

Plansza



PAŹDZIERNIK 2026

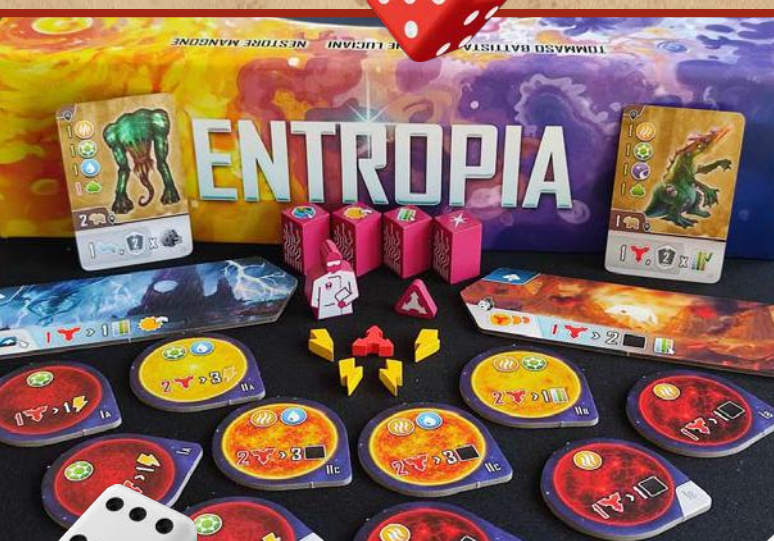
nr. 21

TEMAT NUMERU

BOSS FIGHTERS QR

ENTROPIA • 7 CUDÓW ŚWIATA • SKRZATOWICE
HOT HEADS • LEŚNE ROZDANIE • KOLONIA
KSIĘŻYCOWA: KRWAWA JATKA

W numerze:



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

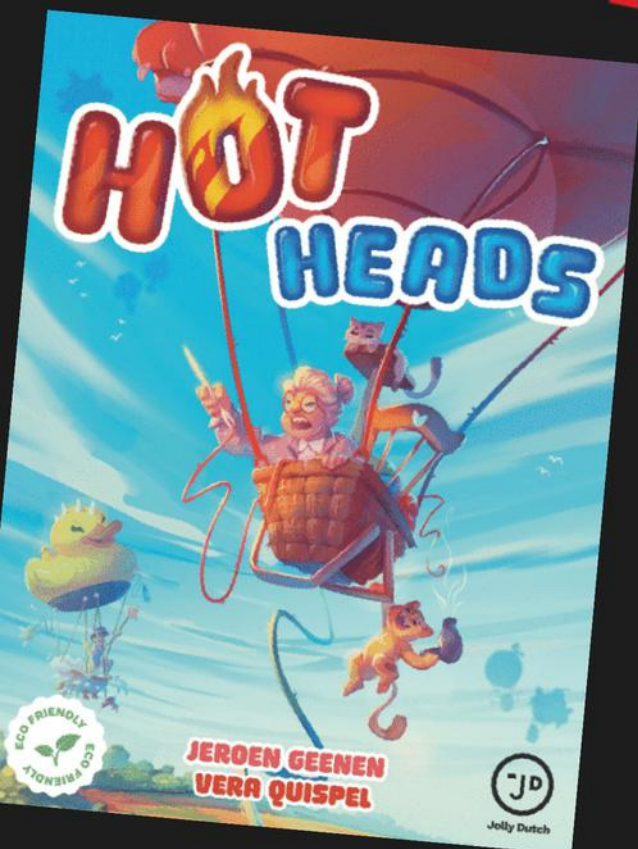
Organizujesz wydarzenie?

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





CZERWONA
TWIERDZA



MAŁA WREDNA PEREŁKA

Hot Heads to niepozorna gra kryjąca w sobie masę negatywnej interakcji. Niewielkie pudełko zawiera 104 karty, z których gracze będą komponować w czterech kolumnach swoje balony przypisane do czterech typów. Karty z wartością dodatnią będą sprawiały, że nasz balon wzniesie się wyżej, a te z ujemnym modyfikatorem (balast) będą ściągać go w dół.

Wraz z końcem rozgrywki, ale przed punktacją końcową, gracze będą musieli zmierzyć się z burzą. Dla każdego z czterech typów sprawdzimy czyj balon poleciał najwyżej, a jego właściciel będzie musiał odrzucić wszystkie karty, z których się składał. W efekcie żeby punktować i wygrać będzie nam zależało na tym, żeby w każdej kategorii być drugim.

To co rozgrzewa atmosferę do czerwoności to fakt, że w swojej turze karty możemy zagrywać do dowolnego gracza. To od Was będzie zależało, czy zadbacie o kontrolę swojego rozwoju, czy jednak będzie woleli podłożyć komuś świnię.

Happy accidents

Hot Heads znalazło się w naszej kolekcji bardzo spontanicznie, ale z marszu skradło nasze serca. To idealna pozycja na luźne spotkanie ze znajomymi lub jako filler. Zasady tłumaczy się błyskawicznie, rozgrywka zajmuje ok. 20 minut, a zaraz po niej ktoś proponuje rewanż.

Uroczą oprawą wizualną mocno kontrastuje tu z gameplay'em. Przez cały czas trwania gry będziecie ważyć komu zrobić na złość, skąd otrzymacie cios, oraz co przytrzymać na ręce żeby w razie czego mieć się czym ratować.

Dodatkowego smaczku dodają różne karty specjalne oraz wydarzenia odmierzające czas gry. Te ostatnie będą wymuszały na nas zagrywanie kolejnych kart konkretnie do naszego tableau. W związku z tym trzymanie pewnych kart zbyt długo na ręce może odbić się nam czkawką.

Takie przypadkowe odkrycia jak Hot Heads lubimy najbardziej.



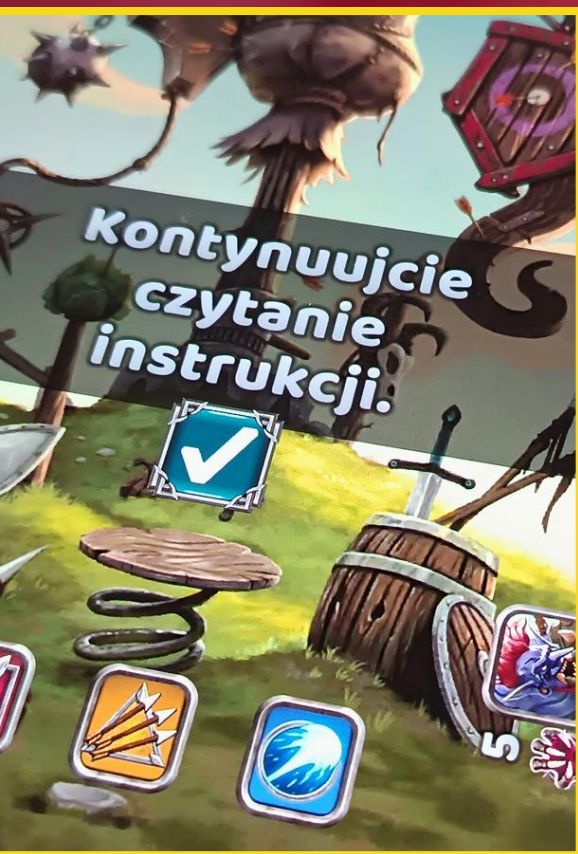


WALKA NA KODY

Telefon leży płasko na środku stołu, a jego przednia kamera patrzy w sufit i czeka. Chwilę później nad nim ląduje karta z toporem, kod QR błyska, aplikacja wypływa liczbę obrażeń – i boss traci kawałek tarczy. Tak wygląda typowa tura w Boss Fighters QR od wydawnictwa Nasza Księgarnia. Jak pokonać bossa, którego zasady poznajecie dopiero w trakcie walki z nim? Gramy i sprawdzamy!

Karty, kod QR i cyfrowy mistrz gry

Boss Fighters QR to kooperacyjna gra typu boss battler przeznaczona dla 2–4 graczy, choć da się w nią zagrać także solo, kontrolując dwóch bohaterów naraz. Cel jest prosty do wytłumaczenia, choć wcale nie taki prosty do zrealizowania: drużyna musi pokonać serię dziesięciu coraz potężniejszych bossów w trybie kampanii. To, co odróżnia tę produkcję od dziesiątek innych kooperacyjnych karcianek, to sposób prowadzenia rozgrywki. Zamiast tabel obrażeń, liczników modyfikatorów i stosu instrukcji do przewertowania w połowie starcia, cały ciężar mechanicznej obsługi bierze na siebie darmowa aplikacja mobilna.

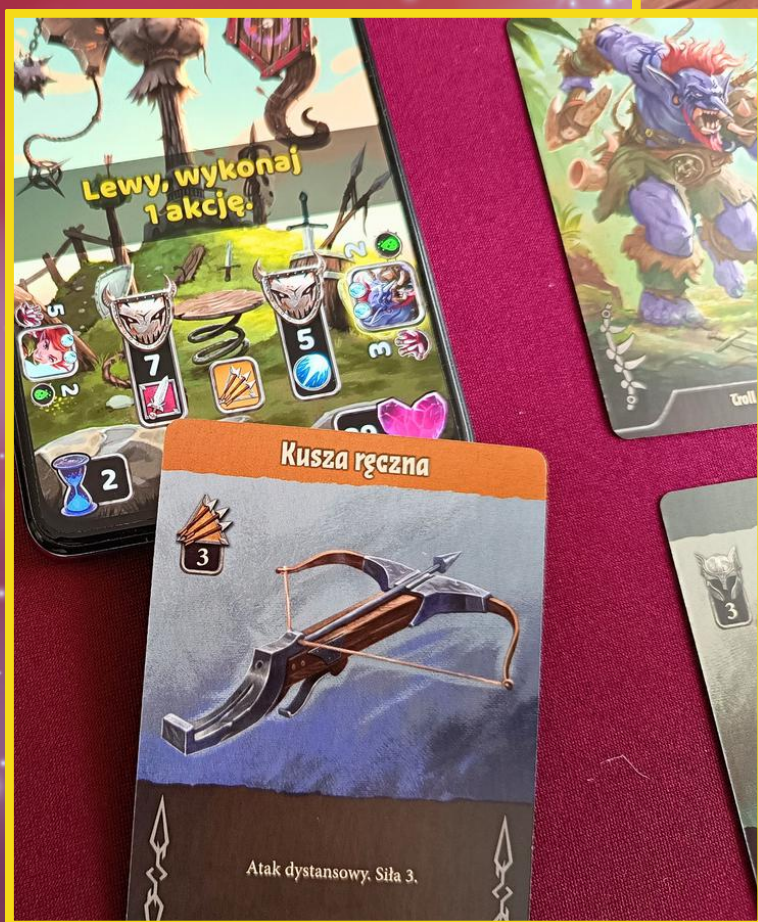


Zasada działania jest zaskakująco elegancka i wygodna. Na rewersie każdej karty znajduje się kod QR. Wystarczy unieść kartę kilkanaście centymetrów nad przednim obiektywem telefonu leżącego na środku stołu, a aplikacja natychmiast odczytuje jej treść, nazywa efekt i rozlicza wszystko automatycznie – od obrażeń, przez tarcze, po ukryte reakcje bossa. Dzięki temu rozgrywka nabiera tempa nieosiągalnego dla klasycznych, w pełni analogowych boss battlerów, gdzie samo przygotowanie stołu potrafi zająć więcej czasu niż sama walka.



