

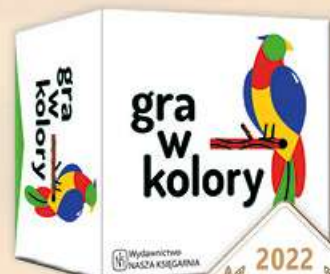
GRY PLANSZOWE

KATAŁOG 2024

Nowości
WYWIADY
ŁAMIGŁÓWKI



POZNAJ GRY NAGRODZONE W KONKURSIE PLANSZOWA GRA ROKU



Czy wiesz, że...

NA PUDEŁKACH GIER UKRYWAMY UFOLUDKI!

Sprawdź, czy uda ci się znaleźć ufoludka na naszych grach, które masz w domu! Te małe urwisy zazwyczaj chowają się **na okładkach gier**, czasami jednak wolą któryś z boków pudełka. **Na każdej grze ukrywa się 1 ufoludek.** Niczym kameleon dopasowuje się do otoczenia i maskuje tak dobrze, że niełatwo go znaleźć.

Uwaga! Za każdym razem, gdy robimy dodruk gry, **ufoludek zmienia kryjówkę!**

Życzymy dobrej zabawy! 😊



Czy wiesz, że...

WYDALIŚMY GRĘ NR 100!

Niedawno mieliśmy okrągłą rocznicę: **wydaliśmy grę numer 100 – ORZESZKI ZE ŚCIEŻKI!** Poniżej możesz zobaczyć część gier wydanych przez nas od 2017 roku.

Wiele z nich stało się hitami, których dodruki robimy co roku, a inne nie są już dostępne na rynku. Ile z nich masz na swojej półce?

2017



2018



2019



2020



2021



2022



2023



2024

GRA NR 100



Czy wiesz, że...

ROZDAJEMY PROMKI!

Do wielu naszych gier przygotowujemy „promki”, czyli dodatkowe karty lub płytki, które można dołączyć do gry! Można je dostać **za darmo** w sklepach planszówkowych i podczas targów i festiwali gier, na których jesteśmy obecni. Na stronie gry.nk.com.pl znajdziesz aktualną listę tych miejsc.



Płytki z nowymi polami:
Zakątek schadzek
Seksja gimnastyczna



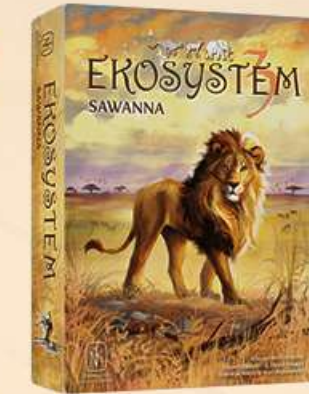
Promka niebieska:
Mocne wiosno
Lornetka
Siłacz



Promka żółta:
Telegram
Stara mapa
Misjonarka



2 karty:
Wodospad
Rusalka



Karta
Hipopotam



Dwustronna
płytki:
Warszawa
Kraków



Karta
Ujawnijcie 1



Karta
Atak kruka



Karta
Połóż



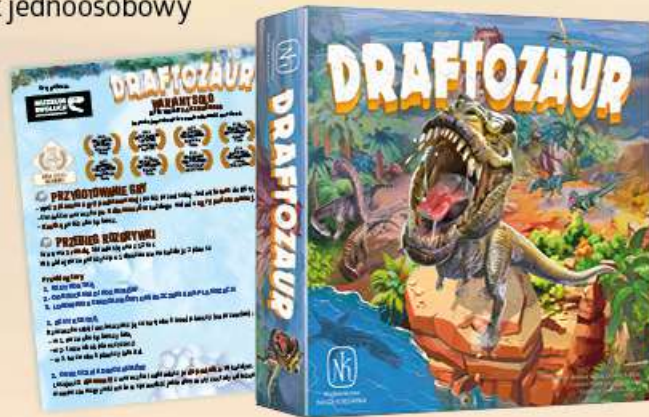
Promka nr 1:
Arrpaka
Nurek

Czy wiesz, że...

MAMY DLA WAS MATERIAŁY DO POBRANIA!

Znajdziesz je na stronie gry.nk.com.pl.

Wariant jednoosobowy



Arkusze do liczenia punktów



Arkusz do liczenia punktów



Arkusz do liczenia punktów



Leksykon zwierząt występujących w grze



Arkusz do liczenia punktów



GRA UCZĄCA DZIECI SPRZĄTAĆ POKÓJ!

Dzieci robią porządek w pokoju. Wyciągają z woreczka różne przedmioty i odstawiają na swoje miejsce. Zadanie utrudniają będą psotne stworki – mają kształty podobne do przedmiotów poszukiwanych przez graczy, łatwo więc się pomylić! Wygra gracz, który pierwszy zrobi porządek w swoim pokoju.



Znajdź w woreczku brakujące przedmioty i odłóż je na odpowiednie miejsca!



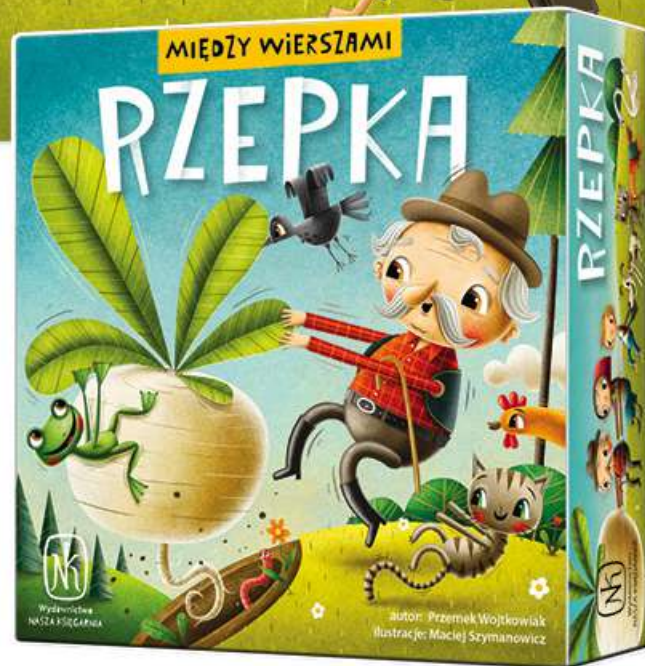


NOWOŚĆ!



GRA OPARTA NA WIERSZU JULIANA TUWIMA

Gracze starają się jak najszybciej wyciągnąć rzepkę z ziemi. Aby wygrać, należy skorzystać z pomocy dziadka, babci, wnuczka, Mruczka i innych postaci z wiersza!



Gra ma kilka wariantów urozmaicających rozgrywkę!
W każdym z nich można zdobyć punkty za różne elementy znajdujące się na kartach:



za najdłuższy płótek



za słońce

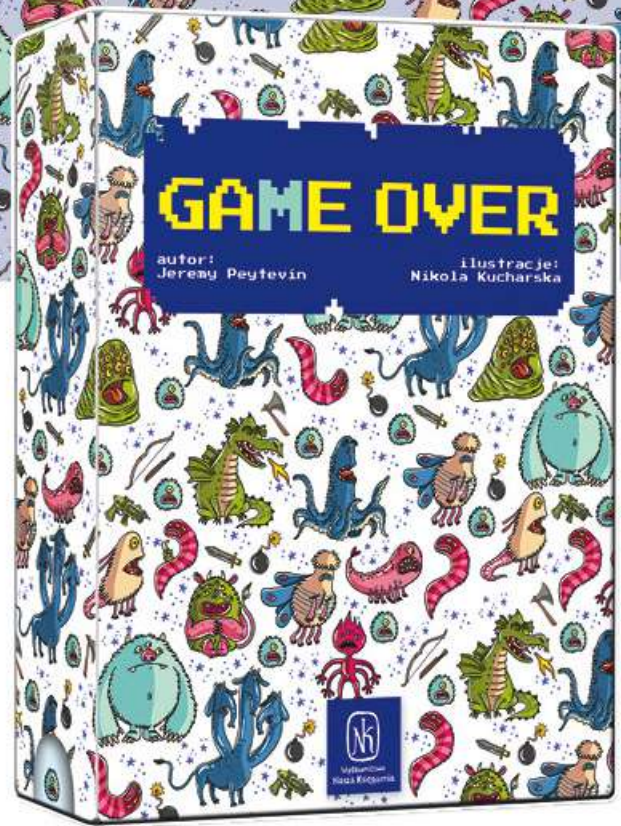
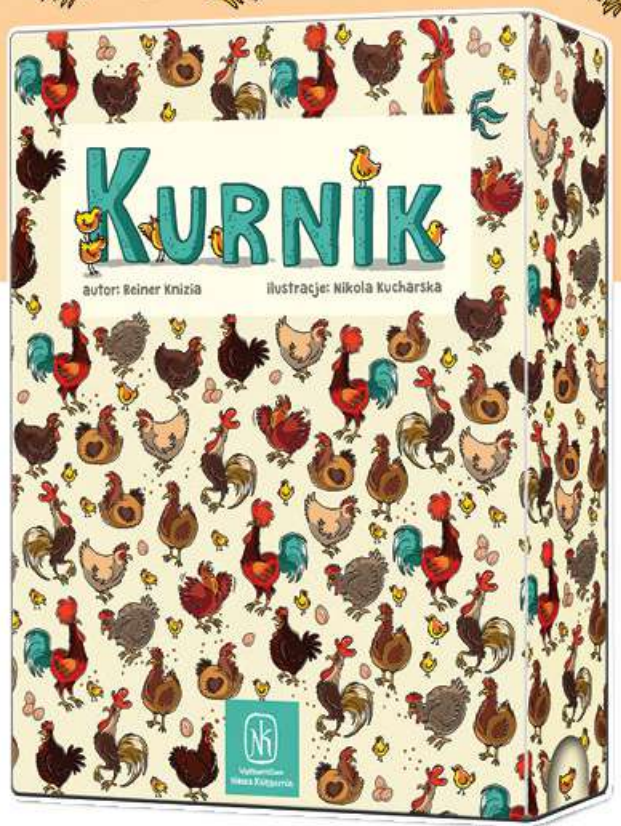


za kolory motyli

ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



4-104 LATA

BĄDŹ SPRYTNIJSZY NIŻ KURY!

Zdobądź jak największą liczbę jajek! Aby tego dokonać, musisz znaleźć kury wysiadujące jajka w odpowiednich kolorach. Nie będzie to łatwe, ponieważ wszystkie kury w kurniku wyglądają jednakowo i często zmieniają gniazda, w których wysiadują jajka.



2-5 GRACZY



20 MINUT



Reiner KNIZIA



Nikola KUCHARSKA



5-105 LAT

POCZUJ SIĘ JAK BOHATER GRY KOMPJUTEROWEJ!

Wędrujesz korytarzami labiryntu, starając się odnaleźć klucz i skrzynię ze skarbami. Musisz wyposażyć rycerza w jeden z czterech rodzajów broni – dzięki niej może on pokonać stwory napotkane w labiryncie. Jeśli jednak nie będzie w stanie z nimi wygrać, nastąpi... GAME OVER.



2-4 GRACZY



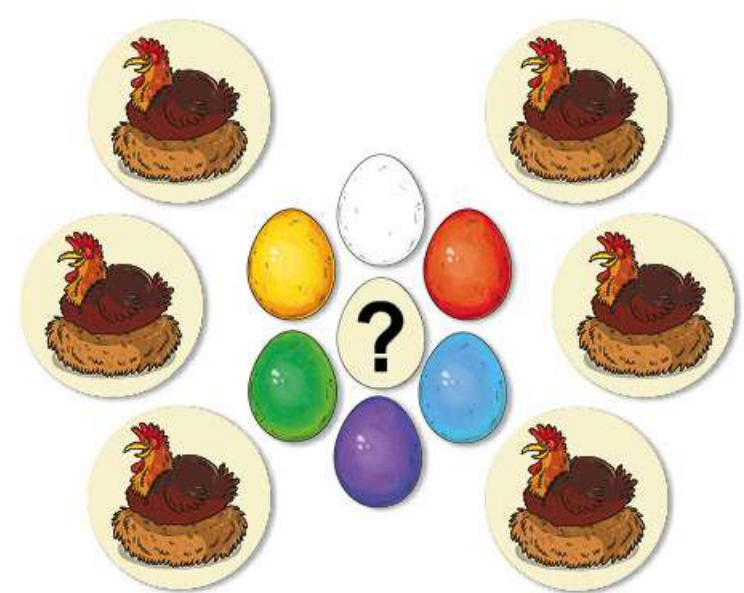
15 MINUT



Jeremy PEYTEVIN



Nikola KUCHARSKA

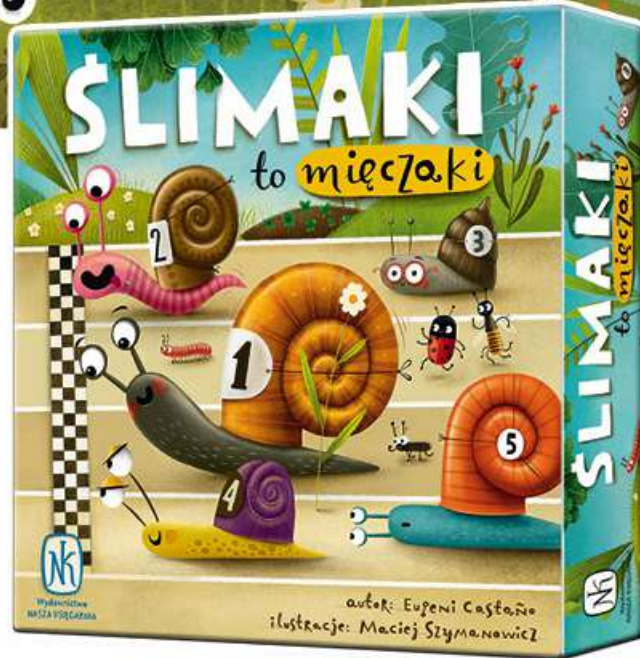




ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



WYGRA NAJWOLNIEJSZY ŚLIMAKI!

Takiego wyścigu jeszcze nie było! Podczas gry nie znasz kolorów ślimaków należących do rywali. Za pomocą kostek przemieszczasz nie tylko swojego, lecz także pozostałe ślimaki. Rewelacyjna zabawa dla graczy w każdym wieku.



Eugenii CASTAÑO



Maciej SZYMANOWICZ





ŁAPIEMY PASZCZAKI!

Jak złapać paszczaka? Musisz grać tak, by na początku i na końcu rzędu kart znalazł się taki sam paszczak. Gdy to ci się uda, zdobędziesz cały rząd paszczaków!



NOWA GRA O PASZCZAKACH!

NOWE ZASADY GRY, NOWE ILUSTRACJE!
Paszczaki biorą udział w zawodach akrobatycznych. Gra, od której trudno się oderwać nawet dorosłym!



Paszczoastronauta znajduje się na początku i końcu tego rzędu. Gracz zdobywa więc 4 paszczaki!

Gracze wykładają kolejno po 1 karcie z ręki, tworząc piramidę z paszczaków. Nie daj się zablokować i umieść swojego paszczaka na jej szczycie!



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



WSPÓŁPRACA ZAMIAST RYWALIZACJI!

Gra kooperacyjna, w której **dzieci nie rywalizują ze sobą**. Zbierają wskazówki pozwalające rozwiązać zagadkę. Wśród lisów ukrył się Lisek urwisek – **gracze muszą współpracować**, aby go odnaleźć.





EDUKACYJNA GRA ROKU 2021 WE FRANCJI!

Każdy gracz ma pokój pełen zabawek. Po pokojach biegają koty. Im więcej zabawek zainteresuje kota, tym więcej punktów gracz zdobędzie.



Wyjątkowe elementy gry!

- 4 sznurki
- 4 specjalne plansze





4 plansze –
każdy gracz ma swoją



Gra **KOCIAKI ŁOBUZIAKI** ma wyjątkowe elementy!

Plansze przedstawiają pokoje,
po których biegają koty.
Gracze muszą prowadzić
swoje sznurki w taki sposób,
aby ich koty, biegnąc za kłębkami,
zdobyły jak najwięcej punktów
za spotkane zabawki.

4 sznurki –
każdy gracz
ma swój

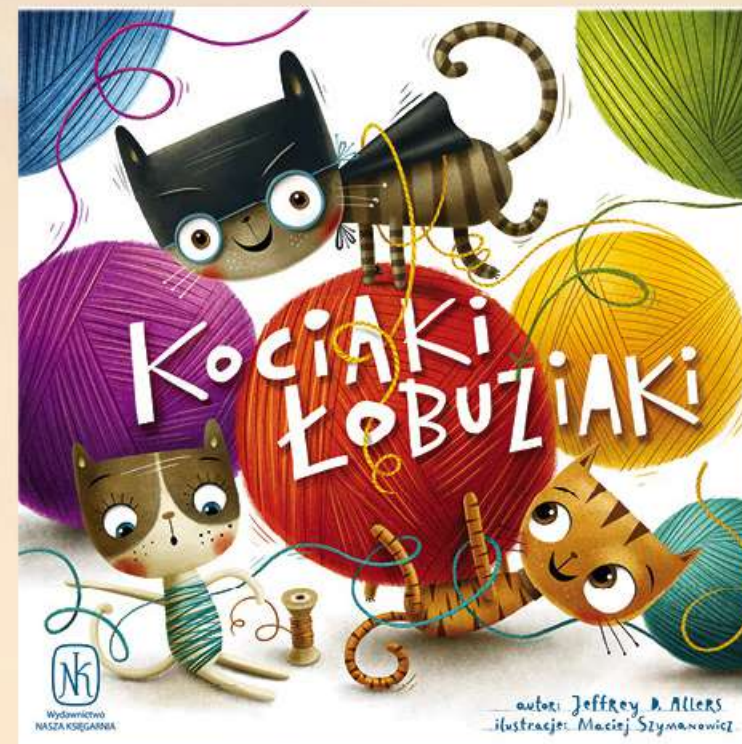


Zaczepiając sznurek
o otwory w planszy,
**dziecko rozwija
małą motorykę.**



Czy wiesz, że...

