

M A G A Z Y N Plansza

WRZESIEŃ 2026

nr. 20



R E V E N A N T

TEMAT NUMERU

REVENANT

KOI • KARAK • COVENANT
WYPRAWA DO EL DORADO: GRA KOŚCIANA
POKÉMON BATTLE ACADEMY

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 obejmijemy 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





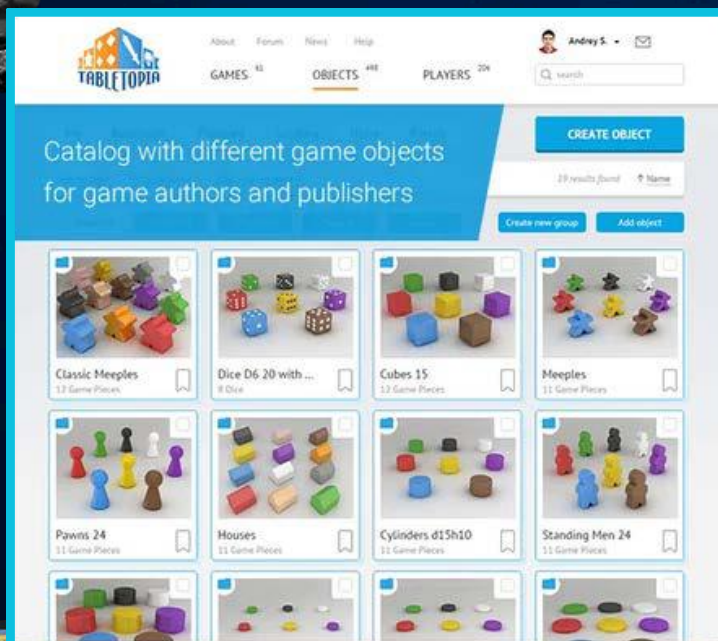
GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**SETKI GIER
PLANSZOWYCH
DOSTĘPNYCH OD RĘKI**

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





KOSMICZNA UCIECZKA

Revenant to gra, w której nie ma miejsca na przypadkowe ruchy, bo cała partia trwa zaledwie dwanaście akcji. Tytuł od Portal Games nawiązuje do Voidfall – ten sam ilustrator, Ian O'Toole, to samo uniwersum upadłego imperium Domineum i te same Wielkie Rody uciekające przed kosmiczną plagą. Revenant to samodzielny, znacznie bardziej skondensowany tytuł, w którym gracze nie budują cywilizacji od zera, tylko walczą o przetrwanie floty i własną pozycję polityczną w nowym świecie.

Koniec galaktyki, początek gry

Fabula jest prosta, ale skutecznie buduje napięcie. Z pustki między wymiarami wyłoniła się istota zwana Zrodzonym z Pustki, która pożarła znaną galaktykę. Ocalali admirałowie eskortują teraz Widmo – przebudowany okręt flagowy, który przechowuje całą wiedzę ludzkości – ku bezpiecznym sektorom. Gracze wcielają się w rywalizujących ze sobą dowódców floty, formalnie sprzymierzonych, w praktyce patrzących sobie na ręce.

To rozróżnienie ma znaczenie mechaniczne, nie tylko klimatyczne. Admirałowie muszą wspólnie bronić statków przed atakami Pustki, bo zniszczona flota to mniej pól akcji dla wszystkich. Jednocześnie każdy liczy punkty osobno, więc prawdziwym przeciwnikiem przy stole jest nie tylko obcy najęźdźca, ale i sąsiad z lewej.



Dwanaście akcji, które muszą wystarczyć

Rdzeń rozgrywki opiera się na bezwzględnie ciasnej ekonomii. Partia trwa cztery cykle, w każdym z nich gracz wykonuje trzy tury, dysponując tylko trzema członkami załogi – kapitanem i dwoma kadetami. W sumie to dwanaście głównych akcji na całą grę, więc żaden ruch nie może być przypadkowy.

Tura składa się z pięciu kroków: wysyłasz załoganta na pokład wybranego statku, zyskujesz wpływ w powiązanim z nim Rodzie, rozpatrujesz efekt tego statku, sprawdzasz, czy twoja Fregata nie zbiera po drodze Spaczenia, a na koniec wykonujesz jedną z pięciu akcji dodatkowych. To struktura znana z worker placement, ale okraszona mnóstwem wyjątków i synergii, które sprawiają, że optymalizacja pojedynczego ruchu potrafi zająć kilka dłuższych chwil.



Do tego dochodzi budowanie silniczka. Karty Operacji – podzielone na kadetów, fregaty i rozkazy – pozwalają rozwijać własną strategię w kilku kierunkach naraz: można stawiać na rangę kapitała, na ulepszanie kadetów, na modyfikację fregaty albo na zalewanie stołu jednorazowymi efektami. Żadna z tych ścieżek nie jest oczywistym zwycięzcą, co samo w sobie jest sporym osiągnięciem projektowym.



Gra o cudze statki

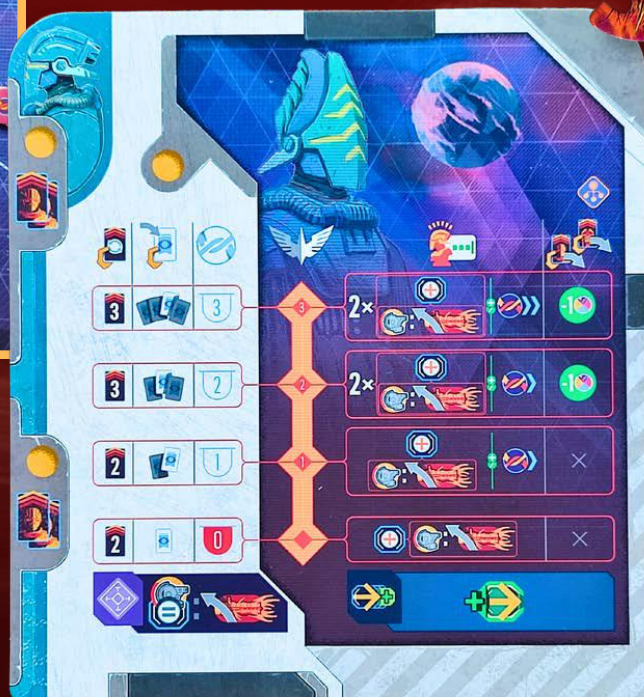
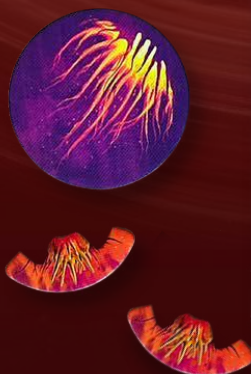
Ciekawym elementem Revenant jest sposób liczenia punktów. Prestiż zdobywa się głównie za wpływ w siedmiu Wielkich Rodach, a wynik mnoży się przez liczbę statków danego Rodu, które przetrwały do końca gry. To prosta zasada, ale generuje ogromne napięcie przy stole.

Kiedy Zrodzeni z Pustki atakują flotę, to gracz, którego Fregata znajduje się najbliżej zagrożonego sektora, decyduje, który statek przyjmie obrażenia. W praktyce oznacza to, że można świadomie skazać na zagładę okręt frakcji, w którą zainwestował rywal, i patrzeć, jak jego misternie budowany prestiż rozpływa się w drobny mak. Rzadko która gra euro pozwala na tak bezpośredni, mechanicznie uzasadniony sabotaż.

Dodatkowo gracze zbierają Ukryty Wpływ – karty, które ujawnia się dopiero na koniec rozgrywki. Do ostatniej chwili nikt nie wie do końca, kogo tak naprawdę wspieramy, co sprzyja bławonaniu i budowaniu fałszywego poczucia bezpieczeństwa u przeciwników.

Ikonomia, która wymaga cierpliwości

Tu jednak zaczynają się schody. Revenant niemal całkowicie rezygnuje z tekstu na rzecz języka symboli. Przez pierwsze kilka partii gracze będą regularnie zaglądać do glosariusza, by rozszyfrować, co dokładnie robi dana ikona. Gdy jednak system w końcu „kliknie”, gra zaczyna płynąć znacznie szybciej. Symbole na kartach i planszach pozwalają czytać stan rozgrywki bez zagłębiania się w ścianę tekstu, co jest w końcu jedną z obietnic dobrego euro.





