

Plansza



SIERPIEŃ 2026

nr. 19

TEMAT NUMERU

DORFROMANTIK: SAKURA

WIEDŹMY • HERBACIANY OGRÓD
PIERWSZY SZCZUR W KOSMOSIE
AZUL: WITRAŻE SINTRY • ZAPOWIEDZI ALBI

Droży Czytelniczy,

W sierpniowym numerze Magazynu Plansza przygotowaliśmy zestaw recenzji i zapowiedzi, które powinny zainteresować zarówno miłośników rodzinnych planszówek, jak i bardziej wymagających tytułów strategicznych.

Tematem numeru jest Dorfromantik: Sakura od wydawnictwa IUVI Games – spokojna, kooperacyjna podróż przez świat kwitnących wiśni. Wśród recenzowanych tytułów znalazły się również Wiedźmy oraz Herbaciany Ogród od wydawnictwa Albi, Azul: Witraże Sintry od wydawnictwa Rebel, a także Pierwszy szczer w kosmosie od wydawnictwa Nasza Księgarnia. Każda z tych gier oferuje odmienne doświadczenia – od relaksujących łamigłówek i budowania silnika, po rywalizację, planowanie i rodzinne przygody.

Nie zabrakło także przeglądu nadchodzących premier i najciekawszych zapowiedzi przygotowanych przez wydawców obecnych na polskim rynku. Wśród nich znalazły się zarówno nowe odsłony znanych serii, jak i zupełnie nowe tytuły, które już wkrótce trafią na sklepowe półki.

Życzymy inspirującej lektury i wielu udanych rozgrywek przy planszy.

Miłego czytania!

Redakcja Magazynu Plansza 🎲



WESPRZYJ NAS NA PATRONITE!

Udostępniamy magazyn za darmo, bo wierzymy, że radość z planszówek powinna być dla każdego. Jednak to wymaga czasu, zaangażowania i środków. Twoje wsparcie na Patronite pomoże rozwijać magazyn, podnosić jakość treści i dodawać nowe materiały. Każda złotówka to dla nas ogromna motywacja!

Dołącz – to proste:

1. Zaloguj się na Patronite.
2. Znajdź „Magazyn Plansza”.
3. Wybierz próg wsparcia i kliknij „Zostań Patronem”.
4. Wybierz metodę płatności.
5. Sprawdź maila z potwierdzeniem – gotowe!

Dziękujemy, że jesteś z nami! Wspólnie rozwijamy świat planszówek. 🎲
patronite.pl/magazynplansza



PATRONITE

KONTAKT

📘 facebook.com/magazynplansza
📷 instagram.com/magazynplansza
🎵 tiktok.com/@magazyn.plansza
✉ magazynplansza@gmail.com

Chcesz pomóc?

Jesteś miłośnikiem gier planszowych? **Chcesz dzielić się swoją pasją**, recenzjami, artykułami, wywiadami lub poradnikami? A może tworzysz własne gry? Szukanie nowych tytułów, analiza mechanik, a także promocja własnych projektów to tylko niektóre możliwości, jakie oferujemy. Nie musisz być zawodowym dziennikarzem – liczy się pasja i wiedza. Skontaktuj się z nami:

✉ magazynplansza@gmail.com

Organizujesz wydarzenie?

Szukasz patronatu medialnego i chcesz dotrzeć do jeszcze większej liczby graczy? Z przyjemnością obejmiemy Twoje wydarzenie patronatem i pomożemy w jego promocji!

🎲 Oferujemy:

- ✓ Promocję wydarzenia w naszym magazynie i mediach społecznościowych
 - ✓ Wsparcie w dotarciu do fanów gier planszowych
 - ✓ Promocję prelekcji, turniejów i innych atrakcji
- Skontaktuj się z nami i wspólnie sprawmy, by Twoje wydarzenie dotarło do jak największej liczby miłośników planszówek!

✉ magazynplansza@gmail.com





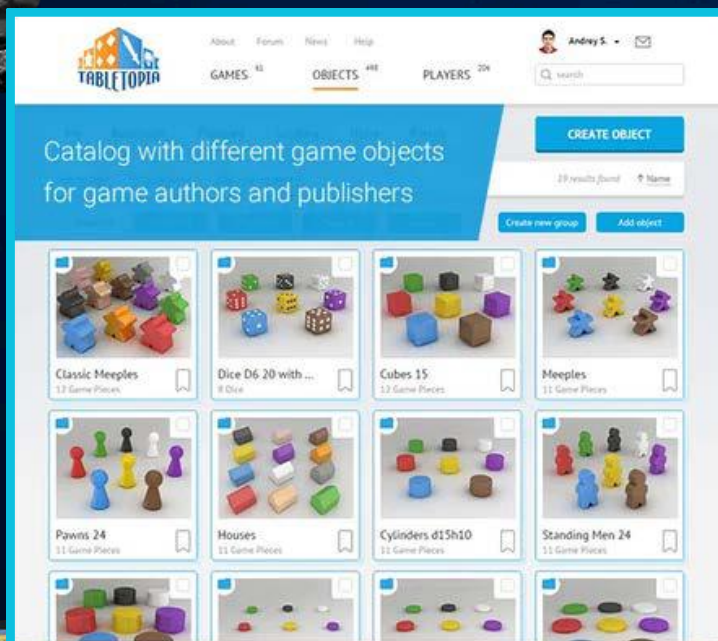
GRAJ TESTUJ TWÓRZ

**SETKI GIER
PLANSZOWYCH
DOSTĘPNYCH OD RĘKI**

**Bez instalacji, bez AI
narzucającego zasady – graj
tak, jak przy prawdziwym stole.**

**EDYTOR, BIBLIOTEKA
OBIEKTÓW, NARZĘDZIA
DO PLAYTESTÓW,
PROMOCJI
I MONETYZACJI**

**Wszystko w jednym miejscu.
Stwórz, testuj, pokaż światu
i zarabiaj na swojej grze.**





KAFELKOWE ZEN

Wioska rozrasta się powoli, kafelek po kafelku, otoczona morzem kwitnących wiśni i cichym szumem rzeki płynącej gdzieś w stronę horyzontu. Zadania czekają na zaliczenie, pudełka na odblokowanie, a mapa na stole rośnie w tempie, które nie znosi pośpiechu. To właśnie w tej powolności kryje się urok gry Dorf-romantik: Sakura, wydanej przez IUVI Games. Zanim recenzja przejdzie do konkretów, warto zaznaczyć jeden kontekst: Dorf-romantik: Sakura to samodzielna wersja nagradzanego Dorf-romantik, osadzona w japońskiej scenerii i wzbogacona o rozbudowaną kampanię. Znajomość oryginału nie jest wymagana, choć osoby, które grały w europejską wersję, szybko rozpoznają znajomy rytm rozgrywki.



Kwitnące początki

Na pierwszy rzut oka cel gry wydaje się prosty. Gracze wspólnie dobierają heksagonalne kafelki i dokładają je do rosnącej mapy, starając się dopasować drogi, rzeki i pozostałe tereny tak, aby zrealizować widoczne na stole zadania. Po pewnym czasie przychodzi moment zadumy. Dylemat w którym trzeba zdecydować, z której strony ustawić kafelek.

Realizacja zadania wymaga stworzenia obszaru o dokładnie takiej liczbie kafelków, jaka widnieje na znaczniku. Ani o kafelek za mało, ani o kafelek za dużo. To właśnie ta precyzja sprawia, że nawet pozornie spokojna, kontemplacyjna rozgrywka potrafi wywołać chwilę główkowania przy stole. Bo okazać się może, że jeden nieprzemyślany ruch może zniweczyć plany budowane przez kilka kolejek.





Współpraca jest tu absolutnym fundamentem. Nie ma zwycięzców ani przegranych w tradycyjnym sensie – wszyscy gracze budują jedną, wspólną mapę i dążą do jak najwyższego wyniku. Brak rywalizacji i negatywnej interakcji sprawia, że Dorfromantik: Sakura trudno pomylić z klasycznymi grami strategicznymi. To coś bliższego wspólnej medytacji nad stołem, w której każdy kolejny kafelek jest małym krokiem w stronę większego obrazu.



Ścieżka wśród wiśni

Sercem gry jest system kampanii. Po każdej rozgrywce wynik punktowy przenosi się na arkusz kampanii, a Tabela Rekordów przypisuje mu odpowiednią rangę – od skromnego Tragarza po bardziej prestiżowe tytuły w miarę rosnącej biegłości grupy. Im wyższy wynik, tym więcej kótek na szczycie postępu można skreślić, a to właśnie te skreślenia napędzają cały mechanizm odblokowywania nowej zawartości.

W grze jest sześć ponumerowanych pudełek z sekretną zawartością. Dotarcie do odpowiednich pól na ścieżce postępu pozwala je otworzyć, a wewnątrz czekają nowe kafelki specjalne, drewniane znaczniki oraz karty osiągnięć. Te ostatnie działają w szczególnie satysfakcjonujący sposób – na awersie znajduje się konkretne wyzwanie, a dopiero jego spełnienie podczas rozgrywki pozwala odwrócić kartę i odkryć nową zasadę lub mechanikę. To rozwiązanie przypomina rozpakowywanie paczek kolekcjonerskich, tylko że nagrodę trzeba sobie najpierw wypracować przy stole, a nie po prostu kupić.