WYDALIŚMY KSIĄŻKĘ O KOCIAKACH ŁOBUZIAKACH!



Znacie kociaki łobuziaki?

Jasne, że znacie, to mali bohaterowie rewelacyjnej gry planszowej!

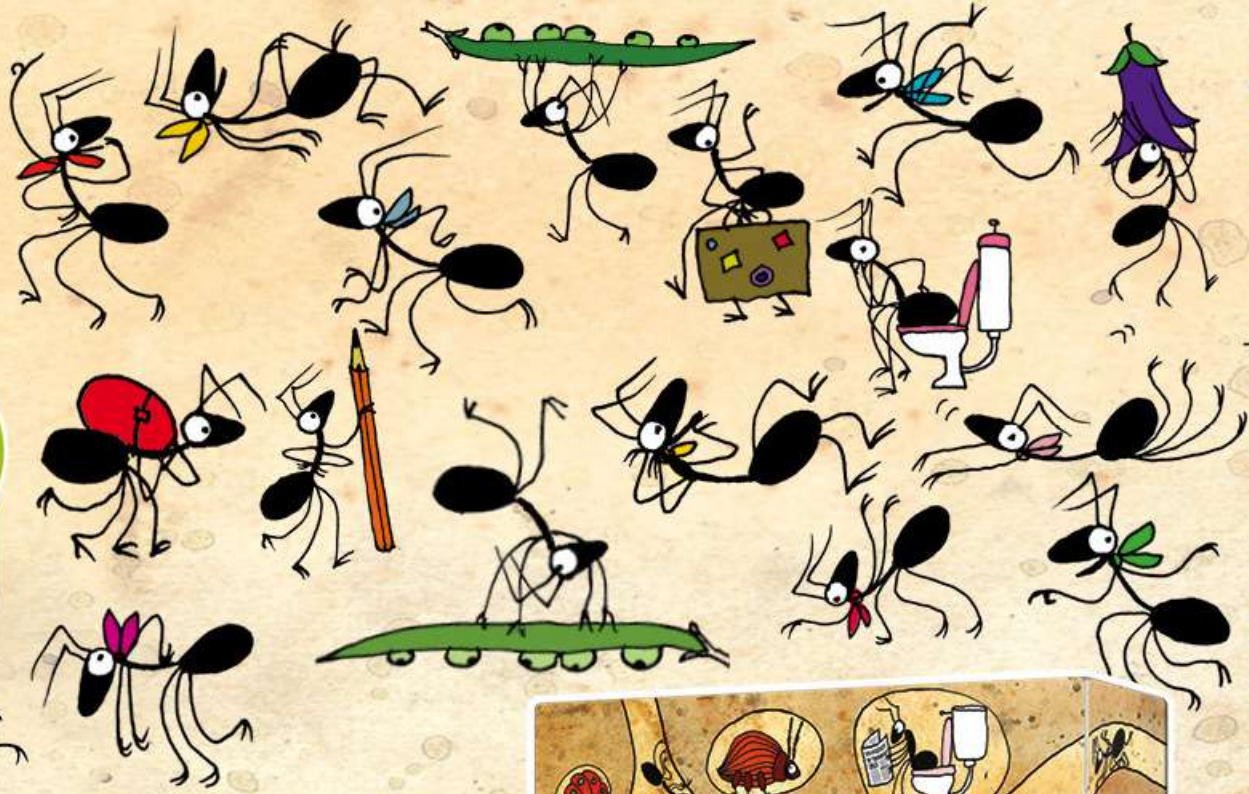
Teraz macie okazję poznać ich przygody w książce „**Kociaki łobuziaki i mydło brudziło**”.

Kociaki łobuziaki to niezłe gagatki! Na przykład Bazyl, choć jest cały w kłakach, paprochach i mikrobach, uznał, że się nie umyje, bo mu się nie chce i już! Uwierzyć?!

Oczywiście pozostałe kociaki mają swoje metody, żeby przekonać Bazyla do mycia... Jednak wymycie takiego kocmołucha nie będzie proste. Spróbują najróżniejszych metod: mydła, farby do kotów, straży pożarnej, odkurzacza... A jak to się skończy? Przekonajcie się sami.

Szalona, przezabawna i do tego interaktywna książka dla wszystkich, którzy pokochali grę „**Kociaki łobuziaki**”!



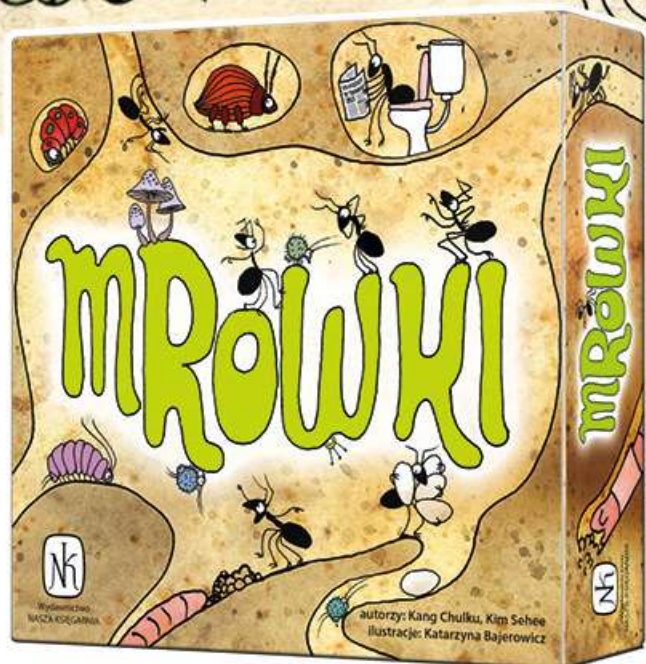


NOWOŚĆ!



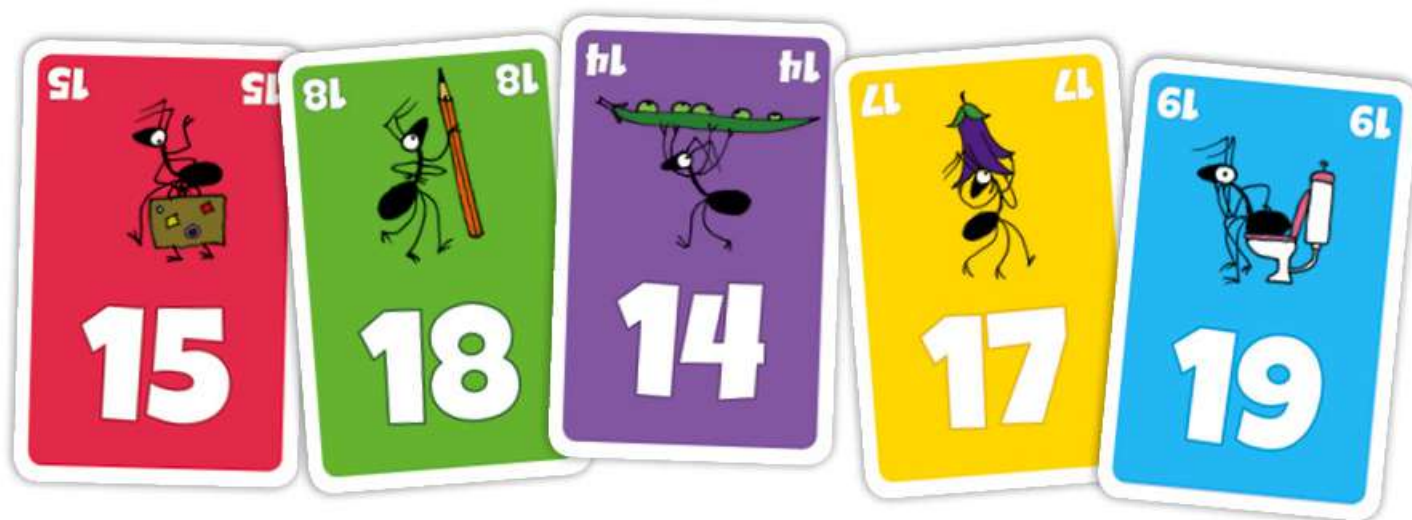
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ I REFLEKS!

Twoim zadaniem jest odnajdywanie małych mrówek w wielkim mrowisku. Nie będzie to jednak łatwe, ponieważ mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery – będziesz musiał jak najszybciej odszukać tę właściwą! Wygra gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek.



NOWA GRA UCZĄCA DODAWANIA I ODEJMOWANIA!

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby mrówek. Aby wygrać, musicie wykazać się dobrą pamięcią oraz umiejętnością dodawania i odejmowania!



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



GRA Z PRZEZROCZYSTYMI KARTAMI!

Na swoich wyspach tworzycie parki rozrywki. Główną ich atrakcją są smoki. Musicie o nie dbać i je karmić. Wygra osoba, której park odwiedzi najwięcej osób.



1 PRZEZROCZYSTE KARTY
KŁADZIECIE NA SWOICH WYSPACH. W TEN SPOSÓB ROZWIJACIE PARKI.



2 CO RUNDE MUSICIE KARMIC SMOKI! GŁODNY SMOK ODSTRASZY ZWIEDZAJĄCYCH.



3 SMOKI WYKLUWAJĄCE SIĘ Z JAJEK PRZYCIĄGAJĄ NOWYCH ZWIEDZAJĄCYCH!



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



SPRAWDŹ WERSJĘ DEMO!

UWOLNIJ ARIADNĘ! STAW CZOŁA MINOTAUROWI!

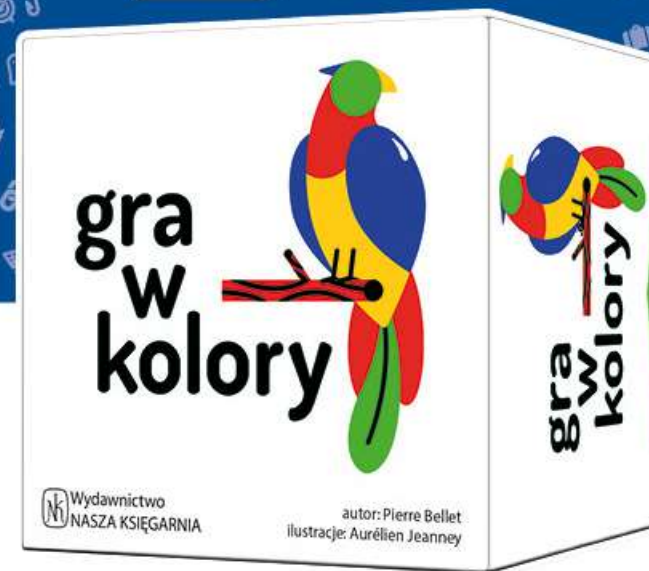
Minotaur trzyma Ariadnę w najgłębszym lochu labiryntu. Jesteś jej jedyną nadzieją! Aby do niej dotrzeć, musisz pokonać aż 7 labiryntów. Po drodze będziesz mieć do wykonania różne zadania (np. zdobycie miecza i zbroi).



To nie są zwykłe labirynty! To ty decydujesz, którą ścieżką podążysz. Odkrywaj i zakrywaj fragmenty map – pojawią się nowe ścieżki. Każdą mapę można przechodzić wielokrotnie!



ZOBACZ
INSTRUKCJE
WIDEO

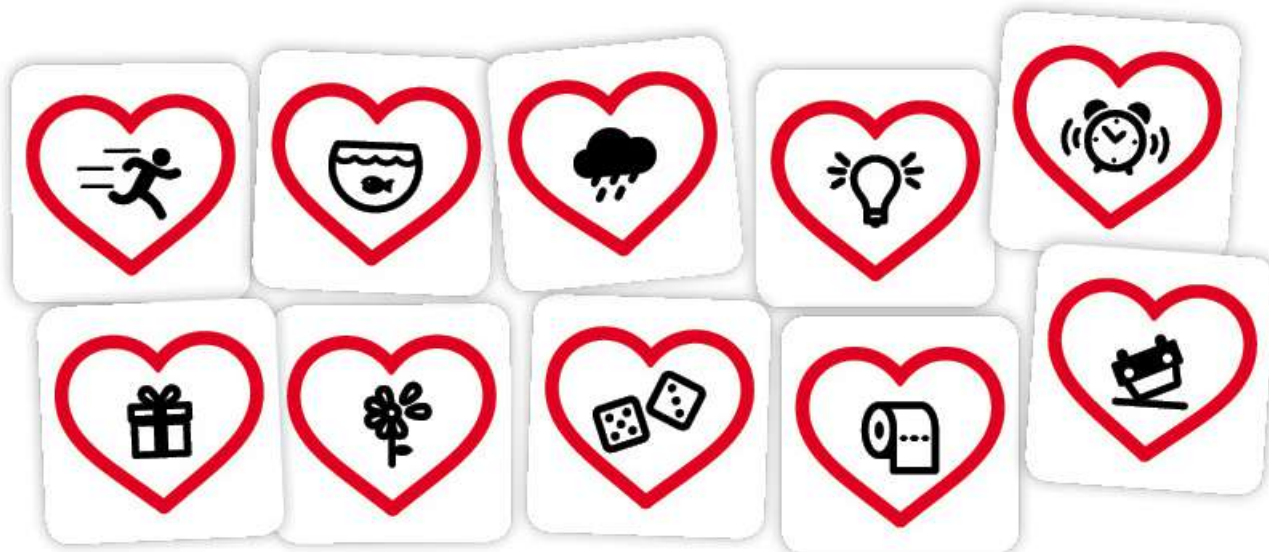


GRA NA EMOCJACH JESZCZE NIGDY NIE BYŁA TAKA ZABAWNA!

Zadajesz pytanie zaczynające się od „JAK SIĘ CZUJĘ, GDY...”, a pozostali gracze wykładają po jednej karcie – takiej, która według nich najlepiej pasuje do odpowiedzi na twoje pytanie.



110 KART Z SYMBOLAMI, KTÓRE KAŻDEMU MOGĄ KOJARZYĆ SIĘ Z CZYMŚ INNYM!



KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY!

Rzucasz kostkami. Następnie wszyscy gracze jak najszybciej wykładają odpowiednie karty na stół. Wygra ten, kto wyłoży wszystkie swoje karty.



BĄDŹ SZYBSZY OD RYWALI!

Przeabawna gra słowna, w której liczy się szybkość reakcji. Odwróć kartę i jako pierwszy podaj odpowiednie słowo. Każda rozgrywka jest inna!



Wykładacie karty z kolorem czerwonym, ale bez niebieskiego



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

ZOBACZ INSTRUKCJE WIDEO



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
autor: Jonathan Chaffer
projekt graficzny: Małgorzata Wójcicka



TRENING DLA MÓZGU!

Podaj kolor tych wyrazów: **NIEBIESKI, CZARNY, ŻÓŁTY**.
Dwa ostatnie sprawiły ci nieco problemów?
Jest to tzw. efekt Stroopa i na nim opiera się ta gra!



ZOBACZ INSTRUKCJE WIDEO



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
autor: Julien Percot
projekt graficzny: Małgorzata Wójcicka



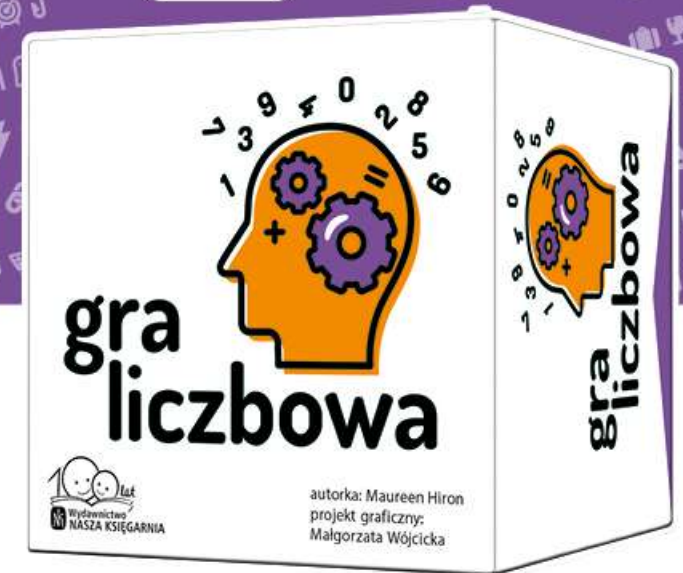
OPOWIADANIE I SKOJARZENIA!

Wspólnie zdobywacie punkty!
Gra ma 3 fazy opierające się na opowiadaniu, dobrej pamięci i skojarzeniach.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

ZOBACZ INSTRUKCJE WIDEO



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
autorka: Maureen Hiron
projekt graficzny: Małgorzata Wójcicka



NAUKA PRZEZ ZABAWĘ!

Wszyscy gracze jednocześnie! Dodajecie, odejmujecie i jak najszybciej wykładacie odpowiednie karty na stół.
Wygra ten, kto najszybciej wyłoży wszystkie swoje karty.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

ZOBACZ INSTRUKCJE WIDEO



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
autor: Reiner Knizia
projekt graficzny: Małgorzata Wójcicka



STWÓRZ 4 PORY ROKU!