Pożeracz stołów

Revenant to również jeden z tytułów, które okazały i rozlegle prezentują się na stole. Plansza główna, dwuczęściowa plansza sekwencji, plansza wpływów oraz rozbudowane strefy graczy potrafią zapełnić niemalże stół. Sięganie do odległych sektorów bywa utrudnione, a granie solo wcale nie zajmuje dużo mniej miejsca niż rozgrywka wieloosobowa. Do tego dochodzi przygotowanie gry, które w instrukcji rozpisano na aż 42 kroki.



Wykonanie

Pod względem samej jakości komponentów Revenant nie zawodzi. Plansze są dwuwarstwowe i mają precyzyjne wgłębienia, dzięki czemu żetony i figurki nie przesuwają się przy każdym potrąceniu stołu. Karty wydrukowano na grubym, matowym kartonie.



Nie dla przypadkowych graczy

Trzeba to powiedzieć wprost: to nie jest gra na jeden wieczór z przypadkową ekipą. Sam wybór pierwszego ruchu daje kilkadziesiąt możliwych kombinacji.

Doświadczeni gracze euro bez trudu wsiakną w środowisko ikon i będzie to istna kosmiczna uczta. Nauka zasad – nawet dla osób znających gatunek – zająć może solidne pół godziny, zanim ktokolwiek wykona pierwszy ruch. Revenant jest stworzony z myślą o graczach, którzy kochają ciasną ekonomię akcji, bezpośrednią interakcję i satysfakcję płynącą z perfekcyjnie rozegranej sekwencji ruchów.



Regrywalność bez dna

Gra oferuje ogromną głębię. Asymetryczne plansze kapitanów, losowo tasowana mapa planet, potężne talie kart ulepszeń, z których w jednej partii wykorzystamy zaledwie ułamek – wszystko to sprawia, że kolejne rozgrywki układają się zupełnie inaczej. Mechanika Skoku Nadprzestrzennego dodatkowo resetuje planszę i wrzuca graczy w nowe, niezbrane środowisko, co skutecznie odświeża każdą partię. W pudełku znalazły się też dwa moduły dodatkowe – Nauka i Wiara – z których zwłaszcza ten drugi, prostszy i mniej obciążający zasadami, śmiało można dorzucać do każdej rozgrywki.



Tryb solo jako niespodziewany bohater

Zaskoczeniem okazał się tryb jednoosobowy. Boty zwykle wymagają sporej administracji, tymczasem tutaj sterowanie przeciwnikiem sprowadza się do przesuwania licznika na kilku kartach. Bot najczęściej po prostu blokuje pola akcji, nie wykonując pełnych efektów, ale mimo to skutecznie symuluje obecność żywego rywala. Dla wielu osób to właśnie tryb solo może okazać się najbardziej satysfakcjonującym sposobem na poznanie tej gry.

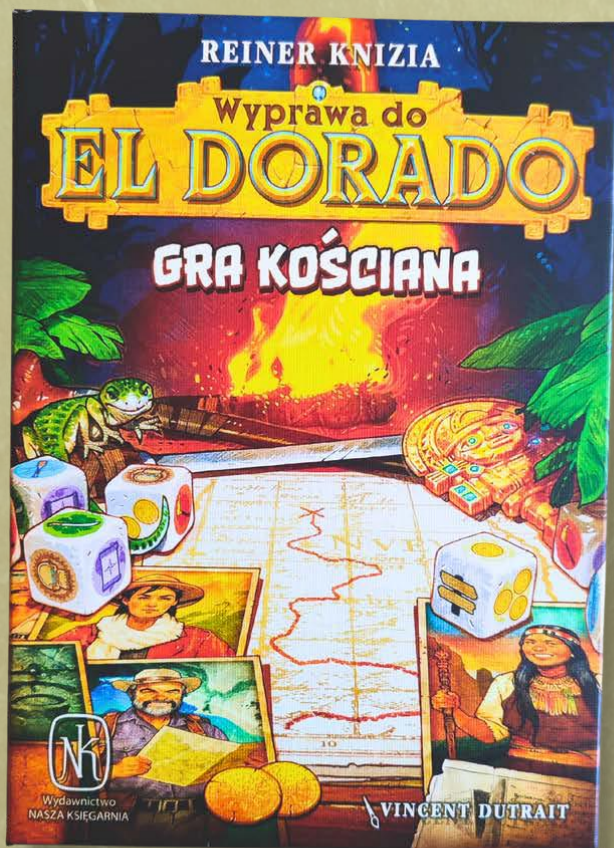


Werdykt

Revenant to tytuł wybitny, ale mocno wyspecjalizowany. Genialny mnożnik punktacji, bezpośrednia interakcja i mechanizm kontrolowanego sabotażu sprawiają, że rzadko która gra euro daje tyle emocji przy stole. Jeśli lubicie ciężkie, bezlitosne pozycje i macie ekipę gotową poświęcić kilka godzin na jedną partię, Revenant odwdzięczy się jedną z ciekawszych rozgrywek, jakie ostatnio trafiły na rynek. Zdecydowanie warto!



Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

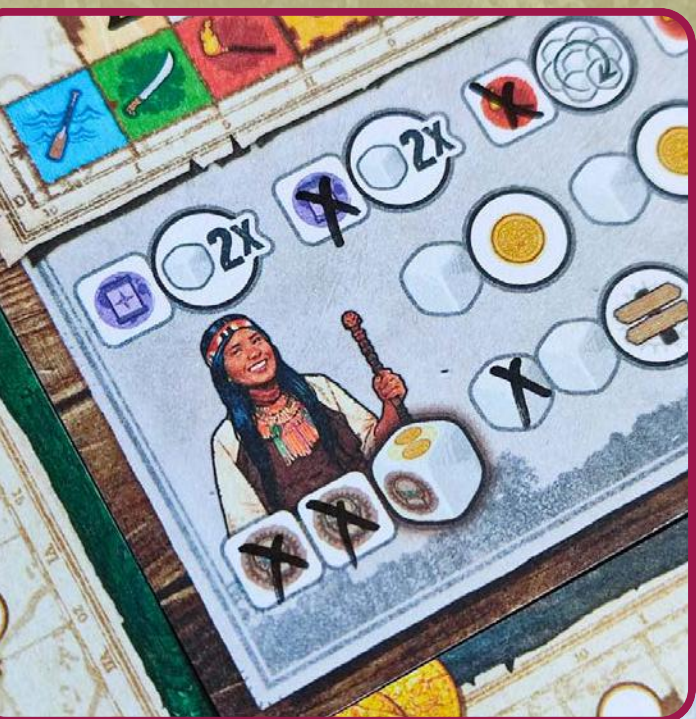


POWRÓT DO DŻUNGLI

Reiner Knizia i Vincent Dutrait wracają do świata złotego miasta, ale tym razem zamiast talii kart do dyspozycji trafia siedem dużych kości. Wydawcą polskiej edycji jest Nasza Księgarnia, a Wyprawa do El Dorado: Gra Kościana to samodzielny tytuł wchodzący w skład popularnej serii, obok gry podstawowej, Złotych Świątyń czy dodatków Demony dżungli i Mokradła i smoki. Nie trzeba znać oryginału, żeby usiąść do stołu – wystarczy chęć poszukiwania złota.

Z kart na kości

Największa różnica względem pierwowzoru dotyczy samego rdzenia rozgrywki. Zamiast budowania talii pojawia się mechanika rzutu i wyboru kości oraz zaznaczania postępów ołówkiem na arkuszu, czyli klasyczny roll & write. Partia rozpoczyna się od rzutu wspólną pulą siedmiu kości leżących na środku stołu. Gracz rozpoczynający wybiera jedną z nich, a kolejni dobierają po kolei pozostałe. Gdy pula się wyczerpie, następuje kolejny rzut. To proste rozwiązanie i generuje sporo napięcia, bo każdy wybór wpływa na to, co zostanie rywalom.



Arkusz wyprawy podzielony jest na dwie strefy. Górna odpowiada za trasę przez dżunglę – tu zaznacza się pola sąsiadujące z odwiedzionymi, korzystając z symboli maczety, wiosła, pochodni czy amuletu, znanych fanom serii z gry planszowej. Dolna strefa pozwala poświęcać kości na zdobywanie zasobów i pomocników, jak kartograf czy przewodniczka, dających trwałe korzyści do końca partii. Balans między szybkim ruchem a inwestowaniem w silnik to główna oś decyzyjna całej gry.