Krasnolud z toporem czy troll z różdżką?

Tworzenie postaci opiera się na prostym, ale pojemnym systemie łączenia rasy z klasą. Do wyboru są cztery rasy – krasnolud, elf, niziołek i dżunglowy troll – oraz cztery klasy: wojownik, mag, łotr i druid. Każda z tych ośmiu talii składa się z jednej karty postaci i sześciu kart akcji, a złożenie rasy z klasą daje w efekcie dwunastokartową talię startową. Suma wskaźników zdrowia z obu kart wyznacza początkowe punkty życia, które gracze śledzą nie w aplikacji, lecz z fizycznych, obrotowych liczników leżących przy każdej planszecie. To drobny, ale mądry zabieg – twórcy świadomie zrezygnowali z wprowadzania HP bohaterów do systemu cyfrowego, żeby uniknąć ciągłego skanowania i sztucznego spowalniania tempa. Szesnaście możliwych kombinacji rasa-klasa to niby niewiele w porównaniu z rozbudowanymi RPG-ami pudełkowymi, ale w praktyce różnice między zestawieniami są odczuwalne. Krasnolud z wojownikiem to twardziel przyjmujący ciosy na klatę, podczas gdy troll z magiem preferuje uderzanie z dystansu, kosztem kruchości. Między kolejnymi starciami z bossami drużyna może dowolnie przetasowywać te kombinacje, testując nowe synergie albo po prostu dopasowując skład pod słabości konkretnego przeciwnika.



Siedem faz i jedna wielka łamigłówka

Każda runda starcia z bossem dzieli się na siedem uporządkowanych etapów, przez które krok po kroku prowadzi aplikacja. Najpierw ujawniane są planowane ataki bossa – nad portretami bohaterów pojawiają się wartości obrażeń, jakie wróg zamierza im zadać. Następnie aktywują się jego tarcze ochronne, podzielone na trzy kategorie: wręcz, dystansową i magiczną. To jeden z ciekawszych pomysłów w całej konstrukcji, bo obrażenia zadawane przez graczy najpierw pochłaniane są przez odpowiadającą im tarczę, a dopiero po jej całkowitym zredukowaniu trafiają bezpośrednio w punkty życia przeciwnika.

Kluczowa jest tu koordynacja. Skoro zniszczenie wszystkich trzech tarcz naraz bywa niewykonalne, drużyna musi się dogadzać i skupić ogień na jednej, maksymalnie dwóch kategoriach w danej rundzie. Karty wsparcia potrafią wzmocnić atak tego samego typu, ale działają tylko wtedy, gdy w tej rundzie ktoś wcześniej zagrał odpowiadający im atak – to kolejny mechanizm wymuszający komunikację, a nie tylko granie „każdy na własną rękę”. Po fazie akcji bohaterów, w której gracze dysponują zazwyczaj trzema ruchami na turę, przychodzi moment rozliczenia ataku bossa oraz aktywacji statusów negatywnych, takich jak zatrucie, panika, poparzenie czy paraliż. Runda kończy się odkładaniem zagranych kart i dobieraniem nowych do limitu ręki. Cała ta struktura sprawia, że mimo obecności aplikacji gra wciąż mocno przypomina klasyczną karciankę – technologia jedynie usuwa z niej najbardziej żmudne elementy księgowe.





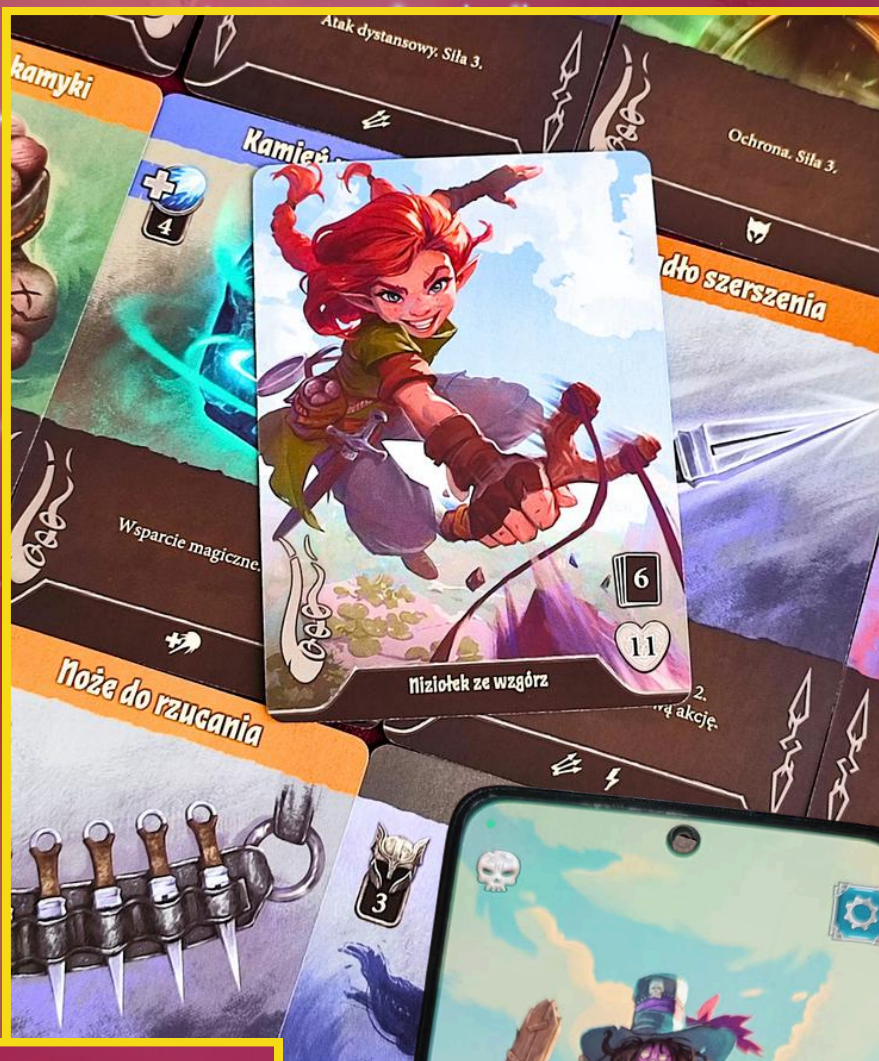
System łupów

Otwieranie kolejnych skrzyń to jeden z najprzyjemniejszych rytuałów tej gry. Wszystkie dodatkowe karty od początku ukryte są pod ostrzegawczymi kartami ze znakiem „STOP”, zakazującymi ich przeglądania przed osiągnięciem konkretnego kamienia milowego kampanii. Nagrodą za pokonanie bossa bywają potężniejsze wersje kart ataku, wsparcia czy bloku, oznaczone charakterystyczną złotą ramką i symbolem gwiazdy, ale też nowe poziomy bohaterów i klas, drastycznie zwiększające ich punkty życia oraz dodające unikalne zdolności pasywne. Do tego dochodzą nowe przedmioty wspólne, jak torba lekarska usuwająca statusy czy laleczka voodoo, a także nowe moduły zasad – talie klątw, żetony paniki czy karty szlamu zapychające rękę.

Przed każdym kolejnym starciem drużyna może modyfikować swoje talie, wymieniając podstawowe karty akcji na zdobyte łupy, przy zachowaniu minimum dwudziestu kart w talii. Dostępność mocniejszych kart ograniczona jest poziomem gwiazdkowym drużyny, co skutecznie zapobiega sytuacji, w której grupa nagle zdobywa przewagę nieproporcjonalną do etapu kampanii, w jakim się znajduje. Ten system rozwoju, połączony z ciekawością „co jeszcze wypadnie z następnej skrzyni”, generuje efekt znany dobrze z gier typu looter shooter – trudno przestać grać po jednej udanej walce.

Bossowie, do rozgryzienia

Prawdziwym sercem Boss Fighters QR są jednak nie mechaniki, lecz sami przeciwnicy. Każdy boss ma ukryte wzorce zachowań i reakcje na konkretne zagrania graczy, których nie da się poznać z instrukcji – trzeba je wydedukować w trakcie starcia. To właśnie ten element sprawia, że kampania rozgrywa się niemal jak seria taktycznych łamigłówek, a nie zwykłych starć na wymianę ciosów. Kampania rozpoczyna się od potyczki treningowej ze Strachem na wróble, po której na drużynę czeka pierwszy pełnoprawny przeciwnik – Książę. Z każdym kolejnym zwycięstwem drużyna otwiera kolejne, sekretne pudelka z łupami, oznaczone kolorami brązowym, srebrnym i złotym. To rozwiązanie żywcem zaczerpnięte z gier typu legacy, choć bez nieodwracalnego niszczenia komponentów – w zestawie znajduje się instrukcja resetu, dzięki której grę można w każdej chwili przywrócić do stanu początkowego i przekazać dalej.



Cztery poziomy trudności

Boss Fighters QR stara się być zarazem grą rodzinną i wyzwaniem dla zaprawionych w bojach strategów, a udaje się to dzięki systemowi czterech poziomów trudności wybieranych bezpośrednio w aplikacji przed każdym starciem: Początkujący, Średniozaawansowany, Zaawansowany oraz Ekstremalny. Zmiana poziomu nie dokłada nowych zasad – skaluje jedynie liczbę punktów życia bossa oraz siłę jego ataków. To rozwiązanie eleganckie w swojej prostocie, bo pozwala grupom wracać do wcześniej pokonanych przeciwników i testować na nich odblokowane, silne karty łupów na najwyższym poziomie trudności, znacząco wydłużając regrywalność tytułu.



Błękitnoliścia laska



Atak magiczny. Siła 3.

Atak magiczny. Siła 3.

