom drobnych istot zwanych Emberlingami, których spokój przerwały niegdyś bezwzględne wojska Lorda Vesha, paląc gaje i zrównując z ziemią ich osady. Warto docenić, że projektanci nie poprzestali na samej narracji tekstowej, lecz przełożyli ją na rozwiązania mechaniczne. Obecność niebezpiecznych obszarów, sztandarów wojennych sprawia, że temat odbudowy po katastrofie nie jest jedynie ozdobnikiem.



Cztery filary leśnej gospodarki

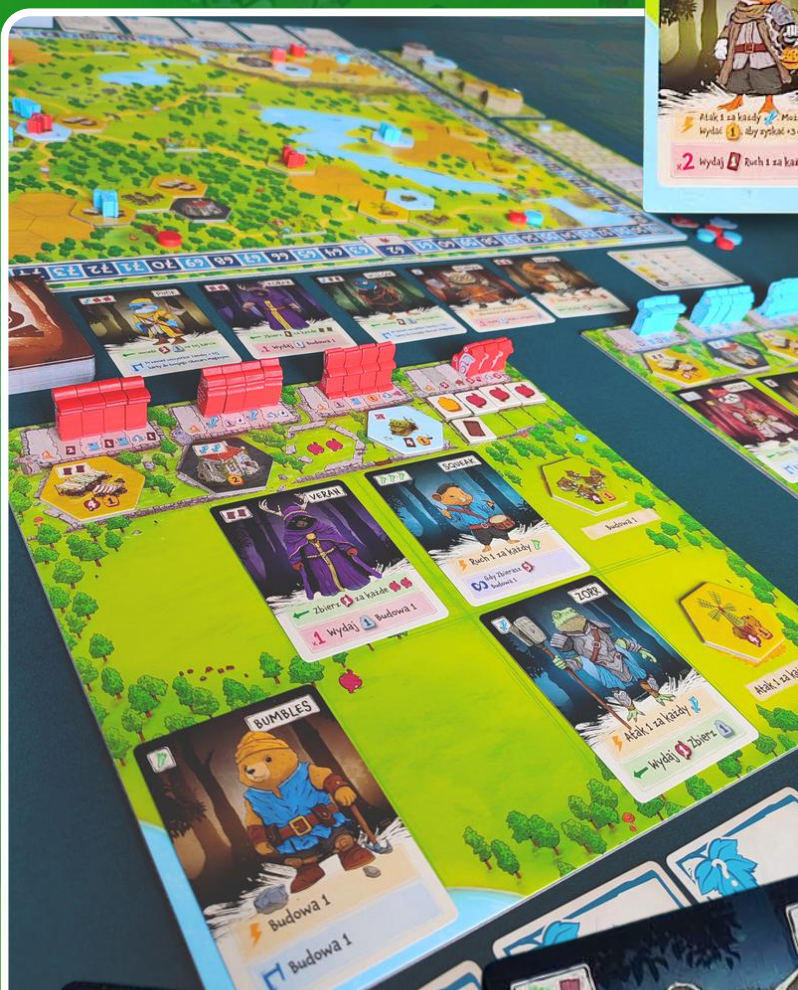
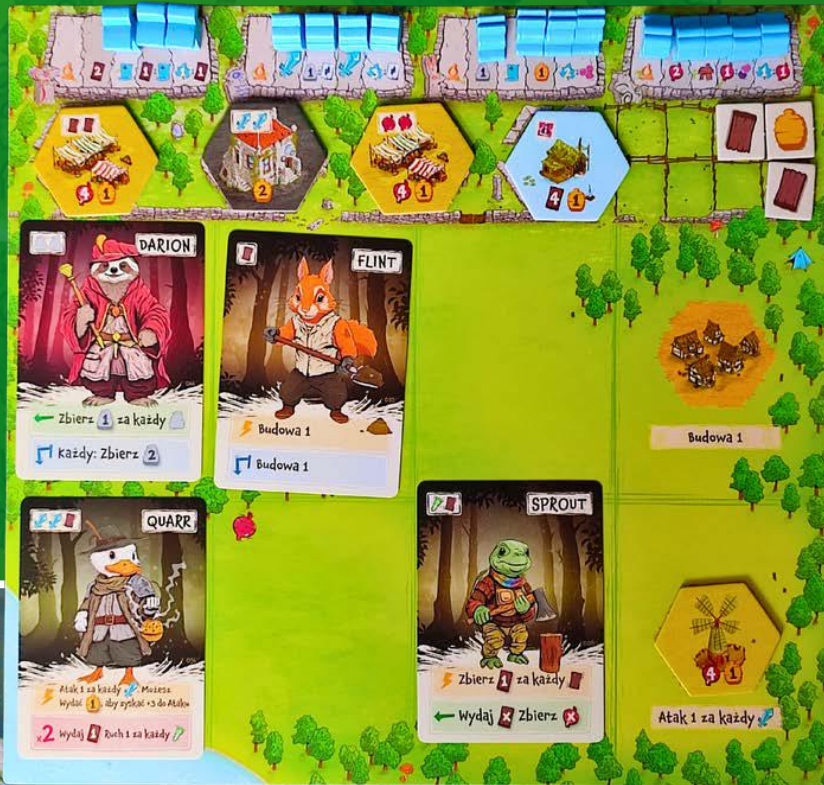
Ekonomia Emberleaf opiera się na czterech surowcach, z których każdy ma jasno wyznaczoną rolę, bez zbędnego nadmiaru opcji rozmywiających strategię. Drewno pozostaje podstawowym budulcem, niezbędnym przy każdej, nawet najprostszej konstrukcji. Kamień wkracza do gry przy bardziej ambitnych przedsięwzięciach i realizacji konkretnych przysług, stanowiąc naturalny próg trudności dla rozwoju kompanii. Jedzenie odpowiada za rekrutację i utrzymanie nowych sił, pełniąc funkcję analogiczną do silnika populacyjnego znanego z innych gier euro.

Najbardziej interesującym elementem tej czwórki są jednak Ule – zasób, który wylamuje się z typowego schematu „surowiec za surowiec”. Wydanie jednego Ula pozwala natychmiastowo zredukować koszt dowolnej budowy o dwa punkty zasobów, niezależnie od tego, czy chodzi o te same, czy różne komponenty. To rozwiązanie wprowadza do gospodarki element elastyczności, który w praktyce często decyduje o tym, czy gracz zdąży wykorzystać krótkie okno rynkowe, zanim konkurencja zgarnie pożądaną kartę czy kafelek.

Taniec kart

Jeśli Emberleaf ma jeden element, dla którego warto poświęcić mu uwagę, jest to mechanika nazywana przez projektantów „tańcem kart”. To rozwiązanie, które odwołuje się do formuły budowania silniczka na tyle, by gra nie kopiowała bezrefleksyjnie sprawdzonych wzorców z innych tytułów tego gatunku.

Każdy gracz startuje z osobistym tableau złożonym domyślnie z sześciu slotów na karty Bohaterów, które w trakcie rozgrywki można rozbudować o dwa dodatkowe miejsca poprzez wznoszenie odpowiednich budynków kompanii. Wykładanie karty na wolny slot uruchamia jej umiejętność wejścia – a jeśli karta dysponuje dwoma takimi efektami, rozpatruje się je sztywno od góry do dołu, co samo w sobie wymusza przemyślane sekwencjonowanie zagrań.



Prawdziwa głębia tej mechaniki ujawnia się jednak w drugiej dostępnej akcji: przesunięciu wszystkich kart na planszy o jedno pole w lewo. Ten gest aktywuje przypisane do poszczególnych pozycji efekty przesunięcia, a kiedy karta zostanie wypchnięta poza lewy margines tableau, wypada z planszy i wraca na rękę gracza, wyzwalając jeszcze jeden, unikalny zestaw zdolności zejścia. Co istotne, w trakcie samego aktu przesunięcia statystyki karty opuszczającej planszę wciąż liczą się do rozpatrzenia jej własnej umiejętności – dopiero po zakończeniu tego kroku przestają wspierać pozostałych Bohaterów. Ten detal zmusza do liczenia symboli z chirurgiczną precyzją, bo różnica jednego ruchu w złą stronę może oznaczać utratę kluczowego combo.

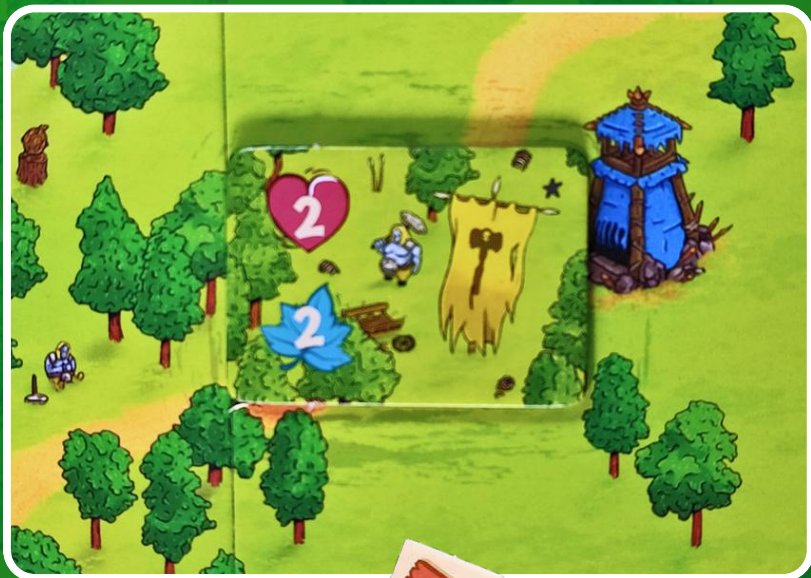
Efekt jest taki, że klasyczny draft – wybierz kartę, zagraj, odłóż na bok – zostaje zastąpiony żywym, dynamicznym układem, w którym pozycja karty na planszy jest tak samo ważna jak jej treść. Gracz musi myśleć nie tylko „co zagrać teraz”, ale „gdzie ta karta wyładuje po dwóch przesunięciach i czy zdąży wypaść w odpowiednim momencie”.



Tura bez podziału na rundy

Strukturalnie Emberleaf odrzuca tradycyjny podział rozgrywki na rundy, zastępując go ciągłą sekwencją tur wykonywanych przez graczy jeden po drugim, aż do spełnienia warunku zakończenia gry. Każda tura składa się z pięciu kroków, które tworzą zamknięty, powtarzalny rytuał: akcja podstawowa, nieograniczona liczba akcji opcjonalnych, weryfikacja Trofeów, sprawdzanie Sztandarów Wojennych, aktualizacja wyniku na torze Liści oraz odświeżenie rynku kart.

Taka konstrukcja eliminuje sztywne fazy charakterystyczne dla wielu gier euro, w których gracze czekają na zakończenie rundy, by zobaczyć efekty swoich działań. W Emberleaf konsekwencje materializują się natychmiast, krok po kroku, co utrzymuje tempo rozgrywki i nie pozwala myślowo uciekać podczas tur przeciwników – zwłaszcza że pozycje na wspólnej mapie zmieniają się dynamicznie i warto je monitorować na bieżąco.



Budowanie domów

Proces wznoszenia konstrukcji w lesie to wybór dostępnego budynku, opłacenie kosztu w surowcach, fizyczne umieszczenie kafelka na planszy oraz zadomowienie mieszkańca. Ten ostatni krok jest szczególnie nagradzający – obejmuje on nie tylko umieszczenie znacznika, ale natychmiastową aktualizację wyniku punktowego oraz rozpatrzenie unikalnej premii przypisanej do danego mieszkańca. Sprawia to, że nawet pozornie techniczna czynność budowania niesie ze sobą moment satysfakcji.

Interesującym sprzężeniem mechanicznym jest fakt, że całkowite zapełnienie polany leśnej budynkiem gwarantuje automatyczne zdobycie Trofeum. To zachęca do rywalizacji o konkretne, ograniczone przestrzenie na mapie, zamiast pozwalać graczom rozwijać się w izolacji od siebie.