Najbardziej urzekające jest jednak to, że Dorfromantik: Sakura, w przeciwieństwie do typowych gier typu legacy, można w każdej chwili zresetować. Żaden komponent nie ulega trwałemu zniszczeniu, a dołączone karty zawartości pozwalają uporządkować wszystkie elementy z powrotem do właściwych pudełek. To oznacza, że kampanię można przejść wielokrotnie, z różnymi grupami, bez obawy o utratę niespodzianki za drugim czy trzecim razem – o ile oczywiście gracze zdecydują się zacząć od zera z nowym zestawem uczestników.



Piękno, które kwitnie powoli

Strona wizualna gry zasługuje na osobne wyróżnienie. Paleta barw zdominowana przez odcienie różu, delikatne ilustracje kwitnącej wiśni oraz japońska stylistyka wiosek, pól ryżowych i świątyń nadają Dorfromantik: Sakura naprawdę wyjątkowy charakter. Mapa rosnąca na stole z każdą kolejną rozgrywką staje się coraz bardziej imponująca, a widok gęstej sieci rzek, dróg i różowych alejek potrafi zatrzymać wzrok na dłużej niż niejedna gra strategiczna.

Jakość komponentów utrzymuje ten sam wysoki poziom. Kafelki są solidnej grubości i dobrze leżą w dłoni. To właśnie te detale sprawiają, że kolejne partie nie sprawiają wrażenia powtarzalnych, mimo prostoty podstawowych zasad. Ciekawostką są niektóre elementy graficzne, które początkowo wydają się czysto dekoracyjne – karpie koi w rzekach, zwierzęta czy kwiaty wiśni. Dopiero w miarę postępów kampanii zyskują one konkretne funkcje mechaniczne, co bywa nieco mylące dla nowych graczy, zanim nie poznają wszystkich zasad odblokowanych do tego momentu.

Ścieżki warte podążania

Dorfromantik: Sakura to bardzo udana propozycja w segmencie gier kooperacyjnych i relaksacyjnych. Niski próg wejścia sprawia, że pierwsza partia jest niemal natychmiast zrozumiała. Złożoność narasta stopniowo, wraz z kolejnymi odblokowanymi pudełkami, co pozwala każdej grupie na płynne przyzwyczajanie się do nowych zasad bez poczucia przytłoczenia.

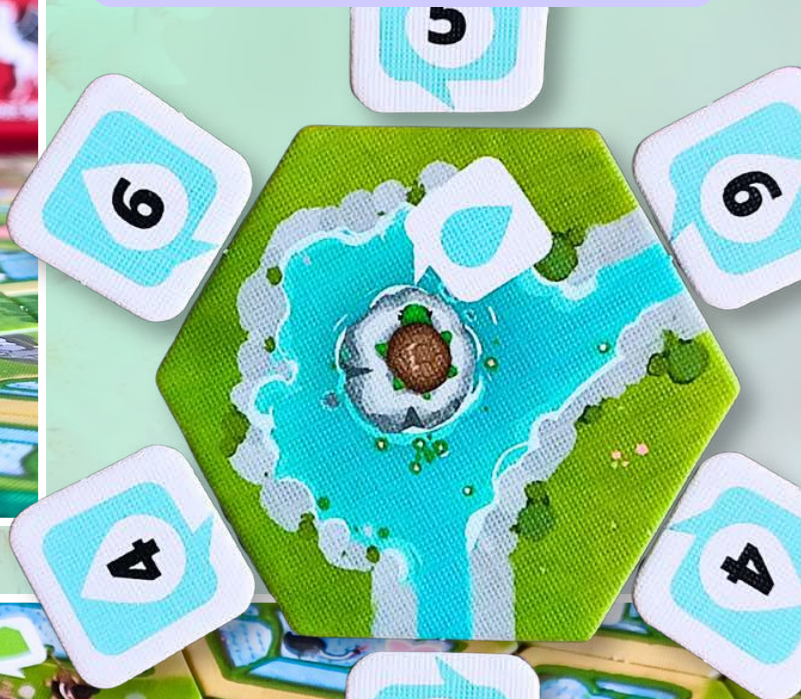
Gra doskonale sprawdza się zarówno w większym gronie, jak i w rozgrywce solo, gdzie zamienia się w satysfakcjonującą łamigłówkę logiczną. Dla par poszukujących spokojnego zajęcia na wieczór, Dorfromantik: Sakura wydaje się wręcz stworzona – brak presji czasu i rywalizacji sprzyja rozmowie i wspólnemu planowaniu, a nie rywalizacji o punkty.

370 Gejsza	13 ☒
360 Ronin	13 ☒
350 Sługa świątynny	13 ☒
340 Urzędnik prowincjonalny	12 ☒
330 Harfista	12 ☒
320 Wędrowny mnich	12 ☒
310 Architekt	11 ☒
300 Plantator herbaty	11 ☒
290 Hodowca wodorostów	11 ☒
280 Poławiacz peret	10 ☒
270 Tkacz jedwabiu	10 ☒
260 Producent soli	9 ☒
250 Zbrojmistrz	9 ☒
240 Malarz tuszem	8 ☒
	8 ☒





Porównując Sakurę do oryginalnego Dorfromantik, trudno nie zauważyć, jak wiele drobnych zmian wpływa na ogólny odbiór całości. Lasy zastąpione drzewami wiśni, pola zamienione na pola ryżowe, tory kolejowe ustępujące miejsca drogom – to nie są rewolucyjne zmiany mechaniczne, lecz raczej starannie przemyślane odświeżenie tematyczne, które nadaje grze nową tożsamość, nie odbierając jej rdzenia znanego z pierwowzoru. Rdzeń mechaniki pozostaje niemal identyczny, a różnice sprowadzają się głównie do nowej scenarii oraz znacznie rozbudowanego systemu kampanii, oferującego ponad czterdzieści osiągnięć do odkrycia.



Podsumowanie

Dorfromantik: Sakura to gra, która potrafi być jednocześnie prosta, piękna i zaskakująco głęboka. System kampanii oparty na sześciu sekretnych pudełkach i rozbudowanej ścieżce postępu skutecznie napędza chęć rozegrania kolejnej partii. Pełna resetowalność komponentów sprawia, że przygodę można przeżywać wielokrotnie, z różnymi grupami, bez obawy o zużycie zawartości. Brak negatywnej interakcji i nacisk na współpracę czynią z niej wzorcowy przykład gry typu cozy. Idealna na spokojny wieczór, kiedy priorytetem jest wspólne budowanie czegoś ładnego, a nie rywalizacja o zwycięstwo. Dla graczy ceniących estetykę, spokój i satysfakcję, Dorfromantik: Sakura wydaje się propozycją niemal idealną – grą, do której chce się wracać, kafelek po kafełku, aż cała mapa Japonii rozkwitnie na stole.

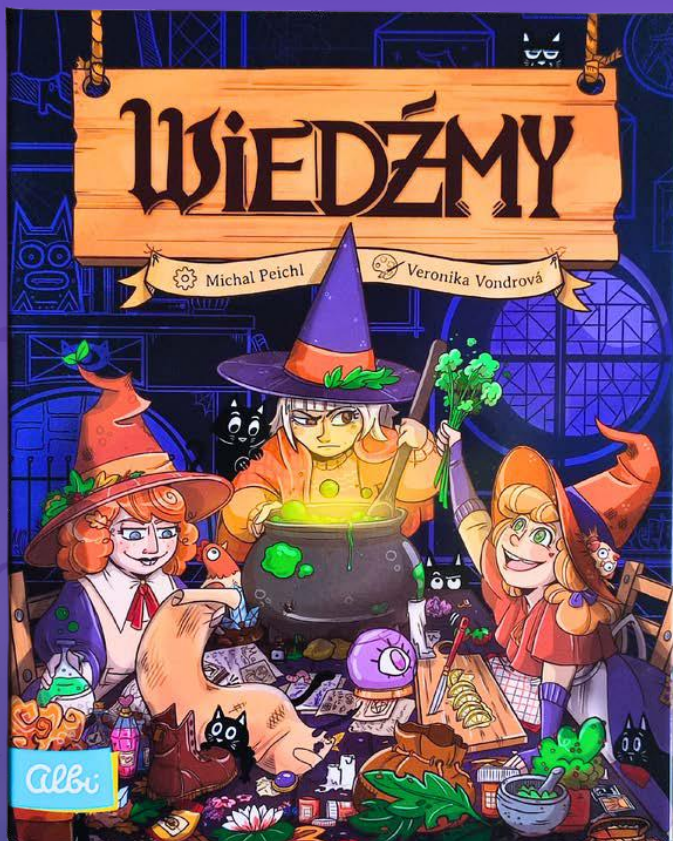
Dziękujemy Wydawnictwu IUVI Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Niebawem w sklepach pojawi się **Dorfromantik: Wersja Podróżna!** Kompaktowa wersja idealna na podróż. Bez presji czasu i długich kampanii. **Czekamy z niecierpliwością :)**



Albi

W OCZEKIWANIU NA HALLOWEEN



Mgła unosi się nad kociołkiem, w którym bulgocze eliksir czekający na ostatni składnik. Wiedźmy krążą między górami, puszczą a jeziorem, zbierając zioła, grzyby i jagody, zanim czas ucieknie i receptura przepadnie. Klan rośnie powoli, adeptka po adeptce, aż w końcu każda z nich musi zdecydować: zbierać dalej czy uwarzyć eliksir i dołączyć do klanu na zawsze. Tak w skrócie wygląda podróż przez Wiedźmy, grę wydaną w Polsce przez Albi.