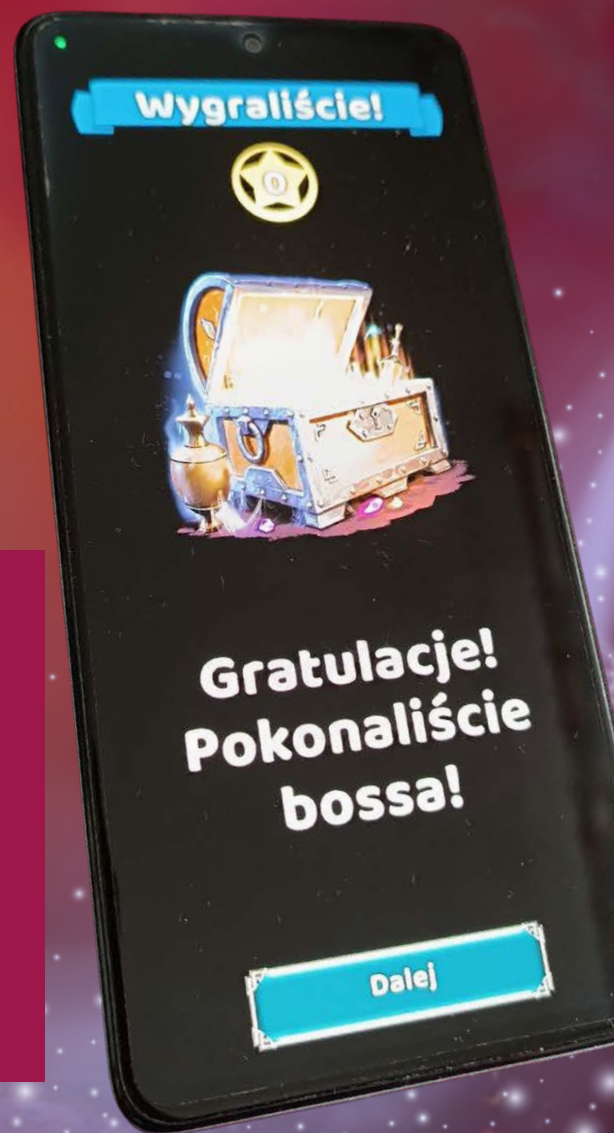
Aplikacja

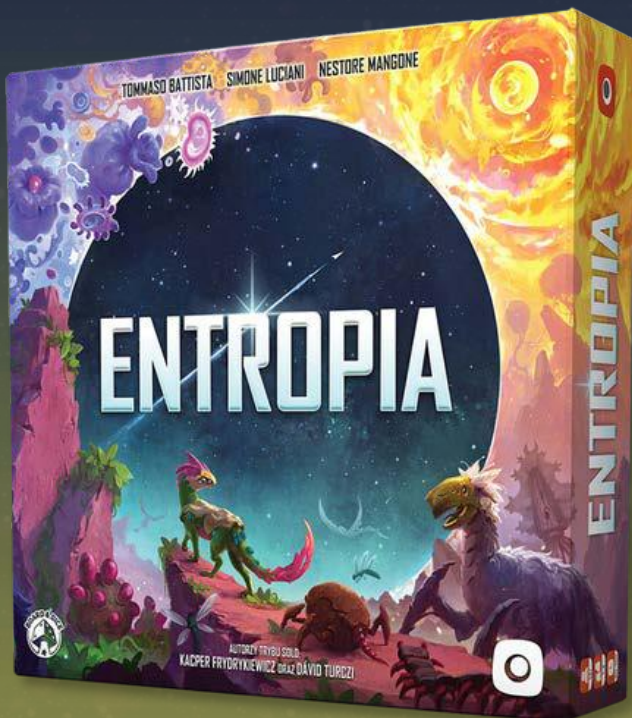
Największym zagrożeniem dla gier hybrydowych bywa aplikacja, która zamiast wspierać rozgrywkę, zaczyna ją zastępować. W Boss Fighters QR twórcy zdają się doskonale rozumieć tę pułkę. Interfejs ogranicza się do tego, co niezbędne: stanu i tarcz bossa, planowanych ataków oraz licznika dostępnych akcji, wyświetlanego jako niebieskie kropki przy portretach bohaterów. Reszta – punkty życia graczy, karty na ręce, decyzje taktyczne – pozostaje w pełni analogowa i zależna od stołu, a nie od ekranu. Uwaga - rozładowna bateria czy przypadkowe zamknięcie aplikacji w trakcie starcia oznaczają konieczność rozpoczęcia całej walki od nowa!

Dla kogo jest ta gra?

Boss Fighters QR sprawdza się znakomicie zarówno jako propozycja na rodzinny wieczór, jak i pozycja dla bardziej wymagających strategów, którzy lubią rozkładać mechaniki na czynniki pierwsze. Pojedyncza runda kampanii trwa zwykle od 40 do 60 minut, co czyni tę grę wygodną na jeden wieczór, bez konieczności rozciągania sesji na wiele godzin, jak bywa w przypadku bardziej rozbudowanych boss battlerów. Konieczność korzystania z urządzenia mobilnego może być barierą dla purystów, którzy cenią sobie w pełni analogowe doświadczenie – i to jedyny naprawdę poważny zarzut wobec tej produkcji. Dla wszystkich pozostałych integracja z aplikacją okazuje się nie ograniczeniem, lecz największą siłą tego tytułu. Boss Fighters QR to jeden z ciekawszych przykładów tego, jak można sensownie połączyć klasyczną karciankę z technologią mobilną, nie tracąc przy tym duszy planszówkowego stołu. Automatyzacja obsługi mechanicznej, ukryte wzorce zachowań bossów i satysfakcjonujący system łupów sprawiają, że kampania wciąga na długie godziny, a cztery poziomy trudności gwarantują, że gra nie zestarzeje się szybko nawet po jej ukończeniu. To bardzo udana pozycja gatunku boss battler, w którą najwyczajniej gra się wysmienicie!

Dziękujemy Wydawnictwu Nasza Księgarnia za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.





Z BAŁAGANU W HARMONIE

Entropia to ciężkie euro, za którym stoi włoski tercet: Tommaso Battista, Simone Luciani i Nestore Mangone. Nazwiska te budzą oczekiwania. Pytanie brzmi, czy nowy tytuł je spełnia. Grę przewidziano dla od jednego do czterech graczy, a partia trwa od 90 do ponad 150 minut. Polskim wydawcą gry jest Portal Games. Polscy miłośnicy ciężkich tytułów mogą więc sięgnąć po nią bez bariery językowej.

Egzamin w komnacie symulacyjnej

Fabula osadza rozgrywkę w świecie science fiction. Ludzkość opanowała siłę entropii. Gracze są adeptami, którzy chcą dołączyć do najbardziej szanowanej kasty naukowców. Ostatnim etapem jest egzamin w komnacie symulacyjnej.

Za pomocą holograficznej konsoli trzeba zbudować układ słoneczny. Zadanie obejmuje tworzenie gwiazd, formowanie planet, przechwytywanie asteroid i wyznaczanie biomów. Na koniec na planetach pojawia się życie: bakterie, rośliny i zwierzęta. Wygrywa ten, czyja kreacja okaże się najbardziej harmonijna i przyniesie najwięcej punktów zwycięstwa. Pomysł jest efektowny, ale trzeba uczciwie zaznaczyć, że temat pełni funkcję oprawy. Mechanika jest abstrakcyjna, a kosmos służy głównie do nadania sensu ikonom i zasobom. Nazwa gry sugeruje chaos i rozpad. W praktyce chodzi o porządek, optymalizację i budowę spójnej całości.



Okrągłe serce gry

Osią rozgrywki jest okrągły tor biegnący po krawędzi planszy, a większość komponentów znajduje się w środku. Tura składa się z trzech kroków: ruch, akcja, misja.

Każdy gracz ma jednego Naukowca. Przesuwa go o jedno, dwa lub trzy pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Długość ruchu ma znaczenie. Krótki krok daje bogatszą premię przybycia, na przykład zasoby, karty lub entropię. Ruch o trzy pola premii nie daje wcale. To proste, a zarazem bardzo skuteczne narzędzie decyzyjne. Szybkie okrążenie planszy ma swoją cenę.

Pola nie są blokowane. Nikt nie może odebrać dostępu do akcji, co odróżnia Entropię od klasycznego worker placementu. Interakcja ma inny charakter. Zatrzymanie się na polu zajęтым przez innego Naukowca liczy się jak dłuższy ruch, więc premia maleje. Skok o trzy pola na zajęte pole kosztuje dodatkowo jedną entropię. Jest to interakcja subtelna i nieagresywna, ale wyraźnie wyczuwalna. Po ruchu wybiera się akcję z pierścienia wewnętrznego lub zewnętrznego. Wewnętrzny oferuje trzy główne akcje: ewolucję gwiazdy, formowanie planety i stworzenie życia. Zewnętrzny zawiera akcje pomocnicze.

Znaczniki i pętla odzysku

Najciekawszym pomysłem gry jest gospodarka znacznikami Twożenia. Wykonanie głównej akcji z pierścienia wewnętrznego wymaga wyłożenia znacznika ze swojej konsoli na planszę. Do momentu odzyskania tej akcji nie można powtórzyć.

Znacznik wraca na konsolę, gdy Naukowiec minie go na torze. Wtedy uruchamia się nagroda: entropia albo darmowa aktywacja gwiazdy. Ulepszone karty konsoli zwiększają te nagrody na stałe. Dodatkowo pełne okrążenie planszy odblokowuje uniwersalny znacznik, który może zastąpić dowolny brakujący.

Ta pętla wymusza planowanie kilku tur naprzód. Gracz musi jednocześnie myśleć o tym, gdzie stanąć teraz, jaki znacznik położyć i kiedy go odzyskać. Wielu ciężkim euro brakuje takiego napięcia między krótkim a długim horyzontem. Tutaj jest ono obecne w każdej turze.



Budowa układu planetarnego

Każdy gracz rozwija własny układ na osobnej planszy. Gwiazdy dają lepsze akcje i symbole środowiskowe. Rozwijają się według rozgałęzionego drzewka, od poziomu pierwszego do czwartego. Wyższe poziomy oferują silniejsze aktywacje i efekty punktujące.

Planety kupuje się za materię. Wsuwa się je w wycięcia kafelków układu, maksymalnie dwie na jedną gwiazdę. Dają miejsce pod biomy i życie. Asteroidy uzupełniają układ o symbole klimatyczne: ciepło, wodę, promieniowanie i węgiel. Dodatkowo powtórnie uruchamiają efekt przydzielania życia z danej planety.

Życie pojawia się przez zagrywanie kart. Karta wymaga odpowiedniego zestawu symboli w układzie. Jeśli jednego brakuje, można odrzucić kartę z ręki zawierającą ten symbol. Wyższe formy życia wymagają niższych. Zwierzę potrzebuje więc rośliny, a roślina bakterii. Powstaje logiczny łańcuch pokarmowy, który dobrze wspiera temat.

Biomy wzmacniają wybrane pola. Po zgromadzeniu wymaganej liczby form życia biom odwraca się na stronę zrealizowaną. Daje wtedy mocniejszy bonus i punkty.