Liście i Przysługi

Koniec gry następuje natychmiast w turze, w której zdobyte zostanie szóste Trofeum – po czym następuje jeszcze dogrywka pozostałych tur, by każdy gracz rozegrał ich tyle samo, a finalne punktowanie odbywa się w Liściach. Tym, co naprawdę decyduje o wyniku, są jednak Karty Przysług – ukryte lub jawne cele oceniające stan posiadania gracza, od układu budynków w największej dzielnicy, przez unikalne zestawy sztandarów wojennych, po zgromadzone surowce. Te karty mogą generować nawet połowę całkowitego wyniku punktowego, więc warto się skupiać też na nich.

To rozwiązanie ma swoją cenę. Skoro Przysługi odpowiadają za tak istotną część punktacji, a ich warunki bywają subtelne i nakładające się na siebie, przez większą część rozgrywki trudno jednoznacznie ocenić, kto faktycznie prowadzi. Emberleaf nie ułatwia odczytania, czy podjęte decyzje faktycznie przybliżają do zwycięstwa, aż do samego końca partii. System rozstrzygania remisów – najpierw liczba zadowolonych mieszkańców, potem liczba oczyszczonych obszarów zagrożenia – jest logicznym domknięciem tej filozofii, nagradzając wszechstronny rozwój kompanii, a nie jednostronną specjalizację.



Leśne niebezpieczeństwa

Mapa Emberleaf nie jest statycznym, bezpiecznym poligonem do swobodnego poruszania się. Figurka przywódcy musi zawsze kończyć ruch na czystej polanie, nigdy w połowie ścieżki, a same trakty bywają oznaczone losowo wylosowanymi z woreczka Stworzeń kafelkami niebezpiecznych obszarów. Każdy taki kafelek zwiększa koszt przejścia danej ścieżki o jeden punkt ruchu, a w określonych momentach resetu gry wszystkie zagrożenia eskalują, obracając się z łatwiejszej, zielonej strony na groźniejszą, pomarańczową. Pogarszanie się warunków terenowych wprowadza do gry presję czasową – im dłużej gracze zwlekają z atakiem na dany obszar, wykorzystując statystyki bojowe swoich Bohaterów, tym trudniej będzie go oczyścić w przyszłości. Co więcej, zdobyte w ten sposób kafelki zagrożeń nie są jedynie trofeum kosmetycznym. Trafiają do prywatnej puli gracza i służą jako kluczowy rozstrzygacz remisów na koniec partii. Mechanika ta sprawia, że las w Emberleaf żyje własnym, nieco złowrogim rytmem, niezależnym od tempa, w jakim gracze realizują swoje plany budowlane.

Solo Siostra

Tryb solo bywa często traktowany w grach euro jako dodatek drugiej kategorii, jednak nie w Emberleaf. Wirtualna przeciwniczka, nazwana Siostrą, nie posiada własnej planszy ani zasobów w tradycyjnym sensie – operuje dedykowaną talią kart Akcji, a swoją turę rozpoczyna od kalkulacji zużytego Wigoru, na podstawie którego decyduje, czy podjąć agresywną akcję, czy udać się na odpoczynek. Jej figurka przywódcy, startująca ze Skrzyżowania Domokrążców, realnie wchodzi w interakcję z planami gracza, blokując kluczowe przejścia i polany – nie jest to więc bot istniejący jedynie na papierze, lecz przeciwnik fizycznie obecny na mapie.



Blaski i cienie

Największą siłą Emberleaf jest bez wątpienia mechanika tańca kart, która skutecznie odświeża formułę budowania silniczka, eliminując nudę typowego draftu i wymuszając myślenie z wyprzedzeniem. Gracz musi nieustannie kalkulować, kiedy dana karta trafi na optymalną pozycję i kiedy wypadnie z planszy, by zmaksymalizować efekt synergii. Drugim mocnym punktem jest dynamika końcówki: pierwsze Trofeum pada zwykle w okolicach połowy partii, drugie przy około siedemdziesięciu procentach czasu jej trwania, ale ostatnie cztery mogą zostać zdobyte w mgnieniu oka, co buduje napięcie godne znacznie krótszych, bardziej zwartych tytułów. Do tego dochodzi wysoka regrywalność, wynikająca z ogromnej talii unikalnych Bohaterów oraz losowego rozkładu celów i zagrożeń na mapie – żadna partia nie powinna powtórzyć przebiegu poprzedniej.

Po drugiej stronie wagi leży jednak realne ryzyko paraliżu decyzyjnego. Nakładające się na siebie warunki Przyśług w połączeniu z koniecznością nieustannego przeliczania efektów przesunięcia kart mogą być wycierczające dla graczy przywiązanych do pełnej kontroli nad planszą. Skalowalność gry również nie jest jednorodna – przy rozgrywce dwuosobowej przywódcy rzadko się na mapie mijają, podczas gdy w komplecie czterech lub pięciu osób walka o wolne polany staje się bezwzględna.

Zadanki na grę roku?

Emberleaf to świetna gra, która urocą fasadą skrywa mechanizm, w którym każdy trybik przyjemnie współpracuje z pozostałymi i daje masę frajdy. Tytuł doskonale sprawdzi się w rękach graczy, którzy cenią sobie dobre gry euro i nie boją się chwilowego paraliżu decyzyjnego przy partii w większym gronie. Mechanika tańca kart zasługuje na uwagę całej branży jako dowód, że formuła budowania silniczka wciąż ma w sobie miejsce na świeże rozwiązania. Połączenie tych wszystkich elementów czyni z Emberleaf tytuł ambitny, wymagający, a przy tym baaardzo przyjemny. Warto zagrać!

Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



**PORTAL
GAMES.**


KOLONIA RZĄDZI

Trzy robotnice, puste spichlerze i ledwo wykopany tunel - to wszystko, czym dysponuje gracz na początku partii. Czterdzieści minut później przeprowadza kombinację siedmiu powiązanych akcji, budzi cztery larwy, zbiera grzyby z drugiego końca ogrodu i jednocześnie znakuje teren feromonami. Tak właśnie wygląda trajektoria rozgrywki w *Mrówkach* - od powolnego, niemal medytacyjnego startu do eksplozji produkcyjnych combo, które sprawiają, że po każdej turze chce się klasnąć w ręce. Tytuł trafił na rynek pod szyldem niezawodnych ogarniaczy z Portal Games. **BRAWO WY!** *Mrówki* to organizm zaprojektowany z wielką precyzją, a jego serce zaczyna bić pod ziemią.

Mrówcze państwo

Mrówki to kolejny przykład solidnego tzw. heavy Euro - gier, które nagradzają cierpliwość, planowanie i gotowość do zarządzania wielowarstwowym systemem produkcji. Już pierwsze spojrzenie na plansztkę gracza nie pozostawia złudzeń: to tytuł dla tych, którzy lubią „mięso” na stole.

Oprawa wizualna zasługuje na owacje na stojąco bo czuły klimat zarządzania mrowiskiem. Ilustracje łączą uroczą, niemal baśniową estetykę z czytelną funkcjonalnością. Kafelki korytarzy mrowiska, pionki mrówek, kostki feromonów - wszystko ma swój wyrazisty charakter, a ikonografia, choć pozbawiona tekstu opisowego, po opanowaniu podstaw staje się językiem, którym rozgrywka mówi sama do siebie. To rzadka sztuka: sprawić, by skomplikowany system był jednocześnie ładny i zrozumiały.





Sześć akcji

Każdy gracz wciela się w rolę zarządcy kolonii mrówek, walczącej o dominację nad kawałkiem ogrodu. Cel jest klasycznie euro-gatunkowy: zgromadzić jak najwięcej Punktów Zwycięstwa przed zakończeniem partii. Kończą ją zaś sami gracze - nie odliczanie rund, lecz wyścig o wypełnienie wspólnego toru Gwiazd. To subtelna, ale ważna różnica projektowa: tempo rozgrywki jest zawsze pod kontrolą uczestników, nie mechanizmu zegarowego.

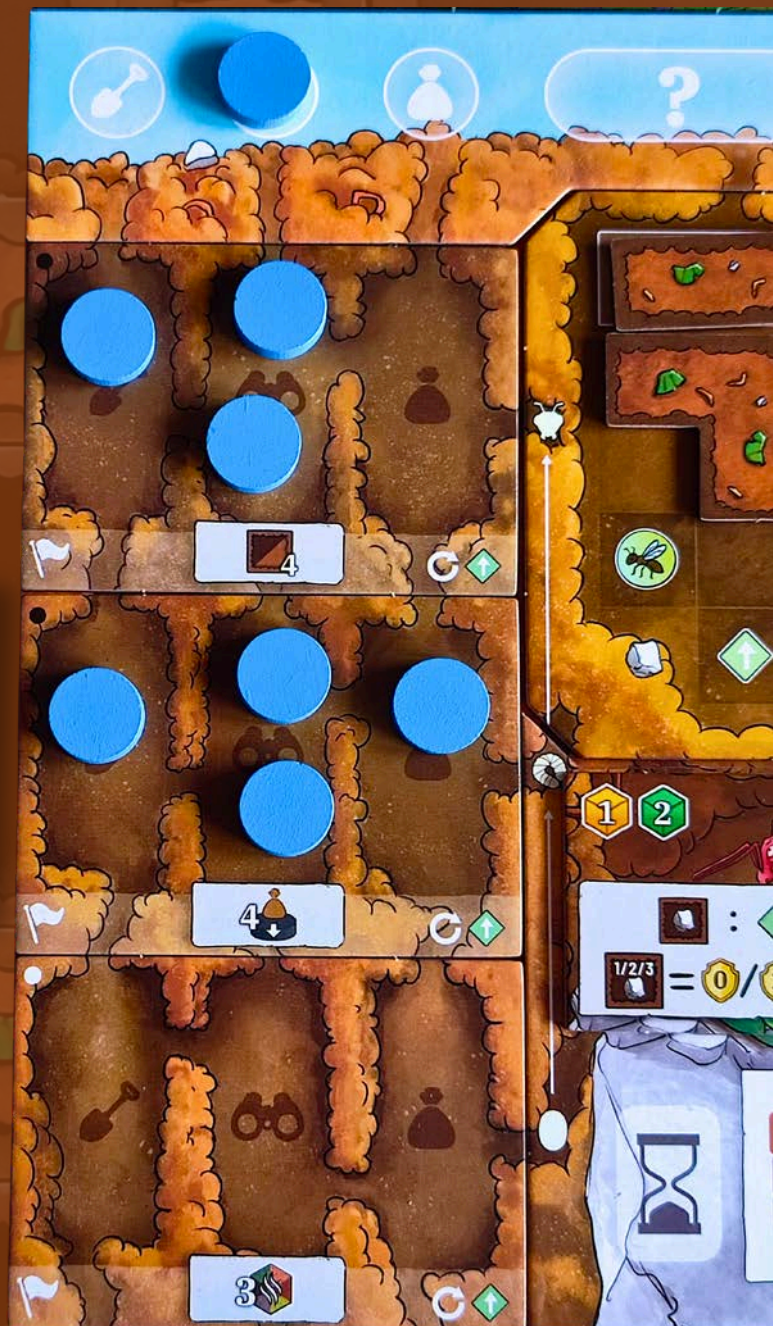
W swojej turze gracz wykonuje jedną z sześciu Akcji Głównych. Kopanie pozwala rozbudowywać podziemną sieć tuneli i komnat - fizycznie dokładając kafelki pokoi do własnej planszетки. Odkrywanie wysyła mrówki-zwiadowców w głąb ogrodu, odkrywając nowe pola z zasobami i wrogimi stworzeniami. Zbieranie to wysyłanie robotnic na znane już ścieżki po kostki jedzenia, liści i grzybów. Zagranie dwóch kart nakręca silnik produkcyjny. Zagranie karty i pokonanie wroga łączy rozwój z agresją na planszy ogrodu. Wreszcie Inkubacja - najważniejsza, najbardziej złożona i najtrudniejsza w opanowaniu: resetuje cykl życia kolonii, przesuwa jednostki przez stadia jaja, larwy i dorosłej mrówki, pozwala generować nowe robotnice i wymaga wykarmienia tych, które jeszcze się rozwijają.