W przemyślany sposób korzystaj z kart wiosny, lata, jesieni i zimy. Stwórz rok składający się z 12 kart podzielonych na 4 pory roku i zdobądź jak najwięcej punktów.

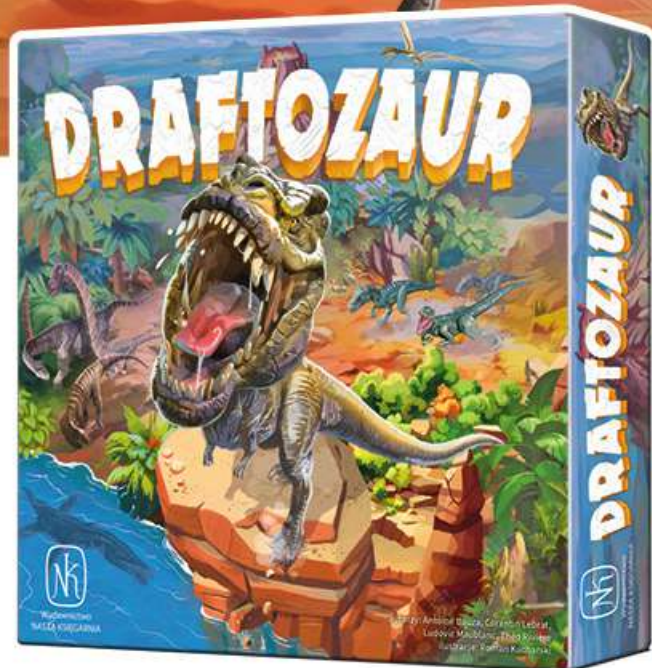




ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



WARIANT DLA 1GRACZA



60 PIONKÓW DINOZAUROW!

Dinozaury wędrują, szukając najlepszych terenów. Postaraj się, aby na twojej planszy znalazły się dinozaury, za które zdobędziesz najwięcej punktów!



2 rodzaje rozgrywki: lato i zima!



JESZCZE WIĘCEJ DINOZAUROW!

Zestaw 2 dodatków: Plezjozaury i Pterodaktyle. Wprowadzają one nowe elementy, nowe zasady i nowe sposoby zdobywania punktów.



10 pionków plezjozaurów!
10 pionków pterodaktyli!
10 dwustronnych plansz!
Każda plansza jest inna!

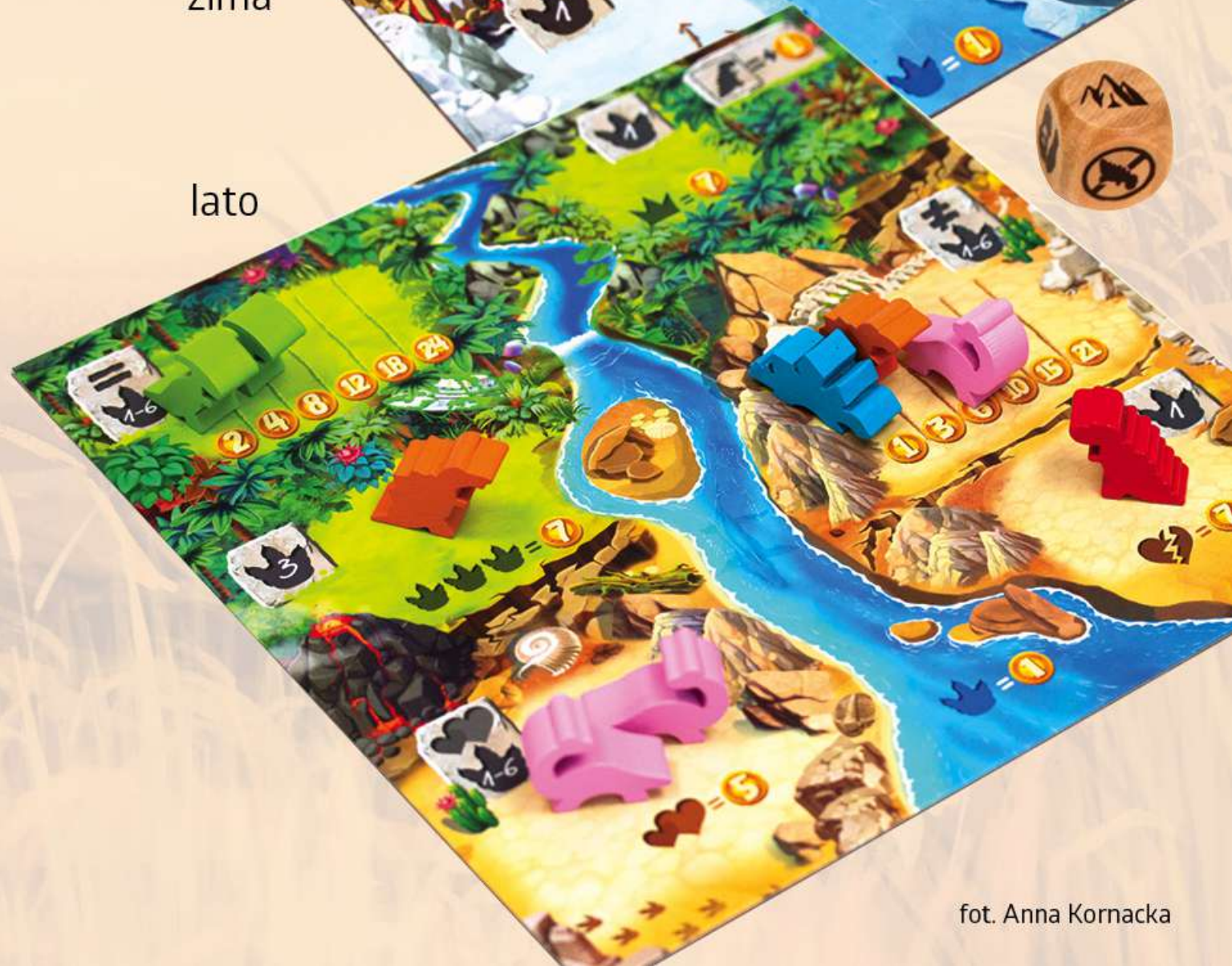




Każdy gracz ma swoją dwustronną planszę:



zima



lato



60 pionków dinozaurów!





ZOBACZ INSTRUKCJE WIDEO



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



GRA Z ILUSTRACJAMI JAK ZE SNU!

Stwórz własny sen! Jakie krainy w nim odwiedzisz? Piękne jak z bajki czy mroczne i pełne złowieszczych kruków? Podglądaj i przejmuj sny rywali.



GAMEWRIGHT



Marcin MINOR

EDYCJA JUBILEUSZOWA

Ekskluzywna edycja gry *Sen* wydana z okazji stulecia Wydawnictwa „Nasza Księgarnia”.
Nowe ilustracje • Nowe działania kart
Nowe warianty rozgrywki • Możliwość łączenia dwóch edycji: normalnej i jubileuszowej.



GAMEWRIGHT



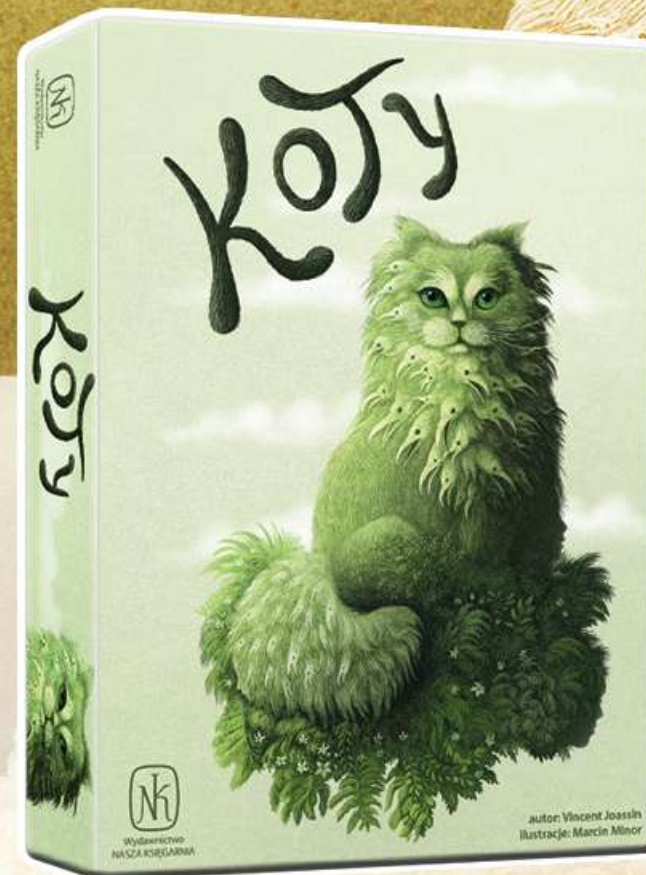
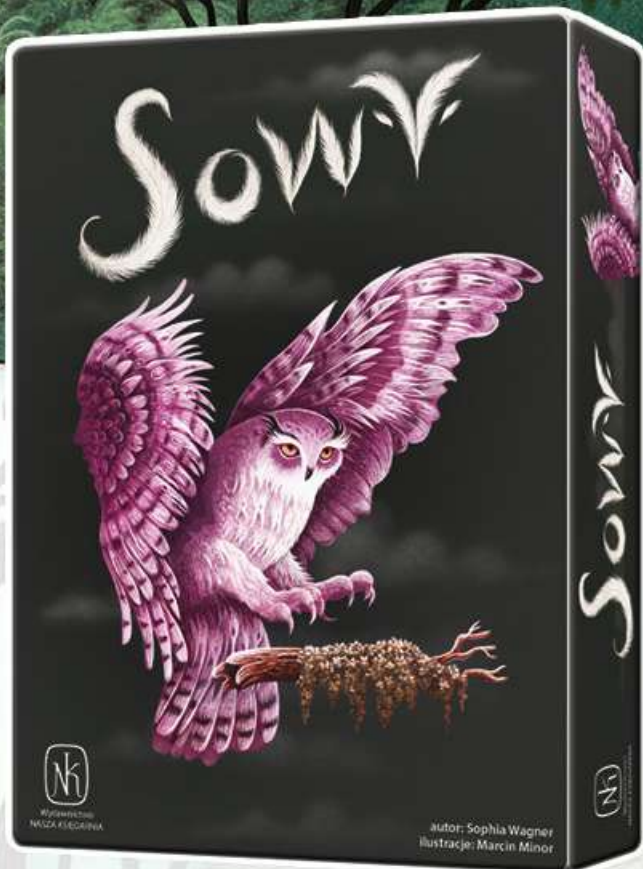
Marcin MINOR



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



XIII EDYCJA KONKURSU
Świat Przyjazny Dziecku
 NAGRODA GŁÓWNA



ZABAWKA ROKU
 2023

XIII EDYCJA KONKURSU
Świat Przyjazny Dziecku
 NAGRODA ZA DESIGN



ODWIEDŹ KRAINĘ SÓW

Tym razem gracze podróżują po krainach pełnych sów. Każdy chce, aby jego podróż trwała jak najdłużej i zakończyła się w krainie z największą liczbą sów.



KOTY BYWAJĄ ZŁOŚLIWE...

Możecie odwiedzić tylko 4 krainy. Spotkacie w nich koty oraz złowieszcze kruki, które wysyłacie do snów rywali. Wygra osoba z największą liczbą kotów w swoim śnie.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



ŚNILIŚCIE KIEDYŚ O SMOKACH?

Gracze udają się w podróż po krainach pełnych smoków. Wygra osoba, która odwiedzi najpiękniejsze krainy.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



WYŚCIG KRUKÓW

Kruki co noc udają się w podróż po krainach, które śnią się ludziom. Tym razem muszą się spieszyć, aby zakończyć podróż przed nadejściem poranka.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



NOWOŚĆ!



POMÓŻ ZWIERZĘTOM ZGROMADZIĆ ZAPASY!

Tworzysz leśne krainy pełne krętych ścieżek. Układaj je w taki sposób, aby ułatwić zwierzętom dostęp do ich przysmaków! Wygrasz, jeśli zgromadzisz więcej zapasów niż rywale.



Drewniane elementy:



znaczniki graczy



15 kropli wody

W pudełku minidodatek: karty specjalne!



15 kryjówek



pionek koguta

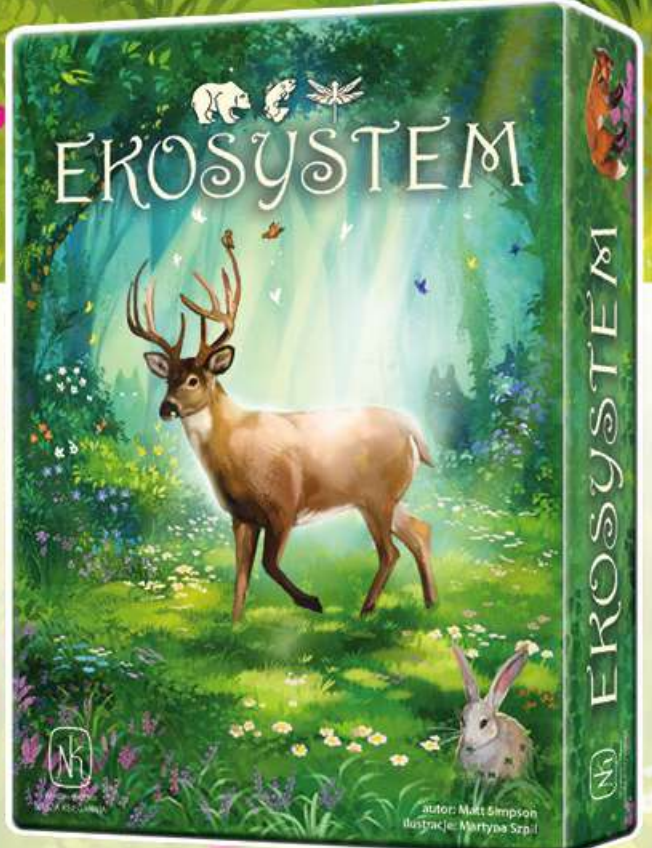


Powiększaj kryjówki – zwierzęta zbiiorą więcej zapasów.



Zadbaj o wodę – zdobędziesz dodatkowe punkty.

ZOBACZ ZWIASTUN Z KRYSZYŃĄ CZUBÓWNA!



STWÓRZ KRAJĘ DAJĄCĄ NAJWIĘCEJ PUNKTÓW!

Tworzycie krainy pełne zwierząt, łąk i potoków. Kto z was stworzy najlepiej działający ekosystem? Uwzględniajcie zależności między kartami (np. niedźwiedź je pstrągi, a pstrąg je ważki) i zdobywajcie punkty!



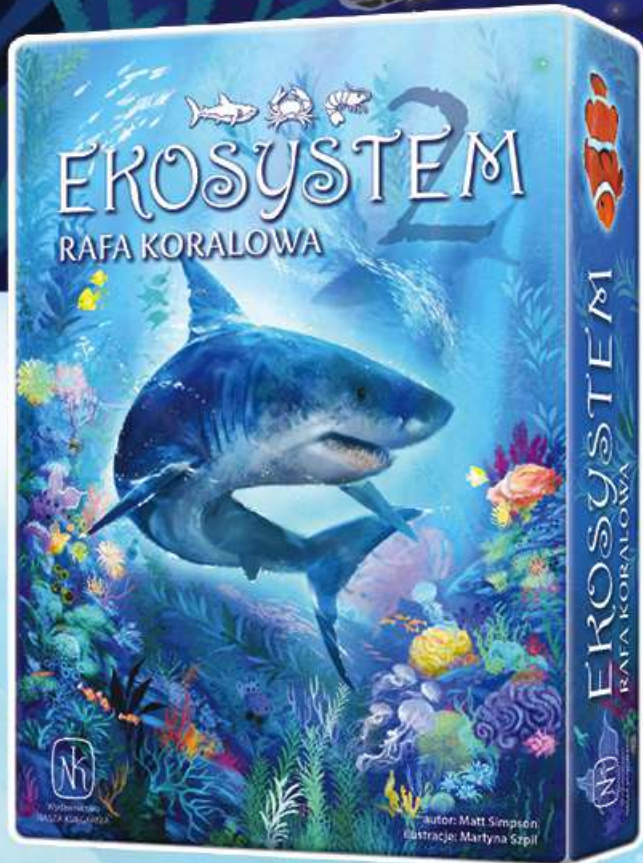
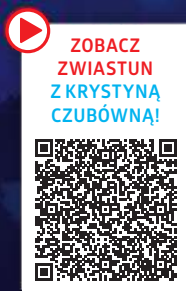
Za niedźwiedzia zdobędziesz punkty, jeśli będzie miał dostęp do pstrągów i miodu.



Za pstrąga zdobędziesz punkty, jeśli będzie miał dostęp do wody i ważek.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



DRUGA CZĘŚĆ SERII EKOSYSTEM!