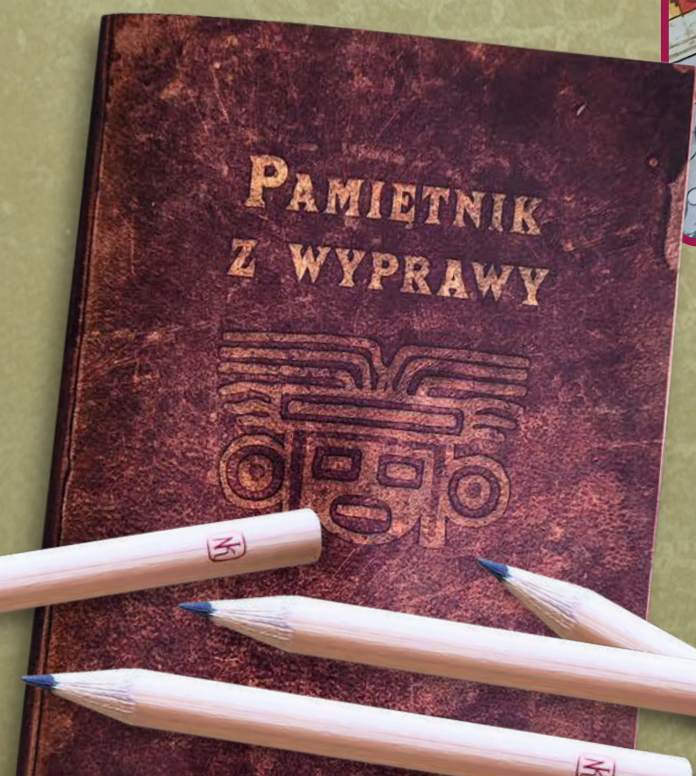


Świątynie, czyli serce interakcji

Najciekawszym mechanizmem są świątynie. Pierwszy gracz, który do niej dotrze, ustala wysokość ofiary w monetach, jaką muszą złożyć pozostali, by przejść dalej. Można to wykorzystać taktycznie – podbijając cenę, dać się skutecznie zablokować rywali, którzy nie zgromadzili odpowiednich zasobów. Arkusze wszystkich graczy pozostają jawne przez całą rozgrywkę, więc śledzenie cudzych postępów i reagowanie na nie stanowi stały element zabawy. Wyścig kończy się, gdy ktoś dotrze do Złotej Świątyni, a remisy rozstrzyga suma wartości złożonych ofiar – dzięki temu nawet gracz z tyłu peletonu ma szansę na zwycięstwo.

Cztery mapy, dwa poziomy trudności

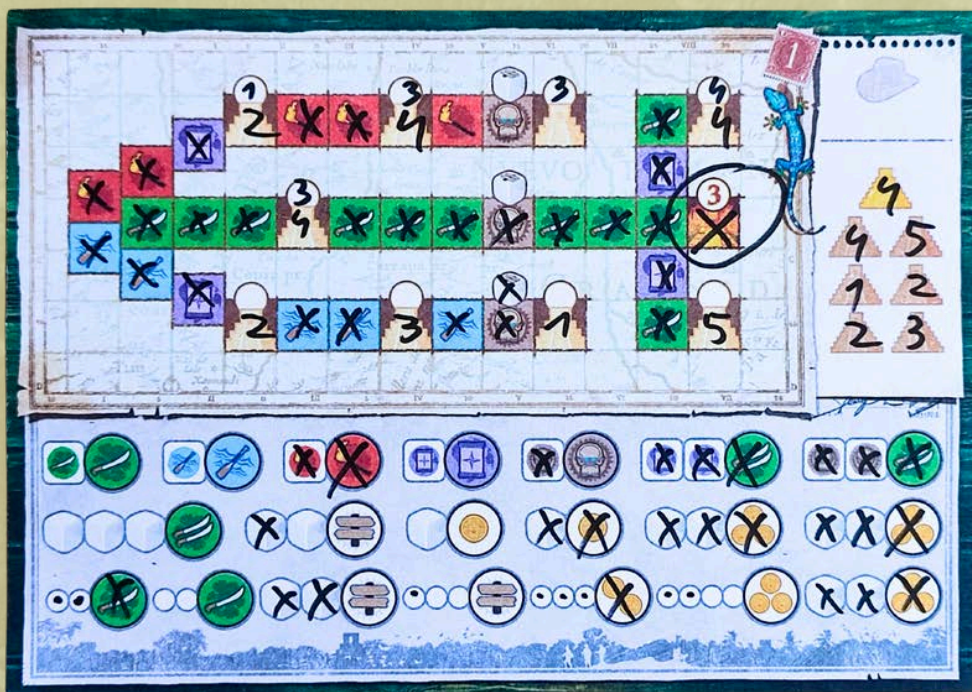
W pudełku znajdują się cztery bloki arkuszy odpowiadające czterem wyprawom o rosnącym stopniu skomplikowania. Pierwsza mapa jest najprostsza i nagradza jedynie za odnalezienie amuletów. Kolejne wprowadzają kartografa, przewodniczkę, płatne osady plemienia Muisca oraz pola akcji specjalnych, jak podwójny czy potrójny rzut wybraną kością. Na czwartej mapie pojawia się etnografka, pozwalająca przerzucić kości leżące na stole. Każdą wyprawę można dodatkowo rozegrać na poziomie standardowym lub eksperckim, gdzie druga opcja wymaga odwiedzenia wszystkich świątyń bez ułatwień. Taka progresja sprawia, że gra rośnie razem z doświadczeniem graczy, a duża liczba arkuszy w każdym bloku pozwala wracać do tych samych map wielokrotnie.



Znajomy klimat, nowa forma

Wizualnie gra pozostaje wierna serii – za ilustracje odpowiada wciąż Vincent Dutrait, dzięki czemu symbole i estetyka dżungli od razu kojarzą się z pierwowzorem. Grafik jest tu wprawdzie mniej niż w rozbudowanej wersji planszowej, ale te, które się pojawiają, prezentują wysoki poziom. Interesującym dodatkiem jest „Pamiętnik z wyprawy” – stylizowany na stary dziennik archeologiczny, opisujący historię profesora Harrisona i przemiana Muisca. To element narracyjny, którego brakowało w karcianym oryginale, i który nadaje poszczególnym mapom kontekst fabularny.

Komponenty stoją na solidnym poziomie: siedem dużych, unikalnych kości, cztery grube bloki arkuszy i cztery drewniane ołówki pozwalają zacząć grać od razu po otwarciu pudełka. Ikonografia jest czytelna i intuicyjna, co znacznie skraca czas nauki zasad. Setup zajmuje około minuty.



Plusy i minusy

Do zalet zaliczyć trzeba błyskawiczne przygotowanie, wysoką jakość komponentów, spójną z serią oprawę graficzną oraz mocno wyczuwalną interakcję, zarówno przy drafcie kości, jak i przy ustalaniu ofiar w świątyniach. Regrywalność zapewniają cztery różne mapy z rosnącym poziomem trudności, a dodatkowy pamiętnik fabularny to miły ukłon w stronę fanów uniwersum. Po stronie minusów trzeba wymienić brak trybu solo, co w gatunku roll & write bywa zauważalnym brakiem.



Podsumowanie

Wyprawa do El Dorado: Gra Kościanna to udana, lżejsza alternatywa dla fanów serii, którzy szukają szybszej i bardziej przenośnej formy tej samej przygody. Nie zastąpi emocji płynących z budowania talii, ale oferuje w zamian sprawny, dobrze wyważony roll & write z solidną dawką interakcji. Dla graczy ceniących krótkie, dynamiczne partie i rywalizację przy stole to pozycja warta uwagi.

Dziękujemy Wydawnictwu Nasza Księgarnia 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**



ZEN W PUDEŁKU

Wyobraźcie sobie popołudnie bez pośpiechu, filiżankę herbaty pod ręką i planszę, na której powoli rośnie prywatny ogród japoński. Koi to dokładnie taka gra – spokojna, elegancka i pozbawiona typowej dla eurogier nerwowości.

Polskim wydawcą tytułu jest Rebel, więc miłośnicy dopracowanych gier nie zawiodą się.



Hodowla bez walki

W Koi gracze wcielają się w opiekunów ozdobnych stawów i hodowców karpia koi. Zamiast walczyć o dominację, budują własne, niezależne od siebie mikroświaty: układają kafelki wody, liści, lilii i brzegów, a następnie zapelniają je rybami w trzech rozmiarach. Im więcej wody i lilii wokół karpia, tym więcej punktów przynosi na koniec gry. Brzmi to prosto, ale diabeł tkwi w detalach – a tych w Koi nie brakuje.