Kocioł pełen kolorów

To, co przyciąga uwagę przy pierwszym kontakcie z pudełkiem, to oprawa graficzna. Ilustracje Veroniki Vondrové sprawiają, że gra tętni życiem – kolorowa, przyjazna dla oka, momentami przywołująca skojarzenia z bajkowym stylem znanym z produkcji Disneya. Jednak sama estetyka rzadko wystarcza, by przekonać do rozgrywki na dłużej. Na szczęście Wiedźmy oferują coś więcej niż tylko ładne karty – oferują przemyślany, choć zaskakująco lekki system decyzji.



Na pierwszy rzut oka cel gry wydaje się prosty: zbierać składniki, warzyć eliksiry, rozbudowywać klan. Jednak prawdziwe wyzwanie nie leży w samym zbieraniu, lecz w wyczuciu odpowiedniego momentu. Każda wiedźma może albo zdobywać zasoby, albo – raz na zawsze – uwarzyć miksturę i opuścić pole zbieractwa, dołączając na stałe do klanu. To właśnie ten mechanizm nadaje Wiedźmom ich charakterystyczny rytm.

Czary bez pośpiechu

Podobnie jak w wielu innych grach o zbieraniu zestawów, kluczowym elementem Wiedźm jest planowanie w czasie. Zbyt wczesne uwarzenie eliksiru oznacza utratę cennej wiedzy zdolnej do dalszego zbierania; zbyt długie czekanie grozi tym, że potrzebne składniki znikną z planszy, zabrane przez przeciwników. Ta gra w kotka i myszkę z czasem trzyma w napięciu od pierwszej do ostatniej rundy, mimo że same zasady tłumaczy się w mniej niż minutę.



Dzieje się tak dlatego, że ikonografia jest czytelna, a struktura tury – prosta: albo zbieranie, albo odpoczynek. Nowi gracze łapią rytm gry niemal natychmiast, co czyni Wiedźmy naturalnym wyborem na wieczór rodzinny albo lekką rozgrywkę ze znajomymi, którzy dopiero poznają hobby. W duecie partia potrafi zamknąć się w dwudziestu minutach, a nawet przy pełnym składzie rzadko przekracza godzinę.

Detale, które robią różnicę

To, co wyróżnia Wiedźmy na tle innych lekkich tytułów, to dbałość o szczegóły. Każda karta wiedźmy nosi unikalne imię, a eliksiry opatrzone są łacińskimi nazwami, które nadają grze posmak prawdziwej alchemii. Plansza podzielona na góry, puszcze i jezioro buduje wrażenie realnego świata, po którym wędrują bohaterki, zamiast być jedynie abstrakcyjnym torem punktowym. Nawet instrukcja nie stroni od żartobliwego tonu, sugerując, by grę rozpoczynała osoba, która ostatnio głaśniała czarnego kota.





Solo, ale nie samotnie

Osoby grające w pojedynkę również znajdą tu coś dla siebie. Tryb solo, w którym przeciwniczką staje się złowroga królowa Ostara, oferuje trzy poziomy trudności – od Młodej nowicjuszki po Wielką mistrzynię klanu. To rzadkość wśród lekkich gier rodzinnych, gdzie warianty solo bywają jedynie dodatkiem, a nie w pełni przemyślanym trybem.



Kociół bez skazy?

Wiedźmy to gra, która potrafi oczarować już od pierwszego spojrzenia na pudełko, a potem utrzymać przy stole dzięki prostym, ale przemyślanym mechanikom. Zbieranie składników, warzenie eliksirów i wyczucie właściwego momentu na dołączenie wiedźmy do klanu tworzą pętlę rozgrywki, która jest zarazem relaksująca i angażująca. To tytuł, który warto mieć na półce – czy to na spokojny wieczór we dwoje, czy na większe spotkanie przy dobrze zaopatrzonym stole pełnym kociołków, ziół i magicznych sprzętów.

Dziękujemy Wydawnictwu Albi za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Wariant z chowańcami dorzuca kolejną warstwę przyjemności. Oswajanie zwierząt – kruków, kotów, węży – pozwala zdobywać punkty w sposób alternatywny wobec warzenia eliksirów, a przy okazji łagodzi frustrację związaną z losowym dociąganiem kart. To rozwiązanie, które doceniają zarówno gracze szukający dodatkowej strategii, jak i ci, którzy po prostu lubią komplet mechanik pasujących tematycznie do świata czarownic.



rebel



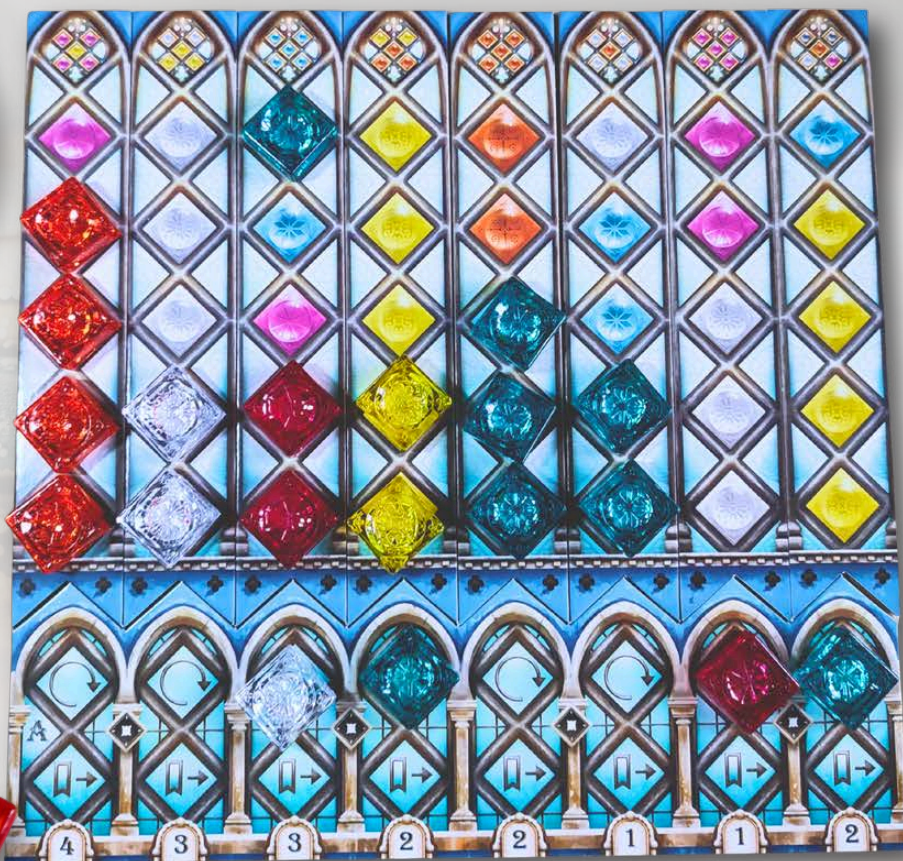
SZKLANA ŁAMIGŁÓWKA

Światło wpada przez kolorowe tafle akrylowego szkła, rozbijając się na dziesiątki drobnych refleksów, podczas gdy na stole rośnie kolejna kolumna witraży czekających na dopełnienie. Każda decyzja o wzięciu tafli oznacza jednocześnie decyzję o tym, czego nie dostanie przeciwnik, a każda ukończona kwatera otwiera drogę do kolejnej, coraz trudniejszej łamigłówki. Tak w skrócie można opisać Azul: Witraże Sintry, samodzielną grę wydaną w Polsce przez Rebel, opartą na tym samym fundamencie co pierwszy Azul, lecz podążającą znacznie dalej.



Nie dodatek, lecz nowa łamigłówka

Warto od razu rozwiać wątpliwości: Witraże Sintry nie są rozszerzeniem klasycznego Azula, a osobnym tytułem, który zachowuje jedynie rdzeń mechaniki draftu płytek. Sposób ich pozyskiwania - z warsztatów dostawców lub ze środka stołu - pozostaje niemal identyczny jak w pierwowzorze. To, co dzieje się z zebranymi taflami później, zmienia się jednak diametralnie. Gra jest bardziej skomplikowana i strategiczna od oryginału, co czyni ją naturalnym krokiem naprzód dla osób, którym klasyczny Azul zaczął niewystarczać.