Przenosicie się pod wodę. Tworzycie rafy koralowe pełne ryb, krabów, ośmiornic i krewetek. Karty podzielone są na 3 grupy łańcucha pokarmowego – stwórzcie **dobrze działający ekosystem!**



W pudełku **dodatek**: 13 kart dostępnych tylko w polskiej edycji gry!

karty celów

karty wraków



3 grupy łańcucha pokarmowego:

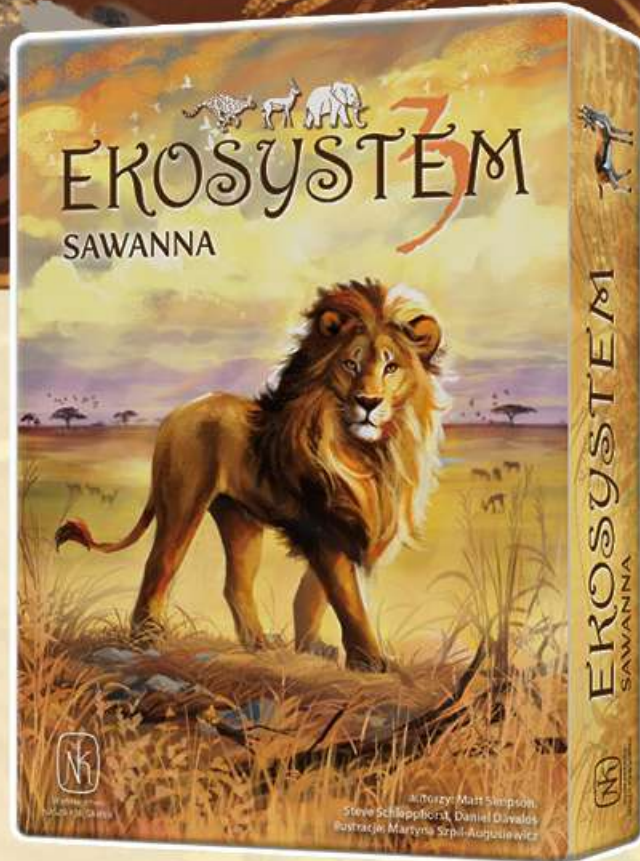


UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

ZOBACZ ZWIASTUN Z KRYSZYŃĄ CZUBÓWNA!



NOWOŚĆ!



TRZECIA CZĘŚĆ SERII EKOSYSTEM!

Tworzycie sawanny, w których panuje jedna zasada: **silniejszy pokonuje słabszego.**



Dobrze działający ekosystem da wam punkty: za roślinożerców, drapieżniki oraz padlinożerców. Wygra osoba z największą liczbą punktów.



Matt SIMPSON



Steve SCHLEPPHORST



Daniel DÁVALOS



Martyna SZPIŁ-AUGUSIEWICZ



Za co zdobywacie punkty:

1 za różne tereny sawanny

2 za zwierzęta roślinożerne



3 za to, co upolują drapieżniki

4 za to, co zostanie padlinożercom



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!

Zobacz zwiastuny 3 gier z serii *EKOsystem* z udziałem **KRYSTYNY CZUBÓWNY**!



Krystyna CZUBÓWNA

Dziennikarka i lektorka, od ponad 40 lat związana z radiem i telewizją.

Szlify dziennikarskie zdobywała w kultowych audycjach z lat 70.: „Sygnały Dnia” i „Lato z Radiem”, później w redakcji dzienników i Informacyjnej Agencji Radiowej. Była też spikerką Polskiego Radia, związana przede wszystkim z Programem Trzecim. Jako lektorka współpracowała przy tworzeniu słuchowisk, audycji publicystycznych i muzycznych. W latach 1991–2002 była prezenterką programu informacyjnego „Panorama” w TVP2.

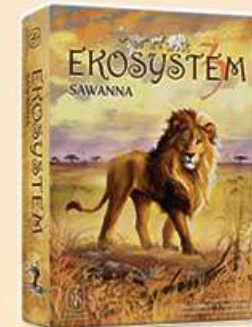
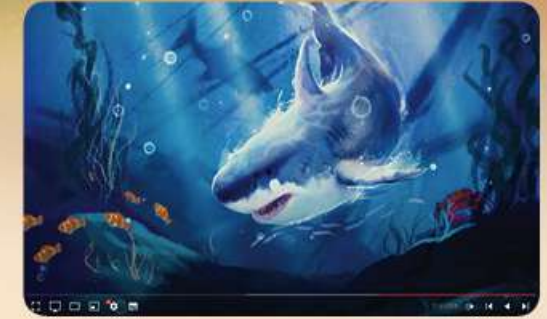
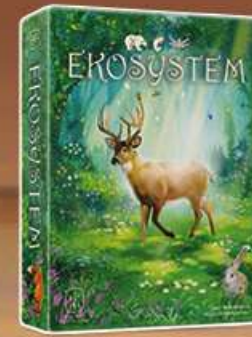
Od kilkunastu lat zawodowo zajmuje się tylko czytaniem. Na spotkaniach promocyjnych, w bibliotekach i na festi-

walach poświęconych kulturze języka polskiego prezentuje fragmenty książek. Nagrywa audiobooki. Ma na swym koncie udział w realizacji wielu filmów, w których zarówno udzielała głosu jako lektor czy narrator, jak i grała mniejsze role. Współpracuje z teatrami.

Często można ją usłyszeć, rzadziej zobaczyć w reklamie.

Dowodem jej popularności były zdobywane nagrody: 4 Telekamery, 3 Wiktory, Złoty Laur „Przekroju”, tytuł Mistrza Mowy Polskiej (przyznany w I edycji) oraz wiele innych.

Ponadto postanowieniem Prezydenta RP Aleksandra Kwaśniewskiego z 2 listopada 1999 roku otrzymała Krzyż Kawalerski Orderu Odrodzenia Polski.



Wywiad z Martyną Szpil-Augusiewicz, ilustratorką serii *EKOsystem*.

► **JAROSŁAW BASAŁYGA (Nasza Księgarnia):** Właśnie wydajemy trzecią część serii *Ekosystem*, którą dla nas ilustrujesz. Pamiętasz nasz pierwszy kontakt? Jaka była Twoja reakcja na maila z propozycją współpracy? Sprawdziłem, że było to w listopadzie 2020 roku.

MARTYNA SZPIL-AUGUSIEWICZ:

Oczywiście, doskonale pamiętam tamtą chwilę! Gdy zobaczyłam maila, bardzo się ucieszyłam. Pamiętam, jak czytałam Twoją wiadomość i poczułam, że to jest właśnie to, czego szukałam: kocham malować naturę, ilustrować zwierzęta i tematyka przyrody jest mi bardzo bliska. Uwielbiam spędzać czas w otoczeniu drzew, trawy i odgłosów ptaków, jest to bardzo inspirujące. W związku z tym praca przy projekcie, który łączy w sobie sztukę i naturę, to był strzał w dziesiątkę. Byłam podekscytowana i pełna energii, by od razu zabrać się do działania. Już wtedy czułam, że to początek świetnej współpracy, i nie mogłam się doczekać, żeby zacząć tworzyć wstępne szkice.

► **Jak zaczęła się Twoja przygoda z rysowaniem?**

Rozpoczęła się, jeszcze zanim poszłam do przedszkola. Pamiętam, jak mama narysowała mi misia i kotka, a ja próbowałam to po niej powtórzyć. Rysowałam praktycznie codziennie. W przedszkolu było to jedno z moich ulubionych zajęć. Nadal mam kilka zachowanych rysunków i lubię do nich wracać. Później, w szkole podstawowej, w świetlicy po lekcjach spotykałam się z koleżankami i rysowałyśmy postaci z „W.I.T.C.H.” i „Bratz”. Z biegiem czasu zainteresowałam się ilustracją cyfrową i dostałam pod choinkę swój pierwszy tablet graficzny – deseczkę, bez ekranu, co spowodowało dużą niechęć do tego typu rysunku, gdyż nie potrafiłam nauczyć się patrzenia

na monitor i rysowania na deseczce. Dlatego wróciłam do rysunku tradycyjnymi metodami – kredkami i farbami. Po jakimś czasie ponowiłam naukę digital paintingu i tym razem wszystko poszło gładko. Potem we współpracy z Wacom kupiłam tablet ekranowy



**MARTYNA
SZPIL-AUGUSIEWICZ**

i ilustracja cyfrowa stała się moim ulubionym hobby, które kontynuuję do dziś.

► **Skąd czerpiesz inspirację? Czy wzorowałaś się na kimś konkretnym?**

Aaron Blaise. Jest to absolutny mistrz, od którego zaczęłam poważnie naukę ilustracji zwierząt, naukę dobierania kolorów do rysunku, podstawy światłocienia oraz kompozycji. Jest wspaniały w swoim fachu, od wielu lat mnie inspiruje i motywuje do dalszego rozwoju. Nie mogę zapomnieć również o animacjach studia Ghibli, które świetnie tłumaczyły, jak działają kolory. Studiowanie kadrów z różnych

filmów („Księżniczka Mononoke”, „Mój Sąsiad Totoro” czy „Spirited Away”) to była czysta przyjemność.

Oczywiście tych twórców jest znacznie więcej, ale jakbym miała zacząć wymieniać wszystkich, to nie starczyłoby na to miejsca.

► **Opowiedz nam o swoim stylu – zawsze rysowałaś w taki sposób?**

Styl ewoluuje wraz z rozwojem. Ten proces chyba nigdy nie ustaje, jeśli chodzi o rysowników, malarzy i artystów. Wystarczy porównać prace, które wykonało się rok wcześniej, z obecnymi. Progres zawsze jest zauważalny.

► **Czasami jest to też świadoma decyzja o całkowitej zmianie stylu. Kilka lat temu wydaliśmy grę *Paszczaki*, która powstała w Stanach Zjednoczonych w 2010 roku. Niedawno znaleźliśmy grę, którą postanowiliśmy „ubrać” w świat paszczaków i stworzyć miniserię gier o tych stworkach. Zapytaliśmy więc ilustratora *Paszczaki*, czy chciałby ją zilustrować. Okazało się, że od wielu lat nie ilustruje już w taki sposób, postawił na „dorosłą” kreskę. Miałaś tego typu przeskoki z jednego stylu na inny?**

Na początku drogi jako rysowniczka eksperymentowałam ze stylami i szukałam takiego, w którym czułabym się najlepiej, ale zawsze starałam się skupiać bardziej na rozwijaniu swoich umiejętności. Śmiało mogę powiedzieć, że zaczynałam od mangowego stylu, który odłożyłam na rzecz nauki semirealizmu, czyli stylu, który uwielbiam i staram się poświęcać mu więcej czasu, rysując różne postacie, potwory itp.

► **Pędzel tradycyjny czy elektroniczny rysik?**

Uwielbiałam malować tradycyjnie akrylami, dużo pędzli, farb, płótna.

Jednak biorąc pod uwagę ilość bałaganu, wydatków oraz braku możliwości kliknięcia ctrl+z, zdecydowanie wolę jednak malarstwo cyfrowe. Obecne programy, których używa się do digital paintingu, zapewniają ogromną liczbę cyfrowych pędzli, którymi można uzyskać niemalże identyczny efekt malarski.

► **Wspomniałaś o początku swojej ilustratorskiej drogi. Masz jakieś rady dla osób stawiających pierwsze kroki w tej dziedzinie?**

Nie zniechęcać się, nie porównywać do innych, nie myśleć o sobie negatywnie (np. że ktoś robi coś lepiej od nas). Skupić się na podstawach i nauce, zrobić dobry research, jeśli chodzi o kursy, które zapewnią odpowiednią wiedzę. Osobiście polecam zagraniczne, anglojęzyczne tutoriale i szkolenia. Przede wszystkim czerpać z tego przyjemność, cieszyć się tym i traktować jak wspaniałe hobby rozwijające wyobraźnię i kreatywność. No i ćwiczyć. Ćwiczyć codziennie, nawet robiąc jakieś proste szkice. Ręka stanie się pewniejsza, stabilniejsza, a pamięć mięśniowa zacznie się wyrabiać.

► **Zdradź nam w takim razie, ile czasu Ty poświęcałaś na takie codzienne ćwiczenia?**

Na początku mojej drogi rysowniczej ćwiczyłam niemal codziennie po kilka godzin. Zdarzały się takie dni, kiedy rysowałam od rana do wieczora. Często wena na rysowanie przychodziła w nocy i potrafiłam zarwać nockę, żeby skończyć jakąś ilustrację. Teraz nie liczę czasu na rysowanie, po prostu od dawna rysuję codziennie. Nawet gdy wyjeżdżam na wakacje, biorę ze sobą iPada i coś szkicuję. Systematyczność w tym fachu to podstawa, bez niej nie będzie postępu.

► **Na przykładzie *Ekosystemu* zdradźmy więc, jak wygląda proces twórczy. Od zlecenia do oddania plików.**

Na początku dostaję brief – opis projektu oraz wytyczne, które powinny się znaleźć w finalnej wersji. Po omówieniu całości zaczynam tworzyć szkice, które ponownie są konsultowane i na tym etapie następują zmiany kompozycyjne, rozłożenia obiektów i tym podobne. Następnie wysyłam dalsze elementy tworzonej ilustracji, która powoli jest budowana, i widać na niej coraz więcej szczegółów. Feedback, który dostawałam na każdym etapie, ułatwiał ten proces i przyspieszał go. Zawsze na koniec zostawiam sobie okładkę, która zajmuje mi zdecydowanie najwięcej czasu, ponieważ to ona przyciąga wzrok i zachęca do kupna – jest bardzo ważnym aspektem całości.

► **W *Ekosystemie* mamy zwierzęta i roślinność, w których rysowaniu dobrze się czujesz. Co jeszcze lubisz rysować?**

Uwielbiam rysować wszystko, począwszy od semirealistycznych uroczych zwierząt, kończąc na cięższych tematach związanych z dark fantasy, potworami, mrocznymi widoczkami i portretami wampirycznych pomiotów. Od tego roku skupiłam się mocno na ilustrowaniu postaci w stylu, który lubię najbardziej – semirealizm. Portrety, pełne koncepty postaci wraz z bronią i ekwipunkiem. Chciałabym rozwinąć się również w ilustracji okładkowej do książek w stylu young adult. Miałam już kilka zamówień na takie ilustracje i sprawiły mi one sporo frajdy. Wszystko, co jest związane z magią, klimatem *Baldur's Gate 3*, *Wiedźminem 3*, sprawia mi dużą satysfakcję.

► **Masz jakiś wymarzony temat do zilustrowania, którego nikt jeszcze Ci nie zlecił?**

Obecnie bardzo podoba mi się ilustrowanie postaci do papierowych gier RPG. Na pewno chciałabym wziąć udział w dużym zleceniu, gdzie mogłabym wykonać ilustrację wielu magicznych postaci, różnych klas, ras,

**UŁATW SOBIE
LICZENIE
PUNKTÓW!
Szczegóły
w instrukcjach
gier i na stronie
gry.nk.com.pl**





utrzymanych w klimatach dark fantasy. Obecnie robię zlecenia prywatne na pojedynczych bohaterów (zazwyczaj są to własne postacie graczy), dlatego na pewno świetną sprawą byłaby współpraca przy większym projekcie.

► **Mam więc nadzieję, że wydawcy gier RPG przeczytają ten wywiad. Czy gry z serii Ekosystem to pierwsze gry, które zilustrowałaś? Wcześniej pracowałaś głównie przy grach komputerowych. Na czym polega różnica?**

Pracowałam jako ilustratorka gier mobilnych oraz gier planszowych obecnych na Kickstarterze, jednak zawsze współpracowałam z innymi ilustratorami. Ekosystem dał mi możliwość zaprojektowania całej szaty graficznej od początku do końca. Wszystko ze sobą współgra, ponieważ każda ilustracja wyszła spod ręki jednego autora.

► **Gdybyś miała wskazać po jednej ulubionej karcie z każdej części Ekosystemu, które byś wybrała?** Jeleń, błazenki i gepard.



wszystko zmieściło się bez problemów i wyszło bardzo ładnie.

► **A który zwierzak zaszedł Ci najbardziej za skórę? Z którą kartą miałaś największe problemy? Jestem ciekaw, czy masz podobne odczucia, bo ja mam wrażenie, że w pierwszej części nie było takich kart, wszystko poszło bez problemu. W części „wodnej” walczyliśmy trochę z ośmiornicą i krabem. A w Sawannie taką kartą była chyba hiena. Początkowo wyglądała na słodkiego szczeniaczka.**

Tak, zdecydowanie hiena w Sawannie, a w części „wodnej” to była jednak murena. W ośmiornicy i krabie wystąpiły znaczące zmiany, jednak najwięcej czasu poświęciłam na murenę. Jest to dość groźnie wyglądające stworzenie i na początku ciężko mi było dopasować ją do pozostałych kart.

► **Pracujemy przy tej serii już 4 lata. Powiedz, jak oceniasz tę współpracę? Tak, wiem, że to niezręczne pytanie, ale to jest ten moment, w którym możesz walić prosto z mostu – nie zmienimy ani słowa :)**

Powiem szczerze, że ta współpraca jest jedną z najlepszych, jaką dotąd miałam. Zawsze się boję jednej rzeczy przy większych projektach: bra-

ku komunikacji, która niestety zdarza się dość często. Bardzo ważny jest dla mnie feedback, który pomaga w całym procesie powstawania ilustracji. Dzięki niemu to, co tworzymy, ma szansę na sukces. Feedback dostawałam niemal natychmiast, rzeczowy, który pozytywnie wpłynął na ostateczny wygląd ilustracji. Jako przykład mogę podać kraba, który w wersji roboczej był pod wodą, przez co zlewał się kolorystycznie z pozostałymi kartami. Po przedyskutowaniu tej kwestii i kilku trafnych sugestiach ostatecznie krab siedzi na muszli, skąpany w ciepłym słońcu. Karta pięknie przełamala schemat podwodnych stworzeń, ale wciąż świetnie pasuje do pozostałych kart.

Bardzo miło również wspominam Planszówki w Spodku, gdzie poznałam pozostałych pracowników działu gier planszowych Naszej Księgarni. To bardzo pozytywni ludzie wkręceni w planszówki.