Entropia jako waluta

Gry rządzą trzy zasoby: materia, energia i entropia. Ta ostatnia jest najbardziej wszechstronna. Można ją wymieniać na materię lub energię w stosunku dwa do jednego. Służy też do aktywacji gwiazd, czyli do napędzania silnika.

Akcja aktywacji pozwala wydać entropię na uruchomienie zdolności posiadanych gwiazd. Tor Generators obniża koszt tych aktywacji. Awans na torze zwiększa też liczbę gwiazd aktywowanych jednocześnie. W drugiej połowie partii dobrze zbudowany silnik działa niemal za darmo. Jedna akcja uruchamia wtedy łańcuch bonusów. Tury stają się długie, ale bardzo satysfakcjonujące.





Koniec gry i punktacja

Gra nie ma stałej liczby rund. Koniec wyzwalają gracze, gdy zrealizowane zostaną dwa dowolne cele. Mogą to być końce torów Celów Głównych albo duże kafelki Celów Form Życia, przyznawane za dużą liczbę organizmów danego typu. Po spełnieniu warunku dokończa się bieżącą rundę i rozgrywa jeszcze jedną pełną. Nie ma więc nagłej śmierci. Każdy zyskuje czas na domknięcie planu.

Punkty pochodzą z kilku źródeł, a mnożniki są kluczowe. Tor celu ma znaczenie tylko w połączeniu z tym, co gracz zbudował na planszy. Dlatego strategię trzeba wybrać wcześniej i konsekwentnie ją realizować. Przypadkowe rozwijanie wszystkiego po trochu zwykle kończy się słabym wynikiem.

Dla kogo?

Entropia trafi do miłośników ciężkich euro, którzy lubią rozbudowane silniki i efektowne kombosy. Pokochają ją gracze cenieni za cierpliwość i planowanie, którzy wolą budować własny system niż atakować przeciwnika.

Odradzić ją należy początkującym, graczom rodzinnym i osobom szukającym lekkiej rozrywki na jeden wieczór. Nie jest to tytuł do szybkiego wprowadzenia nowych osób przy stole.



Werdykt

Entropia to solidne, głębokie i satysfakcjonujące euro. Tor z ruchem o jedno do trzech pól jest prosty w założeniu, a bogaty w konsekwencje. Pętla znaczników Tworzenia dodaje warstwę planowania, a tor Generatora nagradza cierpliwość w budowie silnika. Koniec gry sterowany przez graczy i dodatkowa runda finałowa to rozwiązania eleganckie i sprawiedliwe. Cena za tę jakość jest wyraźna. Wymaga ona czasu, miejsca i zaangażowania. Tam, gdzie te warunki są spełnione, Entropia potrafi dostarczyć wyjątkowo satysfakcjonujących wrażeń. Dla weteranów gatunku to pozycja obowiązkowa.

Dziękujemy Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



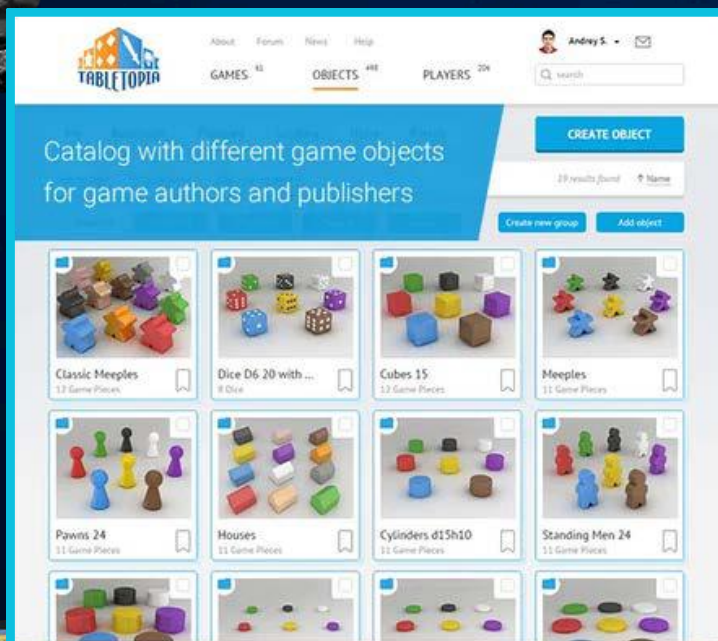
GRAJ TESTUJ TWÓRZ

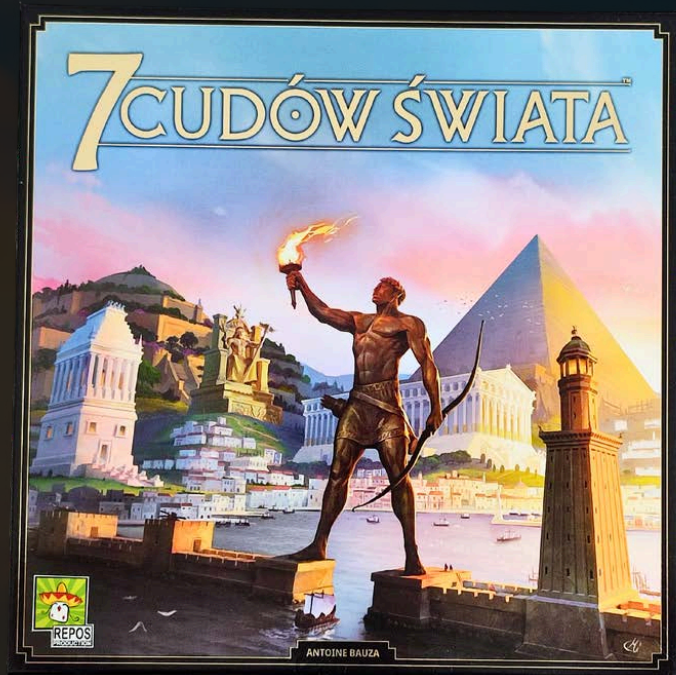
**SETKI GIER
PLANSZOWYCH
DOSTĘPNYCH OD RĘKI**

**Bez instalacji, bez AI
narzucającego zasady – grasz
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.**





Siedem miast, jeden cel

O co w tej grze chodzi? Każdy gracz kieruje jednym z siedmiu wielkich miast starożytności i przez trzy epoki buduje jego potęgę – naukową, handlową, militarną i architektoniczną. Nie ma tu przygody w klasycznym sensie. Jest za to poczucie, że każda decyzja ma wagę, mimo że podejmuje się ją w kilka sekund. Rozgrywka toczy się w trzech epokach, a każda z nich to sześć tur. Na starcie każdej epoki gracze dostają po siedem kart, z których wybierają jedną, a resztę przekazują sąsiadowi – w lewo, potem w prawo, znów w lewo. Z wybraną kartą można zrobić trzy rzeczy: wznieść budowlę, wsunąć ją pod planszę Cudu jako kolejny etap jego budowy, albo odrzucić za trzy monety. Tyle. Cała reszta to konsekwencje tych wyborów.

PRAWDZIWIE CUDOWNA GRA

7 Cudów Świata to tytuł, który zrewolucjonizował mechanikę draftu kart i do dziś jest wskazywany jako obowiązkowa pozycja na półce każdego planszówkowicza. Gra Antoine'a Bauzy sprzedała się w ponad milionie egzemplarzy, a jej druga edycja zmienia na plus niuanse oryginału. Kontynuacja naszego cyklu DOBRE NA START to dobra okazja, by sprawdzić, czy klasyk sprzed lat wciąż trzyma poziom i czy w 2026 roku, przy zalewie nowości, gra sprzed półtorej dekady wciąż broni się sama?



Warto pamiętać, że podstawowa wersja gry wymaga minimum trzech graczy – dla dwóch osób Rebel oferuje osobny tytuł, 7 Wonders Duel, zaprojektowany od zera pod ten skład. Dostępna w sprzedaży jest seria dodatków która dorzuca nowe mechaniki i sprawia, że gra nie będzie się nudzić nawet po setnej partii.





Turówka bez zastoju

Największym osiągnięciem projektowym gry jest to, że eliminuje ona coś, co w wielu grach bywa prawdziwą złą – przestój. Wszyscy gracze wybierają i zagrywają karty jednocześnie, więc partia trwa około 30 minut niezależnie od tego, czy przy stole siedzi trzech, czy siedmiu graczy. To rzadkość i chyba właśnie ten element najbardziej odróżnia 7 Cudów Świata od konkurencji. Nikt nie siedzi beczynnie, czekając, aż inni skończą się zastanawiać.

Interakcja też jest przemyślana inaczej. Gracz nie handluje ani nie walczy z całym stołem, tylko z dwójkiem bezpośrednich sąsiadów. Brakuje surowca? Można go kupić za dwie monety, a sąsiad nie ma prawa odmówić i nic przy tym nie traci. Na koniec każdej epoki dochodzi też do starcia militarnego – porównuje się liczbę tarcz z sąsiadami z lewej i prawej, a zwycięzca zgarnia punkty (odpowiednio +1, +3 i +5 w kolejnych epokach), przegrany traci jeden. To konflikt bez przemocy w sensie mechanicznym – nikt nie traci wybudowanych kart, najwyżej kilka punktów na koniec.