Witrażysta dyktuje warunki

Sercem nowego systemu jest pionek Witrażysty, ustawiany nad ośmioma dwustronnymi paskami kwater na planszy pałacu. Dobrane tafle można kłaść wyłącznie w kwaterze znajdującej się pod pionkiem lub w dowolnej po jego prawej stronie – nigdy w lewo. To pozornie proste ograniczenie tworzy nieustanny dylemat: budowa witraża wymaga przesuwania pionka w prawo, ale im dalej on powędruje, tym mniej pól pozostaje do wykorzystania w kolejnych turach.





Na ratunek przychodzi akcja resetu. Zamiast dobierać tafle, gracz może poświęcić całą turę na cofnięcie Witrażysty na skrajną lewą pozycję. To swego rodzaju wentyl bezpieczeństwa – pozwala uniknąć wzięcia niechcianego zestawu kolorów, który i tak by się nie zmieścił na planszy i wygenerował punkty karne. Jednocześnie reset zmienia kolejność dobierania płytek dla pozostałych graczy, co potrafi skutecznie zepsuć czyjeś wyliczenia. To właśnie ta mechanika sprawia, że Witraże Sintry, mimo swojej pastelowej, spokojnej otoczki, potrafią być grą naprawdę złośliwą.



Punktacja, która nagradza cierpliwość

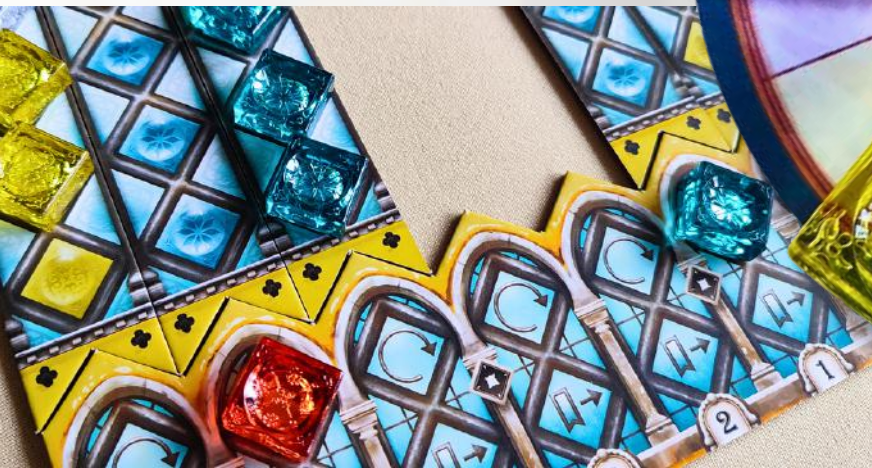
Ukończenie kwatery – czyli zapełnienie wszystkich pięciu pól – uruchamia proces punktowania w kilku krokach. Najpierw sprawdzana jest premia kolorystyczna bieżącej rundy: za każdą tafle w kolorze wskazanym na Torze rund gracz zgarnia dodatkowy punkt. Następnie wybiera jedną tafle, która staje się witrażem i trafia do okna – górnego, jeśli jest puste, lub dolnego, jeśli górne jest już zajęte. Ukończenie obu ram oznacza całkowite przeszklone okno i usunięcie kwatery z gry. Pozostałe cztery tafle lądują w kartonowej szklanej wieży, skąd prędzej czy później wrócą do woreczka.

Punkty za wstawienie witraża liczy się nie tylko za samo okno, ale za wszystkie okna po jego prawej stronie, w których znajduje się choćby jeden witraż. To rozwiązanie premiuje planowanie z wyprzedzeniem i sprawia, że decyzja o kolejności zapełniania kwater staje się osobną warstwą strategii. Na koniec szóstej rundy dochodzi do podsumowania. Za każde trzy niewykorzystane tafle pozostałe na planszach gracz otrzymuje punkt, a następnie liczona jest premia z planszy pałacu – w zależności od wybranej strony. Strona A nagradza otaczanie witrażami czterech ornamentów (od 3 do 10 punktów za ornament), strona B mnoży liczbę całkowicie przeszklonych okien przez liczbę witraży w najliczniejszym kolorze gracza. Na sam koniec odejmowane są punkty karne wskazane na Torze słuczonego szkła. Spadek na sam dół oznacza natychmiastową utratę osiemnastu punktów i start kar od nowa.



Wykonanie

Warstwa wizualna to jeden z najmocniejszych atutów tej produkcji. Przezroczyste, akrylowe tafle z wyczuwalnymi pod palcami wzorami przywodzą na myśl kawałki ozdobnego szkła i zdecydowanie wyróżniają się na tle klasycznych, nieprzezroczystych płytek z pierwszego Azula. Każdy kolor tafli i sekcja warsztatu posiada unikalny symbol graficzny, dzięki czemu gra pozostaje w pełni czytelna dla osób ze ślepotą barw. To detal, który łatwo przeoczyć, ale który realnie poszerza grono odbiorców.



Regrywalność i interakcja

Modularna budowa plansz sprawia, że każda partia zaczyna się od innego układu ośmiu dwustronnych pasków kwater. Do tego dochodzą dwa warianty punktacji końcowej, losowany Tor rund oraz sama mechanika Witrażysty, która wymusza ciągle dostosowywanie planów do ruchów rywali. Interakcja bywa przy tym bardzo bezpośrednia: podbieranie kolorów potrzebnych przeciwnikowi, zmuszanie go do brania tafli, które i tak się potłuką, czy blokowanie dostępu do koloru kluczowego dla jego strategii końcowej – wszystko to sprawia, że przy stole rzadko panuje cisza.



Dla kogo

Witraże Sintry to propozycja dla osób szukających gry logicznej o średnio-lekkim ciężarze, które chcą więcej decyzji i głębszej strategii niż w klasycznym Azulu, nie tracąc przy tym przystępności i tempa – partia zamyka się zwykle w 30–45 minut. Rdzeń zasad pozostaje na tyle prosty, że nauka gry osobom znającym oryginał zajmuje kilka minut, choć samo wyjaśnienie wszystkich niuansów punktacji wymaga nieco więcej cierpliwości niż w przypadku pierwowzoru. Podsumowując, Azul: Witraże Sintry to gra, która bierze znaną i lubianą formułę, po czym dokłada do niej nową warstwę wizualną z przyjemnymi zmianami rozgrywki, nie tracąc przy tym nic z estetycznego uroku oryginału.

Dziękujemy Wydawnictwu Rebel za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Albi

NAPIJMY SIĘ HERBATY

Zielone liście z wolną tracą swój aromat, podczas gdy te sfermentowane, brązowe, nabierają szlachetności z każdą mijającą chwilą. Plantatorzy wzdłuż doliny rzeki Jangcy muszą nieustannie decydować, czy zebrane zbiory zużyć od razu, czy pozwolić im dojrzewać w ciszy koszy, licząc na to, że cierpliwość zostanie nagrodzona. Tak zaczyna się każda partia w Herbaciany Ogród od wydawnictwa Albi.

Liście, które nie chcą czekać

Na pierwszy rzut oka gra wygląda jak kolejny deck-building z chińskim motywem przewodnim. Gracze wcielają się w plantatorów herbaty w prowincji Junnan, zakładają ogrody, sprzedają zbiory karawanom, żeglują po rzece i badają na uniwersytecie. Nic z tego jednak nie robi na graczu wrażenia, dopóki nie sięgnie po pierwszą kartę akcji z rynku i nie odkryje, że trafia ona prosto do ręki, a nie na stos odrzuconych, jak to bywa w niemal każdej innej grze tego typu.



To małe rozwiązanie zmienia naprawdę wiele. Zamiast czekać na kolejne tasowanie talii, gracz może użyć świeżo zakupionej karty jeszcze w tej samej rundzie, o ile starczy mu tur. Nagle budowanie silnika przestaje być czymś odległym, co zadziała dopiero za kilka rund, a staje się natychmiastową nagrodą. To jeden z tych pomysłów, które wydają się oczywiste dopiero wtedy, gdy się je zobaczy w akcji.

Łamigłówka w kolorze zielonym i brązowym

Sercem Herbacianego Ogrodu jest jednak coś zupełnie innego niż same karty. To zarządzanie liśćmi herbaty, które dojrzewają w sposób odwrotny do tego, czego można by się spodziewać po typowej grze euro. Świeże, zielone liście z każdą rundą tracą na jakości, przesuwając się w koszu coraz niżej, aż w końcu osiadają na dnie i już dalej nie tracą wartości. Sfermentowane, brązowe liście robią dokładnie na odwrót, rosnąc w jakości aż do szóstego, najwyższego poziomu.

Problem w tym, że nic samo się nie sfermentuje. Trzeba na to poświęcić akcję, a że tur w rundzie jest ograniczona liczba, każdy taki wybór to rezygnacja z czegoś innego. Gracz musi bez przerwy zadawać sobie pytanie, czy lepiej zużyć herbatę teraz, na czwartą, płatną turę w tej rundzie, czy pozwolić jej dojrzeć jeszcze przez kilka rund, żeby kupić za nią coś naprawdę potężnego. Nie ma tu miejsca na bezmyślne gromadzenie zasobów. Każdy koszyk liści to osobna decyzja, osobny zegar odliczający czas.