► **Jak Ci się podobały Planszówki w Spodku? Czy to była pierwsza tego typu impreza planszówkowa, na której byłaś?**

Razem z firmą Wacom jeździłam na przeróżne targi fantastyki, technologiczne, growe. Praktycznie w każdym z tych miejsc była część poświęcona grom planszowym. Zresztą na jednym z takich wydarzeń poznałam swojego męża :)

Jednak Spodek to impreza w całości poświęcona planszówkom i mogłam śmiało powiedzieć, że na takim wydarzeniu byłam pierwszy raz. Oczywiście kupiłam wtedy sporo gier! Bardzo mi się podobało, atmosfera była pozytywna, poznałam wiele osób, którym Ekosystem przypadł do gustu, i było to naprawdę miłe przeżycie.

► **No to możemy potwierdzić, że jesienią 2024 również będzie okazja spotkać Cię na Planszówkach w Spodku i zdobyć Twój autograf, prawda?**

Oczywiście, na pewno będę i nie mogę się już doczekać.

► **Czy odczuwasz zainteresowanie, z jakim odbierane są Twoje ilustracje w środowisku gier planszowych? Dostrzegasz ten zachwyt nad serią Ekosystem?**

Skłamałabym, gdybym napisała, że nie. Z niecierpliwością czekałam na pierwsze recenzje, bo chciałam wiedzieć, jak moje ilustracje są odbierane w środowisku planszówkowym, a nie rysowniczym. Oglądałam recenzje i zapowiedzi różnych youtuberów planszówkowych i byłam bardzo uradowana, że gra wszystkim tak bardzo się spodobała. Więc krótko odpowiadając na Twoje pytanie: tak i tak :D

► **Muszę zadać Ci nieco osobiste pytanie. Czy wiesz, jaka jest genealogia Twojego nazwiska? Mieszkasz na Śląsku, gdzie gry są bardzo popularne, podobnie jak w Niemczech, hi-**

► **Drugie pytanie z kategorii tych, które muszą paść: czy przed ilustrowaniem Ekosystemu grałaś w planszówki?**

Oczywiście, planszówki towarzyszą mi od najmłodszych lat i bardzo się cieszę, że obecnie bez problemu można kupić nawet takie tytuły jak np. Gloomhaven, a gry planszowe cieszą się coraz większą popularnością. Jest ich znacznie więcej niż kiedyś i na pewno każdy znajdzie coś dla siebie.

► **Jaka jest Twoja ulubiona pora na rysowanie? I czy zawodowo zajmujesz się jeszcze czymś w ciągu dnia poza ilustracją?**

Największy przyptyw kreatywności rysowniczej przypada na późny wieczór. Zdecydowanie jestem sową i po nocach tworzę oraz rysuję różne



► **starycznie związanymi ze Śląskiem, a „gra” po niemiecku (spiel) brzmi właśnie jak Twoje nazwisko.**

Niestety nie wiem, jednak bardzo mi to pasuje, bo uwielbiam grać w gry planszowe i komputerowe/konsolowe. Między innymi dlatego zostawiłam je sobie po wyjściu za mąż. Mój mąż często mówi gwarą (ja nieco mniej), dlatego wielokrotnie w domu słyszę „szybki szpil”. Nazwisko mam chwytliwe, dzięki czemu na pewno jest łatwe do zapamiętania.

rzeczy. Pierwszą połowę dnia spędzam na projektowaniu wzorów pod druk 3D / pod laser CNC oraz frezarkę, ponieważ z mężem prowadzimy pracownię, w której tworzymy piękne rzeczy z drewna oraz innych materiałów. Jest to idealna współpraca: ja zajmuję się kwestią artystyczną i projektową, a mąż stroną techniczną oraz warsztatową.

► **Bardzo dziękuję za rozmowę. Do zobaczenia w Spodku.**



NOWOŚĆ!



DECK-BUILDER Z ALPAKAMI!

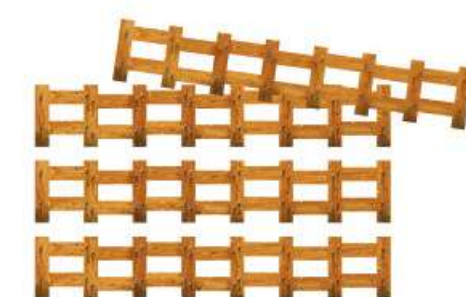
Tworzyście łąki dla swoich alpak – każda z nich musi być inna! Alpaki mają różne zdolności i dają różną liczbę punktów. Aby wygrać, zgromadźcie najcenniejsze alpaki na swojej łące.



1 Zdobywacie karty alpak

2 Korzystacie z ich zdolności

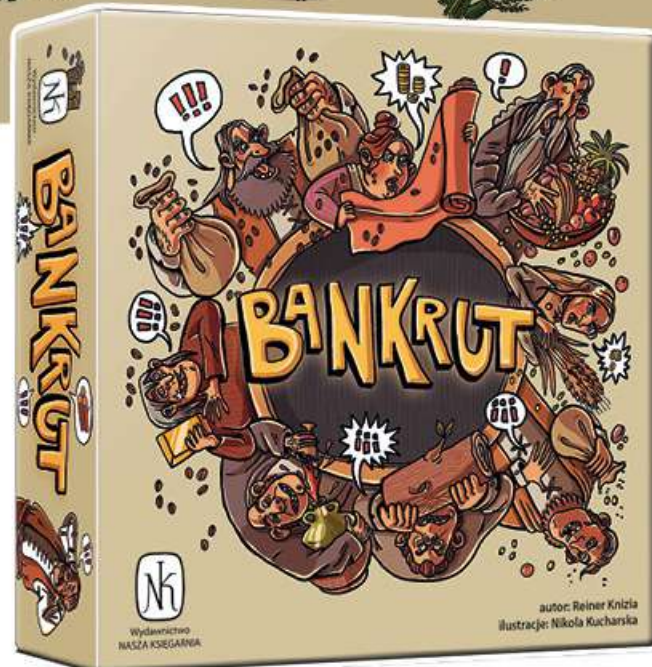
3 Umieszczacie je na łące





STWÓRZ JAPOŃSKI STAW PEŁEN HARMONII

Układaj płytki w taki sposób, aby powstał staw z różnobarwnymi karpiami koi. Ich najstojniejszym przedstawicielem jest czerwono-biały kōhaku. Zdobywaj punkty za kwiaty, rzeźby oraz skały dające schronienie narybkowi.



DAM OWCĘ ZA ZBOŻE!

W tej grze nie czekasz na swoją kolejkę, wszyscy grają równocześnie! Gracze wcielają się w role kupców handlujących towarami na targu. Wśród gwaru i krzyków wymieniają się kartami towarów, starając się zdobyć jak najwięcej towaru jednego rodzaju.





ZERO KALORII, 100% EMOCJI!

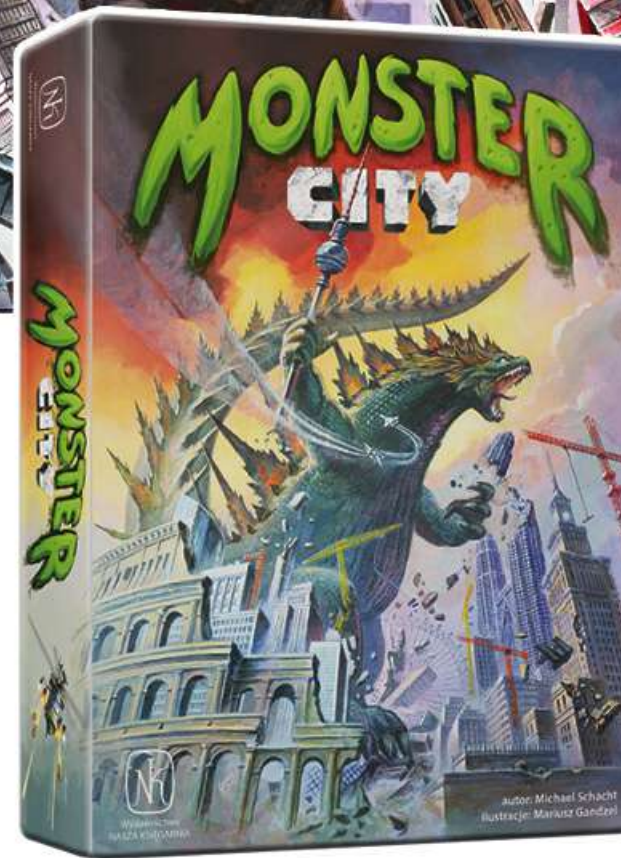
Gracze zamawiają pizzę i dzielą ją w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów za swoje kawałki. Pyszna zabawa!



Jeffrey D. ALLERS



Maciej SZYMANOWICZ



PRZYGOTUJCIĘ SIĘ NA WIZYTĘ POTWORÓW W WASZYCH MIASTACH!

W trakcie gry wznosicie wspaniałe miasta. Jednak co chwilę pojawiają się potwory niszczące budynki. 4 razy podczas gry zdobędziecie punkty za swoje miasta. Sami decydujecie, za co wasze miasta są punktowane!



Michael SCHACHT



Mariusz GANDZEL

Elementy gry w formie kawałków pizzy!





WYPRAWA PO SKARBY!

Bierzecie udział w wyprawie do legendarnej krainy Złotych Miast! Rozpoczyna się rywalizacja o skarby. Kto z was zgromadzi ich najwięcej? Bądźcie ostrożni – wielka świątynia niebawem się zawali!



Romaric GALONNIER



Joachim LECLERCQ



NADJEŹDŹA POCIĄG, PORA SIĘ OBŁOWIĆ!

Pociągi przewożą pieniądze, złoto i dynamit. Wysłacie swoje bandy po odpowiednie łupy. Zdobędziecie je, jeśli wyślecie silniejszą bandę niż rywa! Na każdej karcie jest 2 bandziorów. Wybierz jednego z nich, dołącz do swojej bandy i wyślij do napadu. Dokonuj odpowiednich wyborów i zdobądź najcenniejsze łupy!



Michael SCHACHT



Marłusz GANDEL





ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO

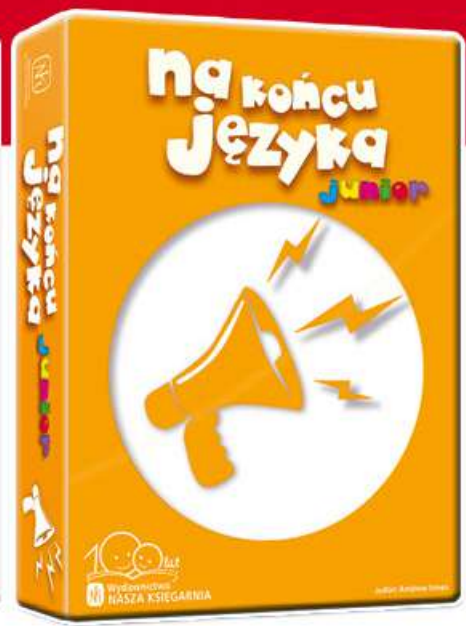


Jak najszybciej mówicie SŁOWO PASUJĄCE DO HASŁA NA KARCIE RYWALA!



czarny!

spać!



WERSJA Z HASŁAMI
Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby kart. Aby je zdobyć, musisz błyskawicznie podawać hasła, które masz... na końcu języka!

WERSJA Z LITERAMI
Podczas rozgrywki należy jak najszybciej podawać słowa zawierające litery z kart! Gra ma 3 poziomy trudności!

WERSJA Z OBRAZKAMI
Powiedz, z czym kojarzą się rysunki na kartach! Kilka wariantów gry rozwija umiejętność głoskowania i rymowania!



Jak najszybciej mówicie SŁOWO ZAWIERAJĄCE LITERY Z KART!



impreza!

śmiech!



Jak najszybciej mówicie SKOJARZENIE PASUJĄCE DO RYSUNKU NA KARCIE RYWALA!



afryka!

ogród!



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



NOWOŚĆ!



STWÓRCIE DZIELNICĘ SWOICH MARZEŃ!

- Gdzie umieścicie jeziora i parki?
 - Jak wysokie budynki postawicie?
 - Jakie atrakcje zapewnicie mieszkańcom?
- Podczas rozgrywki zdobywacie karty celów dające wam punkty. Wygra osoba, która za swoją dzielnicę zgromadzi najwięcej punktów.

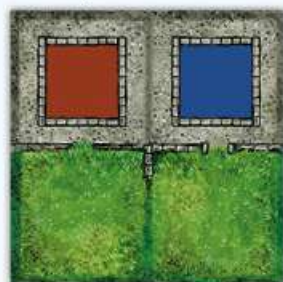


Swoje dzielnice budujecie z płytek:

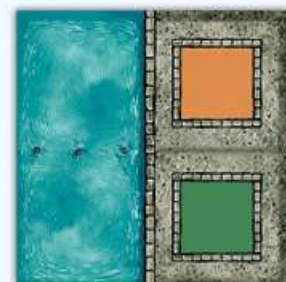
100 budynków!



działki budowlane



parki



jeziora

1 Wysyłacie swoich robotników na planszę



2 Na planszy zdobywacie:

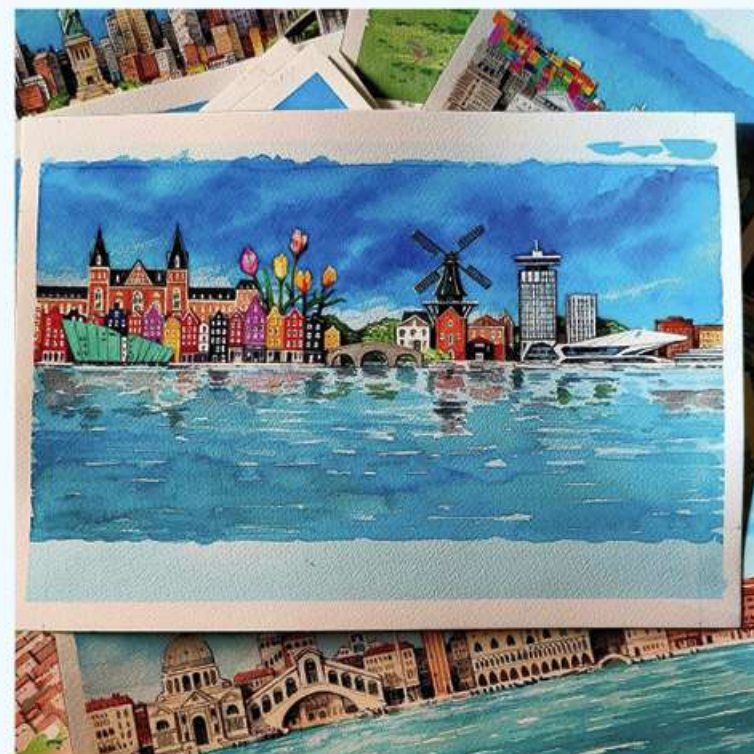
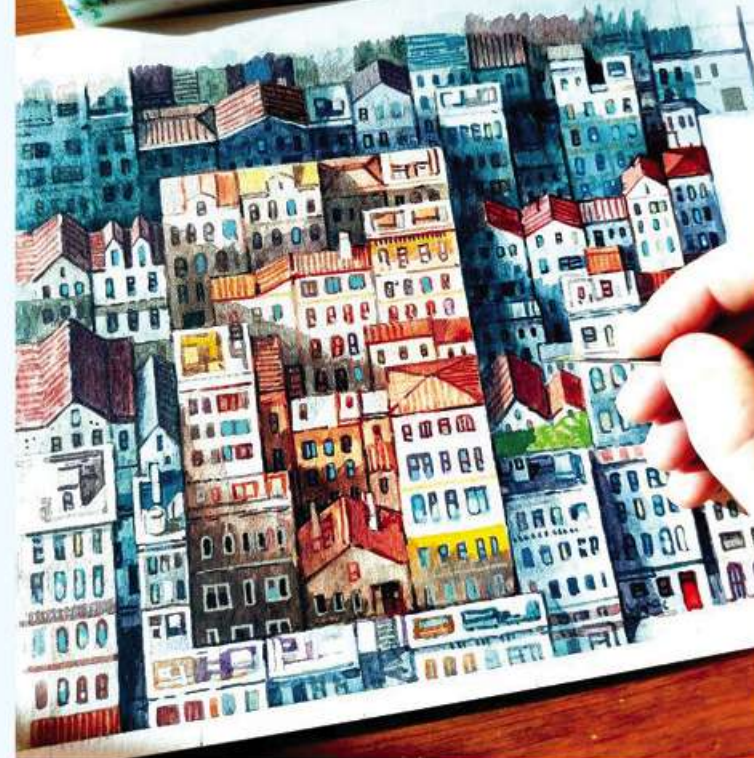
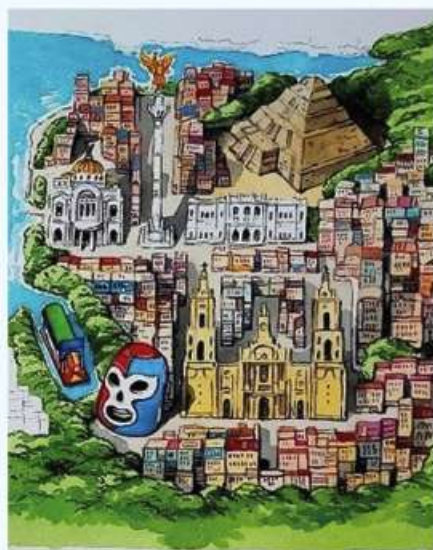
- karty celów
- fragmenty dzielnic
- atrakcje
- budynki



3 Rzeczy zdobyte na planszy dokładacie do swoich dzielnic



ILUSTRACJE Z GRY MIASTA MARZEŃ





Phil WALKER-HARDING

Steve FINN

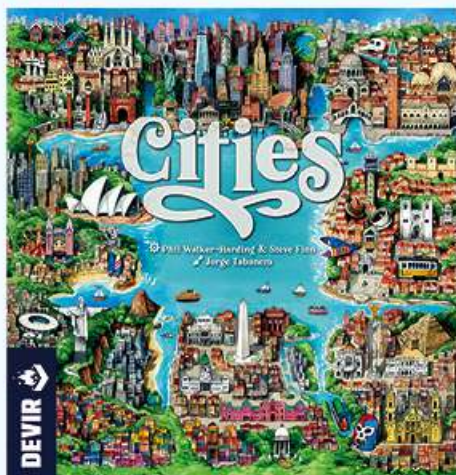
JAK POWSTAWAŁA GRA MIASTA MARZEŃ?