Drogi do zwycięstwa

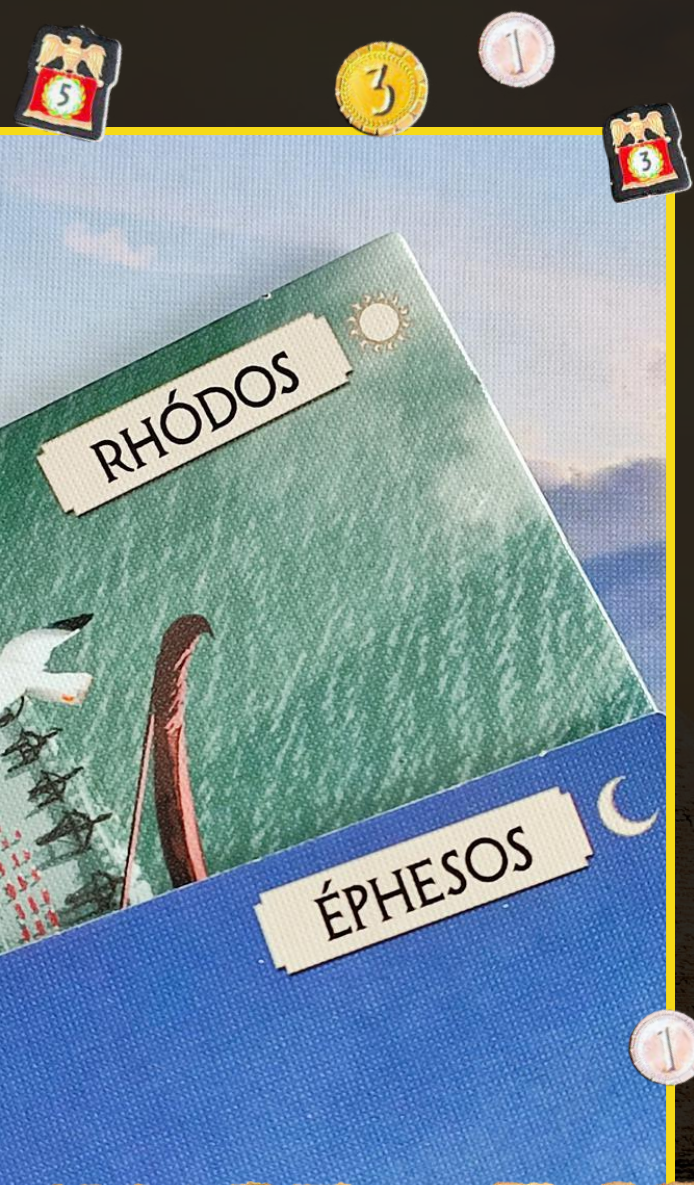
To, co trzyma przy stole najdłużej, to liczba sposobów na zdobywanie punktów. Karty podzielone są na siedem kolorów i każdy z nich to osobna strategia. Brązowe i szare dają surowce, niebieskie to czyste punkty cywilne, żółte napędzają handel, czerwone budują siłę militarną, fioletowe gildie pojawiają się dopiero w trzeciej epoce i punktuja za rozwój sąsiadów. Najciekawsze są jednak zielone karty naukowe – punktuja wykładniczo za komplety identycznych symboli i dorzucają siedem punktów bonusu za zestaw trzech różnych ikon. To właśnie ta karta w grze najbardziej nagradza planowanie z wyprzedzeniem, bo jeden dobry ciąg naukowy potrafi zdecydować o zwycięstwie.

Do tego dochodzi system łańcuchów – część budowli ma w rogu symbol, który pozwala wznieść ich bardziej zaawansowany odpowiednik w kolejnej epoce zupełnie za darmo. To subtelny, ale skuteczny sposób na nagradzanie graczy myślących kilka ruchów naprzód, a nie tylko reagujących na to, co akurat trzymają w ręku.



Nowa odsłona starego mistrza

Druga edycja nie zmienia rdzenia gry – i dobrze, bo po co naprawiać coś, co działa. Zmieniło się za to wykonanie. Nowe ilustracje Cudów, złote zdobienia na kartach i pudełku, a przede wszystkim przemyślana ikonografia. Każdy kolor kart dostał teraz dodatkowo unikalny symbol – to realne ułatwienie dla osób z zaburzeniami rozpoznawania barw. Dołączono też czytelne karty pomocy tłumaczące znaczenie poszczególnych ikon, a plansze Cudów są większe i mają dwie strony – dzienną, prostszą, oraz nocną, z bardziej wymagającymi kosztami budowy. Nowicjuszm zaleca się start od strony dziennej, co jest sensownym rozwiązaniem, bo pozwala złapać rytm gry, zanim rzuci się ich na głęboką wodę.



Dla kogo ta gra

7 Cudów Świata to świetny przykład tytułu, który wprowadza w świat nowoczesnych planszówek bez przytłaczania regułami. Zasady tłumaczy się w kilka minut, a jedyną realną przeszkodą na starcie jest ikonografia – nowi gracze przez pierwszą partię często zerkają w ściągawkę, zanim zapamiętają, co oznaczają poszczególne symbole. W drugiej połowie pierwszej rozgrywki ten problem zwykle znika sam.

Nie znaczy to jednak, że gra jest płytka. Wielość dróg do zwycięstwa – można stawiać na naukę, militarystykę, handel, czyste punkty cywilne albo mix wszystkiego naraz – sprawia, że doświadczeni gracze wciąż znajdują tu pole do optymalizacji. To rzadka kombinacja: prostota na wejściu i głębia, która nie znudzi się po dziesięciu partiach.

Podsumowanie

7 Cudów Świata broni się dziś równie dobrze jak w 2010 roku, i to mimo naprawdę dużej konkurencji, jaka od tego czasu pojawiła się na rynku gier karcianych. Błyskawiczne tempo, brak przestojów niezależnie od liczby graczy oraz duża liczba dróg do zwycięstwa to fundamenty, które się nie zestarzały. Druga edycja niczego nie psuje, a wprowadzone usprawnienia to zmiany na plus. Jeśli ktoś szuka gry, która wprowadzi znajomych w świat planszówek bez traumatyzujących im pierwszego wieczoru instrukcją na pięćdziesiąt stron, trudno wskazać dziś tytuł lepszy od tego klasyka.

Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.





DOŁĄCZ DO
**NAJWIĘKSZEGO
STOŁU**

GIER PLANSZOWYCH
NA ŚWIECIE!

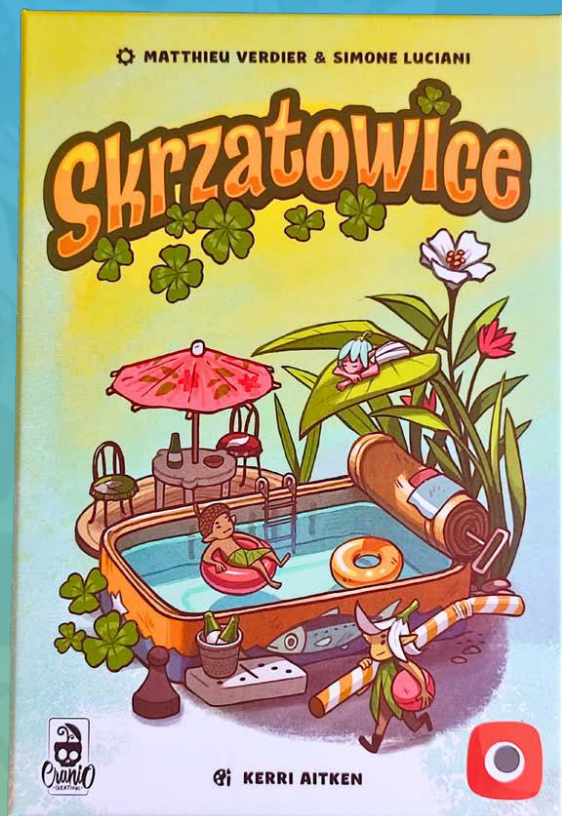


NAJLEPSZE GRY
WSZECH CZASÓW PRZYSTOSOWANE
DO GRY **ONLINE**

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



**boardgame
arena**



KARTY I SKRZATY

Skrzatowice to gra, po którą sięgacie, myśląc, że czeka was lekka, rodzinna karcianka na pół godziny. Po dwóch rozgrywkach zaczynacie liczyć symbole Kokard na 4 ruchy do przodu. Pod bajkową, przemiłą oprawą kryje się bowiem zaskakująco soczysta gra taktyczna. Polskim wydawcą tytułu jest Portal Games, a za grę odpowiadają Simone Luciani, znany między innymi z Grand Austria Hotel i Tzolkin, oraz Matthieu Verdier, twórca Federation.

Miasteczko z puszek po sardynkach

Fabularnie nie ma tu wiele do opowiadania – budujemy osiedle dla miniaturowych Skrzatów, które zamieszkują przetworzone przedmioty codziennego użytku. Konsola do gier kryje w sobie salę bilardową, puszka po sardynkach zamienia się w basen, a apteczka staje się szpitalem. Pomysłów na kolejne budynki jest mnóstwo, a każda z 61 kart w talii Miasta ma własną, dopracowaną grafikę. Do tego dochodzą drewniane pionki Skrzatów w kilku różnych kształtach, które fizycznie osadzacie na swoich budynkach. Kto szuka eleganckiej gry taktycznej z uroczą oprawą, trafił idealnie.



Bicie kart, które nie znikają

Rdzeń rozgrywki opiera się na mechanice zbierania lew, znanej z klasycznych gier w karty. W każdej z ośmiu rund gracze zagrywają po jednej karcie z ręki – o wartości od 1 do 20 w jednym z trzech kolorów, albo specjalną kartę o wartości 21. Aktualnie odsłonięta karta Nagród wyznacza kolor atutowy danej rundy. Gracz z najsilniejszą kartą w tym kolorze wygrywa lewę i zgarnia cenną premię, zwykle w postaci pionków Skrzatów lub bezpośrednich punktów. W klasycznym biciu zagrane karty odkłada się na bok i o nich zapomina. W Skrzatowicach wygrana czy przegrana karta trafia na stałe przed gracza i staje się budynkiem w jego miasteczku. Zamiast odrzucać karty, budujecie z nich tableau.

Drugim kluczowym elementem jest sposób dobierania nowych kart z rynku centralnego. Po rozstrzygnięciu lewy gracze wybierają kolejne karty w kolejności odwrotnej do rankingu rundy. Ten, kto przegrał walkę o pierwsze miejsce, wybiera z rynku jako pierwszy. Rodzi to nieustanny dylemat: czy warto wygrać lewę i zgarnąć natychmiastową nagrodę, czy może lepiej celowo ją przegrać, żeby jako pierwszy sięgnąć po idealną kartę do swojego silniczka?



Budynek bez mieszkańców

Sam fakt wybudowania karty w miasteczku nic jeszcze nie znaczy. Większość budynków przynosi punkty dopiero wtedy, gdy zostanie w pełni obsadzona pionkami Skrzatów – w zależności od karty potrzeba od jednego do pięciu mieszkańców. Jeśli zabraknie choćby jednego pionka, budynek na koniec gry daje zero punktów. Żadnej taryfy ulgowej, żadnego częściowego wynagrodzenia za dobre chęci.

To zmusza do ciągłego balansowania między stawianiem dochodowych budynków a realną możliwością ich zasiedlenia. Skrzatów zdobywa się głównie z kart Nagród za wygrane lewy, rzadziej z efektów natychmiastowych na kartach. Zbyt agresywna rozbudowa miasteczka bez zaplecza w postaci mieszkańców kończy się frustrującym widokiem pustych budynków podczas finałowego liczenia punktów. To jeden z tych mechanizmów, które sprawiają, że rzeczywisty wynik graczy pozostaje ukryty niemal do samego końca partii.



Kokardy i symbole

Oprócz punktów z kart Nagród i aktywowanych budynków, w grze liczą się również symbole Kokardy, rozsiane po kartach i żetonach. Ich suma przekłada się na punkty według kaskadowej skali: jeden symbol to jeden punkt, dwa symbole to trzy punkty, a sześć lub więcej aż dwadzieścia jeden punktów. Brzmi kusząco i faktycznie potrafi zadecydować o zwycięstwie. Trzeba jednak uważać. Budowanie strategii wyłącznie wokół Kokard bywa zdradliwe, bo wymaga poświęcenia rozwoju reszty miasteczka na rzecz gromadzenia konkretnych symboli. W praktyce Kokardy sprawdzają się najlepiej jako dopełnienie dobrze poukładanego silniczka, a nie jako jedyny cel rozgrywki. Ci, którzy postawią wszystko na jedną kartę, często zostają w tyle za graczami rozwijającymi się bardziej wszechstronnie.