To, co szczególnie podoba mi się w tym rozwiązaniu, to jego tematyczna spójność. Fermentacja rzeczywiście czyni herbatę cenniejszą z czasem, podczas gdy świeże liście faktycznie tracą aromat. Rzadko zdarza się, żeby mechanika euro tak dobrze odzwierciedlała rzeczywisty proces, zamiast być czystą abstrakcją naklejoną na temat.



Cztery karty, jedna decyzja

Kolejnym elementem, który wyróżnia Herbaciany Ogród na tle innych gier tego gatunku, jest sposób rozgrywania tury. Gracz może zagrać od jednej do czterech kart, by wzmocnić siłę wybranej akcji głównej, co daje ogromną swobodę. Nie ma tu poczucia, że jest się zmuszonym do jednego, sztywnego ruchu. Czasem warto zagrać skromnie i zachować resztę ręki na później, a czasem oplaca się rzucić wszystkim, co się ma, żeby dobić do progu wymaganego przez potężniejszą kartę na rynku.

Do tego dochodzi możliwość warstwowania działań w ramach jednej tury, akcja poboczna wynikająca z wierzchniej karty, dowolna liczba akcji darmowych, takich jak awans na torze cesarza. Rzadko zdarza mi się grać w tytuł, w którym pojedyncza tura potrafi rozrosnąć się w tak satysfakcjonujący łańcuch decyzji, nie tracąc przy tym czytelności.





Sakwa pełna smaku

Herbaciarny Ogród nie zmusza do jednej ścieżki zwycięstwa, a wręcz przeciwnie, oferuje ich całe mnóstwo. Można inwestować w żeglugę po rzece, gdzie dotarcie na sam koniec trasy potrafi przynieść nawet dwadzieścia pięć punktów. Można skupić się na uniwersytecie herbacianym, budując tam swoją małą armię badaczy generujących punkty pasywnie przez resztę gry. Można też po prostu rozbudowywać ogrody i realizować kontrakty karawan, licząc każdy zysk osobno.

Najciekawszym elementem tej układanki są jednak karty cesarza. To one nadają grze kierunek, wyznaczając indywidualne warunki punktacji na koniec rozgrywki, punkty za konkretne symbole w talii, liczbę ogrodów czy rodzaje zgromadzonej herbaty. Zdobycie właściwej karty cesarza we właściwym momencie potrafi całkowicie przededefiniować dalszą strategię gracza, a to jedna z tych rzeczy, które sprawiają, że po zakończeniu partii chce się od razu rozłożyć grę jeszcze raz, tym razem z innym planem w głowie.

Pięć rund, zero litości

Cała rozgrywka trwa dokładnie pięć rund, co na pierwszy rzut oka może wydawać się niewiele. W praktyce jednak każda runda składa się z fazy akcji i fazy porządkowania, a te razem tworzą naprawdę treściwe pół godziny na osobę. Pierwsza runda potrafi minąć błyskawicznie, bo talia startowa jest skromna i szybko się wyczerpuje. Wraz z rozwojem silnika i powiększaniem się ręki kolejne rundy stają się jednak coraz głębsze, a decyzje coraz trudniejsze.

To, że po ostatniej rundzie nie następuje już żadna faza porządkowania, tylko od razu podliczenie punktów, nadaje całości poczucie nieodwracalności. Nie ma czasu na poprawki. Trzeba było zaplanować wszystko wcześniej.





Piękne, ale wymagające planowania

Podobnie jak w przypadku wielu innych tytułów tego typu, oprawa wizualna Herbacianego Ogródu zasługuje na osobny akapit. Żywe kolory, czytelne ikony czajniczków i liści oraz przemyślana wypraska, w której każdy element ma swoje miejsce, sprawiają, że gra prezentuje się równie dobrze na stole, co w pudełku. Trzeba jednak przyznać, że mimo prostoty pięciu akcji głównych, pierwsza partia bywa wymagająca dla nowych graczy. Zignorowanie zakupu kart akcji na starcie potrafi skończyć się mizernym czasem, gdy braknie mocy do wykonania sensownego ruchu. Warto, żeby ktoś z większym doświadczeniem podpowiedział początkującym, by nie zaniedbywali rozwoju talii w pierwszych rundach. Po jednej rozegranej partii zasady jednak szybko się układają, a gra staje się dużo bardziej intuicyjna.



Czy warto wracać do ogrodu?

Herbaciany Ogród to jeden z tych tytułów, które łączą prostotę podstawowych zasad z ogromną głębią wynikającą z ich łączenia. Pięć akcji głównych brzmi skromnie, dopóki nie odkryje się, ile kombinacji kryje się w zarządzaniu dojrzewającą herbatą, planowaniu tur i wybieraniu ścieżki punktowej. Zmienne rozstawienie żetonów premii i kafelków filiżanek na starcie każdej partii sprawia, że kolejne rozgrywki naprawdę różnią się od siebie, a karty cesarza gwarantują, że nie da się grać w ten sam sposób za każdym razem.

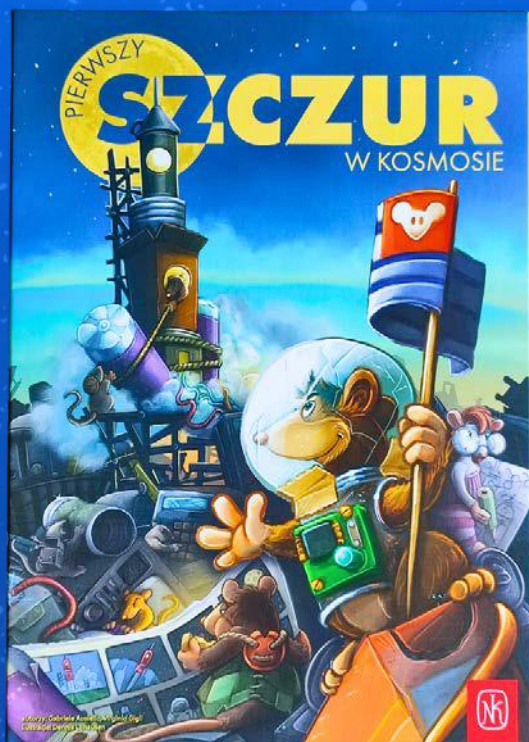
Herbaciany Ogród od Albi to gra, w której temat i mechanika naprawdę się ze sobą zgadzają. Rzadko zdarza się euro, które tak dobrze łączy chłodną kalkulację z tak wyraźnie wyczuwalnym klimatem. Zdecydowanie warto mieć grę na półce.



Dziękujemy Wydawnictwu Albi za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



SEROWY WYŚCIG KOSMICZNY

Wysypisko śmieci skrywa więcej możliwości, niż mogłoby się wydawać. Puszki po napojach, butelki po occie, zapomniane kalkulatory i garście sodы czekają, aż ktoś dostrzeże w nich potencjał. Szczury nie zamierzają czekać dłużej – każde z nich marzy o tym samym: zbudować rakietę i jako pierwsze dotrzeć na Księżyc z sera.

Droga do celu prowadzi jednak przez dziesiątki drobnych decyzji, a wygrywa niekoniecznie ten, kto pędzi najszybciej. Tak w skrócie przedstawia się Pierwszy szczur w kosmosie, wydany przez Naszą Księgarnię.

Skarby na wysypisku

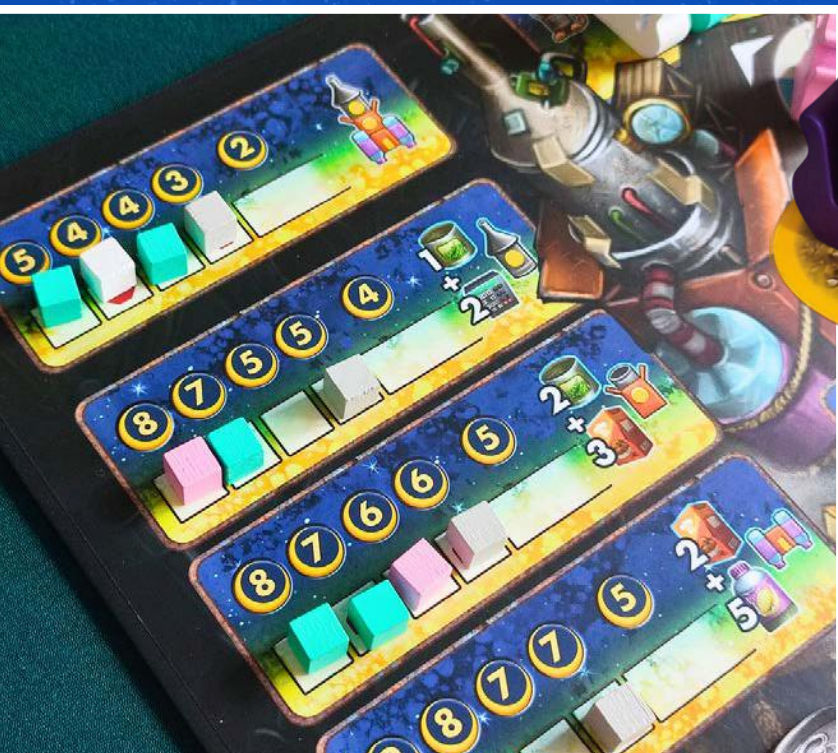
Pierwsze wrażenie robi dobrze wymyślony temat. Zamiast kolejnej wyprawy kosmicznej w konwencji poważnej science-fiction albo kolejnej gry o handlu przyprawami, twórcy postavili na coś zupełnie innego – szczury-zbieracze, które z odpadów budują sobie drogę do gwiazd. To pomysł tyleż nietypowy, co bardzo trafiony, bo każdy element mechaniki wydaje się wynikać wprost z tej historii. Plecaki to pudełka po zapalniczkach, energii dostarczają napoje od żaby, a materiały budowlane pochodzą wprost ze śmietnika.