Historia zaczyna się w listopadzie 2019 roku, gdy Steve Finn napisał do Phila Walkera-Hardinga na portalu Board-GameGeek, że bardzo podobają mu się tworzone przez niego gry. Steve nie był pewien, czy dostanie jakkolwiek odpowiedź, ponieważ Phil był już wtedy dobrze znanym i szanowanym projektantem z kilkoma hitami na koncie, takimi jak *Sushi Go!* lub *Imhotep*. Steve zdobył trochę sławy dzięki swojej grze *Biblios*, jednak większość jego projektów, wydawanych przez jego własną firmę Dr. Finn's Games nie przebiło się do mainstreamu pomimo świetnego odbioru przez recenzentów i oddanych fanów.

Steve był więc mile zaskoczony, gdy Phil odpowiedział. Okazało się, że *Biblios* to jedna z jego ulubionych gier i od jakiegoś czasu bacznie obserwował poczynania Steve'a. Dwa lata później Steve zaproponował Philowi pracę nad wspólną grą, co bardzo mu się spodobało, lecz niestety w 2021 roku nie miał już czasu na kolejny projekt.

W styczniu 2022 roku to się zmieniło i współpraca nad grą ruszyła. Pierwszym krokiem było ustalenie tematu gry. Steve przedstawił 3 swoje pomysły, nad którymi pracował w ostatnim czasie: grę o układaniu przedmiotów w szafie i 2 gry o budowaniu miast, z których jedna polegała na rzucaniu kostkami, a druga na rozmieszczaniu pracowników (*worker placement*). Philowi przypadł do gustu temat budowy miast i zaproponował, aby każdy z nich zaprojektował własną grę, a następnie wspólnie podejmą decyzję, który projekt będą razem rozwijać.

Steve jako pierwszy zakończył pracę nad swoją grą i wysłał Philowi prototyp. Ten ze swoją grą nie zdążył, jednak kilka rozwiązań wymyślonych podczas pracy nad



nią udało mu się wprowadzić w finalnej wersji *Cities*.

Ciekawostką jest fakt, że podczas całego procesu tworzenia gry komunikacja między autorami odbywała się wyłącznie przez e-maile. W tym czasie nie spotkali się na żywo ani wirtualnie, nie rozmawiali też ze sobą przez telefon.

Zmiany w grze

Phil wypróbował pierwszy prototyp i chociaż bardzo mu się spodobał, miał do wprowadzenia pewne poprawki. Zaproponował kilka modyfikacji w oparciu o swoje pomysły, które zrodziły się podczas pracy nad jego nieukończonym projektem.

Za sprawą Phila zmieniono liczbę przedmiotów, którą gracze mogli zdobyć podczas każdej rundy: nie tylko karty celów, fragmenty dzielnic i budynki, ale też płytki atrakcji.

Płytki atrakcji wyniosły grę na nowy poziom. Pierwotnie atrakcje były nadrukowane na fragmentach dzielnic, a w nowej wersji stały się odrębnym rodzajem płytek dostępnych dla graczy.

Chociaż Phil uważał, że oryginalny mechanizm ustalania kolejności akcji był interesujący, doszedł do wniosku, że podobny efekt można uzyskać poprzez mechanikę wysyłania robotników na planszę (*worker placement*). Plansza



ma 4 strefy z różnymi elementami, które gracze mogą zdobywać w każdej rundzie dzięki robotnikom wysyłanym na odpowiednie pola. Wprowadzono też jedno utrudnienie: każdy gracz mógł w tej samej rundzie umieścić tylko jednego robotnika w tej samej strefie.

Stworzyło to bardzo interesującą rozgrywkę polegającą na priorytetyzowaniu swoich ruchów. Gracz mógł potrzebować konkretnego fragmentu dzielnicy oraz konkretnych budynków,

musiał więc ocenić, jaka jest najlepsza kolejność pozyskiwania tych elementów w zależności od potrzeb i akcji wykonywanych przez rywali. Na przykład, jeżeli wiesz, że twój przeciwnik bardzo potrzebuje którejś atrakcji, możesz w tym czasie wziąć kartę celu. Gdy gracz, który ma podobny cel co ty, ustawił już robotnika w strefie z budynkami, wiesz już, że możesz najpierw skupić się na innej strefie.

Wprowadzenie tego prostego ograniczenia związanego z wysyłaniem ro-

botników stworzyło właśnie ten rodzaj presji, którego Steve i Phil szukali. Musisz planować każdą rundę i priorytetyzować swoje akcje w zależności od tego, co pozostali gracze będą chcieli budować. Właśnie z tego powodu gra *Cities*, jak na grę, w której każdy buduje własną dzielnicę, jest tak bardzo interaktywna.

Phil dodał do gry też jeziora w celu zwiększenia różnorodności terenów. Jednak najważniejszym nowym elementem dodanym przez niego były



plytki miast. Zawierają one wymagania rady miasta, wyznaczające cele dla graczy. Każda płytki jest zaprojektowana dla innego z istniejących miast i dzięki wielu dostępnym płytkom miast (każda z innymi celami) w znaczącym stopniu zwiększyła się regrywalność gry.

Na tym etapie projekt został przekazany Steve'owi. Po zagranie w tę wersję Steve był pewien, że główne założenia gry były dobre i trzeba było przejść do wprowadzania usprawnień. W efekcie pojawiło się kilka zasadniczych pytań.

Jednym z nich był wybór kostek (budynków). W ówczesnej wersji gry każde pole budynków na planszy mieściło 3 kostki. W wyniku tego każdy gracz zawsze otrzymywałby taką samą liczbę kostek. Co więcej, mogło dojść do sytuacji, w której losowo wybrane zestawy kostek były identyczne, co negatywnie wpływało na możliwości wyboru. Postanowili więc, że na każdym polu będzie inna liczba dostępnych kostek. W rezultacie, pierwszy gracz może wziąć 4 kostki, a ostatni tylko 2. Dodatkowo, ostatni gracz zostaje pierwszym graczem w kolejnej rundzie.

Ważnym pytaniem było też, jak będzie zdobywać się punkty za atrakcje. Na początku Phil zaproponował, żeby część atrakcji dawała punkty za łącznie ich z innymi atrakcjami, a tylko niektóre z nich dawały 2 punkty za



samo położenie ich w dzielnicy. W wyniku dalszych testów podjęli decyzję, że atrakcje będą dawać punkty za każdy obszar w zależności od tego, ile różnych atrakcji znajduje się na tym obszarze. Projektanci już wcześniej obawiali się, że liczba sposobów na zdobywanie punktów może się okazać przytłaczająca, więc postanowili podejść do tego ostrożnie i postawili na prostotę.

Wymagania rady miasta

Gdy prace nad podstawowymi zasadami gry dobiegały końca, przyszedł czas na opracowanie zasad i testowanie wspólnych celów, czyli wymagań rady miasta. Autorzy chcieli wymyślić wymagania, które byłyby zarówno interesujące pod względem me-

chaniki, jak i dobrze wpisywały się w klimat miasta. Czasami jakaś cecha danego miasta sugerowała cel do osiągnięcia (np. duża liczba wieżowców w Nowym Jorku), a czasami wpływała na samą mechanikę. Przykładem może być woda dzieląca miasto, co przypomina lokalizację istniejącą w rzeczywistości: Canal Grande w Wenecji. Testując przeróżne kombinacje, powoli podejmowano decyzje, jakie cele powinny się znajdować na konkretnych płytkach miast. Każdy cel został przetestowany i przedyskutowany przez autorów pod kątem balansu.

Devir Games kupuje licencję

Phil i Steve postanowili przesłać prototyp do wydawnictwa Devir Games, któremu gra bardzo przypadła do gustu i szybko sporządzono umowę licencyjną. Do pracy nad oprawą graficzną firma zatrudniła bardzo utalentowanego ilustratora **Jorge Tabanera Redondo**.

Wspólna praca nad grą, jak i kontakt z wydawcą poszły gładko i bez problemów, co według twórców miało miejsce dlatego, że albo mają bardzo podobne podejście do filozofii tworzenia gier, albo pasujące charaktery, gdyż niezwykle rzadko nie zgadzali się ze sobą w kwestiach związanych z grą.

Phil i Steve zamierzają kontynuować pracę nad nowymi adaptacjami gry, jak również niezależnych wydań gry dla poszczególnych krajów lub regionów. Czy kiedykolwiek znajdą jeszcze czas na wspólną pracę nad nowym projektem? To się jeszcze okaże.

Pełną wersję artykułu znajdziecie na stronie gry.nk.com.pl



Do polskiej wersji gry *Miasta marzeń* powstała dwustronna płytki miast z Krakowem i Warszawą.

PRZEWODNIK PO SERII WYPRAWA DO EL DORADO

2 DUŻE PUDEŁKA – GRY SAMODZIELNE



WYPRAWA DO EL DORADO Gra podstawowa

Staracie się jak najszybciej dotrzeć do El Dorado.



WYPRAWA DO EL DORADO - ZŁOTE ŚWIĄTYNIE Gra samodzielna, którą można połączyć z grą podstawową

Dotarliście do El Dorado!
Walczyście o skarby.

2 MNIEJSZE PUDEŁKA – DODATKI



DEMONY DŻUNGLI Dodatek (nr I) do gry podstawowej



MOKRADŁA I SMOKI 2 dodatki (nr II i III) do gry podstawowej

3 PROMKI (ZESTAWY KART DODATKOWYCH)

Zielona – dostępna tylko w pudełku *DEMONÓW DŻUNGLI*
Żółta i niebieska – dostępne za darmo w sklepach z grami i na targach (patrz: str. 6)



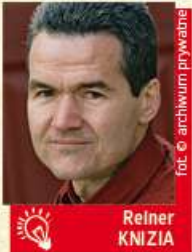
**UWAGA! TO JEST GRA SAMODZIELNA,
KTÓRĄ MOŻNA POŁĄCZYĆ Z WYPRAWĄ DO EL DORADO!**

NOWOŚĆ!



**WŁAŚNIE DOTARLIŚCIE
DO EL DORADO!**

Rozpoczyna się wyścig po skarby zgromadzone w złotych świątyniach. Musicie się spieszyć – ekspedycje rywali również tu przybyły! Staracie się ich przechrzyć i wyprzedzić w drodze po zwycięstwo.



Reiner
KNIZIA



Vincent
DUTRAIT



W grze **WYPRAWA DO EL DORADO** staraliście się dotrzeć do tytułowej krainy. **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** to kontynuacja waszej wyprawy. Jesteście w El Dorado!

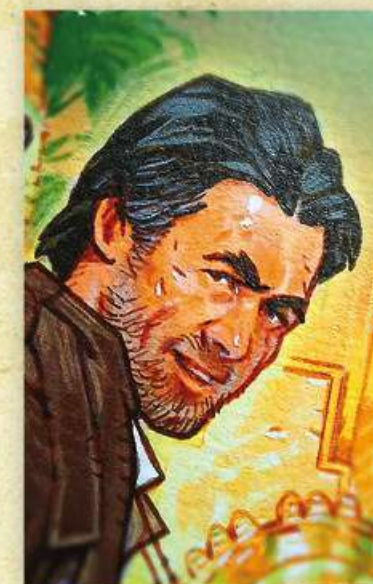
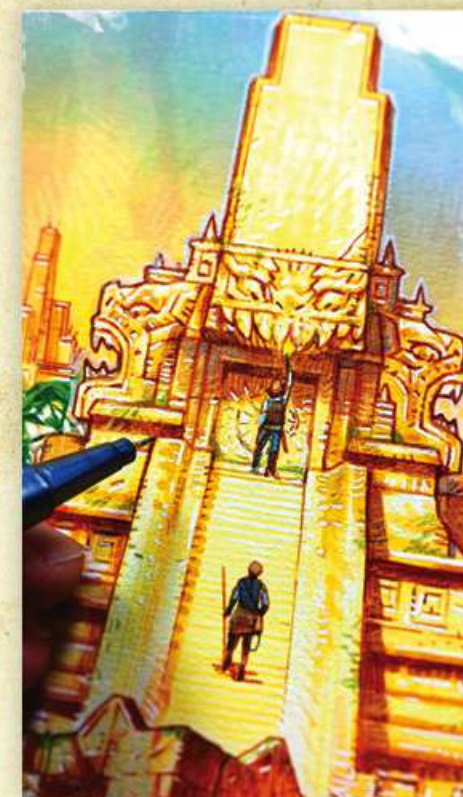
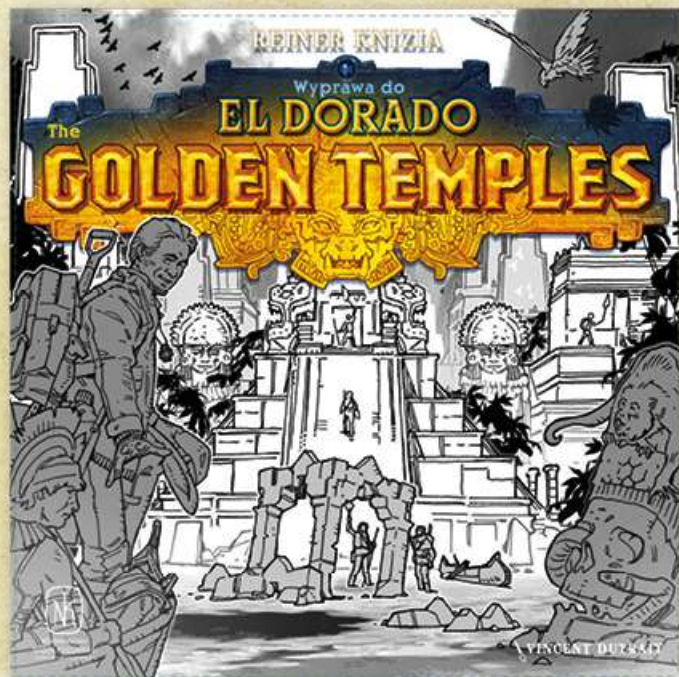


W PUDEŁKU ZNAJDZIECIE **2 MODUŁY**
PRZYGOTOWANE DLA POLSKIEJ EDYCJI GRY!



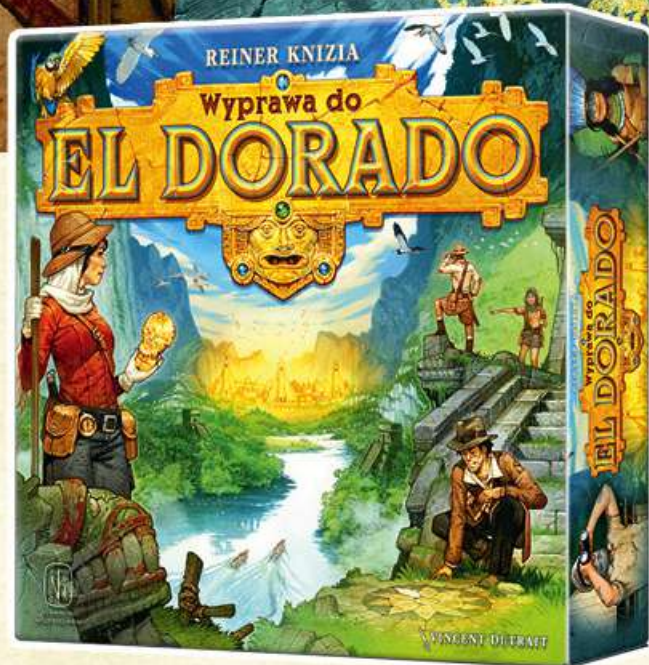
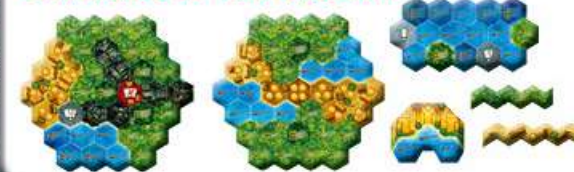
Vincent DUTRAIT

ILUSTRACJE Z GRY WYPRAWA DO EL DORADO - ZŁOTE ŚWIĄTYNIE





100 000 MOŻLIWYCH UKŁADÓW PANSZY!



WYRUSZ NA POSZUKIWANIA ZŁOTEGO MIASTA!

Zorganizuj ekspedycję i udaj się w podróż przez południowoamerykańską dżunglę. Będziesz potrzebował dobrego planu, doświadczonych poszukiwaczy i przewodników oraz odpowiedniego sprzętu.



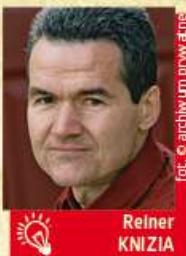
Zatrudnisz zwiadowcę czy skorzystasz z pomocy tubylców? Wybierzesz podróż statkiem czy wynajmiesz samolot? Twoim zadaniem jest odnalezienie legendarnego miasta zwanego El Dorado! Każda rozgrywka wymaga innej strategii!





DODATEK DO GRY WYPRAWA DO EL DORADO!

Czyhają na was nowe niebezpieczeństwa.
Zatrudnijcie nieustraszonych bohaterów – pomogą
wam pokonać mroczną dżunglę pełną demonów!