Ten ostatni mechanizm to serce całej gry. Mrówki nie rodzą się gotowe do pracy - przechodzą przez trzy etapy inkubacji, a gracz musi z wyprzedzeniem planować, jakich specjalistów potrzebuje: kopaczek do rozbudowy gniazda, odkrywców do eksploracji ogrodu czy zbieraczek do logistyki zasobów. Brakuje pożywienia? Larwy giną. Straty nie są natychmiastowe - ujawniają się z opóźnieniem, gdy w kluczowym momencie brakuje rąk do pracy. To mechanika, która karze myślenie wyłącznie o bieżącej turze i nagradza planowanie z kilkuturowym wyprzedzeniem.



Klimat kolonii

W wielu euro-grach temat to kostium założony na mechanikę. W Mrówkach temat jest mechaniką - i ta różnica przesądza o wyjątkowości tytułu. Wysyłanie odkrywców, zanim zbieracze wyjdą po zasoby? Logiczne - mrówki rzeczywiście tak działają. Znakowanie terenu feromonami po wyczerpaniu zasobów? Bezpośrednie odniesienie do biologicznego zachowania owadów, tu przekształcone w wyścig o bonusy na kafelkach liści i punkty na torze Gwiazd. Cykl inkubacji od jaja do dorosłej robotnicy? Wiernie odzwierciedlony przez system dysków na kafelkach. Każda zasada ma swoje uzasadnienie tematyczne, co sprawia, że instrukcja nie jest listą reguł do zapamiętania, lecz opisem świata, który rządzi się własną logiką.



Szczególnie udana jest asymetria oparta na Królowych. Na początku partii każdy gracz wybiera kafelek Królowej, który definiuje unikalną zdolność całej kolonii. Jedna Królowa może generować darmowe symbole potrzebne do zagrywania kart; inna modyfikuje akcję inkubacji; kolejna zmienia sposób pozyskiwania mrowek. To fundamentalnie różne podejścia strategiczne, które wymuszają inne priorytety już od pierwszej tury. Gra oferuje osiem takich kafeleków, a każda kombinacja z innymi elementami setupu - losowym układem ogrodu, zestawem kart startowych, asymetryczną planszą mrowiska sprawia, że każda partia wymaga świeżego spojrzenia.



Jedna partia to za mało

Mrowki należą do gatunku gier, przy których trudno poczuć nasycenie po pierwszej partii. Źródłem tej właściwości jest kilka nakładających się na siebie warstw zmienności. Osiem kafeleków Królowej determinuje styl gry. Plansze mrowisk są dwustronne: standardowa strona dla początkujących, asymetryczna dla doświadczonych graczy, gdzie każde gniazdo ma inny układ korytarzy i bonusów do odblokowania. Ogród układany jest losowo z puli 29 kafeleków wrogów, przedmiotów specjalnych i zasobów. Talia 120 kart Podstawowych rotuje nie wyczerpuje się prędko, a gracze i tak dobierają na start tylko kilka z nich. Gracz, który wygrał dzięki agresywnej walce z wrogami, może odkryć, że przy innej Królowej i innym układzie ogrodu lepiej sprawdza się wyścig po Gwiazdy i szybkie kończenie gry. Weterani gier takich jak Terraformacja Marsa czy Ark Nova znajdą tu znajome mechanizmy - ale podane w świeżej, mrowczej oprawie.





Złożoność i czas

Warto być wobec siebie szczerym: Mrówki to gra wymagająca. Tłumaczenie zasad przy pierwszej partii zajmuje dobrych kilkanaście minut i nie dlatego, że instrukcja jest napisana źle, lecz dlatego, że system ma wiele warstw. Sześć akcji z podzasadami, zarządzanie trzema etapami życia jednostek, logistyka symboli na kartach, mechanika feromonów, tor Lotu Godowego decydujący o kolejności zbierania zasobów - to nie są elementy, które wskazują na swoje miejsce w ciągu pierwszych kilku tur.

Czas rozgrywki na pudełku to 90 minut. W praktyce przy pełnym składzie (3-4 graczy) trzeba liczyć się z 2-3 godzinami, szczególnie przy pierwszych partiach. Setup, ze względu na dużą liczbę komponentów - ponad 150 kart, dziesiątki różnych kafelków sam w sobie zajmuje chwilę.



Osobną kwestią jest charakterystyczny dla gatunku efekt „rakietowego końca”. Pierwsza połowa gry jest celowo powolna. Kolonie dysponują skromnymi zasobami, akcje mają ograniczone efekty. Gdy jednak silniki produkcyjne graczy nabierają mocy - mniej więcej w połowie partii rozgrywka gwałtownie przyspiesza. Gwiazdy zdobywane są jedna po drugiej, a gracze, którzy nie monitorują postępów przeciwników, mogą zostać zaskoczeni nagłym zakończeniem, zanim zdążą wykorzystać starannie budowane combo. Ta dynamika jest z jednej strony satysfakcjonująca i dobrze zaprojektowana; z drugiej przy graczach o różnym poziomie doświadczenia może generować frustrację.

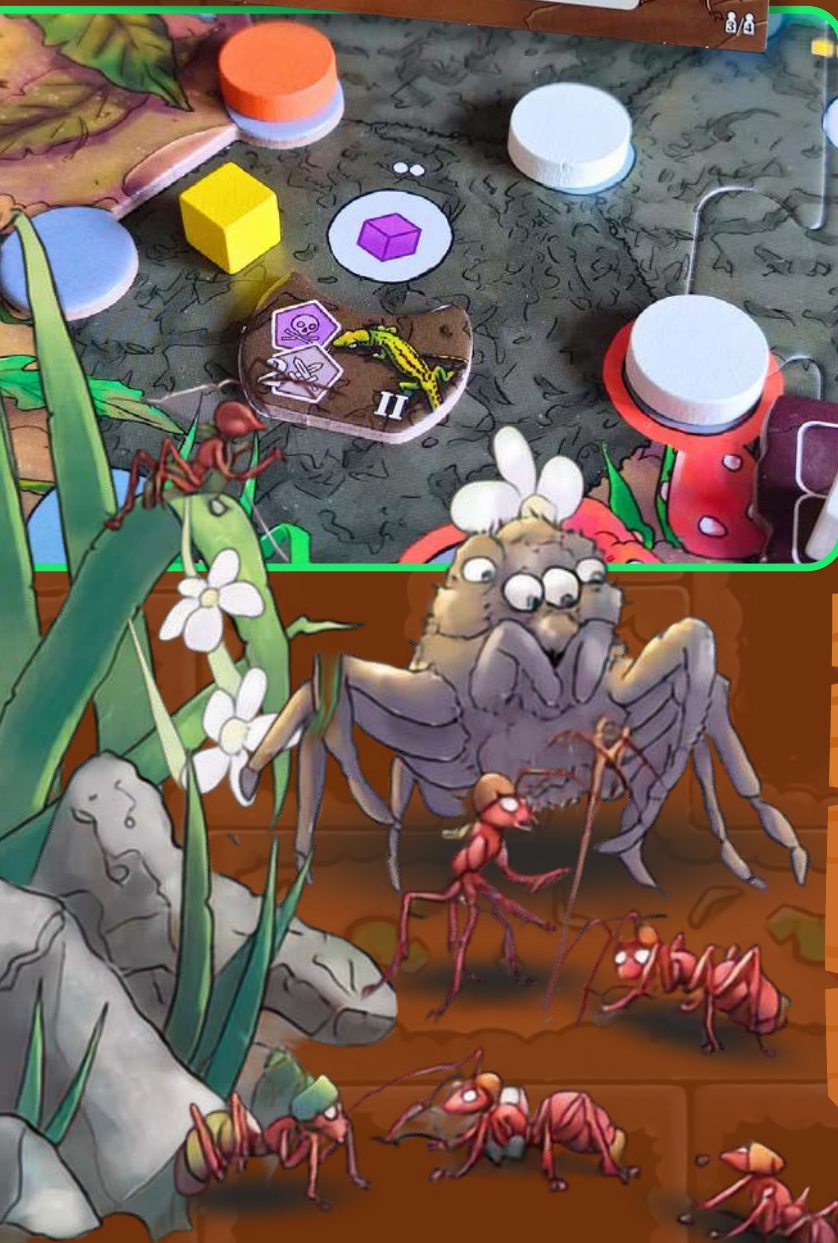
Podobnie działa mechanika karmienia larw i Magazynu Awaryjnego: wzięcie darmowego jedzenia w kryzysowej chwili jest możliwe, ale generuje ujemne punkty na koniec gry. To trudny wybór strategiczny ale daje frajdę. Takie dylematy są sercem dobrego projektowania gier, ale dla graczy zmęczonych zarządzaniem wieloma torami jednocześnie mogą być przeciążeniem.

Podsumowanie

Mrówki to gra, która robi dokładnie to, co obiecuje: zanurza w złożonym, wielowarstwowym systemie zarządzania kolonią, który z każdą kolejną partią ujawnia nowe głębie. Temat i mechanika są ze sobą zrośnięte w sposób, który rzadko spotyka się nawet w najlepszych europejskich produkcjach. Portal Games daje nam tytuł ambitny, dopracowany wizualnie i pełen decyzji, które mają realny wpływ na wynik.

Dla kogo? Dla graczy szukających tytułu eksperckiego, który potrafi zająć stół na trzy godziny i nie zostawić przy nim nikogo znudzonego. Dla miłośników budowania silników produkcyjnych, którzy chcą czegoś więcej niż kolejną kosmiczną terraformację. Dla tych, którzy lubią, gdy złożone zasady mają sens fabularny.

Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

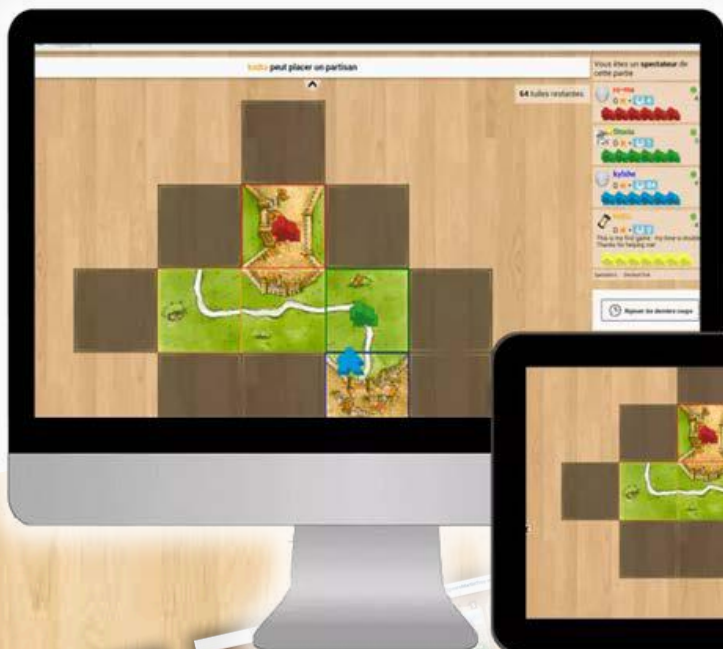




DOŁĄCZ DO

NAJWIĘKSZEGO STOŁU

GIER PLANSZOWYCH
NA ŚWIECIE!