Największym atutem projektu jest brak negatywnej interakcji. Gracze rywalizują wyłącznie o karty i kafelki dostępne na wspólnym rynku, nie mają natomiast żadnych narzędzi pozwalających szkodzić przeciwnikom. Nie da się tu nikomu „podłożyć świni” ani zniszczyć cudzego stawu. Dzięki temu rozgrywka zachowuje kulturalny, niemal medytacyjny charakter, o którym zresztą mówi sam tytuł jednej z dwóch dostępnych akcji.



Medytacja kontra Praca

Mechaniczny rdzeń gry jest zaskakująco prosty. W swojej turze gracz wybiera między Medytacją, czyli dobraniem karty z pięciu dostępnych na rynku, a Pracą, czyli fizycznym rozbudowaniem stawu przy użyciu zasobów zgromadzonych wcześniej w schowku. Ten podział eliminuje paraliżującą analizę – decyzja sprowadza się właściwie do pytania, czy w tej chwili lepiej się przygotować, czy działać.

To jednak nie oznacza, że Koi jest grą płytką. Karty pomocników, aktywowane przy każdej akcji Pracy, pozwalają budować całkiem satysfakcjonujący silnik – im więcej pomocników uda się zgromadzić, tym dłuższe i bardziej efektywne serie ruchów można wykonać w jednej turze. To moment, w którym spokojna z pozoru gra pokazuje pazur strategiczny, choć wciąż w bardzo łagodnej formie.

Cele, które zmieniają wszystko

Prawdziwą duszą regrywalności są karty celów. W każdej partii losuje się trzy z kilkunastu dostępnych, a każdy z nich – most, posąg, wodospad, żółw czy ścieżka – wymusza zupełnie inne podejście do układania stawu. Realizacja celu wiąże się zwykle z dołożeniem efektownego, trójwymiarowego elementu, co sprawia, że każda plansza pod koniec gry wygląda inaczej i naprawdę cieszy oko.

Ten mechanizm sprawia, że kolejne partie rzadko się powtarzają. Raz trzeba zadbać o linie proste pod posąg, innym razem otoczyć puste pola wody wokół żółwia. W połączeniu ze zmienną talią kart i różną liczbą graczy przy stole Koi broni się przed syndromem szybkiego wypalenia, znanym z niektórych spokojniejszych tytułów.



Akrylowe łuski

Warstwa wizualna to miejsce, w którym Koi po prostu rozkłada konkurencję na łopatki. Przezroczyste płytki ryb, umieszczane na kafelkach wody, dają iluzję realnego pływania, a dodatkowe elementy w postaci latarni, mostów czy posągów budują trójwymiarową, malowniczą scenerię. Trudno o grę, która tak samo dobrze wygląda w trakcie rozgrywki i po jej zakończeniu – tutaj gotowy staw to niemal osobne dzieło sztuki, którym można się pochwalić bez względu na wynik punktowy.

Nie tylko dla dwóch i więcej

Osoby preferujące samotną zabawę również znajdą tu coś dla siebie. Tryb solo oferuje trzy scenariusze – Jezioro Cesarskie, Upalne Lato i Oświeconą Ścieżkę – z których każdy narzuca inne warunki zwycięstwa i inny sposób patrzenia na własny staw. Symulowanie działań przeciwnika poprzez odrzucanie kart z rynku sprawia, że presja czasu jest odczuwalna nawet bez towarzystwa.



Dla kogo ten staw?

To propozycja dla osób ceniących estetykę, spokojne budowanie i satysfakcję płynącą z tworzenia czegoś pięknego, niezależnie od finalnego wyniku. Jednocześnie nie jest to gra banalna – engine building i karty celów dają wystarczająco dużo przestrzeni do planowania, by nie znudziła się po pierwszej partii. Koi to jeden z najbardziej relaksujących tytułów tego roku. Jeśli szukacie gry na wyszczerzenie, trudno dziś wskazać coś lepszego.

Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



KILOFY W DŁOŃ!

Krasnolud wraca do domu, a dom okazuje się gruzowiskiem pełnym orków... Covenant funduje tym wstępem wspaniałe godziny czystej, euro-strategicznej rozkoszy. Wydawcą jest Portal Games, a gra od pierwszych minut daje jasno do zrozumienia, że nie będzie taryfy ulgowej dla umysłu gracza. Na pierwszy rzut oka Covenant nasuwa porównania z innymi ciężkimi tytułami euro, w których jeden ruch potrafi uruchomić lawinę kolejnych. Różnica jest jednak taka, że tutaj krasnoludzki temat nie został doklejonny na siłę – wręcz przeciwnie, przenika każdy element rozgrywki.

Pierwsza Era Brody

Fabula osadzona jest w czasach, gdy krasnoludzkie klany wracają do swojej rodowej siedziby w sercu góry, by odzyskać ją z rąk mrocznych lordów i ich sług. Gracze zawierają pakt z królem Thorjałem i biorą na siebie odbudowę utraconego miasta. To tło, które nadaje sens każdemu wykutemu narzędziu i każdemu pokonanemu trollowi. Trzeba przyznać, że robi to nadspodziewanie dobrze.

Kopanie tuneli, oczyszczanie komnat z goblinów i orków, wykuwanie coraz lepszego sprzętu w kuźni – wszystko to buduje spójną opowieść o podziemnym królestwie odzyskującym dawną świetność. Nawet drobne detale, jak meele reprezentujące krasnoludy, które fizycznie „rośną” i zbroją się wraz ze zdobywaniem Siły, pokazują, że projektanci pomyśleli o temacie na poważnie.



Symbole, które trzeba ośwoić

Pierwszy kontakt z ikonografią gry jest w kategorii WOW, czyli sporo tu tego. Na szczęście gra oferuje rozbudowane pomoce gracza, przypominające bardziej mini-instrukcje niż zwykłe karty odniesienia, więc każdy symbol da się szybko sprawdzić. Po kilku turach system faktycznie staje się logiczny i przejrzysty.



Dwanaście tur, które muszą wystarczyć

Sercem Covenant jest brutalna matematyka: cała partia to zaledwie dwanaście tur klanu na gracza, podzielonych po cztery na każdą z trzech Er. Brzmi jak niewiele, i faktycznie tak jest – każda decyzja waży tu więcej niż w niejednej innej grze euro. Nie ma miejsca na przypadkowe ruchy, bo błąd popełniony w pierwszej Erze potrafi odbić się czkawką aż do finału.

Właśnie z tego ograniczenia rodzi się combogenność. Pojedyncza akcja, wsparta odpowiednim narzędziem i zdobieniem, potrafi uruchomić serię kolejnych efektów: przesunięcie na torze korzyści, natychmiastową nagrodę, wzmocnienie krasnoluda, a to z kolei otwiera drogę do następnego ruchu. Kiedy wszystko zaczyna „klikać”, satysfakcja jest ogromna. Wtedy czuć, że klan przestał być bandą górników, a stał się dobrze naoliwioną maszyną.



Rzemiosło jako mechanika

Combo-dobroci w grze jest pod dostatkiem. System zdobień, czyli osadzania klejnotów w wykutych narzędziach, to jeden z ciekawszych pomysłów w grze. Każdy klejnot dodaje efekt aktywujący się przy każdym użyciu danego przedmiotu, więc budowanie własnej kombinacji narzędzi i ozdób przypomina prawdziwe rzemieślnicze planowanie. Do tego dochodzą kafelki Tradycji, reprezentujące dziedzictwo kulturowe klanu, oraz zmienne kafelki Projektu i Celu, które za każdym razem inaczej rozkładają akcenty rozgrywki.

Dzięki temu każda partia wygląda inaczej i to nie jest tylko marketingowe zakłęcie. Losowe zestawienie kafelków Reliktów, Narzędzi, Królewskich Monet czy Gruzów sprawia, że strategia, która sprawdziła się tydzień temu, tym razem może okazać się ślepą uliczką. Regrywalność Covenant jest naprawdę wysoka, a liczba dostępnych kombinacji onieśmiałająca.