Reiner
KNIZIA



Vincent
DUTRAIT



NOWE ELEMENTY GRY:

3 płytki terenu, 41 kart, 20 znaczników klątwy,
18 żetonów jaskiń, 2 blokady, 1 baza

**PREZENT
DLA GRACZY:**
10 dodatkowych
kart dostępnych
tylko w tym
dodatku!





2 DODATKI W 1 PUDEŁKU!

Jeszcze więcej wyzwań na drodze do El Dorado: mokradła pełne krokodyli, rwący nurt rzeki, plemię, smoki, gęsta mgła i wiele innych!

9 modułów, które możecie łączyć ze sobą!



Dodatek MOKRADŁA:

13 płytek terenu (mokradła, rwący nurt, przełęcz górskie, czaszki), 8 kart plemienia, 6 jaskiń, 4 świątynie, 16 artefaktów

Dodatek SMOKI:

4 smoki, 12 kart, 9 płytek mgły, 15 jaskiń, 12 skrzyń skarbów

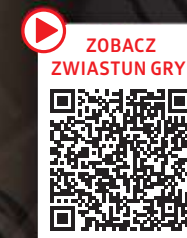




ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



MINIMUM ZASAD, MAKSIMUM STRATEGIII!

Ta gra cię zaskoczy! Masz do wykonania tylko 4 działania. Od kolejności, w jakiej je wykonasz, zależy twój sukces! Celem gry jest zdobycie przychylności gejsz.



Kota NAKAYAMA



Maisherly CHAN

7 MINIDODATKÓW DO GRY GEJSZE

Każdy dodatek to inna wersja gry *Gejsze*!
7 nowych zestawów akcji!
7 nowych sposobów gry!



Kota NAKAYAMA



Maisherly CHAN



14 KART AKCJI



8 ZNACZNIKÓW



Czy wiesz, że...

POZNAJ BOHATERKI GRY *GEJSZE*.

Każda z nich jest inna i ma inną pasję: muzykę, taniec, sztukę parzenia herbaty czy zgłębianie tajemnic starych ksiąg.

Słowo „gejsza” powstało z połączenia dwóch wyrazów: „gei” oznaczającego sztukę i „sha” – osobę.



JAK POWSTAWAŁA SZATA GRAFICZNA GRY GEJSZE?

Jestem planszówkowym geekiem. Lubię rysować, grać w planszówki, czytać komiksy i powieści, a także słuchać muzyki i śpiewać.

Po raz pierwszy zetknęłam się z planszówkami, gdy odwiedziłam stoisko klubu planszówkowego podczas targów studenckich. Przyciągnęły mnie rozłożone na stołach kolorowe pudełka i elementy gier. Już po pierwszej rozgrywce bardzo mi się to spodobało i w ten sposób zaczęła się moja przygoda z planszówkami. Było to ponad 10 lat temu. Gry planszowe były wtedy w Tajwanie czymś niszowym.

W 2014 roku, podczas jednej z imprez planszówkowych, poznałam współzałożyciela firmy EmperorS4 Games – Wei-Mina, któremu bardzo spodobały się moje ilustracje. Zaproponował mi opracowanie szaty graficznej do kilku ich gier, wśród których były *Gejsze*. Pracowałam wtedy w redakcji jako grafik, a ilustrowanie gier wydało mi się całkiem ciekawą formą pracy dodatkowej, więc się zgodziłam.

Byłam bardzo podekscytowana, ale zorientowałam się, że tak naprawdę niewiele wiem o kulturze gejsz, nawet nie byłam świadoma, jak się nosi kimono. Spędziłam więc dużo czasu na poszukiwaniu informacji, oglądaniu zdjęć i filmów oraz czyta-



Maisherly Chan

niu książek. Wei-Min bardzo pomagał mi w gromadzeniu niezbędnej wiedzy.

Najciekawszą, a równocześnie najbardziej czasochłonną częścią pracy był wybór odpowiedniej konwencji artystycznej. Podczas projektowania pierwszych grafik często miałam odmienne zdanie niż Wei-Min – każde z nas miało własną wizję. Ostatecznie udało nam się dojść do porozumienia i uznaliśmy, że obecna wersja jest tą najlepszą.

Po zakończeniu prac nad *Gejszami* zdałam sobie sprawę, że tworzenie ilustracji

(szczególnie do gier planszowych!) – a nie składanie nudnych tabelek i robienie obrazków do gazet – to moja prawdziwa pasja. Bez wahania odeszłam z ówczesnej pracy i przeszłam na pełen etat w firmie EmperorS4 Games.

Kolejnymi grami, nad którymi pracowałam, były *Planet Defenders* i *Dark Castle* (wydana w Polsce przez Wydawnictwo „Nasza Księgarnia” pod nazwą *Kolory magii* – przyp. red.).

Mam mnóstwo pracy każdego dnia, szczególnie przed zbliżającymi się premierami. Niestety mam też coraz mniej czasu na graniu w gry planszowe, lecz tworzenie do nich ilustracji to wciąż świetna zabawa. Lubię eksperymentować ze stylem ilustracji, aby każdej grze nadać niepowtarzalny charakter. Mam nadzieję, że moja praca przekłada się na większą przyjemność z grania w te gry.

Zbieram książki z artworkami, moja kolekcja skupia się głównie na amerykańskich i japońskich kreskówkach, animacjach i komiksach. Gdy pracuję nad jakąś grą, często przeglądam wiele związanych z jej tematem książek, aby zdecydować, w jakiej estetyce będą ilustracje. Obecnie nie mam jednego stylu, którego zawsze się trzymam. Wciąż próbuję nowych rzeczy.

W zupełnie innym stylu jest też seria prac przedstawiających czas spędzany z grami planszowymi. W ten sposób wspominam lata, kiedy grałam w planszówki z przyjaciółmi. Grafiki te przedstawiają niektóre cechy moich ulubionych gier i zawierają elementy fantastyczne, takie jak kosmicy grający w *Race for the Galaxy* albo dziewczynka płacząca myszce guzikami jak w „Kopciuszk” Disneya.

Lubię gry planszowe, bo dostarczają bardzo dużo zabawy. Podoba mi się też wprowadzanie mózgu na najwyższe obroty. Możecie mi wierzyć lub nie, ale jestem całkiem dobra w cięższe tytuły, takie jak *Terra Mystica* czy *Agricola*. Poza tym takiej cichej i nieśmiałej dziewczynie jak ja łatwiej jest poznać nowych ludzi, grając z nimi w gry, niż rozmawiając. Wielu z moich dobrych znajomych poznałam właśnie przy stole.

Photo credits: Maisherly /@boardgamingworld/@zedeemia.



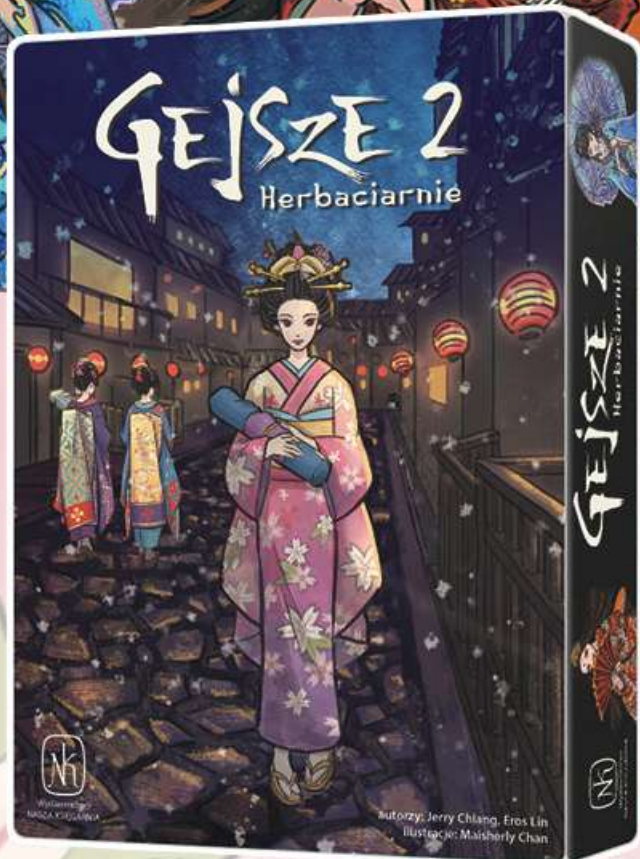
Z lewej strony pierwsza wersja niebieskiej karty. Nie jest zbyt dobra, gejsza wygląda za młodo. Do tego te dziwne latające w tle parasole w kształcie meduz.



Wstępna wersja (z lewej strony) różowej karty była robiona na wzór mangi dla dziewczynek. Oczy wydają się trochę za duże.



Robocze wersje ilustracji na okładkę i karty.



DRUGA CZĘŚĆ SERII *GEJSZE!*

NOWE ZASADY, JESZCZE WIĘCEJ STRATEGII!

Pomagacie gejszom zdobyć doświadczenie w sztuce parzenia herbaty. Im więcej doświadczenia gejsze zdobędą, tym więcej punktów otrzymacie!



WALKA DOBRA ZE ZŁEM!

Gracze toczą pojedynek – jeden z nich wciela się w doktora Jekylla, a drugi w pana Hyde'a. Jedna z najlepszych gier dwuosobowych ostatnich lat!



Metalowa figurka doktora Jekylla i pana Hyde'a!



PAMIĘTNIK AUTORA GRY JEKYLL I HYDE

Jesienią 2018 roku postanowiłem, że na koreańskie targi gier przygotuję grę dwuosobową. Chciałem, aby polegała na „przeciąganiu liny”. Pomysł pojawił się niespodziewanie. Kiedy wracałem do domu z cotygodniowego spotkania, na którym projektanci-amatorzy wspólnie testowali gry, usłyszałem, jak jakiś uczeń narzeka przez telefon na swojego wychowawcę, mówiąc: „Mój nauczyciel jest jak Jekyll i Hyde!”. W ten sposób pojawił się pomysł na grę o walce między doktorem Jekyll'em a panem Hyde'em.

Ponieważ gra to znacznie więcej niż tylko jej temat, zacząłem zastanawiać się nad całą mechaniką. Kilka miesięcy wcześniej grałem w *The Fox in the Forest* i *Claim* i odniosłem wrażenie, że dwuosobowe gry z mechaniką trick taking są nadal bardzo atrakcyjne. Chciałem, aby moja nowa gra była właśnie w tym stylu, a dodatkowo z mechaniką przeciągania liny. Pomyślałem też, że dobrze by było, aby gra była asymetryczna ze względu na różne usposobienia doktora Jekylla i pana Hyde'a.

Miałem już pomysł na grę. Teraz trzeba było pomyśleć o systemie punktacji. Czułem, że zwykłe zbieranie określonej liczby lew nie będzie odpowiednim rozwiązaniem. Rozwazałem uzależnienie wyniku od zbierania kart w określonym kolorze, jak w *Claim*, ale ostatecznie zrezygnowałem z tego, ponieważ czułem, że posiadanie „silnej ręki” byłoby zbyt ważne. W końcu zdecydowałem się na punktację opartą na liczbie zebranych lew. Chciałem, aby wygrywanie i niewygrywanie lew miało taką samą wartość.

Pomyślałem o idei całkowitego wyeliminowania zła z doktora Jekylla oraz o fakcie, że w powieści dr Jekyll sam



robił sobie mikstury. O równowadze i nierówności. Wpadłem na pomysł, że tę wewnętrzną walkę można pokazać jako postępowanie na torze w oparciu o różnicę w liczbie wygranych lew przez każdego gracza, jako „przepychankę między podążaniem swojego wnętrza ku skrajności a ćwiczeniem samokontroli”.

Jednak samo to wydawało się niewystarczające. Drugim problemem, z którym walczyłem, było określenie i zróżnicowanie siły kolorów. W ciągu ostatnich 5 lat dużo w tym obszarze eksperymentowałem. Doszedłem do wniosku, że włączenie zbyt wielu skomplikowanych systemów do gry zawsze



utrudnia rozgrywkę. W końcu wymyśliłem bardzo prosty sposób określania siły kolorów: kolejność, w jakiej je rozgrywamy. W grze polegającej na zbieraniu lew kolor atutowy lub najsilniejszy kolor jest kluczowym czynnikiem decydującym o przebiegu gry. Jeśli rozstrzygnięto to w pierwszej lewie, cały przebieg rozgrywki wykrystalizuje się zbyt wcześnie. Aby temu zapobiec, odwróciłem kolejność. Najsłabszym kolorem miał być kolor zagrany najwcześniej.

Początkowo w grze nie było kart mikstur ze specjalnymi działaniami. Zamiast tego gra funkcjonowała tak, że pan Hyde mógł w każdej rundzie wybrać jedną z 3 cech zła (dumą, chciwość, gniew). W praktyce okazało się to dość bezsensowne, ponieważ tylko gracz, który grał panem Hyde'em, zyskiwał specjalną zdolność w każdej rundzie. Umiejętności te obejmowały zwiększenie liczby lew w rundzie, odrzucenie 3 kart z talii lub możliwość zignorowania pewnych zasad podczas wykładania kart. Okazało się również, że dodatkowe umiejętności pana Hyde'a wcale nie były dla gracza korzystne. Co więcej, nie tylko niepotrzebnie komplikowało to zasady gry, ale również nie zmieniało sposobu, w jaki się rozwijała.

Opinie ludzi, którzy testowali grę, mówiły, że koncepcja jest dobra, ale grze brak „specjalnej karty”, która sprawiłaby, że rozgrzywka stałaby się nieoczywista. Cały czas się nad tym zastanawiałem, aż pewnego dnia wpadłem na pomysł dodania do gry eliksirów jako kart specjalnych – tak znamienych dla powieści o doktorze Jekyllu.

Fakt, że karta eliksiru nie ma stałego efektu (jest on określany przez przeciwnika) oraz że posiada również liczbę (podobnie jak karty w innych kolorach), uniemożliwia graczowi z większą liczbą kart eliksirów zdobycie stałej przewagi. Chciałem mieć pewność, że kiedy gracz zagra kartę eliksiru, nie wyłoni to z miejsca zwycięzcy lewy. Myślałem, jak zrobić, aby w niektórych sytuacjach eliksir przyniósł korzyść także przeciwnikowi.

Początkowo efekty eliksirów były znacznie bardziej złożone niż obecnie: gracze wymieniali się najsilniejszymi kartami, zamieniali swoje najsłabsze karty, najsilniejszy lub najsłabszy kolor był resetowany. Jednak po kilku grach testowych efekty te zostały zmienione na obecne: wymianę 2 kart przez graczy i resetowanie kolejności wszystkich kolorów.

Ale nadal był problem. Elixir można było zagrać w dowolnym momencie, a lewy wygrywał gracz z kartą o większej wartości – niezależnie od siły kolorów tych kart. To stawiało graczy z eliksirami w uprzywilejowanej pozycji. Pokazały to kolejne gry testowe, w których gracze z większą liczbą eliksirów na początku tury mieli znacznie wyższy procent wygranych. Aby zrównoważyć grę, dodałem jeszcze 2 nowe zasady. Na początku każdej tury gracze muszą wymienić się odpowiednio 1, 2, 3 kartami oraz gracze posiadający więcej niż 2 eliksiry muszą w wymianie przekazać co najmniej 1 z nich.

Wiele chwil radości doświadczyłem podczas tworzenia tej gry. Moment, kiedy podpisałem kontrakt z Mandoo Games i gdy usłyszałem, że Vincent Dutrait będzie odpowiedzialny za oprawę graficzną, gdy zobaczyłem niesamowitą metalową figurkę stworzoną specjalnie dla tej gry, no i chwila, gdy moja gra została wydana również we Francji.

Chciałbym wyrazić moją wielką wdzięczność firmie Mandoo Games za to, że jako pierwsza dostrzegła potencjał tej gry, tak pięknie ją wydała i pokazała światu.

Geonil

Źródło: serwis BoardGameGeek.com

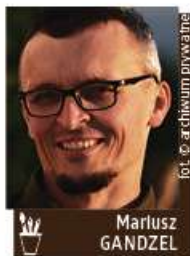


PORACHUNKI MAFIJNE W 20 MINUT!