Sama rozgrywka opiera się na prostym, ale przemyślanym systemie ruchu. W swojej turze gracz decyduje, ile szczurów wyrusza w stronę rakiety: pojedynczy gryzoń może pokonać od jednego do pięciu pól, nato-miast większa grupa porusza się wolniej, po jednym do trzech pól każdy. Warunek jest jeden, ale istotny – wszystkie poruszane w danej turze szczury muszą zakończyć bieg na polach tego samego koloru, choć każdy na innym. Z pozoru niewielkie ograniczenie, a jednak potrafi całkowicie zmienić plany na kolejne ruchy.

Ser, żarówki i cała reszta

Po zakończeniu ruchu przychodzi czas na zbieranie łupów. Żółte pola dają ser, pełniący funkcję zarówno prowiantu, jak i waluty w przydrożnych stoiskach. Zielone i pomarańczowe pola dostarczają surowców do budowy rakiety, niebieskie pozwalają przesunąć znacznik żarówki, który oświetla dalszą część trasy, a szare wynagradzają gryzkami napędzającymi małego szczurka biegnącego w norze. To właśnie ta ostatnia mechanika bywa niedoceniana przy pierwszym kontakcie z grą, a w praktyce otwiera dostęp do nowych szczurów, punktów w spiżarni oraz specjalnych zdolności z biblioteki komiksów.



Warto podkreślić, że w grze niemal nie występuje losowość w trakcie samej rozgrywki. Nie ma tu kości ani ciągnięcia kart decydujących o zasięgu ruchu – wszystko zależy od decyzji gracza.

Subtelna interakcja

Choć każdy gracz buduje własną rakietę, trudno mówić tu o samotnej rozgrywce. Jeśli szczur zatrzyma się na polu zajęтым przez rywala, trzeba zapłacić mu jeden kawałek sera – co brzmi niewinnie, dopóki nie zabraknie akurat tego zasobu. Wtedy pożyczyc należy trzy kawałki sera z banku, ale w zamian gracz dostaje spleśniały ser, odejmującym 2 punkty na koniec gry. To drobny, ale skuteczny mechanizm, który sprawia, że pola z atrakcyjnymi surowcami stają się przedmiotem cichej rywalizacji, a blokowanie przeciwnika bywa równie opłacalną strategią, co własny rozwój.





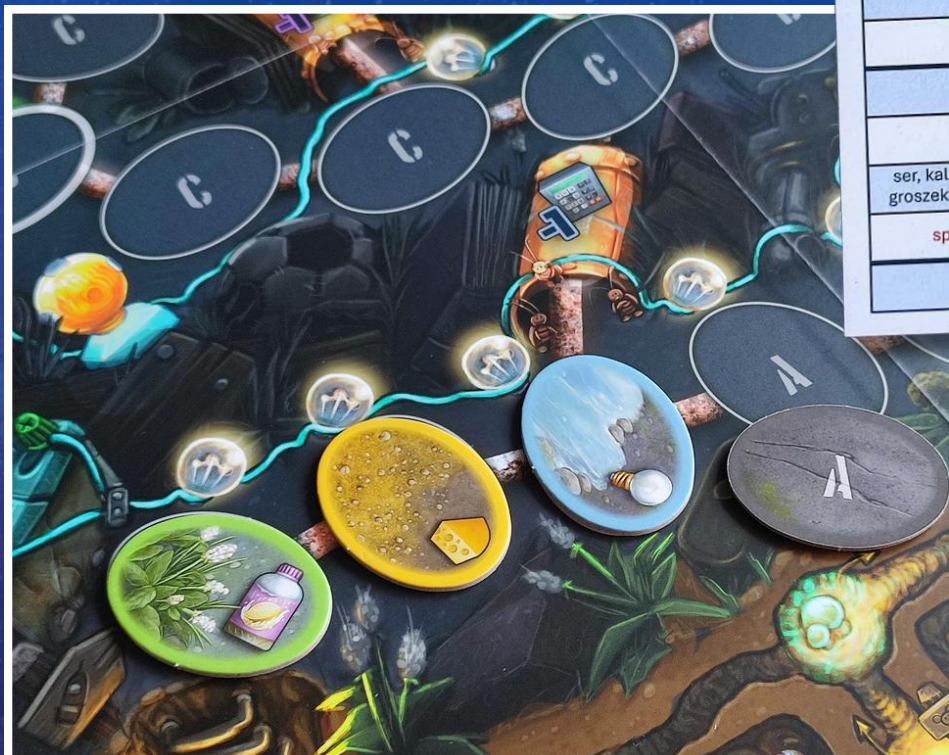
Do tego dochodzi wyścig o miejsca na torach punktacji, gdzie liczy się kolejność – pierwsze wolne pole zawsze daje więcej niż kolejne. Gra potrafi zakończyć się nagle, gdy któryś z graczy wprowadzi czwartego szczura do rakiety albo wystawi ósmy znaczek punktów, co zmusza wszystkich do stałego pilnowania postępów rywali.

Wiele dróg pod jeden Księżyc

Największą siłą tego tytułu jest to, że wygrać można na wiele sposobów, nie tylko poprzez wyścig do rakiety. Punkty czekają na aż ośmiu różnych torach – za budowę kokpitu, ładowni i silnika, za oświetlanie ścieżki żarówkami, za zapasy w spiżarni czy wreszcie za same nakrętki i kapsle zebrane po drodze. Gracz nastawiony na szybkość może pędzić do rakiety, licząc na premię za pierwszeństwo, podczas gdy inny spokojnie buduje silniczek ekonomiczny oparty na plecakach i komiksach z biblioteki. Obie strategie są równie satysfakcjonujące, a ich ścieranie się przy stole tworzy sporo napięcia.



		gracz A	gracz B	gracz C
TOR RAKIETY				
TOR KOKPITU				
TOR ŁADOWNI				
TOR SILNIKA				
TOR SZCZURONAUTÓW				
TOR REFLEKTORÓW				
TOR SERA				
TOR SPIŻARNI				
kapsle				
nakrętki				
ser, kalkulator, soda, ocet, groszek (4 dowolne = 1 pkt)				
spleśniaty ser (-2 pkt)				
SUMA				



Regrywalność dodatkowo podbija dwustronna plansza. Strona podstawowa, zalecana na pierwsze partie, ma stały układ pól i torów punktacji. Strona zmienna pozwala natomiast losowo rozłożyć płytki ścieżki oraz siedem z ośmiu dostępnych torów punktowych, dzięki czemu każda rozgrywka wymaga innego podejścia. Do tego dochodzą warianty z Superszczurami – bohaterami o unikalnych zdolnościach – oraz nieoczekiwanie rozbudowany tryb solo przeciwko Szczurobotowi, który ignoruje część standardowych zasad i potrafi zaskoczyć nawet doświadczonych graczy na wyższych poziomach trudności.





Można zastanawiać się, do kogo dokładnie gra jest kierowana – dla zaawansowanych graczy bywa nieco zbyt lekka, a dla najmłodszych wymaga sporo planowania. Najlepiej odnajdą się w niej rodziny z nieco starszymi dziećmi oraz gracze szukający tytułu przystępnego, ale wcale nie płytkiego.

Wykonanie

Strona produkcyjna gry stoi na bardzo dobrym poziomie. Drewniane figurki szczurów oraz znaczniki żarówek cieszą oko, a możliwość wsunięcia tekturowych znaczników Superszczurów w ogony drewnianych pionków to drobny, ale uroczy detal na plus. Oprawa graficzna jest kolorowa, kreskówkowa i konsekwentnie trzyma klimat, dzięki czemu gra przyciąga wzrok nawet osoby zwykle niechętne gryzoniom.



Podsumowanie

Pierwszy szczur w kosmosie to gra, która potrafi zaskoczyć głębią ukrytą pod prostymi, przystępnymi zasadami. Elegancki system ruchu, niemal całkowity brak losowości oraz mnogość dróg do zwycięstwa sprawiają, że każda partia wymaga innego podejścia, a decyzje rzadko bywają oczywiste. Dwustronna plansza i solidny tryb solo dodatkowo wydłużają żywotność pudełka, a uroczy temat konsekwentnie trzyma się od pierwszego do ostatniego ruchu. To tytuł, po którym od razu chce się sięgnąć po kolejną partię i lecieć z gryzoniami w kosmos raz jeszcze.