NAJLEPSZE GRY

WSZECH CZASÓW PRZYSTOSOWANE
DO GRY ONLINE

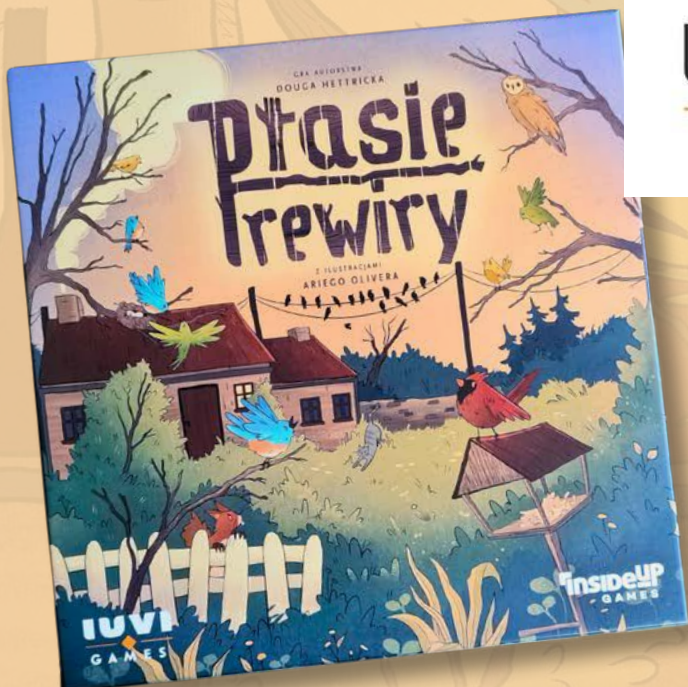
9 130 000 GIER
ROZEGRANYCH
W KAŻDYM MIESIĄCU
DOSTĘPNE W 42 JĘZYKACH
I W PONAD
200 KRAJACH



boardgame
arena



STADO vs STADO



Gdyby ktoś osądzał tę grę po wyglądzie, postawiłby ją na półce z tytułami familijnymi, w które gra się przy herbatce i bez nerwów. Zadbany, słoneczny sad, po którym dostojnie przechadzają się kolorowe ptaszki. Tymczasem już pierwsza strona instrukcji rozprawia się z tym wrażeniem bez cienia litości: „Niech cię nie zwiedzie przytulna atmosfera tego gospodarstwa; Ptasie rewiry to walka, że aż pióra lecą!”. Za polskie wydanie tego tytułu odpowiada IUVI Games. Wydawnictwo, które w ostatnich latach regularnie udowadnia, że potrafi wybierać projekty z charakterem i dopilnować, by trafiły na nasz rynek w solidnej, dopracowanej formie. Ptasie Rewiry to kolejny dowód na to, że ekipa stawia na gry, które łączą efektowną oprawę z mechaniką dającą się ostro pogryźć, a raczej podziobać.

Na czym polega gra

W skrócie: gracze wcielają się w stada ptaków rywalizujące o dominację w leśnym gospodarstwie. Partia trwa pięć rund, a wygrywa ten, kto po ich zakończeniu zbiera najwięcej punktów zwycięstwa. Mechanicznie mamy do czynienia z hybrydą area control i bag buildingu – czyli gry o kontrolę terenu, w której zasoby (tutaj: figurki ptaków) są losowane ze wspólnego worka, a nie ciągnięte z własnej, prywatnej puli. To proste zdanie skrywa jednak cały ciężar gatunkowy tej produkcji, bo właśnie z tego worka wynika niemal cała złośliwość rozgrywki.

Każda runda składa się z czterech faz. Najpierw gracze migrują – wrzucają po dwa własne ptaki do wspólnego worka. Następnie przychodzi faza rekrutacji, czyli moment, w którym każdy dobiera dwa ptaki swojego koloru bezpośrednio z zasobów, ale też dwa losowe ptaki z worka, które równie dobrze mogą należeć do sąsiada przy stole. Później następuje obsiadanie, czyli wystawianie zrekrutowanych ptaków na kafelki lokacji. Rundę zamyka faza utrzymania, w której kafelki są punktowane, ustalana jest nowa kolejność graczy i rozdzielana kontrola nad leśnymi stworzeniami.



Kontrast, który definiuje grę

Im głębiej w mechanikę, tym bardziej widać, że estetyka i temat działają tu jako zasłona dymna. Pastelowe ilustracje, urocze figurki, organizator w kształcie ptaszarni – wszystko to budzi skojarzenia z relaksującym euro o budowaniu gniazd. W praktyce gracz szybko odkrywa, że ta gra reaguje na każdy jego ruch z chłodną premedytacją. Tu uczucia przy stole bywają nadszarpnięte, a plan ułożony na początku tury rzadko przetrwa do jej końca bez korekt wymuszonych przez działania rywali. Motto „trzymaj przyjaciół blisko, a wrogów jeszcze bliżej” pasuje do tej rozgrywki jak ulał.

RUDY LIS LISIA NORA

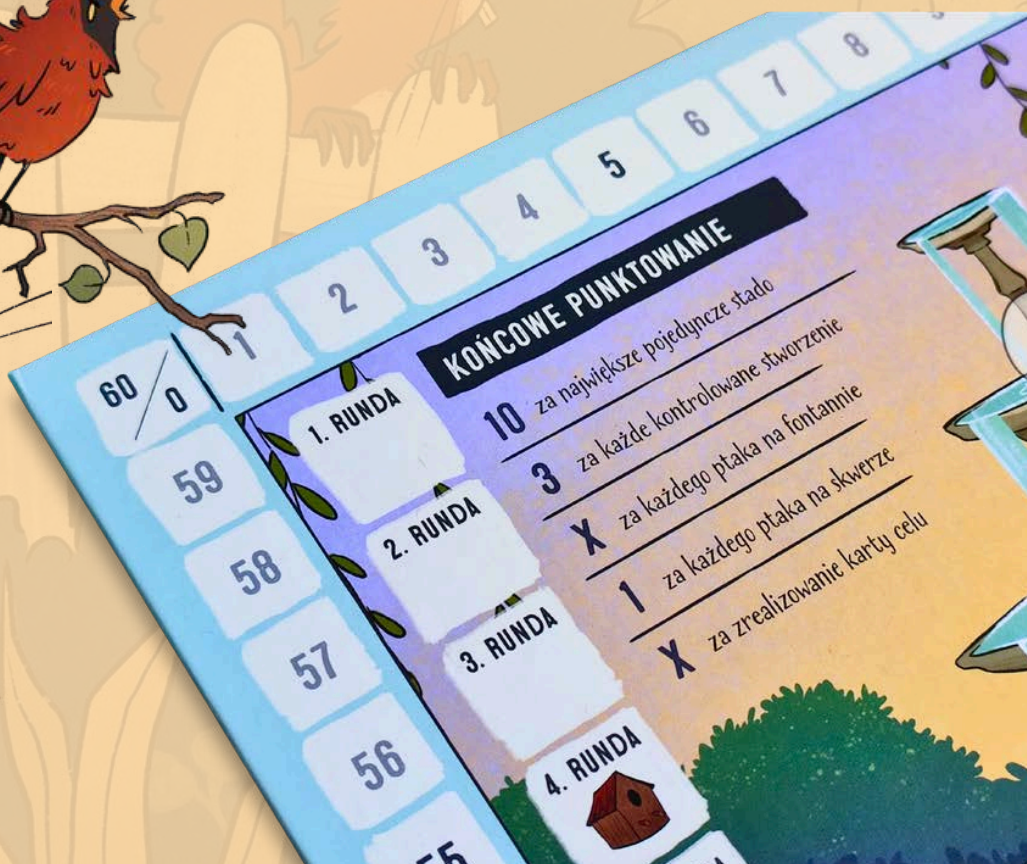
- 1 Porusz Rudego Lisa o dwa kafelki (nie wolno ci wrócić na kafelek, z którego zaczynałeś ruch).
- 2 Przenieś na fontannę po 1 ptaka z kafelka, przez który przechodził Rudy Lis, i z kafelka, na którym się zatrzymał.



Worek migracji – serce całego konfliktu

Wspólny worek odpowiada za większość emocji generowanych przez tę grę. Jego zawartość zmienia się każdej rundy, bo gracze sami go zasilają, a niektóre kafelki (na przykład Ranny Ptasek) pozwalają dorzucić dodatkowe figurki, jeszcze bardziej zagęszczając losową pulę. Skutek jest taki, że po fazie rekrutacji gracz dysponuje czterema ptakami, z których nawet połowa może należeć do przeciwników. Posiadanie cudzej figurki nie jest jednak bezużyteczne – wręcz odwrotnie, otwiera drogę do bardzo precyzyjnego sabotażu, bo cudzego ptaka można umieścić tam, gdzie zaszkodzi najbardziej jego prawowitemu właścicielowi.

W wariacie dwuosobowym worek przejmuje dodatkową funkcję: wprowadza ptaki wirtualnego gracza, Ptasięgo Mózdzka, który w pierwszej rundzie dorzuca cztery figurki, a w kolejnych po dwie. Nie liczą się one do punktacji, ale skutecznie blokują miejsca i utrudniają planowanie, dzięki czemu rozgrywka na dwie osoby nie traci nic ze swojej nieprzewidywalności.





Stworzenia, domki i żetony piorunów

Gra nie ogranicza się do samych ptaków – kontrola nad kafelkami siedzib leśnych zwierząt, takich jak Lisia Nora czy Psia Buda, daje władzę nad pionkami stworzeń: Rudym Lisem, Sową, Kukułką czy Strachem na Wróble. Każde z nich ma unikalną, aktywowaną raz na rundę zdolność, pozwalającą przesuwac ptaki między lokacjami albo wysylac je bezpośrednio na Fontannę, a na koniec gry każde kontrolowane stworzenie warte jest trzy punkty. Domki dla ptaków, dostępne od czwartej rundy, działają jak zbroja. Usztywniają stos, chronią go przed ingerencją stworzeń i żetonów piorunów, jednocześnie dodając siłę do kontrolowanej większości. A same żetony piorunów, wręczane graczom dopiero w ostatniej rundzie, są narzędziem ostatecznym: pozwalają „porazić” i usunąć z planszy dowolnego ptaka, włącznie z cudzym, w idealnie wyliczonym momencie.

Kontrola obszarów

Każdy kafelek lokacji punktuje za pierwsze, drugie i trzecie miejsce pod względem liczby ptaków danej koloru. Stosy budowane na kafelkach wspierają gniazda (dające +1 do siły stada) oraz domki dla ptaków, które pojawiają się od czwartej rundy i dodatkowo „zamykają” stos przed dalszymi modyfikacjami. Twist, który sprawia, że nie wystarczy ślepo gromadzić jak najwięcej figurek, polega na tym, że niektóre lokacje – jak Pachnące Sosny – nagradzają drugie miejsce wyżej niż pierwsze, co wymusza chłodne kalkulowanie liczby ptaków, a nie bezmyślne nawalanie ich na stos.

Najbardziej bezlitosnym elementem systemu jest jednak zasada remisów: kiedy dwóch lub więcej graczy ma identyczną liczbę ptaków na danej pozycji punktowej, remisy znoszą się wzajemnie i nikt nie zdobywa nagrody za to miejsce. Połączenie tej reguły z dostępem do cudzych figurek tworzy mechanikę celowej neutralizacji – gracz może użyć ptaka rywala, by sprowokować remis i odebrać mu punkty, które byłyby już praktycznie w kieszeni.