Piękno, które kosztuje czas

Pod względem wykonania trudno się do gry przycze-
pić. Plansze graczy, akrylowe zasoby i ilustracje au-
torstwa Enrique Fernándeza budują atmosferę suro-
wego, ale dumnego królestwa. Nawet z pozoru drob-
ne symbole, jak ikona kuźni, zostały zaprojektowane
z pomysłem i konsekwencją. To gra, którą po prostu
miło jest wyłożyć na stole.

Jest jednak druga strona medalu – i to dość boles-
na. Covenant nie ma fabrycznego insertu, a liczba
komponentów jest ogromna: sześćdziesiąt znacz-
ników zasobów, trzydzieści żetonów zdobień, dwa-
dzieścia osiem królewskich monet, trzydzieści żeto-
nów pokrzepienia i kilkadziesiąt kafelków różnego
typu. Przy takiej ilości elementów przygotowanie
partii potrafi zająć naprawdę sporo czasu, a prze-
chowywanie wszystkiego w jednym woreczku stru-
nowym na potwory to zdecydowanie za mało jak na
produkcję tej klasy. Tak więc gracz - pomyśl o
insercie koniecznie!

Gdy krasnoludów czterech

Tu dochodzimy do największej rysy na
tej pięknie oszlifowanej bryle. Przy
trzech, a zwłaszcza czterech graczach,
czas oczekiwania na swoją kolej potrafi
być naprawdę długi – zwłaszcza gdy
przeciwnik właśnie rozkręca skompliko-
wane combo złożone z pięciu czy sze-
ściu następujących po sobie efektów.
W połączeniu z ogromną liczbą opcji do
rozważenia Covenant bywa też podatny
na paraliż decyzyjny, a jedna przedłuża-
jąca się tura potrafi wybić z rytmu całą
resztę stołu.

Nie jest to problem, którego twórcy nie
dostrzegli – po prostu wynika on wprost
z konstrukcji gry. Im więcej osób przy
stole, tym większa szansa, że ktoś za-
bierze spod nosa wymarzony kafelek
albo pole budowy, na które akurat się
celowało. Gra się wyśmienicie w dwie
osoby albo solo, a wtedy większość
bolączek po prostu znika.



Rada Starszych wchodzi do gry

I właśnie tryb solo wypada w Covenant zaskakująco dobrze. Wirtualny przeciwnik, zwany Radą Starszych, jest łatwy do prowadzenia – jego ruchy w dużej mierze wyznacza dedykowana kość, a cztery kroki na odkrytej karcie akcji rozgrywa się w kilkanaście sekund. Rada nigdy nie zbiera fizycznych zasobów, ma nieskończoną liczbę kluczy do lochów i ściśle określone priorytety budowlane, więc jej zachowanie szybko staje się przewidywalne, choć wciąż stanowi realne wyzwanie.

Trzy poziomy trudności – Normalny, Trudny i Ekspertki – pozwalają dopasować tempo rywalizacji do własnych umiejętności, a satysfakcja z pokonania AI jest w pełni odczuwalna nawet na najniższym progu. Dla wielu graczy to właśnie samotna wyprawa w głąb góry okazuje się najprzyjemniejszym sposobem obcowania z tym tytułem – bez czekania, bez frustracji, za to z pełnym dostępem do całego combatastycznego szaleństwa.



Warto sięgnąć po grę?

Covenant to ciężkie euro z prawdziwego zdarzenia wymagające planowania, optymalizacji i tolerancji na natłok symboli w pierwszych partiach. Dla miłośników budowania silników i łańcuchów combo to prawdziwa uczta, w której niemal każda tura potrafi zaskoczyć skalą uruchomionych efektów. Ambitna, pięknie wydana gra z dobrym krasnoludzkim klimatem. Zdecydowanie warto!

Dziękujemy Wydawnictwu Portal Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Góra jako baza wypadowa

W przeciwieństwie do gier, w których hub rozwija się gdzieś z boku, w Covenant to sama góra jest jednocześnie polem bitwy i celem odbudowy. Kolejne odsłonięte komnaty, wyczyszczone z potworów korytarze i wzniesione filary tworzą narastające poczucie postępu – im dłużej się gra, tym wyraźniej widać, jak z gruzowiska powstaje coś na kształt dawnej stolicy. To sympatyczny mechanizm, bo nagroda za dobrą grę nie jest tylko liczbą punktów na torze, ale też wizualną zmianą na planszy.

Warto przy tym zaznaczyć, że nie każda komnata czeka bezpiecznie na eksplorację. Część z nich trzeba dosłownie wywalczyć, mierząc się z Goblinami, Orkami i Trollami, z których każdy wymaga innego poziomu Siły do pokonania. Rozwój krasnoludów – ich wzrost od pierwszego do czwartego poziomu Siły – jest więc nie tylko kosmetyczny, ale realnie wpływa na to, jakie fragmenty góry w ogóle da się odzyskać.



Albi

DO LOCHU
MARSZ

Karak, wydany przez Albi, to przygodowy dungeon crawler, w którym nie trzeba znać się na RPG-ach ani mieć za sobą setek godzin z planszówkami, żeby poczuć radość z eksploracji podziemi. Wystarczy pięć minut na naukę zasad i ochota na rzucanie kośćmi. Szkielet, mumia i pająk czekają za rogiem korytarza...

Lochy, korytarze i przejścia

Śmiałkowicie wchodzą do podziemi zamku Karak w poszukiwaniu skarbów, a każda partia sama pisze swoją historię poprzez losowe dokładanie płytek. Gracz dysponuje czterema punktami ruchu, które wydaje na przemieszczanie się po odkrytych korytarzach albo na odsłanianie nowych fragmentów lochu. Wejście do komnaty oznacza losowanie żetonu z materiałowego woreczka – może to być potwór, może skrzynia ze skarbem.

Walka rozstrzyga się jednym rzutem dwiema kośćmi, do którego dolicza się bonusy z ekwipunku. Wynik wyższy od siły potwora to zwycięstwo i łup, remis oznacza odwrot bez strat, a porażka kosztuje punkt wytrzymałości i cofnięcie się na poprzednią płytkę. Prosto, szybko i czytelnie.



Sześcioro śmiałków

Do wyboru jest sześciu bohaterów, a każdy z nich dostaje dwie unikalne zdolności, które realnie zmieniają styl gry. Wojownik Horan potrafi powtórzyć nieudany rzut i nie znika z planszy po utracie ostatniego punktu życia, tylko teleportuje się do najbliższej fontanny. Złodziejka Aderyn omija starcia, kiedy tylko ma na to ochotę, a przy remisie i tak wygrywa walkę. Czarnodziej Argentus przechodzi przez ściany i nie zużywa swoich magicznych pocisków, dzięki czemu z czasem zamienia się w chodzącą armatę. Czarnoksiężnik Lord Xanros poświęca własne zdrowie za dodatkową siłę i potrafi zamienić się miejscami z dowolnym graczem. Mistrz miecza Victorious powtarza rzuty przy pojedynkach i dostaje dodatkową akcję za szóstkę. Wrocznica Taia z kolei zagląda w przyszłość, losując dwa żetony zamiast jednego.

Ta asymetria sprawia, że nawet po wielu partiach chce się sięgnąć po innego bohatera, żeby sprawdzić, jak inaczej można podejść do tego samego lochu.



Przedmiot w dłoni, punkt na liczniku

Progresja w Karak działa na zasadzie prostego, ale skutecznego cyklu: walka, łup, kolejna walka. Sztylety dają plus jeden do rzutu, miecze plus dwa, a topory plus trzy – i można nosić maksymalnie dwie sztuki broni naraz. Do tego dochodzą zaklęcia, jak choćby magiczny pocisk dodający punkt po już wykonanym rzucie, oraz klucze potrzebne do otwierania skrzyń. Do gry wprowadzono też mechanizm kłutwy. Pokonanie mumii pozwala rzucić ją na dowolnego przeciwnika, blokując mu dostęp do unikalnych zdolności aż do wizyty w uzdrowicielskiej fontannie albo użycia odpowiedniego zaklęcia. To niewielki, ale skuteczny element negatywnej interakcji, który uczy radzenia sobie z niepowodzeniem, nie psując przy tym atmosfery zabawy.

Fontanny i bramy teleportacji dopełniają układankę mobilności. Zakończenie tury na fontannie leczy wszystkie rany i zdejmuje kłutwę, natomiast dwie odkryte bramy pozwalają przemieszczać się między odległymi częściami lochu za jedyny punkt ruchu. To detale, ale właśnie one sprawiają, że loch z czasem zaczyna działać jak żywy organizm.