Finałowa runda

Po ośmiu podstawowych rundach gra nie kończy się od razu. Następuje specjalne podsumowanie związane z kafelkiem Końca Gry. Gracze ujawniają karty w kolorze wskazanym na kafelku, które zachowali w ręce, i sumują ich wartości. Zwycięzca tego finałowego starcia zyskuje prawo dołożenia do swojego miasteczka dodatkowej, dziewiątej karty, co potrafi wyraźnie namieszać w ostatecznej punktacji. To sprytnie rozwiązanie, bo od pierwszej minuty gracze znają zarówno kolejność atutów w kolejnych rundach, jak i kolor decydujący o finałowym rankingu. Pozwala to na całkiem odległe planowanie – możecie świadomo zatrzymywać w ręce karty pod kątem finału, zamiast zagrywać wszystko od razu. Jednocześnie ta wiedza nie czyni gry przewidywalną, bo rynek kart i poczynania rywali potrafią skutecznie pokrzyżować najlepiej ułożone plany.





Jak liczba graczy zmienia doświadczenie

Skrzatowice wyraźnie różni się w zależności od liczby uczestników przy stole. W dwie osoby rozgrywka robi się bardzo bezpośrednia i przewidywalna – gracze często naprzemiennie wygrywają i przegrywają lewy, co odbiera nieco emocji. Przy pięciu graczach sytuacja się odwraca i partia nabiera sporego chaosu. Trudniej przewidzieć, która karta z rynku przetrwa do waszej kolejki, a planowanie długofalowej strategii staje się dużo trudniejsze.

Najlepiej gra sprawdza się w składzie trzy- lub czteroosobowym. Wtedy uzyskujemy idealny balans między przewidywalnością a rywalizacją o karty Nagród, a rynek centralny wciąż da się analizować bez wrażenia losowej loterii. Jeśli macie wybór, warto celować właśnie w taki skład.

Regrywalność bez powtarzalności

Mimo krótkiego czasu gry i niewielkiej liczby kart budowanych przez pojedynczego gracza – zaledwie osiem lub dziewięć – Skrzatowice oferuje zaskakująco dużą regrywalność. Każda partia korzysta tylko z części z osiemnastu dostępnych kart Nagród oraz jednego z dwóch kafelków Końca Gry, więc układ atutów zmienia się za każdym razem. Talia licząca 61 kart Miasta sprawia, że rzadko trafiają się identyczne kombinacje budynków w waszym miasteczku. Do tego dochodzi kilka niezależnych ścieżek punktowania – można stawiać na zestawy symboli, na Kokardy, na wysokie wartości kart albo na zróżnicowanie kolorów w miasteczku. Żadna z nich nie jest jednoznacznie najlepsza, co sprawia, że kolejne partie faktycznie różnią się od siebie, a nie tylko udają różnorodność.



Podsumowanie

Skrzatowice to gra, która łączy w sobie dwie rzeczy rzadko spotykane w takich proporcjach – przeuroczą, dopracowaną oprawę graficzną i twardą, taktyczną rozgrywkę spod znaku przeliczania kart. Trzydzieści minut partii brzmi jak chwila, ale w tym czasie trzeba podjąć naprawdę sporo decyzji. To tytuł idealny na szybką partię między cięższymi grami, ale też na wieczór, w którym chcecie pokazać komuś, że rodzinna z pozoru karcianka potrafi ugryźć mocniej, niż się wydaje na pierwszy rzut oka.

Dziękujemy Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Planowana data premiery: **13 listopada 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Nadszedł czas wojny

Władca Pierścieni: W kręgu wojny to strategiczna gra kościanna dla od 2 do 4 osób, w której ścierają się siły dobra i zła. Twoje wolne plemiona staną do walki z Cieniem gracza po lewej, a Twoje siły Cienia – z wolnymi plemionami gracza po prawej. Wynik walki przesądzi o losie drużyny i Jedyne Pierścienia.

Liczba graczy: 2-4

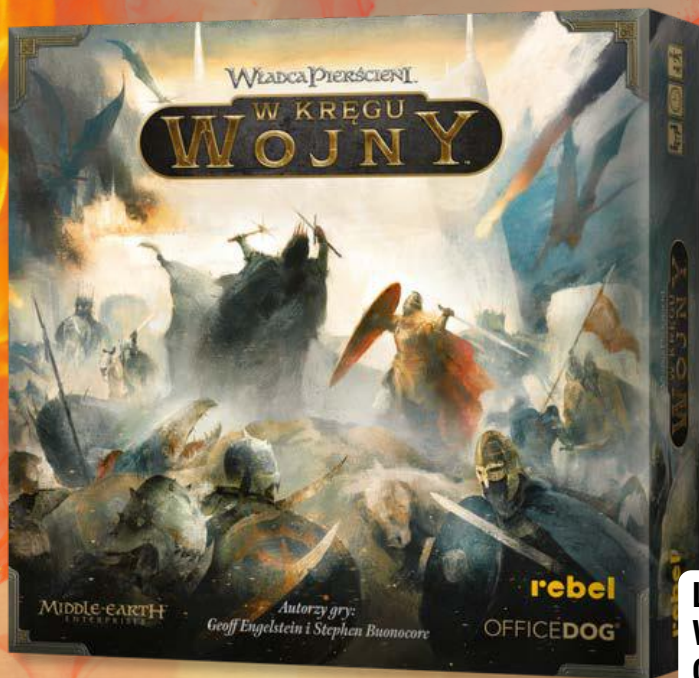
Wiek graczy: 14+

Czas gry: 60-90 minut

Kategoria: strategiczne

Mechanika: rzuty kośćmi,
papier i ołówek, walka

Wykorzystuj symbole na zmywalnej planszy uzyskane w rzucie nawet 8 wyjątkowymi kośćmi, aby przywoływać potężnych sojuszników wolnych plemion albo Cienia, takich jak Gandalf czy Wódz Nazgûłów, oraz rekrutować jednostki i zwiększać siłę swoich armii. Ostrożnie kieruj działaniami wolnych plemion i Cienia, zwracając przy tym baczna uwagę na strategię obu przeciwników. Przechytrz ich, doprowadzając do rozbitcia drużyny albo zniszczenia Jedyne Pierścienia, i zostań zwycięzcą w tej dynamicznej grze w świecie Śródziemia!



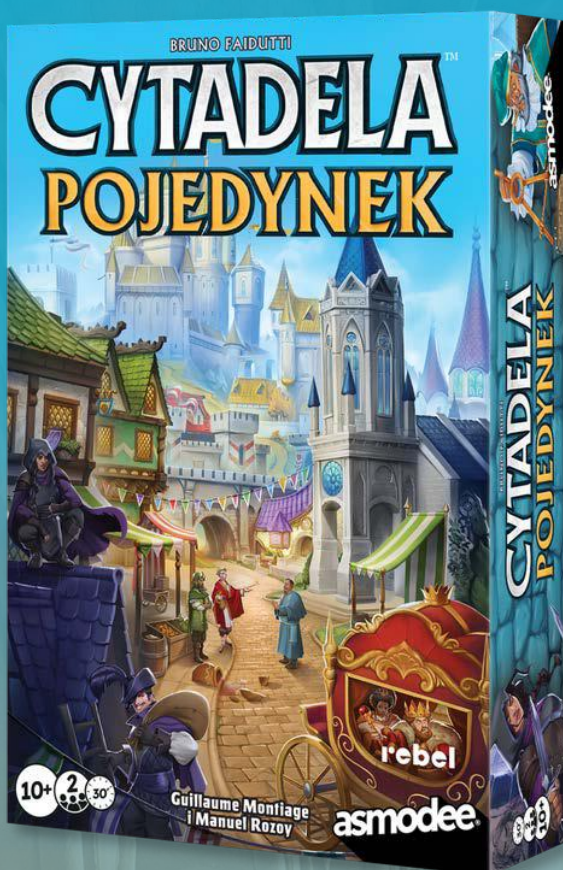
Planowana data premiery: **23 października 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Dwoje planistów, jedno miasto, odwieczna rywalizacja

Cytadela: Pojedynek to dwuosobowa wersja kultowej gry strategicznej, w której staramy się jak najbardziej wzbogacić na rozbudowie miasta. Jako dwoje miejskich planistów stajemy do pojedynku, w którym stawką jest przyszłość Cytadeli. Naszym celem jest przygotowanie planu rozbudowy, która przyniesie nam największe bogactwo, a zwycięzca zagwarantuje wieczną sławę.



Liczba graczy: 2
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: strategiczne
Mechanika: wybór karty, wymiana kart, budowa miast

Wznosicie imponujące budowle w zróżnicowanych dzielnicach: od gwarnych ośrodków handlowych po budzące trwogę wojskowe twierdze. Korzystajcie przy tym ze wsparcia wpływowych postaci, takich jak przebiegła Królowa, złowieszczą Zabójczyni czy bezwzględna Przywódczyni. Aby wygrać, przewidyjcie ruchy przeciwnika i działajcie bez zawahania. Gdy wzniesiony zostanie ostatni budynek, zwycięży planista, który zdobył najwięcej punktów.



Planowana data premiery: 11 listopada 2026

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Stwórz najbardziej szalony posiłek!

Bitwa na żarcie właśnie się rozpoczyna. Myślisz, że zdołasz ją wygrać? **Taco kontra Burrito** to strategiczna gra karciana, w której masz jeden cel: skomponować posiłek wart jak najwięcej punktów. Prościzna, co nie? Błąd! Twoi przeciwnicy mają dokładnie ten sam plan. Blokuj, podbieraj karty, walcz, wymieniaj się i szperaj, żeby przechrzcić przeciwników, zdobywając składniki potrzebne do zwycięstwa. Czeką Cię przepyszna zabawa - aż do ostatniego kęsa!



Liczba graczy: 2-5

Wiek graczy: 6+

Czas gry: 15 minut

Kategoria: rodzinne

Mechanika: zarządzanie ręką,
walka aktywowana kartami



Planowana data premiery: 22 października 2026

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Stwórz purrfekcyjną przestrzeń!

Wciel się w rolę posiadacza miauczącego czworonoga i pozwól, by Twoja przestrzeń krok po kroku przekształciła się w prawdziwy koci raj. Dodawaj udogodnienia takie jak legowiska, półki, pluszowe myszki i miski z przekąskami, aby spełnić marzenia Twojego zwierzaka o życiu pełnym wygód. Ale pamiętaj: prawdziwy luksus pojawia się tam, gdzie wypadasz lepiej na tle innych, rywalizujesz więc z nimi o to, kto stworzy najprzytulniejszą przestrzeń i czyj kot okaże największą aprobatę!

Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: rodzinne
Mechanika: zarządzanie ręką, budowanie wzorów, bonusy końca gry



Najszczęśliwszy kot na świecie to rywalizacyjna gra kafelkowa o prostych zasadach i satysfakcjonujących mechanizmach. Podczas rozgrywki będziemy umieszczać w swoich mieszkaniach fotele, półki, nakręcane myszki i miski z jedzeniem w jednym, prostym celu: by uszczęśliwić swojego kota. Haczyk polega na tym, że pozostali gracze robią dokładnie to samo dla swoich pupili, a nasz zwierzak nie chce być po prostu szczęśliwy – chce być najszczęśliwszym kotem na świecie!

Planowana data premiery: **9 października 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Wybierzesz ścieżkę szlachetnego bohatera czy przebiegłego oszusta?

Gdy nadeszła równonoc, w sercu Zielonej Doliny zgromadziły się tłumy, które na własne oczy chciały ujrzeć Próbę Lasu. Podczas corocznego rytuału wyłaniano spośród najdzielniejszych śmiaków nowego Leśnego Strażnika, walczącego z czającym się w mroku złem. Najdzielniejsze stworzenia wkraczały w mroczne zarośla Prastarego Lasu, gdzie ich pomysłowość i instynkt przetrwania były wystawiane na próbę.

Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 10+

Czas gry: 60-120 minut

Kategoria: strategiczna

Mechanika: ruch z punktu
do punktu, wybór karty,
walka aktywowana
kartami

Leśna Straż to strategiczna gra, w której wcielamy się w odważnych śmiaków, rywalizujących o zaszczytny tytuł Leśnego Strażnika Zielonej Doliny. Podczas Próby napotkamy rozmaitych mieszkańców Prastarego Lasu, odkryjemy jego najskrytsze zakątki i będziemy podejmować decyzje, które wpłyną nie tylko na nas, ale też na wszystkich wokół. Mówi się, że las zmienia śmiaków, wpływa na ich moralność i hartuje ducha... Kim stanie się Twoja postać pod koniec tej opowieści?



Planowana data premiery: **14 października 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Gra o władzę

Umarł król, niech żyje król... Jednak jeśli nie zostawi po sobie prawowitego potomka, tron zajmie ktoś zupełnie inny! Gdy królestwo pogrąży się w niepewności, rody z sąsiednich krain walczą o wpływy w trzech kluczowych obszarach stolicy: Zamku, Mieście oraz Porcie. Czy to Twój herb zawiśnie nad tronem?



Liczba graczy: 3-5
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 20 minut
Kategoria: strategiczna
Mechanika: wybór karty, zarządzanie ręką

Herby to strategiczna gra karciana, w której wcielamy się w przywódców znamienitych rodów. Podczas zabawy musimy mądrze wybierać swoich reprezentantów, a następnie wysyłać ich do kluczowych obszarów tak, by zyskali jak największe wpływy i skutecznie pokrzyżowali szyki przeciwnikom. Każdy z wysłanników ma własny efekt działający od razu lub pod koniec rundy. Kluczem do zwycięstwa będzie zebranie jak największej liczby monet – na tronie zasiądzie bowiem głowa najzamożniejszego rodu.



SAVANA

rebel

Planowana data premiery: **16 października 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Kierunek: Księżyc!

Miasta na Księżycu – największe osiągnięcie ludzkości. W końcu oderwaliśmy stopy od Ziemi i ruszamy na Srebrny Glob, pierwszy przystanek do gwiazd. Nasze rakiety pełne są zapasów i kolonistów. Nasze roboty – zaprogramowane i gotowe do działań. Wszystko zostało skrupulatnie przemyślane i przygotowane. Szansa na niepowodzenie jest zerowa.

Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 45 minut
Kategoria: strategiczna
Mechanika: rozwijanie silnika, zarządzanie zasobami, zarządzanie ręką



Kolonія księżycowa: Krwawa jątka to strategiczna gra planszowa, w której klasyczna mechanika budowania silniczka zderza się z jego spektakularną awarią. Gracze tworzą wspólny stos, który przyniesie im wiele korzyści, pozwoli rozbudować ich kolonie, ale doprowadzi też do licznych katastrof i strat w ludziach. Gra trwa do momentu, w którym jedna z kolonii doszczętnie opustoszeje albo graczom uda się przekopać na samo dno stosu wydarzeń. Zwycięży osoba z największą liczbą ocalałych!

Planowana data premiery: **30 października 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel



Sprawdź co kryją ciemne korytarze

Gdy tylko dotknęliście złota, ziemia zaczęła gwałtownie drżeć. Jaskinia powoli się zapada. Możecie zrobić tylko jedno – znaleźć wyjście, i to szybko! Zaczyna do Was jednak docierać, że nie wszystkim w drużynie można ufać. Niektóre krasnoludy mogą pracować dla wrogiego klanu. Ratujcie złoto! Wam należy się bardziej niż im!

Sabotażysta: Mroczna jaskinia to alternatywna wersja karcianej gry blefu, w której wcielamy się w krasnoludzkich górników poszukujących bryłek złota w głębokich tunelach. Podczas zabawy reprezentujemy przedstawicieli dwóch klanów, jednak niektórzy potajemnie pracują dla wroga. W atmosferze daleko idącej podejrzliwości karta po karcie będziemy wspólnie tworzyć prowadzące przez jaskinię korytarze w poszukiwaniu wyjścia zanim poziom wody niebezpiecznie się podniesie. Na koniec liczy się tylko jedno: który klan zdoła wynieść z jaskini więcej złota.

Liczba graczy: 2-8
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 45 minut
Kategoria: rodzinna
Mechanika: blef, wybór karty, budowanie tras

Znajdźcie drogę



Ruszajcie krasnoludami



Dotrzyjcie do wyjścia



Planowana data premiery: **6 listopada 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Przyjemność czerpana z cudzego nieszczęścia

Witajcie w zamku Schadenfreude, gdzie ambicja to krwawy sport!
Jako przebiegli dworzanie walczący o wpływy będziecie zjednywać sobie skorumpowanych członków zamkowej służby: kucharza, strażniczkę, kultystkę, błazna i kata – aby „pomogli” Waszym rywalom niespodziewanie stracić grunt pod nogami.

Liczba graczy: 3-5
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 20 minut
Kategoria: rodzinna
Mechanika: zbieranie lew, zarządzanie ręką, wybór karty

Schadenfreude to gra karciana oparta na zbieraniu lew, w której sukces przeciwników jest Twoją największą radością, ponieważ im więcej punktów zdobędą, tym bliżej im do zagłady! Zgromadź dokładnie te karty, których potrzebujesz, by wspiąć się na szczyt, a zagrywaj te, które doprowadzą przeciwników do zguby. W tym zamku rozkosznego nieszczęścia prawdziwym wygranym jest ten, kto jedynie otarł się o zwycięstwo i nie spadł w przepaść.



Planowana data premiery: **22 października 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

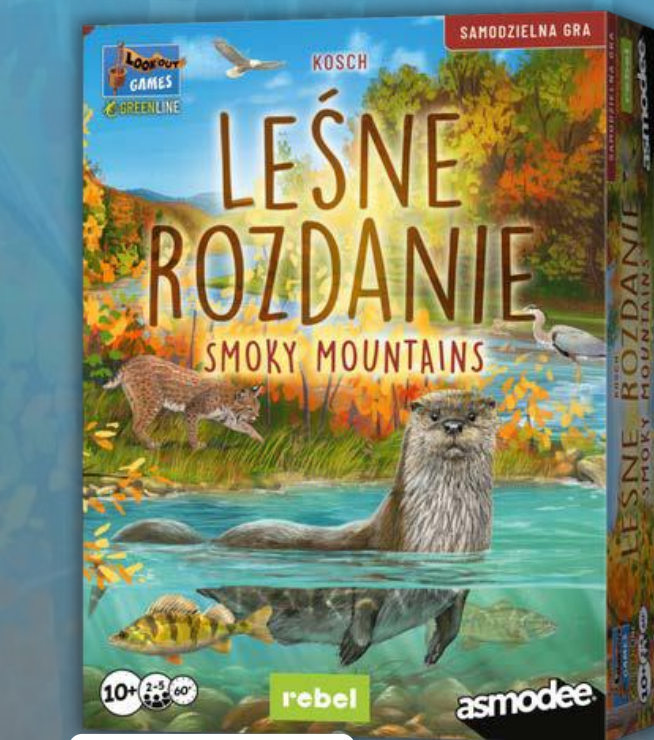
rebel

Nowa taktyczna gra dla wielbicieli natury

W Great Smoky Mountains strumienie przecinają bujne lasy, tworząc zróżnicowane środowisko dla roślin i zwierząt. Po niebie szybują majestatyczne orły bieliki, zwinne wiewiórki szare przeskakują z gałęzi na gałąź, a wzdłuż brzegów rzeki, w której pstrągi źródlane dryfują leniwie z prądem, wędrują niedźwiedzie czarne.

Leśne rozdanie: Smoky Mountains to zupełnie nowa, całkowicie samodzielna wersja strategicznej gry karcianej o prostych zasadach i wielu możliwościach. Tym razem naszym celem jest stworzenie ekologicznie zrównoważonego środowiska na wschodzie Stanów Zjednoczonych. Zagrywanie kart drzew i rzek pozwoli nam stworzyć bazę, którą następnie zasiedli unikalna fauna i flora. Punkty zdobędziemy, uwzględniając preferencje mieszkańców: część zwierząt woli towarzystwo swojego własnego gatunku, podczas gdy inne wolą żyć samotnie lub w określonym siedlisku.

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

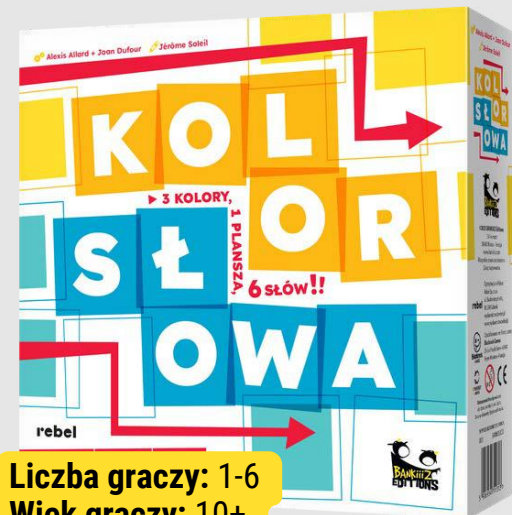


Planowana data premiery: **23 września 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Wymyślenie 6 słów przez 6 rund to łatwizna! Ale co, jeśli trzeba dopasowywać je do siebie na planszy w taki sposób, by zdobyć więcej punktów niż przeciwnicy?