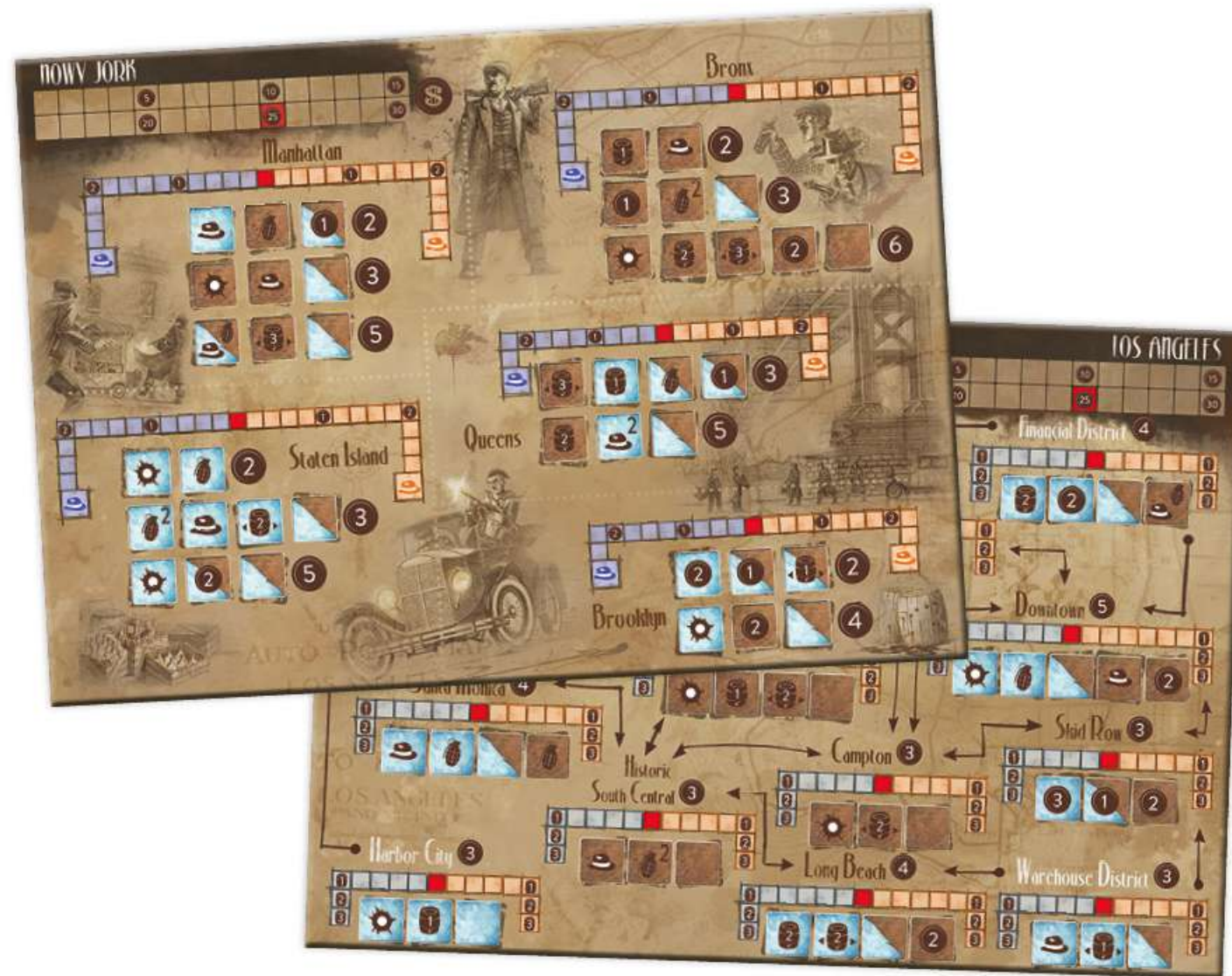
Dwie mafie rywalizują o dominację nad Nowym Jorkiem. Spróbuj przejąć kontrolę nad dzielnicami miasta.



Proste zasady, trudne decyzje!



W pudełku: podstawowa wersja gry (NOWY JORK) i dodatek (LOS ANGELES)!



Wysyłacie swoje gangi do potyczek z konkurencyjną mafią.



Wzmacniacie gangi, aby zdobyć przewagę nad rywalem.

gangsterzy

przemycnicy

skorumpowani policjanci

konfidenci

zamachowcy

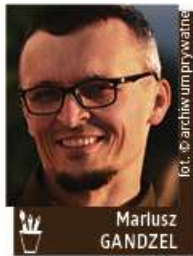
szpicle



NOWOŚĆ!

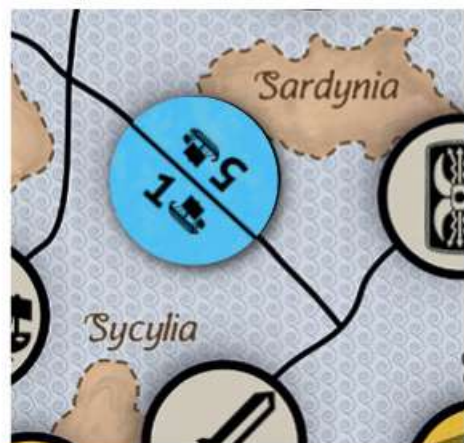
WALKA O RZYM W 20 MINUT!

Wcielacie się w Cezara i Pompejusza. Walczyście o władzę nad Rzymem. Co turę wysyłacie legiony do różnych prowincji – chcecie przejąć kontrolę nad nimi. **Proste zasady, trudne decyzje!**

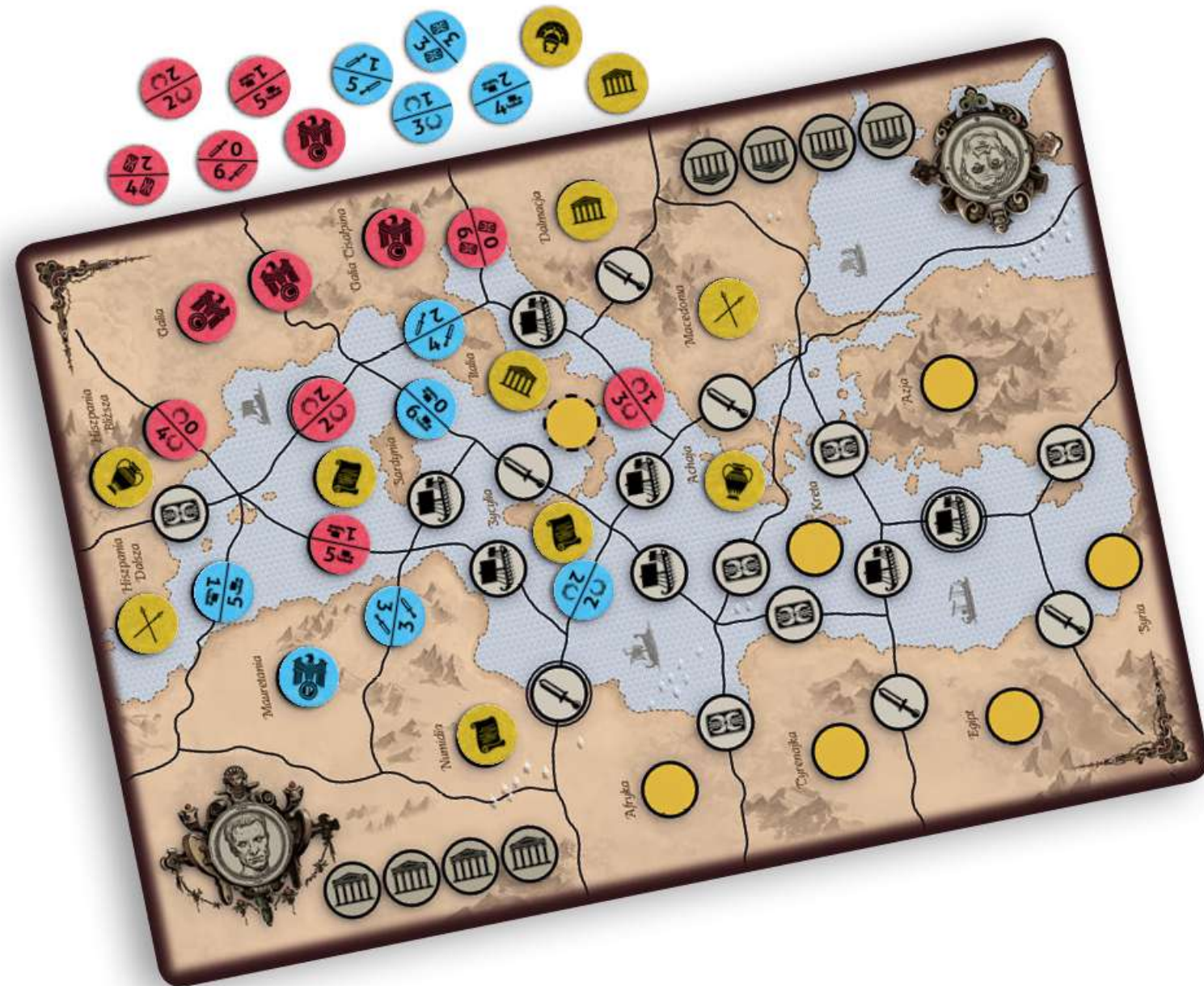
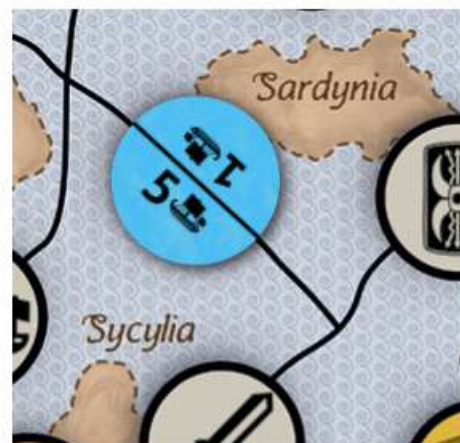


Każdy żeton legionu podzielony jest na 2 części. Cyfry na żetonach oznaczają siłę legionu. Umieszczaj je w przemyślany sposób.

Przykład: do Sardynii wyślesz legion o sile 5, a na Sycylię o sile 1?
A może na odwrót?

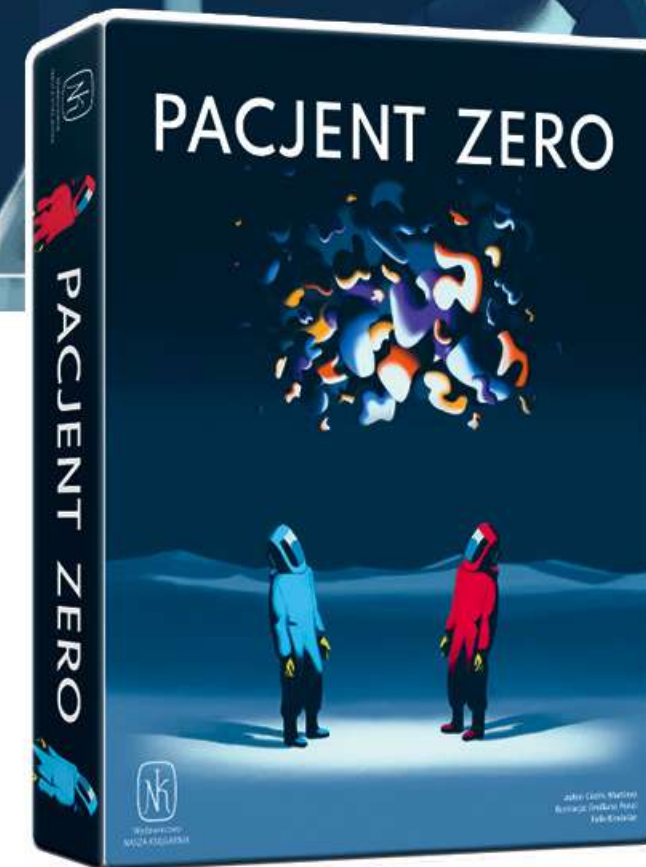


?



Czy wiesz, że...

Połączcie spody pudełek i okładki poniższych gier – powstaną duże ilustracje gangстера i Rzymianina.



DEDUKCJA I LOGICZNE MYŚLENIE!

Gra dedukcyjna, w której wcielacie się w naukowców poszukujących 3 molekuł, z których składa się groźny wirus. Jeśli je znajdziecie, uchronicie ludzkość przed zarazą. Naukowcy zwycięskiego laboratorium będą cieszyć się wdzięcznością świata!



Na podstawie zdobytych informacji staracie się wskazać 3 poszukiwane molekuły!



- Aż 2300 możliwych rozwiązań!
- Kilka wariantów gry!
- Każda rozgrywka jest inna!





GRA DETEKTYWISTYCZNA

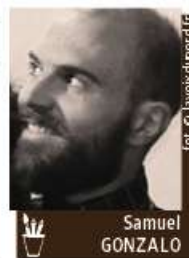
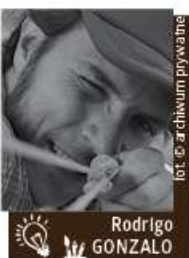
- PONAD 1000 ŚLEDZTW
- 7 POZIOMÓW TRUDNOŚCI



Jesteście detektywami wezwanymi do rezydencji pana Waltona. Milioner został znaleziony martwy w swoim gabinecie!



- Przesłuchajcie gości.
- Rozmawiajcie ze służbą.
- Badajcie miejsce zbrodni.
- Zapoznawajcie się z raportami policyjnymi.



Wygra osoba, która prawidłowo odpowie na pytania:

Kto zabił Waltona?

Dlaczego go zabił?

Czym go zabił?

Czy miał współnika?

NIEPOŻĄDANI GOŚCIE

Podejrzani i ich motywacje

Angelica Albanson Dwulicowe dzialanie Skrajne poglądy Zabójstwo na zlecenie	Siostry Berwick Rodzinna zemsta Lekceważenie Wygłoszenie arcybiskupa	Claudette Cazelar Dowody oszczerstwa Totalne zauroczenie Przejęcie zysku	Greg Gaffney Skradziono recepturę Obstawiono walkę Pomżanie	Mortimer V. Malow Zniszczone marzenia Ukradziony projekt Rodzinny sekret	Stanley Smith Morderczy zakład Publiczne upokorzenie Fabryczna tożsamość
---	--	--	---	--	--

Plan rezydencji

Rozwiązanie

Kto? _____
Dlaczego? _____
Czym? _____
Czy był współnik?
 Nie
 Tak Kto? _____
Dlaczego? _____

Narzędzie zbrodni

Bron obuchowa Kłacz (framuski) Garaż Łopata Szopa	Bron palna Patełnia Kuchnia Kuj bilardowy Pokój bilardowy Rezerwuwr Sypialnia	Bron biała Noż kuchenny Kuchnia Noż do brzości Sypialnia Maczeta Pokój myślowy	Trucizny Płynny trujący Garaż Sól oświadczy Szopa Trująca tożsamość Sypialnia	Bron dusząca Słuzkowy pasek Garaż Poduszka Sypialnia Lina Szopa Sznur do zasłon Biblioteka
--	---	--	---	---

3 **Podłoga**
W trakcie oglądania zwłok brygady NIE znalazł ŚLADÓW WALKI.

2 **Kuchnia**
Lodzik został z ANDELICĄ ALBANSÓN (STANLEY SMITHE nie przebrzdził przez KLUCZNIĘ).

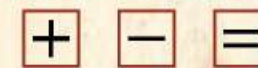
1 **Podłoga**
Policja ustaliła, że motywu zbrodni NIE było ZABÓJSTWO NA ZLECENIE.

1 **Sypialnia**
Narzędzie zbrodni NIE był REWOLWER.

Ułóż krzyżówkę. Hasła to atrybuty lisków z naszej gry *Lisek urwisek*. Widzicie je na żetonach na dole tej strony. Litery z pól oznaczonych lisią łapką tworzą hasło, które jest rozwiązaniem krzyżówki. Udanej zabawy z *Liskiem urwiskiem*!



Wstaw pomiędzy obrazkami właściwe znaki matematyczne:



Z których zestawów nie można ułożyć prawidłowego działania?

	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	



Znajdź 10 szczegółów, którymi różnią się te 2 obrazki.



L	I	S	E	K	U	R	W	I	S	E	K
L	O	M	P	A	S	Z	C	Z	A	K	I
P	I	O	N	E	K	K	O	T	Y	O	N
U	K	K	O	C	I	A	K	I	O	S	S
D	P	I	Z	Z	E	R	I	A	R	Y	T
E	L	Ż	M	O	K	Z	K	L	Z	S	R
Ł	A	E	R	M	O	E	U	P	E	T	U
K	N	T	Ó	S	S	P	R	A	S	E	K
O	S	O	W	O	T	K	N	K	Z	M	C
S	Z	N	K	W	K	A	I	I	K	O	J
E	A	Y	I	Y	A	T	K	Y	I	W	A
N	A	D	R	A	F	T	O	Z	A	U	R

Jeśli prawidłowo rozwiążesz wykreślankę, poznasz tytuł kolejnej gry z naszej nowej serii *Między wierszami*.

ALPAKI
DRAFTOZAU
EKOSYSTEM
INSTRUKCJA
KOCIAKI
KOSTKA
KOTY

KURNIK
LISEK URWIS
MRÓWKI
ORZESZKI
PASZCZAKI
PIONEK
PIZZERIA

PLANSZA
PUDEŁKO
RZEPKA
SEN
SMOKI
SOWY
ŻETONY



Absolutnie cudowna gra kafelkowa!

Rahdo Runs Through

Myszę, że ta gra jest perfekcyjna.

Tom Vasel, „The Dice Tower”

Graliśmy w wiele gier o budowaniu miast.

Ta spycha je wszystkie na dalszy plan.

„Boxed Meeples”



Ta gra jest bardzo, bardzo dobra.

Warto mieć ją w swojej kolekcji.

„Rolling Doubles”

Chcę w to zagrać jeszcze raz.

I jeszcze raz. I jeszcze raz...

„ShelfGamer”



**Masa frajdy! Każda rozgrywka jest inna,
dlatego bardzo często wracamy do tej gry.**

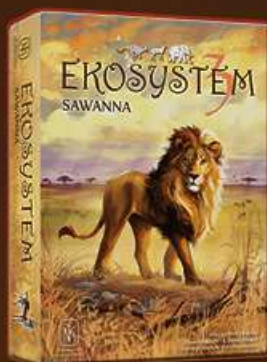
Oliver Schwartz, „BGG”

**Mała gra, w której jest wiele ciekawych decyzji
do podjęcia.**

Oliver Schwartz, „BGG”

Nieźle się bawiłem!

Tom Vasel, „The Dice Tower”



Wspaniała, szybka gra!

„Board Game Empire”

Grając w to, będziecie mieć mnóstwo zabawy!

„The Family Gamers”

**Mała gra z głębią i strategią dająca
masę przyjemności!**

„Party Tails Games”



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl

gry.nk.com.pl



[/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



[nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)