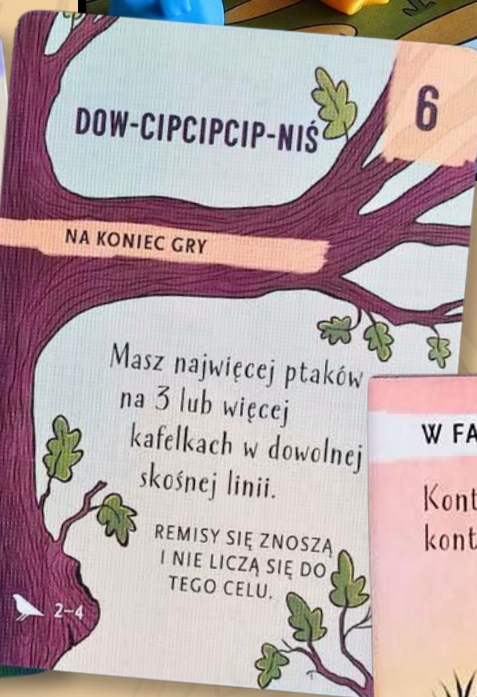
Ptaki wyrzucone z planszy (przez stworzenia czy żetony piorunów) nie przepadają bezpowrotnie – trafiają na Fontannę, gdzie im wyżej się znajdują, tym więcej punktów dają na koniec gry, a gdy fontanna się zapełni, kolejne figurki lądują na Skwerze, wartym po jednym punkcie. To samo dotyczy figurek, które do końca partii pozostały w worku – one również trafiają na Skwer, więc nawet pech przy losowaniu można w pewnym sensie obrócić na swoją korzyść.



Wykonanie komponentów

Pod względem jakości fizycznej trudno mieć do tej gry zastrzeżenia. W pudełku znajduje się 140 plastikowych figurek ptaków podzielonych na pięć kolorów, zaprojektowanych tak, by dało się je układać w stopy – co świetnie wygląda na stole, choć przy bardzo wysokich wieżach figurki bywają nieco niestabilne (na szczęście w zestawie są przezroczyste podstawki stabilizujące).

Modularna plansza składa się z 24 bardzo grubych, tekturowych kafelków, a dwustronna Fontanna dopasowuje się do liczby graczy. Okrągła wkładka/organizer w formie ptaszarni ułatwia dostęp do zasobów, a karty z nadrukowanym logo robi dobre wrażenie, a karty pomocy skracają czas nauki gry.

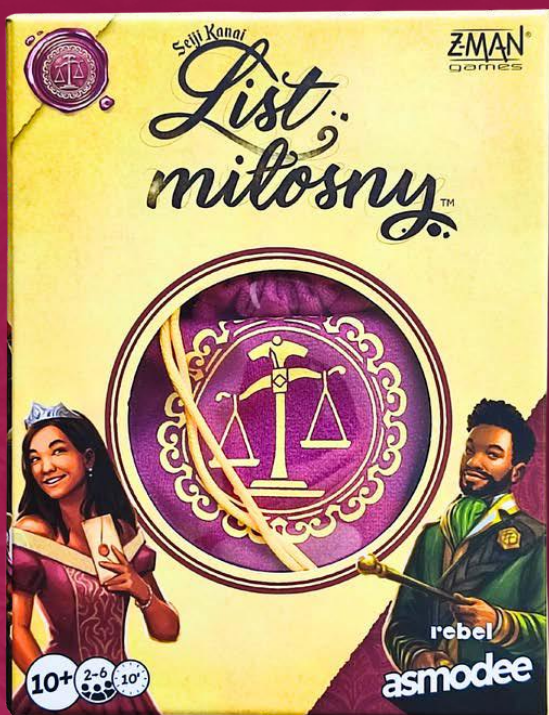


Czy warto?

Negatywna interakcja w Ptasiach Rewirach to nie przypadkowe niszczenie czyjegoś planu, lecz mechanika wymagająca najpierw przechrznięcia losu, a potem precyzyjnego odczytania sytuacji na planszy – to różnica między złośliwością a łamięłówką. Sabotaż jest też kosztowny: ptak wysłany do remisu zabiera punkty również temu, kto go tam umieścił, jeśli sam miał w tej lokacji swoje figurki. Nikt nie zostaje bez szans, bo nawet wypchnięte z planszy ptaki pracują dalej na Fontannie i Skwerze. Dynamiczna kolejność graczy karze za nadmierną przewidywalność, nie za agresję, więc gra premiuje refleks i adaptację, a nie czystą siłę. To tytuł o czytaniu stołu i kalkulowanym ryzyku, nie o destrukcji dla samej destrukcji. Właśnie dlatego warto dać mu szansę nawet osobom zwykle unikającym gier konfrontacyjnych – większość z nich odkrywa, że to ta interakcja czyni rozgrywkę tak wciągającą.

Dziękujemy Wydawnictwu IUVI Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

rebel



KIESZONKOWA INTRYGA

Wyobraź sobie talię, którą można zgubić w kieszeni spodni, a która mimo to potrafi wywołać przy stole tyle napięcia, co partia pokera o wysokie stawki. Brak rozbudowanej planszy, brak grubego podręcznika zasad – tylko garść kart i czyste, surowe wycucie ryzyka. To właśnie List miłosny, gra, którą polskim graczom zaserwowało wydawnictwo Rebel. Ta gra to obowiązkowy punkt każdej kolekcji.

Mechanika, która nie potrzebuje instrukcji

Cała rozgrywka opiera się na dwóch czynnościach: dobierz kartę, zagraj kartę. Gracz w swojej turze ma na ręce dwie karty, wybiera jedną, kładzie ją odkrytą na stole i natychmiast rozpatruje efekt. Tura trwa czasem zaledwie kilka sekund, a mimo to każda decyzja waży tu więcej, niż mogłoby się wydawać. Karty mają wartości od 0 do 9 oraz krótkie, jednoznaczne opisy działania – po dwóch rundach nikt nie musi już zaglądać do zasad.



Pod tą prostotą kryje się jednak całkiem solidna warstwa dedukcji. Strażnik pozwala wyeliminować przeciwnika, jeśli poprawnie odgadnie się jego kartę. Kapłan daje podgląd ręki rywala – informację, którą trzeba sprytnie wykorzystać, nie zdradzając się z tym, że się ją posiada. Baron prowokuje pojedynek, w którym słabsza karta odpada, a obserwatorzy przy stole już zacierają ręce, próbując wyliczyć, co właściwie się wydarzyło. Do tego dochodzi jawnie widoczny stos odrzuconych kart, który zamienia rozgrywkę w coś bliskiego liczeniu kart w pokerze – tylko bez pieniędzy na stole, za to z mnogością nerwowych uśmiezków. Jedna karta odłożona zakryta na początku rundy skutecznie uniemożliwia jednak stuprocentowe wyliczenia, więc do samego końca nikt nie może spać spokojnie.



Gra, którą zabiera się wszędzie

List miłosny nie ma pudełka w tradycyjnym sensie – zamiast niego niewielki, materiałowy woreczek, który spokojnie zmieści się w torbie czy kieszeni kurtki. To nie jest gadżet, to filozofia tego tytułu: brak elementów wymagających ostrożnego transportu oznacza, że partyjkę można rozegrać w samochodzie, na lotnisku, w restauracji czekając na zamówienie czy podczas oczekiwania na spóźnionych gości. Setup zajmuje dosłownie kilkadziesiąt sekund – potasować, rozdać, jedną kartę odłożyć na bok i można zaczynać.

Pojedyncza runda trwa około dwóch minut, a cała rozgrywka od dziesięciu do dwudziestu, co czyni tę grę wzorcowym „fillerem” – idealnym wypełniaczem między cięższymi tytułami. Najlepiej działa w grupie trzy-cztery osoby, gdzie trudniej śledzić, kto co trzyma na ręce; w wariacie dwuosobowym, mimo wprowadzonych poprawek w zasadach, ten element ukrycia informacji częściowo się rozmywa.



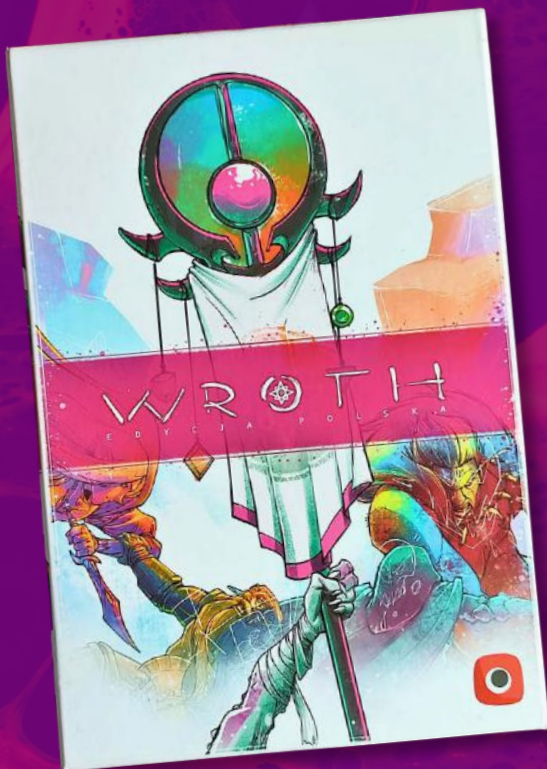
Podsumowanie

List miłosny zasłużenie nosi tytuł nowoczesnego klasyka. To gra, która w kilkanaście kart upakowała więcej napięcia, blefu i wyrachowanej dedukcji niż wiele znacznie obszerniejszych tytułów, a przy tym pozostaje dostępna dla każdego, kto potrafi czytać. Krótkie rundy sprawiają, że nawet szybka eliminacja nie boli – kolejna partia zaczyna się, zanim zdąży się o niej pomyśleć. To pozycja, którą warto mieć w plecaku na każdą okazję – i, jak pokazuje rynek dziesiątek tematycznych wariantów, pozycja, która nie ma zamiaru się zestarzeć.

Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

**PORTAL
GAMES.**

NEONOWA WYSPA WOJNY



Wyobraź sobie, że ktoś wrzucił nowoczesne dzieło sztuki, neonowe farby i taktyczną grę wojenną do jednego blendera, wcisnął przycisk i wylał zawartość prosto na twój stół. Właśnie tak wygląda pierwsze spotkanie z Wroth - grą, która trafia do polskich graczy za sprawą wydawnictwa Portal Games. Tym razem Portal sięgnął po tytuł amerykańskiego studia Chip Theory Games, słynącego z komponentów o legendarnej wręcz jakości. Efekt? Gra, która sprawia, że każda inna pozycja na półce wygląda przy niej blado - i to dosłownie.

Pierwsze Wrażenie

Zanim padnie choćby jedno słowo o zasadach, trzeba poświęcić chwilę temu, co widać gołym okiem. Wroth atakuje wzrok z bezwzględnością, której nie powstydziliby się najzagorzalszy projektant identyfikacji wizualnej festiwalu kolorów. Mapa wyspy wyłania się z neoprenowej maty niczym lśniący krajobraz wyłaniający się z oceanicznej mgły - białe, szkicowe obrysy grafik Manny'ego Trembleya unoszą się nad dziko nasyconymi barwami regionów.

I dobrze, bo gra zbudowała cały system wizualny wokół jednej zasady: kolory są tu królem. Błyskawiczna identyfikacja frakcji na mapie to wymóg mechaniczny, nie kaprys estetyczny. Bez tej neonowej intensywności gra byłaby po prostu mniej czytelna. Komponenty robią wrażenie nie tylko wzrokowe. Zapomnij o tekturze - wszystko jest z neoprenu lub plastiku. Maty frakcji, mata toru punktacji, dwustronne plansze frakcji obsługujące zarówno tryb rywalizacji, jak i SI - każdy element wytrzyma zalanie kawą, piwem i kilkoma dekadami intensywnej eksploatacji. Kości reprezentujące jednostki elitarne, których ściankowe wartości wskazują aktualną żywotność, to rozwiązanie równie elegancko co praktyczne - widzisz od razu, ile życia zostało twojemu elitarnemu batalionowi, bez żadnych żetonów obrażeń i suwaczków. Efekt końcowy? Stół prezentuje się z mocą, której pozazdrościłyby gry figurkowe trzy razy droższe.