Wykonanie na medal

Pod względem jakości komponentów Karak broni się bardzo dobrze. Dwuwarstwowe plansze bohaterów z wgłębieniami na żetony to rozwiązanie, które docenią zwłaszcza rodzice grający z dziećmi – nic nie przesuwają przypadkowo przy nerwowym ruchu ręką. Płytki podziemi i żetony wykonano z solidnej, grubej tektury.

Oprawa graficzna jest kreskówkowa i przyjazna – nawet szkielety czy pająki mają w sobie coś komiksowego, dzięki czemu loch nie straszy najmłodszych.

Smok czeka na koniec

Gra kończy się w chwili, gdy ktoś pokona smoka o sile piętnaście – wynik nieosiągalny bez wcześniejszego obłożenia się bronią i zaklęciami. To naturalna kulminacja całej progresji i najlepszy moment, żeby sprawdzić, ile faktycznie zdążyło się nazbierać. Pokonanie smoka nie gwarantuje zwycięstwa – o tym decyduje suma punktów za zebrane skarby, więc ostatni cios wcale nie musi należeć do zwycięzcy całej rozgrywki.



Warto zagrać?

Karak to gra przeznaczona przede wszystkim dla dzieci od siódmego roku życia i najlepiej sprawdza się w towarzystwie młodszych graczy. Jako lekki, rodzinny filler albo pierwsze wprowadzenie dziecka w świat dungeon crawlerów sprawdza się wyśmienicie, a solidne wykonanie i przemyślana asymetria bohaterów sprawiają, że do lochu chce się wracać jeszcze długo po pierwszej partii.

Dziękujemy Wydawnictwu Albi za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.





BILET WSTĘPU DO ŚWIATA POKÉMON

Znasz Pokémony i chcesz w końcu zacząć grać w karciankę więc bierzesz pierwszą z nich, czytasz i odkładasz bo to jednak zbyt skomplikowane? Pokémon Battle Academy rozwiązuje ten problem w iście podręcznikowy sposób – i to dosłownie, bo w pudełku znajduje się coś w rodzaju żywej instrukcji, która prowadzi za rękę przez pierwsze starcie. Trudno o lepszy dowód na to, że dobry projekt potrafi zamienić skomplikowaną grę karcianą w pasję na lata.

Instrukcja, która gra się sama

Zamiast rzucać nowych graczy na głęboką wodę, zestaw stawia na dedykowane poradniki dołączone do talii Pikachu i Armarouge'a. Karty na starcie nie są tasowane – leżą w konkretnej, ponumerowanej kolejności, dzięki czemu scenariusz z poradnika rozgrywa się niemal automatycznie. Pierwsza tura pokazuje dobieranie karty, druga wystawienie Pokémona na ławkę, trzecia dołączenie energii – i tak krok po kroku, aż zasady wsiąkają w pamięć bez wysiłku. To rozwiązanie budzi skojarzenia z grami planszowymi, które od lat stawiają na scenariuszowe tutoriale zamiast suchej instrukcji, i w tym przypadku sprawdza się równie dobrze.

Plansza do gry, a nie zwykła mata, dodatkowo porządkuje stół. Pole aktywnego Pokémona, ławka, stos kart nagród, talia i stos odrzuconych – wszystko ma wyznaczone miejsce, a na krawędziach planszy znajdują się ściągawki przypominające, co można zrobić w danej turze. Dzięki temu pierwsza rozgrywka nie przypomina błądzenia we mgle, tylko uporządkowany spacer po dobrze oznakowanej ścieżce.



Na czym polega pojedynek

Każdy mecz to walka dwóch trenerów o jeden z trzech celów: zdobycie wszystkich kart nagród, wyeliminowanie wszystkich Pokémonów przeciwnika albo doprowadzenie go do sytuacji, w której nie ma już czego dobrać z talii. Standardowo gra się o sześć kart nagród, choć w trybie nauki liczbę tę zredukowano do czterech, co skraca partie i pozwala szybciej zobaczyć efekt swoich decyzji.

Tura składa się z trzech logicznych etapów. Najpierw dobiera się kartę z wierzchu talii. Potem następuje faza przygotowań, w której można wystawiać kolejnych Pokémonów na ławkę, ewoluować te już obecne w grze, dołączyć jedną kartę energii oraz zagrać karty trenerów – przedmioty bez ograniczeń, ale tylko jedną kartę wspierającą i jeden stadion na turę. Na końcu przychodzi czas na atak, o ile aktywny Pokémon dysponuje odpowiednią energią. Pokonanie rywala kończy się odłożeniem go na stos kart odrzuconych i dobraniem karty nagrody – a za mocniejsze okazy w rodzaju ex czy V przysługują nawet dwie lub trzy karty naraz.

Ta struktura brzmi jak formuła, którą trzeba wykuć na pamięć, ale w praktyce poradniki sprawiają, że wchodzi się w nią niemal bezwiednie, krok po kroku, zanim w ogóle zdąży się o niej pomyśleć.



Szczyście czy umiejętności?

Losowość jest tu wpisana w mechanikę na kilku poziomach – tasowanie talii w standardowej rozgrywce, rzut monetą decydujący o wielu efektach i stanach specjalnych, a także zakryte karty nagród, które potrafią „uwięzić” akurat tę jedną, kluczową kartę na resztę meczu. To sprawia, że żadne dwa starcia nie wyglądają identycznie.

Kontrola taktyczna jest jednak równie istotna, jeśli nie ważniejsza. Gracz decyduje, do którego Pokémona dołączyć jedną dostępną w turze energię, kiedy ewoluować swoje stwory, a kiedy wyczołgać раннего wojownika na ławkę zamiast ryzykować jego utratę. Karty trenerów pozwalają dodatkowo łagodzić kaprysy losu – szukać konkretnych kart w talii czy leczyć obrażenia. Ostatecznie o wyniku meczu częściej decyduje zarządzanie zasobami niż sam rzut monetą, choć ten potrafi w pojedynczej turze namieszać niemal tyle samo, co przemyślana strategia.



Trzy talie, trzy charaktery

W pudełku czekają trzy gotowe talie po sześćdziesiąt kart – Pikachu, Armarouge i Darkrai – każda z innym charakterem gry. Dwie pierwsze opierają się na prostych mechanikach idealnych na start, trzecia wprowadza bardziej złożone zasady, w tym pełne tasowanie talii przed meczem, i stanowi naturalny kolejny krok po opanowaniu podstaw. Do tego dochodzą żetony obrażeń, spora kolekcjonerska moneta oraz kod do gry online w Pokémon TCG Live, dzięki któremu można przenieść naukę do wersji cyfrowej.

Warto jednak od razu zaznaczyć jedną rzecz: to zestaw wprowadzający, nie klucz do sukcesu na lokalnym turnieju. Zaawansowani gracze operują autorskimi taliami budowanymi z tysięcy dostępnych kart i zoptymalizowanymi pod aktualną „metę”, a poradnikowa rozgrywka z uproszczoną liczbą kart nagród i poukładaną talią to zupełnie inna liga doświadczenia niż w pełni losowy, turniejowy mecz. Battle Academy uczy zasad – reszta drogi, czyli budowanie własnej strategii i zdobywanie refleksu w starciach z różnorodnymi przeciwnikami, zaczyna się dopiero po zamknięciu pudełka.



Życie po Battle Academy

Dobra wiadomość jest taka, że nauka na tym zestawie wcale nie musi się kończyć wraz z ostatnią stroną poradnika. Talie da się rozbudowywać kartami z boosterów, pod jednym warunkiem formalnym – talia zawsze musi liczyć dokładnie sześćdziesiąt kart, więc każda nowa karta oznacza pożegnanie ze starą. To właśnie tu do gry wchodzi Pokémony ex, V, VMAX czy VSTAR, dysponujące znacznie wyższym HP i mocniejszymi atakami, a także rzadkie Pokémony Radiant, których w talii wolno mieć tylko jednego. Rozbudowa obejmuje też karty trenerów – narzędzia dające stałe bonusy, stadiony zmieniające zasady dla obu graczy oraz energie specjalne z dodatkowymi efektami. Battle Academy działa więc trochę jak trampolina – daje solidny odbicie, ale wysokość skoku zależy już od tego, ile czasu i kart zainwestuje się później.