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**

Planowana data premiery: **03.09.2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

Albi

Severton Dzielnica cieni

Severton to mroczna, tajemnicza dzielnica, do której większość mieszkańców boi się zapuszczać. W jej ciemnych zaułkach rządzą bezwzględni Vontowie, ale ty i twoi przyjaciele nie potraficie oprzeć się tajemnicy. Wciąż słyszycie szept sekretów czekających na odkrycie.

Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 90+ minut



Severton. Dzielnica cieni

to gra kooperacyjna, w której współpracujecie, aby odkryć sekrety tytułowej dzielnicy. Śledźcie patrole Vontów, unikajcie wykrycia, przekradajcie się niezauważeni, używajcie perswazji, by wybrnąć z kłopotów, a gdy trzeba – sięgajcie po siłę. Decydujcie, czy poruszać się dużą grupą – łatwiejszą do zauważenia, ale silniejszą w obliczu niebezpieczeństwa – czy rozdzielić się i zbadać większy teren. Rozgrywajcie scenariusze pełne wyzwań, eksplorujcie ukryte ścieżki i realizujcie zadania, które przynosi każda nowa przygoda.



Planowana data premiery: **08.08.2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

Albi



Liczba graczy: 1
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 20 minut

O nie! Zostałeś zmniejszony przy pomocy magicznego zaklęcia! Jeśli chcesz wrócić do normalnych rozmiarów, musisz się przeprawić przez ten dziwny świat. W tym celu rozegrasz serię scenariuszy, które poprowadzą cię przez miniaturowe królestwo, w którym się aktualnie znajdujesz. Na swej drodze spotkasz nowych przyjaciół, ale prędzej poznasz cały wachlarz wrogów, których trzeba będzie pokonać w walce. Na szczęście utalentowany z ciebie najemnik wyposażony w wiele zdolności, reprezentowanych przez karty. Aby poradzić sobie z różnorodnymi zagrożeniami musisz w odpowiednim momencie zagrać właściwe karty.



Planowana data premiery: **07.10.2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

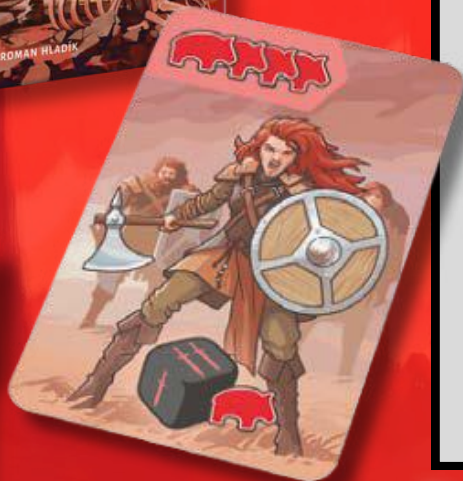
Albi



Liczba graczy: 1-5
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 45 minut

Karak 2 Inferno

Karak 2. Inferno to dodatek do przygodowej gry planszowej Karak 2. W pudełku znajdziecie 4 nowe moduły: Piekło nadchodzi (tryb solo oraz kooperacyjny), Piekielne Wieże, Ostatni bastion pokoju i Nowi bohaterowie. Każdy moduł można dołączyć do gry osobno lub połączyć z pozostałymi. Rozszerzenie działa również z dowolnymi modułami z innych dodatków do gry Karak 2: Imperium i Chaos. Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry Karak 2.



Planowana data premiery: **17.08.2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

Albi

Noc w zoo + Spóźniałscy

Nadchodzi nowa gra Tomáša Holka, autora takich tytułów jak *Herbacyany ogród*, *SETI* czy *Galileo Galilei*. Jest późna noc. W miejskim ogrodzie zoologicznym niektóre zwierzęta uciekły ze swoich wybiegów! Potrzebują pomocy, by wrócić do zoo, zanim opiekunowie zauważą ich nieobecność.

Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 30+ minut

Każde zwierzę porusza się w wyjątkowy sposób i pozwala inaczej zdobywać punkty, dlatego mądrze wybierajcie moment ruchu, planujcie akcje i upewnijcie się, że wszyscy wrócą do łóżek na czas. Celem gry jest jak najskuteczniejsze doprowadzenie zwierząt z powrotem do zoo. W trakcie rozgrywki dobieracie płytki i układacie je na swoich planszach, aby aktywować akcje oraz tworzyć ścieżki dla zwierząt. Gra kończy się po 3 etapach, z których każdy składa się z 5 rund. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.



O dodatku

W zoo otwarto cztery nowe wybiegi, w których zamieszkali kolejni lokatorzy. Nie zostali tam jednak na długo: ciekawskie zwierzęta pod osłoną nocy dołączyły do pozostałych uciekinierów. Teraz muszą wrócić przed świtem. Czy im pomożecie? Uważajcie, bo niektóre poruszają się w naprawdę wymagający sposób! Rozszerzenie nie zmienia zasad gry podstawowej. Dodaje większą różnorodność zwierząt dostępnych w rozgrywce.

Planowana data premiery: **07.10.2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

Albi



Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 60+ minut

Rozgrywka trwa 9 rund, z których każda składa się z 3 faz. W ustalonej kolejności kupujecie nowe filmy, rozbudowujecie kina i zapraszacie widzów. Następnie równocześnie przyjmujecie gości i rozmieszczacie ich w salach. Odpowiednio usadzeni widzowie pozwolą wam uruchamiać najlepsze akcje: ulepszać kina, wpływać na pozostałych gości i przyciągać kolejnych odwiedzających. To wszystko przekłada się na większe zarobki oraz sprzedaż popcornu. Zwycięża osoba, która na koniec gry zgromadzi go najwięcej.



Planowana data premiery: **19 sierpnia 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Popsujemy sobie dzień?

Praktyczne zaklęcie wypowiedziane w odpowiednim momencie? Zgrabna klątwa rzucona na upatrzonego przeciwnika? A może po prostu laserowa różdżka do spółki z magiczną infolinią? Sprawdź, co najskuteczniej pokrzyżuje szyki przeciwnikom z grą Ekspłodujące Kotki: Niech cię kłaczek! – imprezową karcianką, która pozwoli Ci szybko stracić przyjaciół i zyskać wrogów (ale hej, przynajmniej wszyscy będą się przy tym świetnie bawić!).



Liczba graczy: 2-5
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 15 minut
Kategoria: imprezowe
Mechanika: zagrywanie kart, zarządzanie ręką, negatywna interakcja



Ta alternatywna wersja podstawowych Ekspłodujących Kotków zawiera zestaw kart z ciekawymi efektami i zupełnie nowymi ilustracjami. Ale to nie wszystko: od tej pory Twoja talia będzie ewoluowała wraz z każdą kolejną rozgrywką! W pudełku znajdziesz 7 pakietów wraz z instrukcjami kiedy (i tylko wtedy!) możesz je otworzyć. Dzięki nim w instrukcji pojawią się nowe zasady, a w Twoich rękach – przepotężne karty, które na zawsze odmienią Twoje rozgrywki.



Planowana data premiery: **2 września 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel



Liczba graczy: 2-5
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 15 minut
Kategoria: imprezowe
Mechanika: zagrywanie kart, zarządzanie ręką, negatywna interakcja

Eksplodujące Kotki: Kocia furia to zupełnie nowa odsłona serii, skupiająca się na zwiększeniu okazji do podbierania sobie nawzajem kart. Służą do tego nie tylko efekty, na które możemy natrafić w talii, ale także Wasz nowy przyjaciel – Kot furiat. Jeśli macie go przed sobą, w dowolnym momencie swojej tury możecie przekazać go innemu graczowi, by ukraść losową kartę z jego ręki. Działanie jest cudowanie ostatecznie – nie można go zanegować kartą „Nie, nie, nie”!

*Wersja, która
wydobędzie z
Was wszystko,
co najgorsze*

Potrzebujecie gry z naprawdę dużą dawką negatywnej interakcji? A może już znacie Eksplodujące Kotki i jakimś cudem wciąż Wam mało brudnych zagrywek? Tym razem na pewno będziecie usatysfakcjonowani!



PROSTA W NAUCE:

WTASUJECIE KILKA EKSPLODUJĄCYCH KOTKÓW DO TALII, A NASTĘPNIE ZACZNIJCIE PO KOLEI DOBIERAĆ KARTY. TWÓJ REALNY CEL: **NIE** DOBRAĆ EKSPLODUJĄCEGO KOTKA.



NOWE OBRAZKI I UMIEJĘTNOŚCI

**WDY OBYWA Z WAS WSZYSTKO
TO, CO NAJGORSZE:**

**WSZYSTKIE POZOSTAŁE KARTY POMOGĄ
CI UNIKAĆ EKSPLODUJĄCEGO KOTKA
I SABOTOWAĆ INNYCH GRACZY!**



Planowana data premiery: **12 sierpnia 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel

Zostań mistrzem hodowli karpí koi

W japońskiej kulturze karpie koi uważane są za żywe klejnoty oraz symbole wytrwałości i cnoty. Hoduje się je w ozdobnych stawach. Niektórzy wierzą, że to żywe talizmany, przynoszące szczęście i sukces.