Draft Kości

Mechanizm dobierania akcji to punkt, w którym Wroth przestaje być tylko ładną grą, a zaczyna być grą naprawdę wciągającą. Na początku każdej rundy wspólna pula kości łąduje na środku stołu. Gracze po kolei wybierają po jednej, dopóki każdy nie ma dwóch (lub trzech w grze dwuosobowej). To, co wypadło na wybranej kości, determinuje dostępną akcję: wydobycie waluty, rekrutacja posiłków, manewr wojsk lub walka.

Nie chodzi tu wyłącznie o to, czego potrzebujesz. Chodzi o to, czego nie możesz pozwolić, żeby dostał przeciwnik. Zabranie jedynej kości rekrutacji rywalowi, który desperacko potrzebuje uzupełnić szeregi - to decyzja równie bolesna dla ofiary co satysfakcjonująca dla sprawcy. Takie posunięcia, nadają każdemu wyborowi podwójne znaczenie.

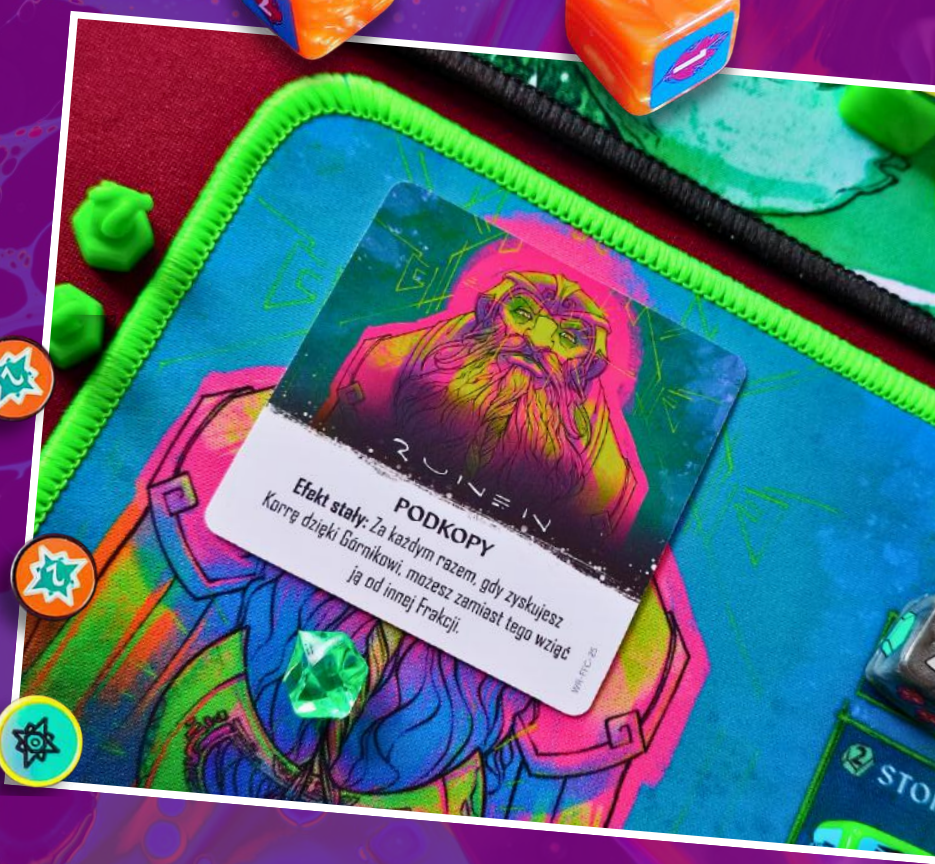
Gdy rzut wypadnie fatalnie, dwa mechanizmy ratunkowe zapobiegają paraliżowi. Exodus - odrzuć dwie dowolne kości, przegrupuj całą armię z jednego regionu do sąsiednich. Wielki czerwony przycisk, który potrafi wyrzucić mapę do góry nogami w jednym ruchu. Kość Wszystkowidząca - własna, niedraftowana kość każdego gracza, rzucana co rundę, oferująca dodatkowe efekty jak atak w dowolny punkt na mapie czy zdublowanie właśnie wykonanej akcji. Do tego ostatnia kość z puli trafia do gracza z najmniejszą liczbą punktów, co łagodzi efekty kumulowania się przewagi.

Bolesnie Proste Zasady

Paradoks Wroth polega na tym, że ta wybuchowa oprawa skrywa zasady, które można wytłumaczyć nowemu graczowi w czasie, w którym inni rozkładają planszę. Nie ma tu skomplikowanych wykresów, tablic zależności ani wieloetnicznych wyjątków. Sześć płynnie następujących po sobie faz - porządkowanie, łupy, przygotowanie, draft kości, akcje, punktowanie - i już można grać.

Cele są krystalicznie czyste: kto pierwszy dobije do 30 punktów zwycięstwa, wygrywa. Punkty zdobywa się przez kontrolę regionów na mapie - sprawdzasz, kto ma tam najwięcej jednostek, i inkasuj zysk. Premia za dominację, gdy jesteś tam sam. Żadnych skomplikowanych przeliczników, żadnych ukrytych celów.

Brak eliminacji graczy to decyzja projektowa, która zasługuje na osobne wyróżnienie. Nawet jeśli całe wojsko zostanie zmiecione z mapy, gracz wciąż uczestniczy w draftcie, rekrutuje nowe jednostki i wraca do walki. To nie tylko elegancja mechaniczna - to gwarancja, że przy stole nikt nie siedzi z założonymi rękami przez ostatnie pół godziny rozgrywki.

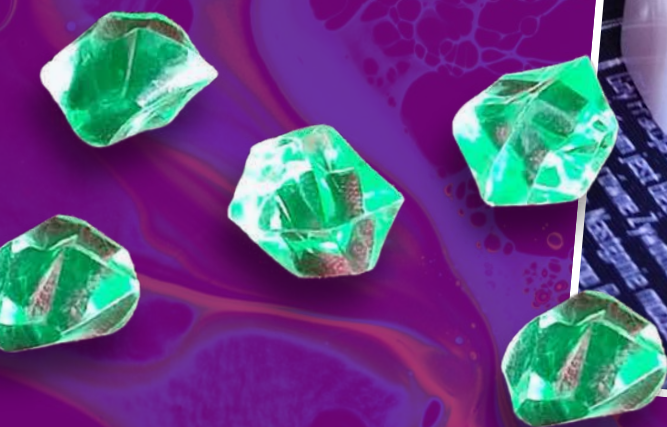




Asymetria

Sześć frakcji w podstawowej wersji gry to sześć zupełnie różnych sposobów na wygraną tej samej gry. Nekromantki Venny trzymają stacjonarne Kotły na mapie, które każdej rundy przywołują poległych żołnierzy prosto z odrzutu. Krasnoludy Runen generują walutę pasywnie przez Górników i burzą szyki wroga Baranami, które wypychają wrogów przy każdym ruchu. Najemnicy Guild kradną Korę w walce i mogą Nielimitowanie wydawać ją na dodatkowe ataki. Wyspiarze Koda rozsiewają ukryte pułapki w regionach, których jeszcze nie zajmują - i czekają, aż ktoś wejdzie w zasadzkę.

Jednorazowe Karty Cech to wisienka na torcie asymetrii. Deszcz Strzał Aldanu - atak na każdy region na mapie, 2 punkty obrażeń wszędzie jednocześnie - potrafi dosłownie w sekundy zmienić bieg partii, która wydawała się rozstrzygnięta. To "opcje atomowe", zaprojektowane tak, by nawet gracz, który przez całą grę tkwił w tyle, mógł zbudować jeden, epicki moment przy stole. Kluczowe jest to, że ta asymetria nie przeciąża poznawczo. Wszystkie frakcje używają tych samych bazowych zasad ruchu, rekrutacji i walki. Różnice wynikają wyłącznie z kart i jednostek elitarnych. We Wrath nowy gracz może sięgnąć po dowolną frakcję bez wielogodzinnej przystudiowania jej specyfiki.





Tryb Solo

Wroth oferuje również wariant solo oraz kooperacyjny dla dwóch do czterech graczy, w którym uczestnicy jednoczą siły przeciwko jednej frakcji sterowanej przez system sztucznej inteligencji. Rozgrywka w tym trybie opiera się na scenariuszach - każda frakcja SI posiada trzy unikalne misje, które można traktować jako rozdziały epickich opowieści o danej nacji. Łącznie daje to sporą pulę różnorodnych wyzwań do odkrycia.

Mechanika SI opiera się na kilku eleganckich systemach. Kluczowym pojęciem jest Zagrożenie - wartość obliczana dla każdego regionu na podstawie obecnych tam jednostek graczy (1 punkt za oddział podstawowy, 3 za elitarny). To właśnie najwyższy wskaźnik Zagrożenia wyznacza cel kolejnego ataku SI. Każda runda przynosi również rzut kością Chaosu - ośmiościenną kością, której wynik jest sprawdzany w tabeli scenariusza i determinuje dodatkowe efekty na mapie. Zamiast stałego punktu startowego SI posiada ruchomy znacznik Bazy Rozmieszczenia, z której wylaniają się kolejne fale jednostek.

Gracze w trybie kooperacyjnym prowadzą wspólny licznik punktów zwycięstwa i dążą do osiągnięcia celu wskazanego w scenariuszu. Liczba kości w puli akcji oraz intensywność rekrutacji SI skalują się wraz z liczbą uczestników przy stole, co pozwala dostosować rozgrywkę do składu osobowego. Każda frakcja SI korzysta z odwróconej maty frakcji, która szczegółowo opisuje priorytety jej zachowania - kolejność kupowania jednostek elitarnych, zasady ataku i sposób przemieszczania wojsk po mapie.



Na Koniec

Wroth to gra, która wie, czym jest, i nie przepasza za to ani przez chwilę. Brutalnie prosta w regułach, niesamowicie bogata w taktyczne decyzje, wizualnie niepodobna do niczego na rynku.

Przy dobrym składzie osobowym - czterech graczy gotowych na sabotaż, hacie drafting i atomowe zagrania - to jedno z najbardziej intensywnych, krótkich i satysfakcjonujących doświadczeń, jakie może zaoferować gatunek area control. Czas rozgrywki zamknięty w 60-90 minutach sprawia, że można skończyć partię i natychmiast zacząć nową inną frakcją, bez poczucia, że właśnie stracono wieczór.

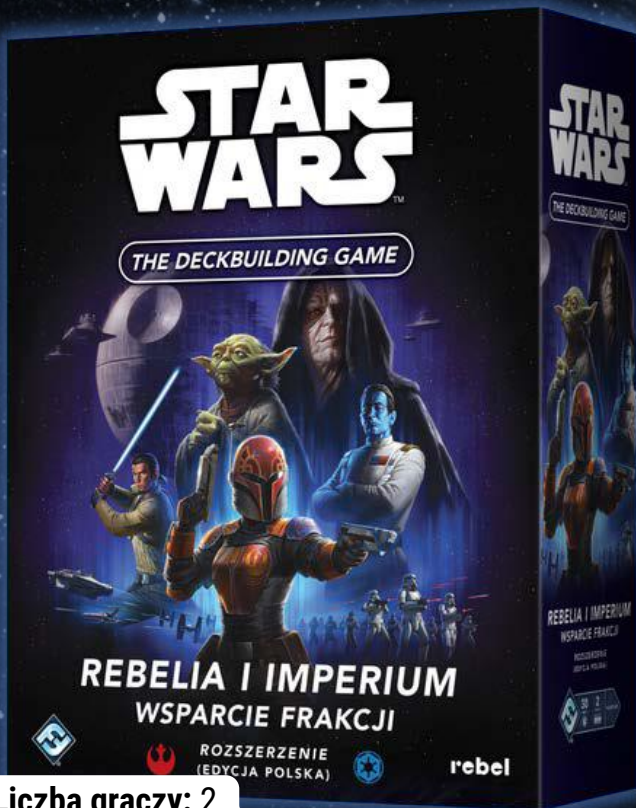
Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

rebel

Jeszcze więcej kultowych jednostek i nowe tryby gry

Star Wars: The Deckbuilding Game - Rebelia i Imperium to rozszerzenie dzięki któremu wojna między Sojuszem Rebeliantów a Imperium Galaktycznym nabierze rozpędu! Zapewnia wsparcie dla frakcji z pierwszej gry podstawowej: każda z nich otrzymuje po 25 kart (jednostek i okrętów), które gracze mogą dodać do swoich talii, jeśli wykonają określone misje. Oprócz tego instrukcja opisuje nowe, ekscytujące tryby gry, w tym wciągającą kampanię obejmującą serię kilku potyczek, których wynik będzie miał bezpośredni wpływ na kolejne starcia!