Liczba graczy: 1-6
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 20 minut
Kategoria: rodzinne, imprezowe
Mechanika: wymyślanie słów, papier i ołówek, gra czasu rzeczywistego



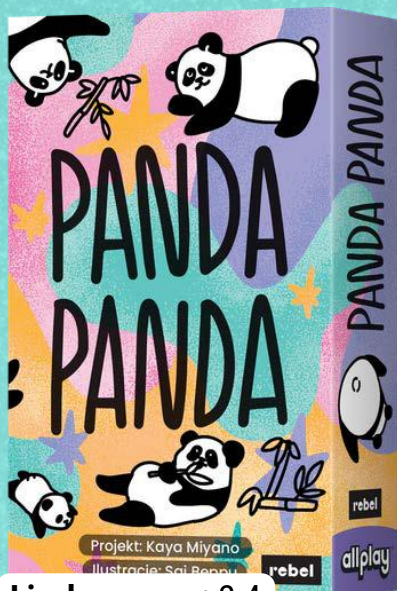
W grze **Kolor słowa** staramy się wymyślać hasła, które zawierają jak najwięcej wylosowanych liter. I dopasować litery kolorami do odpowiednich pól na planszy. A przy tym zadbać, by zapisać je w odpowiedni sposób, lub dopasować do wskazanej kategorii...Do dyspozycji mamy 2 rodzaje plansz, a najdłuższe słowo niekoniecznie zapewni najwięcej punktów! Aby wygrać, będziemy musieli wykazać się nie lada sprytem i umiejętnościami językowymi.



Planowana data premiery: **14 października 2026**

rebel

Pandastyczna gra karciana

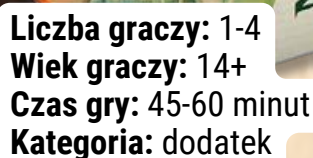


Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 6+
Czas gry: 15 minut
Kategoria: rodzinne
Mechanika: zbieranie zestawów, zarządzanie ręką



Dobieraj, odrzucaj i przekazuj karty, by zebrać zwycięski układ na ręce, zanim zrobią to inni! W grze **Panda Panda** w każdej turze podejmujemy pozornie prostą decyzję: możemy dobrać lub odrzucić kartę. Wszystko po to, by zebrać odpowiedni zestaw. Ale uwaga, cel zmienia się wraz z liczbą posiadanych przez nas kart! Musimy więc rozważyć każde powiększenie puli, a przy tym zwracać uwagę na to, jakie karty odrzucamy, by nie pomóc zbyt wiele naszemu przeciwnikom.





Nowe Udręki (12 kolumn/kart): życie artysty pełne jest niespodzianek. Przygotuj się na nowe, wymagające wyzwania, takie jak karta „Atak paniki” i inne.

Ulice Paryża ożywają! Wydarzenia wstrząsną Twoją codziennością, przynosząc zarówno nowe szanse, jak i wyzwania. Co więcej, pojawiły się nowe Muzy i Udręki, dodając świeżych barw każdej rozgrywce w Bohema. Jakie historie będziesz opowiadać w artystycznych kawiarniach Montmartre?



FOTO @sklep Portal Games



Planowana data premiery: **JUŻ DOSTĘPNE**

**PORTAL
GAMES.**

PREMIERA



Liczba graczy: 2-8
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 15-40 minut
Kategoria: lekkie

Co wyróżnia „Czółko: Chmurka i Burza”?

- Wymarzony tytuł dla dzieci (także do samodzielnej gry): Na kartach znajdziesz zarówno tekst jak i urocze, chmurkoburzowe obrazki do zgadywania, tak by nawet bardzo mali gracze mogli grać zarówno ze starszymi, jak i samodzielnie.
- 165 dwustronnych kart z hasłami: karty podzielone są na 6 kategorii: domowe sprawy, emocje i czynności, przyroda i wakacje, smaki i kolory, szkoła i styl, zabawa i przygody.
- Unikalne tryby rozgrywki: Gra oferuje zakrecone, dedykowane tryby zabawy, takie jak Spokojna Burza, Leniwa Chmurka, Nieśmiała Burza, Śpiewająca Chmurka, Energiczna Chmurka czy Na Jednej Łapce.
- Aplikacja mobilna wspierająca rozgrywkę: Do odmierzenia czasu gracze mogą użyć darmowej aplikacji Czółko (dostępnej na systemy Android oraz iOS) lub standardowego stopera.

Idealny przepis na udane popołudnie po szkole, urodzinowe przyjęcie, rodzinny piknik czy spotkanie z przyjaciółmi!

Nowa wersja Czółka, stworzona specjalnie z myślą o najmłodszych graczach

Świetna wiadomość dla wszystkich fanów rodzinnych rozgrywek, czy psieków znanych z bestsellerowej serii Chmurka i Burza! „Czółko: Chmurka i Burza” to specjalna edycja kultowego Czółka, stworzona z myślą o najmłodszych graczach.



FOTO @Boardgame Pictures



Planowana data premiery: **listopad 2026**

**PORTAL
GAMES.**

PRZEDSPRZEDAŻ



Liczba graczy: 2
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 30 minut
Autor: Eryk Nowak

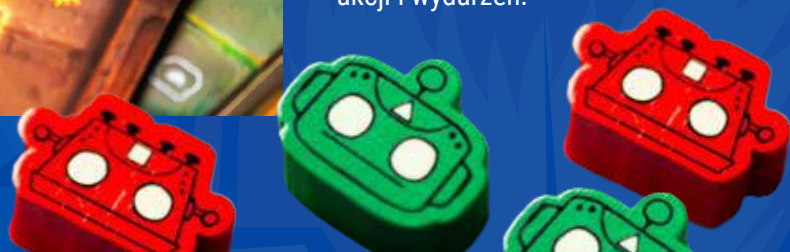
Ratuj Robota to planszówka dla 2 graczy, którzy wcielają się w roboty próbujące wydostać się z labiryntu pełnego niebezpieczeństw, przy całkowitym zakazie komunikacji werbalnej - każda runda wymaga jednoczesnego, sekretne go wybierania akcji i przewidywania ruchów partnera.

Ratuj Robota, tylko ciiiiii...

Ruszyła przedsprzedaż Ratuj Robota - najnowszej gry wydawnictwa Portal Games. Chcecie wyrwać się na wolność... a to wymaga współpracy - ale ciii, nie wolno wam przy tym pisać ani słowa!



Gra oferuje pięć odrębnych książek kampanii, każda z 6 scenariuszami i własnym motywem - od ucieczki przed niszczarkami zabawek, przez laboratorium ze śmiertelnymi laserami, aż po toksyczną linię produkcyjną. W trakcie rozgrywki gracze zdobywają moduły, zdolności i stałe ulepszenia przenoszące się na kolejne sesje, a misje trwające około 30 minut zapewniają szybkie, ale intensywne sesje. W pudełku znajdują się m.in. drewniane pionki robotów, suchocięralne plansze graczy, 5 książek kampanii oraz zestaw kart akcji i wydarzeń.



Planowana data premiery: **październik 2026**

**PORTAL
GAMES.**

PRZEDSPRZEDAŻ

Przeszłości i Przyszłości - pierwszego dodatku do gry Era Innowacji.

Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 40-200 minut
Kategoria: lekkie



Przeszłość i Przyszłość, pierwszy dodatek do Ery Innowacji, otwiera przed graczami zupełnie nowy wymiar rozgrywki – podróże w czasie. Wysyłaj Podróżników w Czasie, by wrócili jako potężni Uczniowie, albo cofaj się do już wykonanych Akcji i odblokowuj je żetonem Łamania Blokady, zyskując dodatkowy ruch w tej samej Rundzie. Żetony Wizji Czasu pozwolą ci zabudowywać hekсы terenu w zupełnie nowy sposób, zmieniając twoje podejście do rozwoju planszy Innowacji. Do gry dołącza sześć nowych frakcji – Magnaci, Wizjonerzy, Kolektywi, Kronikarze, Mechy i Strażnicy Rzeki – każda z własną strategią i charakterem. To wszystko wzbogacone o nowe żetony Innowacji, Pałaców, Premii Rundy, akcji Księgi, Kompetencji oraz Miasta – przygotuj się na grę, w której przeszłość i przyszłość splatają się w twoich rękach.



Jeszcze więcej regrywalności w świecie *Too Many Bones*

Premiera dwóch
nowych dodatków!



Too Many Bones: Gasket

Zbudowany jako osobisty strażnik Mirawett w pobliżu Wyrwy na południu Daelore, ten napędzany wodą hydromech jest potężnym sprzymierzeńcem Gearloków. Zarządzaj poziomem wody Gasketa, aby przeprowadzać ataki przez całą bitwę, albo wykorzystaj cały jej zapas naraz, aby odpalić niepowstrzymaną salwę. Wejdź w tryb Zakłócenia, by przestać i niszczyć Złolców według własnego uznania, albo sprawdź się w programowaniu, korzystając z Protokołów Gasketa.



Too Many Bones: 40 dni w Daelore

Chcesz jeszcze bardziej dopiec Złoczyńcom i Tyranom? Właśnie po to przygotowaliśmy 40 Dni w Daelore. Potraktuj to jak przedłużone wakacje w swojej ulubionej gearlockowej przygodzie. Z 40 nowymi Spotkaniami i 15 unikalnymi Złoczyńcami, będziesz się musieć napocić... O to chodzi: po prostu ładujemy cię w opał! Nowe historie, nowe wyzwania i nowe umiejętności Złolców, które zaskoczą cię w każdej turze. Rozszerzenie zostało zaprojektowane tak, by skłonić cię do myślenia, wywołać śmiech, a czasem nawet wystawić na próbę twoją zręczność. 40 Dni w Daelore to zestaw, który wprowadzi do Too Many Bones niemal nieograniczoną regrywalność.

FOTO @Boardgame Pictures



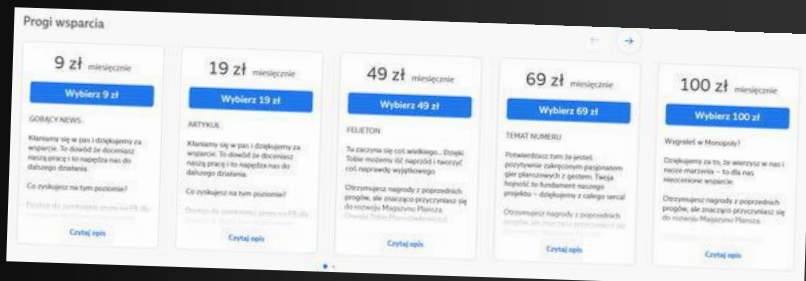
Wesprzyj nas na Patronite

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.
- Hobbystyczny 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