Liczba graczy: 1-4

Wiek graczy: 10+

Czas gry: 45 minut

Kategoria: strategiczne

Mechanika: rozbudowa obszarów, umieszczanie kafelków, realizacja celów

W grze planszowej Koi wcielamy się w opiekunów takich karpí i budowniczych stawów dla nich. Po kolei wybieramy karty i układamy kafelki, by rozbudować swoje zbiorniki wodne i zasiedlić je rybami. Otaczanie karpí wodą i liliami wodnymi zwiększa ich dobrostan i wartość w punktach zwycięstwa. Dodatkowo możemy rywalizować o cele, by zdobyć dodatkowe punkty i premie. Czy uda Ci się stworzyć najlepsze warunki do hodowli tych wyjątkowych ryb?



Planowana data premiery: **30 lipca 2026**

PRZEDSPRZEDAŻ

rebel



Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 30 minut
Kategoria: rodzinne
Mechanika: współpraca, ruch po obszarach, walka



Złoczyńcy atakują Perłę Przeznaczenia

Wraz z przyjaciółmi ruszaj na wyprawę pełną ekscytujących przygód, gdzie wspólnie napotkacie węże, piratów, a nawet... zdezorientowanego listonosza! Razem będziecie odkrywać karty wydarzeń, walczyć ze złoczyńcami atakującymi statek i pokonywać ich, wykorzystując swoje moce ninja. Tylko dzięki skutecznej współpracy i przemyślanej taktyce odniesiecie zwycięstwo!

LEGO Ninjago: Destiny's Bounty Adventures to oparta na współpracy gra dla całej rodziny, w której wcielamy się w dzielnych ninja starających się obronić statek Perła Przeznaczenia przed atakami złoczyńców. Aby tego dokonać, musimy pokonać przeciwników znajdujących się w różnych pomieszczeniach na statku. Do dyspozycji mamy własną mądrość i rozwagę, a także specjalnie moce ninja i Spinjitzu.



**PORTAL
GAMES.**

Skondensowana, taktyczna przygoda w formacie kieszonkowym – specjalnie dla graczy solo!

Dragons of Etchinstone to karciana przygodówka stworzona specjalnie dla miłośników jednoosobowych wyzwań. Wcielasz się w rolę początkującego maga podróżującego przez pełne niebezpieczeństw Regiony czarodziejskiej krainy Vale, by ostatecznie stoczyć decydujący pojedynek z potężnym smokiem. Choć cały zestaw podstawowy liczy zaledwie 22 karty, gra oferuje niezwykle głęboką, satysfakcjonującą łamigłówkę opartą na zarządzaniu ręką, optymalizacji zasobów i precyzyjnym planowaniu.



Liczba graczy: 1
Wiek graczy: 8+
Czas gry: 20-30 minut
Kategoria: lekkie

Plusy gry:

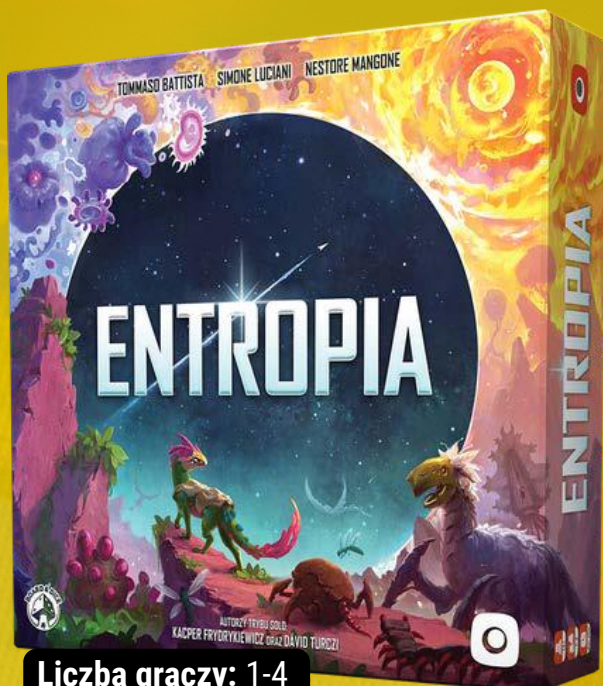
- Gra Joe Klipfela (Mythfield Games) to hołd dla docenianego przez zaawansowanych graczy Mage Knighta – przenosi jego strategiczną głębię do minimalistycznego, kieszonkowego formatu, niewymagającego dużej przestrzeni na stole.
- Innowacyjna mechanika czterech orientacji, w której poziom zaawansowania bohatera odzwierciedla fizyczna struktura karty. Każda karta Maga ma cztery orientacje (poziomy 1-4) – jej obrócenie lub odwrócenie automatycznie zmienia dostępne współczynniki i akcje.
- Rozgrywka w czterech Regionach Vale to seria starć z wrogami, gdzie każde Spotkanie przebiega w pięciu krokach: Wyzwania, Akcji, Kary, Ulepszenia i Czystczenia, wymagając optymalizacji kart w każdej turze.
- Taktyczne operowanie Żywiołami Eteru – karty na ręce układa się jako Kartę Rezerwową, Żywioł, Zakłęcie i Wzmocnienie. Dopasowanie czterech Żywiołów (Wody, Ognia, Błyskawicy, Cienia) do akcji Zakłęcia odblokowuje potężne Ataki Wzmocnione potrzebne do przebicia pancerza wrogów.



Planowana data premiery: **jesień 2026**

**PORTAL
GAMES.**

PRZEDSPRZEDAŻ



Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 14+
Czas gry: 90-150 minut
Kategoria: średnio trudne

Entropia to rozbudowana gra planszowa autorstwa Tommasa Battisty, Simone Lucianiego i Nestore Magnone. Przejmujesz kontrolę nad ewolucją wszechświata, budując systemy planetarne, kształtując planety i zasiedlając je mikroorganizmami, florą oraz fauną. Zagraj z innymi lub zmierz się z wymagającym trybem solo autorstwa Davida Turczego i Kacpra Frydrykiewicza. W każdej turze przesuwasz Naukowca po kole akcji, wybierając działania najlepiej wspierające Twoją strategię. Tworzysz gwiazdy, planety i asteroidy, rozwijasz biomy oraz ulepszasz Konsolę, odblokowując nowe zdolności.

Wszechświat strategii do odkrycia

Zaawansowana gra euro, w której tworzysz układy planetarne i rozwijasz życie, zdobywając Punkty Zwycięstwa.



FOTO @Boardgame Pictures

Dlaczego warto?

- Przemysłany wybór akcji – zarządzaj tempem ruchu, by korzystać z silnych premii lub szybciej wykonywać kluczowe działania.
- Rozwój silnika – ulepszaj Konsolę i planety, zdobywając nowe umiejętności.
- Wiele strategii zwycięstwa – punkty zdobywasz dzięki misjom, celom oraz rozwojowi form życia.
- Kosmiczny klimat – mechaniki i motywy inspirowane astronomią tworzą spójny świat budowy układów planetarnych.

Planowana data premiery: **jesień 2026**

**PORTAL
GAMES.**

PRZEDSPRZEDAŻ



Liczba graczy: 1-4
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 60-120 minut
Kategoria: ciężkie

*Jeszcze więcej regrywalności
w świecie Too Many Bones!*



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 przeprowadzić ataki przez całą bitwę, albo wykorzystaj całą jej zapas naraz, aby odpalić niepowstrzymaną salwę. Wejdź w tryb Zakłócenia, by przestawiać i niszczyć Złotców według własnego uznania, albo sprawdź się w programowaniu, korzystając z Protokołów Gasketa.

Too Many Bones: 40 dni w Daelore

Chcesz jeszcze bardziej dopieć 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 Złotców, 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.



Tylko w Portal Games: gracze, którzy zamówią zestaw 2 dodatków w sklepie Portal Games otrzymają bonus: 7 kart promo, które nie będą dostępne w regularnej sprzedaży



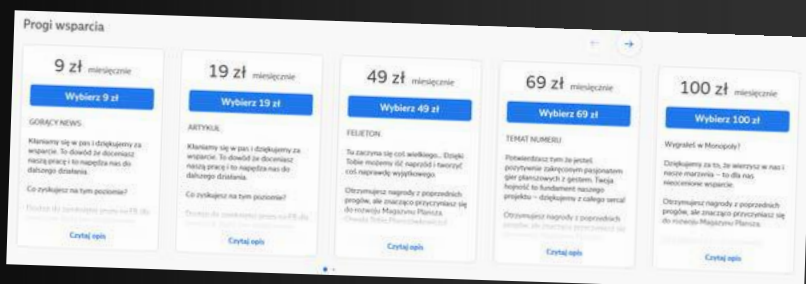
Wesprzyj nas na Patronite

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.

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

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł?
Napisz!



Rysiek "Kościany Pionek" Kowalski

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

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



MAGAZYN
Plansza

M A G A Z Y N
Plansza