Liczba graczy: 2
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: dodatki
Mechanika: budowanie talii, wybór karty, walka



Elementy:

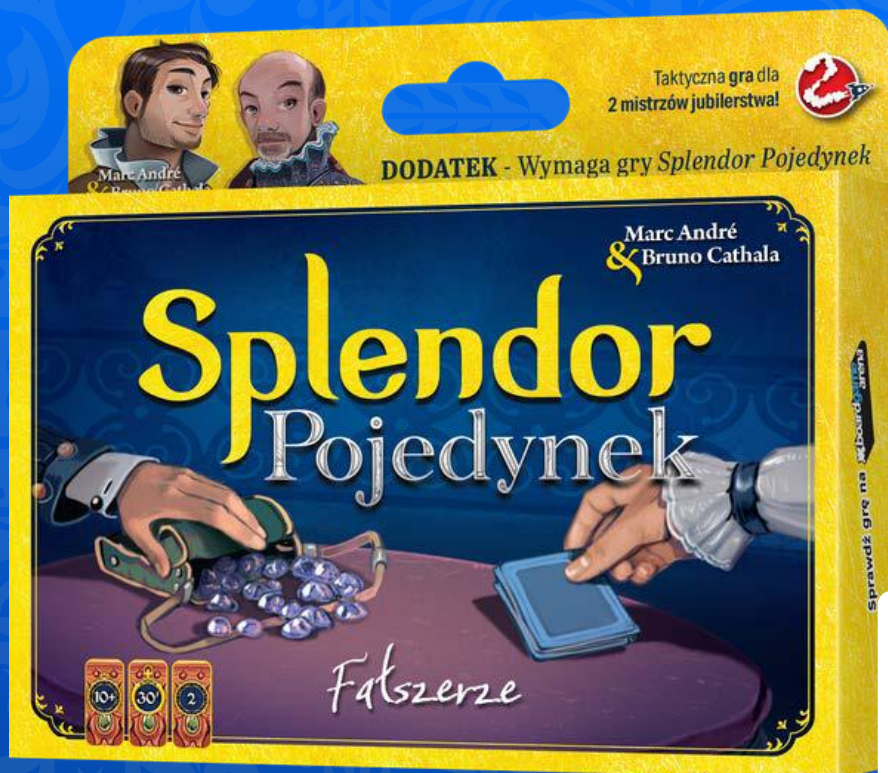
- 10 ulepszonych kart startowych Imperium
- 25 kart misji Imperium
- 10 ulepszonych kart startowych Rebelii
- 25 kart misji Rebelii
- 10 kart baz Imperium
- 10 kart baz Rebelii
- 25 kart wsparcia Imperium
- 25 kart wsparcia Rebelii



Planowana data premiery: **3 lipca 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel



Dodatek do taktycznej gry dla dwóch mistrzów jubilerskich

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

Naginaj zasady gry, by piąć się na szczyt! Splendor: Pojedynki - Falszerze to rozszerzenie wprowadzające do rozgrywki nowe możliwości i sprytne strategie.

Karty tytułowych falszerzy pozwalają podmieniać prawdziwe klejnoty na szklane podróbki, a nawet przekupywać wpływowych urzędników, żeby zdobyć królewskie względy.

Oprócz tego w pudełku znajdziesz nowe karty monarchów z nowymi umiejętnościami, które oferują jeszcze więcej wyborów i różne drogi do zwycięstwa.



Karty falszerzy wprowadzają nowe, śmiałe taktyki, które pozwalają naginać zasady.

BOMBOWA WIADOMOŚĆ DLA FANÓW BOMB BUSTERS!



Nadchodzi DODATEK PRO – zestaw dla prawdziwych profesjonalistów, którzy chcą wznieść rozgrywkę na wyższy poziom!

Dodatek ten zmieści się w pudełku podstawowej wersji gry BOMB BUSTERS!

Premiera: I kwartał 2027



Co znajdziecie w środku?

- 72 akrylowe kable
- nowy rodzaj kabli
- 11 nowych misji
- 3 woreczki płócienne



BĘDZIE DODATEK DO GRY MIASTA MARZEŃ!

Jeśli lubicie grę Miasta Marzeń, na pewno ucieszy Was informacja o dodatku, który pojawi się jeszcze w tym roku!

W środku znajdziecie 22 nowe miasta + 4 teatry (minidodatek).
Wśród nich dwa nowe polskie miasta: Gdańsk i Wrocław!

Premiera już w IV kwartale.



2 NOWE POLSKIE MIASTA WYBRANE PRZEZ GRACZY!

Spotkajmy się

- 📍 18-19.07.2026 - **Łódź You Play?** (Łódź)
- 📍 19-20.09.2026 - **Planszówki w Spodku** (Katowice)
- 📍 7-8.11.2026 - **ALEgramy** (Gdańsk)
- 📍 5-6.12.2026 - **WawaGra** (Warszawa)

PREMIERA: 17 czerwca 2026

PREMIERA

NK Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 60 minut

TO MAŁY KROK DLA SZCZURA, ALE WIELKI SKOK DLA SZCZURZEGO GATUNKU.

Szczury wierzą, że księżyc jest z sera i właśnie postanowiły sięgnąć po ten skarb. Znalazły komiks o szczurze wysłanym w kosmos i postanowiły powtórzyć jego wyczyn! Pomóżcie im zbudować raketę z rzeczy dostępnych na wyspisku. Macie do dyspozycji po 4 szczury zbierające różne przydatne rzeczy na planszy. Jeśli zapewnicie im oświetlenie, zbiorą więcej przedmiotów!

Za co zdobywacie punkty?

Na planszy jest 8 torów, które dają różne sposoby zdobywania punktów, między innymi:

- za budowę rakiety (budujecie ją z kalkulatorów, puszek po groszku, butelek octu i pudełek sody kuchennej),
- za zgromadzenie sera (prowiant na lot w kosmos),
- za wyszkolenie swoich szczurów na szczuronautów.

Na torach punktów zaznaczanie zdobyte punkty.

U żaby możecie kupić napoje energetyczne.



Tutaj szczury rozpoczynają swój bieg po ścieżce.



Nora, po której biegają małe szczurki.



U wrony możecie kupić kapsle



U chomika możecie kupić plecaki zrobione z pudełek po zapłkach.



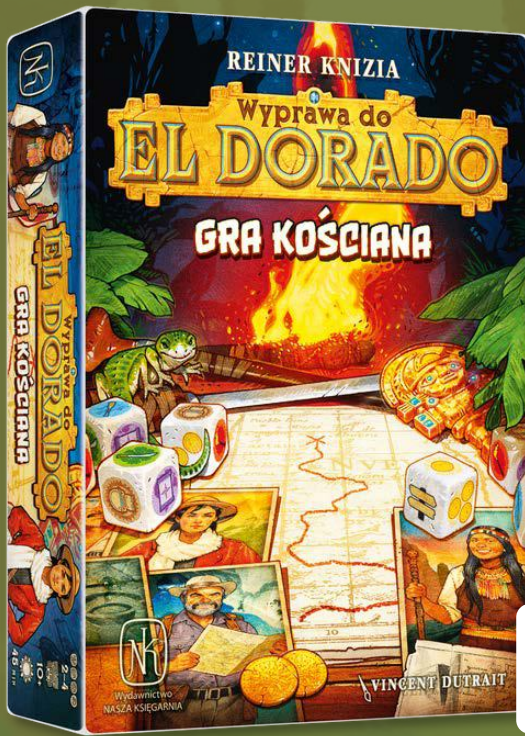
**LINK DO
SKLEPU**



PREMIERA: **15 lipca 2026**

ZAPOWIEDŹ

 Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



Wyprawa do El Dorado – gra kościana.

Nowa odsłona bestsellerowej serii już w lipcu

Tym razem autor, Reiner Knizia, zaprasza graczy do emocjonującej wyprawy w wersji kościanej. Wyprawa do El Dorado – gra kościana to samodzielna gra dla 2–4 osób od 10. roku życia, która łączy proste zasady z wymagającymi decyzjami i wyścigiem o odkrycie legendarnego Złotego Miasta.

Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 45 minut



W grze wcielamy się w przywódców ekspedycji zmierzających do El Dorado. Do dyspozycji mamy cztery stare mapy oraz pamiętnik uczestnika dawnej wyprawy, który zawiera cenne wskazówki prowadzące do celu. Jednak droga przez dżunglę nie będzie łatwa. Na śmiałków czekają osady plemienia Muisca, wymagające opłat za przejście, a także świątynie, w których trzeba złożyć odpowiednie ofiary, by zbliżyć się do legendarnego miasta.

Mechanika gry opiera się na siedmiu kościach, które można wykorzystywać na dwa sposoby – do zdobywania zasobów potrzebnych podczas wyprawy lub do przemierzania kolejnych etapów trasy. W trakcie rozgrywki gracze gromadzą ekwipunek, zatrudniają pomocników, takich jak kartograf, przewodniczka czy etnografka, i starają się jak najlepiej zaplanować swoje działania, by wyprzedzić rywali.

Każda z czterech map oferuje inną trasę i nowe wyzwania, a dwa poziomy trudności pozwalają dopasować rozgrywkę do doświadczenia uczestników. Dzięki temu każda kolejna wyprawa przynosi nowe emocje i zachęca do ponownych rozgrywek.



Wyprawa do El Dorado – gra kościana to dynamiczna, pełna przygód propozycja dla rodzin i miłośników planszówek, którzy lubią połączenie prostych zasad z satysfakcjonującą rywalizacją. Kto jako pierwszy odnajdzie drogę do legendarnego El Dorado?

**LINK DO
SKLEPU**



**PORTAL
GAMES.**

*Portal Games odśłania
SlavMortis – rywalizacyjny,
ręcznie ilustrowany deckbuilder
w klimacie słowiańskiej fantasy
– już na Gamefound!*

Potwory, bohaterowie i przeznaczenie: Portal Games otwiera stronę projektu swojej nowej gry karcianej przed kampanią crowdfundingową zaplanowaną na koniec 2026 roku.

W SlavMortis gracze budują talię, najmują potwory z mroku i kuszą przeznaczenie, sięgając po talię brutalnych trafień krytycznych, by pokonać rywali, zanim sami zostaną pokonani. Gra łączy szybką, konfrontacyjną rozgrywkę z klimatem bliższym mrocznej baśni niż epickiemu fantasy.

Każda z kilkudziesięciu ilustracji w grze jest oryginalna i wykonana ręcznie przez Hannę Kuik, artystkę studia Portal Games, co nadaje SlavMortis wyrazistą tożsamość wizualną. Autorem gry jest Artur Szymała.

SlavMortis to kolejna gra po serii kampanii Portal Games na Gamefound – Thorgal Gra Planszowa, Eleven, 51st State: Ultimate Edition, Robinson Crusoe Edycja Kolekcjonerska i Race to Berlin – które zostały sfinansowane i dostarczone wspierającym.



**LINK DO
GAMEFOUND**



SlavMortis

Rywalizacyjna gra karciana z budowaniem talii,
osadzona w świecie słowiańskich i nordyckich mitów.