Dla kogo jest ta gra

Battle Academy to produkt zaprojektowany z myślą o rodzinnym stole i dzieciach, które dopiero zaczynają przygodę z kartami. Pierwsza rozgrywka nie kończy się frustracją, tylko poczuciem, że zasady „jakoś same się wytłumaczyły”. Solidna plansza porządkuje stół, a stopniowe wprowadzanie kolejnych mechanik – od prostych talii Pikachu i Armarouge’a po bardziej wymagającego Darkraia – pozwala dopasować tempo nauki do wieku i cierpliwości gracza.

To zestaw typu „proste zasady, godziny zabawy”, który nie udaje, że jest czymś więcej niż wstępem. I właśnie dlatego działa tak dobrze – nie przytłacza, tylko krok po kroku otwiera drzwi do znacznie większego świata kart, zostawiając decyzję o tym, jak daleko przez nie wejść, w rękach samego gracza.



Planowana data premiery: **9 września 2026**

NK Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

ZAPOWIEDŹ



Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 10-110

Czas gry: 40-60 minut

Autor: Michael Palm, Lukas Zach

Ilustracje: Artur Fast, Maximilian Jasionowski,
Bartłomiej Kordowski, Timo Mimus

Zanim stawicie czoła pierwszemu bossowi, weźmiecie udział w potyczce treningowej ze strachem na wróble. Przeprowadzi was ona krok po kroku przez zasady gry i przygotuje do walki z bossami.

- Zagrywając karty o potężnej mocy, będziecie starać się osłabiać bossa. Pamiętajcie, że boss reaguje na wasze działania!
- Każde zwycięstwo zapewni wam cenne łupy i odblokuje nowe umiejętności.

Czy macie odwagę zostać Boss Fighterami?

Wspólnie walczycie z potężnymi bossami. Każdy z nich ma unikalne umiejętności. Aby ich pokonać, podczas rozgrywki musicie odkryć ich słabe strony.

- Każda walka z bossem to osobna rozgrywka.
- Działaniami bossów steruje aplikacja, która reaguje na wasze poczynania!
- Aplikacja prowadzi was przez rozgrywkę, liczy punkty oraz uruchamia wydarzenia.



Po zakończeniu kampanii (pokonaniu 10 bossów) możecie rozegrać ją ponownie na innym poziomie trudności i przy pomocy innych bohaterów. Rozgrywka za każdym razem jest inna – możecie swobodnie łączyć poszczególne elementy.

- Macie do wyboru 4 bohaterów – dla każdego z nich wybieracie 1 z 4 klas.
- Walczycie z 10 bossami – dla każdego z nich wybieracie 1 z 4 poziomów trudności.



Do sprzedaży trafią również dedykowane maty dla 4 graczy z wizerunkami postaci



Liczba graczy: 2-6
Wiek graczy: 6-106
Czas gry: 20 minut
Autor: Jason Lin
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

Wszyscy gracze grają jednocześnie. Odkrywanie po jednej karcie ze swoich stosów. Dwie widoczne karty – odkryta oraz ta leżąca na wierzchu stosu – wskazują, jaki produkt należy jak najszybciej złapać na targu. Każda złapana karta to 1 punkt. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Pamiętajcie, że karty mają różne rewersy. Każdy rewers wskazuje inny produkt, który należy złapać na targu.



Kolejna gra z serii „Między wierszami” – tym razem inspirowana wierszem Jana Brzechwy

Podczas rozgrywki jest gwarno jak na targu – wszyscy gracze jednocześnie! Odkrywanie kartę ze stosu i jak najszybciej łapiecie na targu kartę z odpowiednim warzywem, kolorem straganu lub kolorem wagi. Musicie być czujni, spostrzegawczy i szybsi od rywali! Wygrywa osoba, która na koniec gry zgromadzi najwięcej kart.



Na targu jak najszybciej łapiecie **warzywo** pokazane na odkrytej karcie, czyli **marchew**.



MIĘDZY WIERSZAMI to seria gier opartych na wierszach dla dzieci.

Do tej pory ukazały się 3 gry:

RZEPKA, LOKOMOTYWA i NA STRAGANIE.



Tutaj znajdziesz krótkie
instrukcje wideo do tych gier

Planowana data premiery: **28 sierpnia 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Moja pierwsza pracownia mozaiki

Witajcie w pracowni mozaiki! Zajmijcie miejsce w swoich warsztatach i wybierzcie obrazki, które chcecie stworzyć. Pierwsze z Was, które ukończy swoją mozaikę, zostanie zwycięzcą!



Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 5+

Czas gry: 20 minut

Kategoria:

dla dzieci

Mechanika: wybór
płytek, puzzle,
układanie wzorów



Na czym to polega?

1. Na początku każdy z graczy wybiera 1 z 6 dostępnych planszetek. Każda prezentuje inny obrazek, który będziemy wypełniać kolorowymi płytkami.
2. Podczas zabawy rozgrywamy kolejno swoje tury, a każdą z nich zaczynamy od doboru płytek.
3. Na stole dostępnych jest kilka misek: 5 małych i 1 duża. Gdy wybierzemy, jaki kolor chcemy zdobyć, dobieramy wszystkie płytki danego koloru z wybranej miski. Jeśli dobieraliśmy z małej miski i pozostały w niej jakieś płytki w innych kolorach, przenosimy je do dużej miski.
4. Następnie układamy zdobyte płytki na swojej mozaice na polach odpowiadających ich kształtom. Jeśli dobraliśmy więcej płytek, niż mamy wolnych pasujących pól, przekazujemy nadmiarowe płytki graczowi po lewej.
5. Jeśli na koniec tury wszystkie miski są puste, uzupełniamy małe miski w miarę dostępności płytek.
6. Gra kończy się, gdy ktoś zakryje wszystkie pola na swojej planszecie – ta osoba zostaje zwycięzcą!

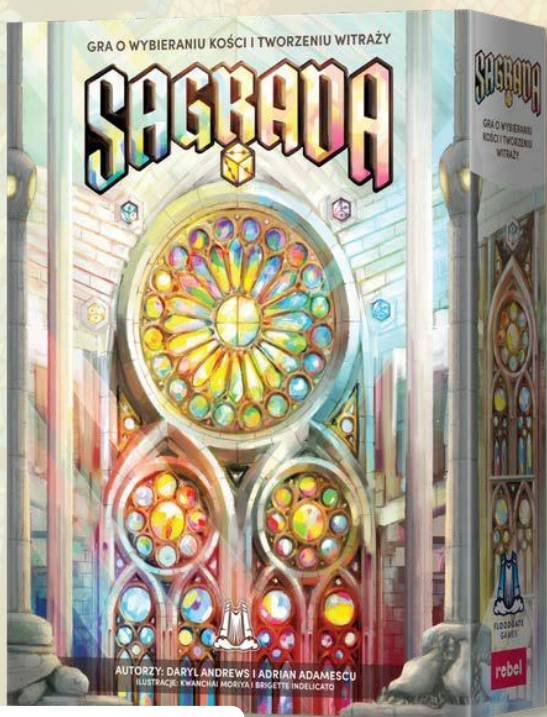
Azul Kids to zupełnie nowa odsłona popularnej gry logicznej, w pełni dostosowana do potrzeb najmłodszych. Podczas zabawy każde z nas będzie starało się wypełnić wybrany obrazek kolorowymi płytkami w różnych kształtach. W tym celu będziemy dobierać płytki z misek, a następnie umieszczać je w odpowiednich miejscach naszych obrazków. To świetny sposób na ćwiczenie motoryki małej, a przy okazji poznanie niektórych mechanizmów rządzących klasycznym Azulem, co umożliwi lepszy start w świat „dorośłych” planszówek.



Planowana data premiery: **26 sierpnia 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel



Olśniewająca gra logiczna o kościach, świecie i kolorach

Mistrzowie witraży z bazyliki Sagrada Familia doskonale rozumieją piękno, jakie można osiągnąć, dzięki sprytnemu wykorzystaniu kawałków kolorowego szkła. Jaśniejsze odcienie umiejscowione na najwyższych oknach sprawiają, że wnętrze bazyliki zalane jest światłem, podczas gdy głębsze barwy pozwalają pogłębić efekt. Wyzwanie polega na tym, by jak najlepiej dopasować elementy, aby osiągnąć harmonijny, a jednocześnie zapierający dech w piersiach widok.

Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: logiczne
Mechanika: budowanie wzorów, wybór kości, realizowanie celów

Podczas rozgrywek w **Sagradę** wcielamy się w artystów, którzy z kolorowych fragmentów tworzą prawdziwe dzieła sztuki. Kawałki szkła reprezentowane są przez kolorowe kości, które układamy na swoim witrażu, pamiętając przy tym, by nie kłaść obok siebie elementów o tym samym kolorze ani wartości. Przez 10 rund będziemy wybierać kości i umieszczać je na swoich witrażach, by realizować wspólne oraz indywidualne cele, za które otrzymamy punkty na koniec gry.



Razem
z grą podstawową do
sprzedaży trafi wyjątkowy
Zestaw promocyjny zawierający
30 kart z 56 wzorami
witraży, które ukazywały
się w latach
2017-2025.



Planowana data premiery: **28 sierpnia 2026**

rebel

PRZEDSPRZEDAŻ



Liczba graczy: 2-6

Wiek graczy: 14+

Czas gry: 45-90 minut

Kategoria: strategiczne

Mechanika: kontrola obszarów,
walka, zróżnicowane moce graczy

Wielkie Klany Rokuganu toczą wojnę o legendarną twierdzę dla chwały, honoru lub zemsty

Rokugan stoi na skraju konfliktu. Wielkie Klany – Kraba, Żurawia, Smoka, Lwa, Feniksa, Skorpiona i Jednorożca – szykują się do walki o legendarną twierdzę Toshi Ranbo. Kiedyś była ona ważnym strategicznie miejscem na rubieżach, a dziś znajduje się w samym sercu pola bitwy. Zewsząd słychać szcęk broni, atmosferę przepelnia magia żywiołów. Dym unosi się znad pradawnych świątyń, a sojusze z wioskami są zmienne niczym wiatr.



Gunsen: Bitwa o Toshi Ranbo

to dynamiczna gra strategiczna, w której wcielamy się w ambitnych daimyō, reprezentujących Wielkie Klany, różniących się pod względem zdolności i celów. Podczas rozgrywek rywalizujemy o to, kto pierwszy spełni 7 warunków zwycięstwa: od realizacji misji, przez zdobycie kontroli nad świątyniami, po przejęcie i utrzymanie kontroli nad Toshi Ranbo. W tym celu będziemy rekrutowali samurajów i wydawali rozkazy, aby zwiększać wpływy swojego klanu i budować jego potęgę wojskową. O zwycięstwie zaważą taktyczne manewry i przemyślana strategia. Czy to Twój klan okryje się chwałą w spektakularnej walce o dominację w Szmaragdowym Cesarstwie?



Planowana data premiery: **9 października 2026**

rebel

PRZEDSPRZEDAŻ



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

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 wylaniano spośród najdzielniejszych śmiałków 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.



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



Planowana data premiery: **11 września 2026**

rebel

PRZEDSPRZEDAŻ



Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 30-45 minut
Kategoria: strategiczne
Mechanika: walka,
zarządzanie ręką, rzuty kośćmi

Memoir '44 to wyjątkowa gra historyczna, w której rywalizujemy na planszy podzielonej na sześciokątne pola. Każda bitwa to wiernie oddający jej realia scenariusz: od terenu przez rozmieszczenie wojsk aż po cele każdej z armii. Wydawaj rozkazy swoim jednostkom – piechocie, czołgom, artylerii, ruchowi oporu i wielu innym – przy użyciu kart dowodzenia. Jedynie mądre decyzje pomogą Ci zyskać przewagę nad przeciwnikiem!

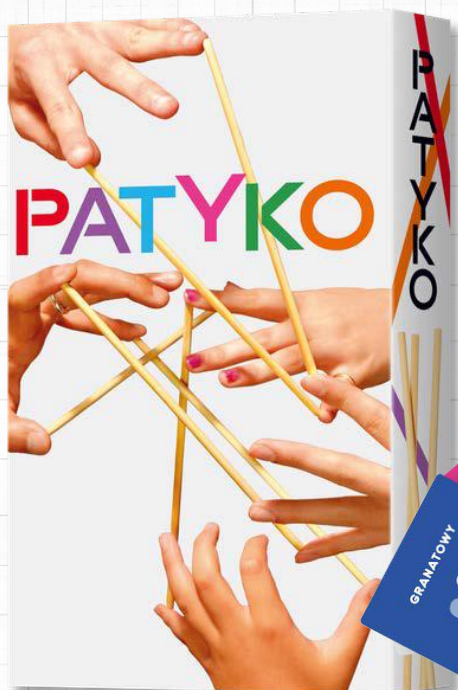


Od lądowania w Normandii aż po wyzwolenie Paryża i późniejsze wydarzenia – Memoir '44 przeniesie Cię w samo serce kluczowych walk II wojny światowej. Losy Europy Zachodniej będą się rozstrzygać na Twoich oczach. Plaża Omaha, Most Pegaza, Arnhem i Ardeny... stań na czele armii biorących udział w najważniejszych bitwach w historii!



Planowana data premiery: **25 września 2026**

rebel



Liczba graczy: 2-8
Wiek graczy: 6+
Czas gry: 5-10 minut
Kategoria: rodzinne
Mechanika: zręczność,
współpraca



Zupełnie nowy rodzaj gry zręcznościowej

Wykorzystajcie współpracę, komunikację, równowagę i siłę palców, by wygrać z grawitacją! Patyko to niezwykle prosta pod względem zasad, a jednocześnie zaskakująca gra zręcznościowa, w której wspólnie stworzycie konstrukcję z patyczków przytrzymywanych między Waszymi palcami. Podążajcie za instrukcjami na kartach, dodawajcie kolejne patyczki do układu i zadbajcie, by żaden z nich nie spadł na ziemię!

Planowana data premiery: **28 sierpnia 2026**

rebel

PRZEDSPRZEDAŻ

Planuj, zakrywaj, zwyciężaj!

Liczba graczy: 2+
Wiek graczy: 7+
Czas gry: 20 minut
Kategoria: logiczne
Mechanika:
dopasowywanie
elementów,
planowanie
przestrzenne,
tworzenie połączeń

Bacznie obserwuj sytuację na stole i znajdź najlepsze miejsce do zagrania jednej ze swoich kart – najlepiej takie, które pozwoli Ci jednocześnie odebrać punkty przeciwnikom i zabezpieczyć własne! **Tacta** to dynamiczna gra karciana, w której liczy się przemyślana strategia i doskonała orientacja w przestrzeni. Podczas zabawy obracamy, odwracamy i dopasowujemy karty w taki sposób, żeby zakrywać kształty przeciwników pasującymi kwadratami, trójkątami i prostokątami. Z każdą turą na stole jest więcej kart – rośnie liczba możliwości, ale też strategii do przemyślenia.

Planowana data premiery: **21 sierpnia 2026**

rebel

Reaguj szybko i nie daj się złapać!

Liczba graczy: 3-8
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 15 minut
Kategoria: rodzinne
Mechanika:
sposrzegawczość,
zręczność, rzuty kośćmi



Myśl szybko, reaguj jeszcze szybciej! **Qork** to dynamiczna gra dla całej rodziny, w której przyda się spostrzegawczość, zręczność i umiejętność szybkiego reagowania. Podczas zabawy rzucamy dwiema sześciociennymi kostkami. Gdy suma oczek wyniesie 7 albo wypadnie para, musimy szarpnąć za swój sznurek zanim qbkarz złapie nasz quorek. Ale uwaga: jeśli się zawahamy albo zareagujemy zbyt wcześnie, zbierzemy punkty karne!

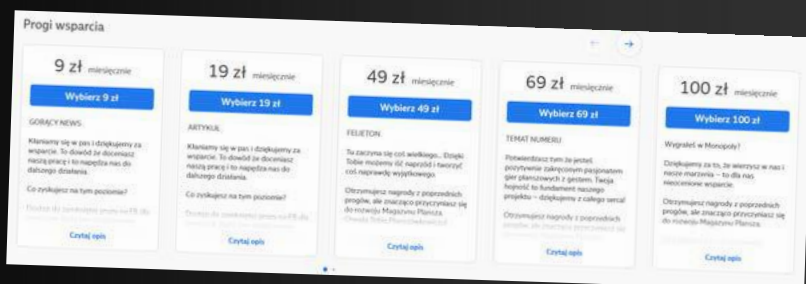
Wesprzyj nas na Patronite

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

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

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

patronite.pl/magazynplansza



JAK TO ZROBIĆ?

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

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN?

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

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

Dołączając do nas, możesz:

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

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



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