14+



2-4



30-45'

OBSERWUJ DZIŚ NA **Ggamefound**

Gra Artura Szymały · Ilustracje Hanny Kuik
Q4 NA GAMEFOUND

Planowana data premiery: **Sierpień 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

**PORTAL
GAMES.**



*Powrót Slay the Spire i nowość!
Edycja Kolekcyjerska dostępna
tylko w sklepie Portalu.*

Slay the Spire to gra z mechanizmem budowania talii. Oznacza to, że każdy gracz rozpoczyna z podstawową talią początkową, którą w trakcie rozgrywki usprawnia poprzez dodawanie i usuwanie z niej kart.

Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 30-180 minut
Kategoria: średnio trudne

Slay the Spire to także gra typu roguelike. Oznacza to, że gdy zginiecie (a będziecie ginąć!), zaczniecie całą przygodę od początku. Wyciągnijcie odpowiednie wnioski i spróbujcie ponownie.

**LINK DO
PRZEDSPRZEDAŻY**

- Planszowy Slay the Spire jest równie grywalny, wciągający i - w najlepszym sensie tego słowa - irytujący co cyfrowy oryginał.
- Gra wnosi to, co najlepsze w grach bez prądu: frajdę na fizycznych komponentach i aspekt towarzyski (choć pogrążyć w niego także solo!)
- Przeciwnicy, Przyzwańcy, Elitarni przeciwnicy, Wydarzenia, Statusy, Artefakty, Mikstury, Ścieżki, Akty... i rewelacyjna grywalność. Niczego nie brakuje!

Edycja kolekcyjerska dostępna jest wyłącznie w sklepie Portal Games i zawiera neoprenowe maty oraz metalowe monety, które zastępują tekturowe żetony.



Planowana data wysyłki: **Wrzesień 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

**PORTAL
GAMES.**



Covenant trafił do przedsprzedaży. Nowa eurogra Portal Games dla wymagających graczy

Wydawnictwo Portal Games rozpoczęło przedsprzedaż polskiej edycji gry Covenant – rozbudowanej planszowej eurogry typu worker placement, skierowanej do doświadczonych miłośników strategicznych wyzwań. Tytuł stawia na wymagającą optymalizację i planowanie, oferując rozgrywkę, w której każda decyzja ma znaczenie.

Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 14+
Czas gry: ok. 100 minut
Kategoria: średnio trudne

Akcja gry przenosi uczestników do świata krasnoludów walczących o odzyskanie swoich rodowych siedzib z rąk mrocznych lordów. Rozgrywka została podzielona na trzy Ery, a w każdej z nich gracze wykonują zaledwie cztery akcje. Ograniczona liczba ruchów sprawia, że kluczowe staje się długofalowe planowanie i efektywne wykorzystanie dostępnych możliwości.



Mechanika Covenant opiera się na tworzeniu rozbudowanych kombinacji akcji. Gracze rozwijają swoich robotników, ulepszają narzędzia, zdobywają relikty, eksplorują kopalnie oraz walczą z przeciwnikami, budując własny silnik ekonomiczny i zdobywając Punkty Chwały.

**LINK DO
PRZEDSPRZEDAŻY**



FOTO @Boardgame Pictures

Osoby, które zdecydują się na zakup gry w przedsprzedaży bezpośrednio w sklepie Portal Games, otrzymają egzemplarz przed oficjalną premierą handlową. Dodatkowym bonusem będzie dedykowany insert firmy reDrewno, ułatwiający organizację elementów gry i skracający czas przygotowania rozgrywki.



PIĘĆ PREMIER NA LETNIE GRANIE

Nowe gry od wydawnictwa Geekach trafiły do przedsprzedaży w Portal Games.

**PORTAL
GAMES.**

Wyrusz w podróż po Europie

Pierwszą nowością jest gra, w której gracze wcielają się w kandydatów na autora prestiżowych przewodników turystycznych. Przez cztery tygodnie podróżują po Europie, odwiedzają znane miejsca, poznają lokalną kulturę, zbierają pocztówki i realizują wyjątkowe przygody. W ramach przedsprzedaży do gry dołączane są trzy karty promocyjne.



Hot Streak

– zwariowana imprezówka

Hot Streak to dynamiczna gra imprezowa oparta na zakładach i wyścigach nietypowych maskotek. Gracze planują swoje ruchy jeszcze przed startem, a później pozostaje już tylko kibicować, śmiać się i obserwować nieprzewidywalny przebieg wyścigu. Tytuł należy do najwyżej ocenianych gier imprezowych w rankingu BGG.

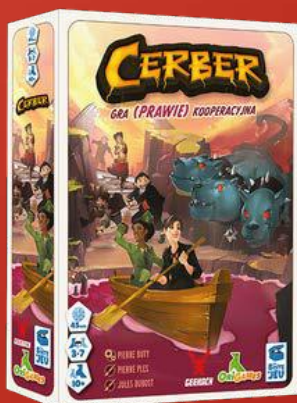


Magiczni Atleci

– wyścig pełen chaosu

Kolejną propozycją są Magiczni Atleci – szybka i humorystyczna gra wyścigowa, w której każda postać posiada wyjątkową zdolność zmieniającą przebieg rozgrywki. W drużynie mogą znaleźć się tak nietypowi zawodnicy jak Centaur, Jajko czy Naukowiec Rakietowy, a zwycięstwo często zależy od odrobiny szczęścia i dobrze wykorzystanych umiejętności.

LINK DO PRZED- SPRZEDAŻY



Cerber

– ucieczka z zaświatów

Do sprzedaży trafia także Cerber – ceniona gra półkooperacyjna z motywem zdraycy. Gracze próbują wydostać się z greckiego świata zmarłych, uciekając przed legendarnym trójgłowym psem. Współpraca jest niezbędna, jednak tylko do momentu, gdy zaczyna brakować miejsc w łodzi ratunkowej.



Rybki i Kociaki dla całej rodziny

Najbardziej familijną propozycją jest gra Rybki i Kociaki. Zadaniem graczy jest jak najszybsze wskazywanie odpowiednich kart za pomocą specjalnej skarpetko-łapki i kompletowanie zestawów ryb. Proste zasady, szybkie partie i zręcznościowy charakter sprawiają, że tytuł doskonale sprawdzi się podczas rodzinnych spotkań i wakacyjnych wyjazdów.

Planowana data premiery: **Jesień 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

**PORTAL
GAMES.**



Liczba graczy: 1-6
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 90-180 minut
Kategoria: ciężkie

**LINK DO
PRZEDSPRZEDAŻY**



Spirit Island: Inkarnacja Natury - rozszerzenie gry Spirit Island i dodatku Rozdarta Ziemia

Gdy u brzegów Wyspy pojawiają się statki z białymi żaglami, a nowo przybyli stawiają pierwsze kroki na nieskalanej ziemi... Gdy podnoszą ostrze i pług, zawłaszczają ziemię z typową dla nich chciwością i głodem... Wówczas Natura się przebudza. Najeźdźcy uderzają w serce Wyspy i skupiają na sobie uwagę legendarnych Duchów. Tym razem nauczą się pokory wobec Inkarnacji Natury.

Inkarnacja Natury to rozszerzenie do gry Spirit Island. Znajdziesz w nim nową mechanikę Inkarnacji, czyli specjalny rodzaj Obecności. Bogactwo opcji mechanicznych Spirit Island rozbudowują także specjalne znaczniki i karty Duchów, ich dodatkowe Akcje, szereg nowych Pojęć, a także nowy Przeciwnik: Habsburska Wyprawa Górnicza.

Uwaga: Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry oraz rozszerzenie Rozdarta Ziemia.

Tylko w Portal Games: dodatek Spirit Island: Inkarnacja Natury dostępny jest w zestawie z wyjątkową, dużą, neoprenową matą.

Planowana data wysyłki: **Sierpień 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

**PORTAL
GAMES.**



Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 90-120 minut

*Revenant w przedsprzedaży!
Ostatnia flota ludzkości rusza
do desperackiego skoku w
nowym hicie od Mindclash
Games!*

Wydawnictwo Portal Games z wielką przyjemnością informuje o oficjalnym starcie przedsprzedaży gry Revenant! Mistrzowski worker placement w uniwersum Voidfall, w którym zarządzasz ucieczką kosmicznej floty i rywalizujesz o wpływ w Wielkich Rodach. Przedsprzedaż polskiej edycji gry debiutuje niemal równocześnie z premierą światową.

Przetrwąć kataklizm

Z pustki pomiędzy wymiarami wyłoniła się pradawna, kosmiczna istota, która niszczy wszystko na swojej drodze. W obliczu nieuchronnego upadku, admirałowie dawnego imperium wdrożyli desperacki plan awaryjny: potajemnie wystali dawny okręt flagowy – Widmo – wraz z eskortującą go flotą Ostatnich Wielkich Rodów Domineum, by wywieźć zgromadzoną wiedzę cywilizacji i umknąć przed zagrożeniem ze strony Zrodzonego z Pustki.

W trakcie czterech Cykli rozgrywki uczestnicy wcielają się w role rywalizujących ze sobą admirałów. Waszym zadaniem będzie przydzielanie Załogi (Kadetów oraz Kapitanów) na statki floty, odpieranie ataków wroga, ulepszanie własnych Fregat, badanie planet w poszukiwaniu surowców oraz koordynowanie skoków nadgwiazdnych.



Bezwzględny wyścig o wpływ

Revenant rezygnuje z tradycyjnej, bezpośredniej negatywnej interakcji na rzecz unikalnego i głębokiego systemu zarządzania relacjami. Każdy statek na planszy należy do jednego z Wielkich Rodów – wysyłając tam swoich ludzi, zyskujesz Wpływ na odpowiednim torze.

O końcowym sukcesie i liczbie punktów Prestiżu decyduje unikalny mechanizm punktowania: Twój Wpływ w danym Rodzie jest mnożony przez liczbę jego statków, które realnie przetrwały podróż. Jeżeli w jakimś sojuszu przewagę zyska Twój rywal, Twoją najbardziej opłacalną strategią taktyczną może stać się... celowe wystawienie jednostek tego Rodu na niszczycielski atak sił Zrodzonego z Pustki. Napięcie potęguje mechanika Ukrytego Wpływu, która pozwala trzymać Twoje prawdziwe poparcie polityczne w tajemnicy aż do momentu ostatecznego podliczania punktów.



LINK DO
PRZEDSPRZEDAŻY



Równoległa premiera rozszerzenia: Rozum i Wiara

Wraz z grą podstawową do przedsprzedaży trafia pierwsze duże rozszerzenie – Revenant: Rozum i Wiara. Dodatek wprowadza do rozgrywki dwa niezależne moduły zasad oraz komponentów:

- Moduł Rozum: Wzbogaca flotę o zupełnie nowy rodzaj jednostek – statki Badawcze, które otwierają dostęp do unikalnych Badań zapewniających potężne, trwałe korzyści w trakcie gry.
- Moduł Wiara: Wprowadza do rozgrywki karty Doktryn reprezentujące zbiorowe, ideologiczne wybory, które dzielą Wielkie Domy i znacząco modyfikują przebieg dotychczasowej rywalizacji.

FOTO @Boardgame Pictures



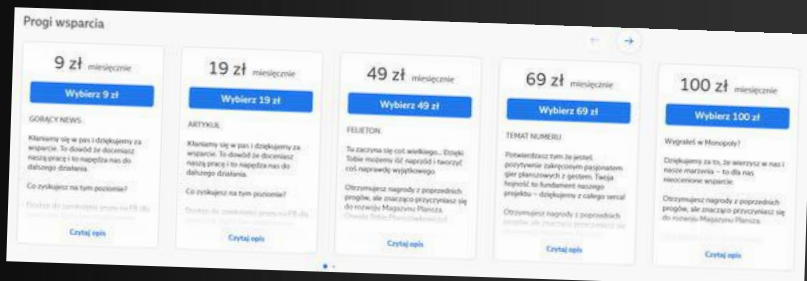
Wesprzyj nas na Patronite

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.



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? Napisz!

MAGAZYN
Plansza





M A G A Z Y N
Plansza