PLANSZÓWKI W SPODKU

W ŚRODKU
INFORMATOR Z MAPKĄ

PLANSZOWY INFORMATOR

2026



EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

PLANSZÓWKI W SPODKU

19-20 WRZEŚNIA 2026

KATOWICE • SPODEK I MCK

ORGANIZATOR

LUDIVERSUM

WSPÓŁGOSPODARZ

KATOWICE dla odmiany

PARTNER LOGISTYCZNY

DELTATRANS COMPREHENSIVE LOGISTICS SOLUTIONS

PATRONAT HONOROWY

Patronat Honorowy
Prezydenta Miasta Katowice
Marcina Krupy

Województwo Śląskie

Honorowy patronat
Marszałka Województwa Śląskiego
Wojciecha Saługi

Politechnika Śląska

SPONSORZY GAMES ROOMU

WSPÓŁPRACA

PATRONI MEDIALNI

Witaj na Planszówkach w Spodku.

Zanim rzucisz się w wir rozgrywek, sprostujmy jeden mit: planszówki wcale nie łączą ludzi. One ich bezlitośnie dzielą. Każą podbierać zasoby, kłamać w żywe oczy, podkradać zlecenia, zdradzać i wypuszczać na manowce. Jeśli masz inne zdanie, trudno. Idź, graj, może cię oszczędzą :D

W numerze nie oszczędzamy żadnej strony. Zadajemy szyku w Śródziemiu, sprawdzając, jak literatura Tolkiena rozpanoszyła się na planszach. Robimy historyczny rachunek sumienia i zestawiamy ze sobą kamienie milowe eurogier i przygodówek (które dzisiaj oderwały się od klasycznego ameritrashu). Sprawdzamy też, jak przemycić gry do szkół w artykule o edukacji oraz przyglądamy się tytułom z ograniczoną komunikacją. Bo milczenie jest złotem, a złoto cały czas dobrze stoi na światowych rynkach. Nic dziwnego, że gry, gdzie nie możesz się odzywać, rosną w siłę. Na deserek szukamy Wally'ego, czyli testujemy spostrzegawczość na przepełnionych szczegółami planszach.

Jak już jesteśmy przy spostrzegawczości, miej oczy otwarte. Obok wielu opisywanych w magazynie gier zobaczysz logo Planszowej Gry Roku. Warto zwrócić uwagę na tytuły, które zdobyły to prestiżowei najstarsze w Polsce wyróżnienie. Podczas Planszowek w Spodku odbywa się gala, na której zostają przyznane nowe statuetki grom wydanym w ostatnim okresie. Oficjalne wyniki i listę zwycięzców wytropisz na stronie planszowagraroku.pl.

A teraz ruszaj szukać wolnego stołu, bo szybko się kończą!

Marcin Korzeniecki
Redaktor Naczelny

SPIS TREŚCI

Kamienie milowe przygodowych gier planszowych wydanych w Polsce 2

Nauka przez planszówki - czy to w ogóle możliwe? 6

Znajdź mnie! O renesansie wyszukiwania w grach planszowych 8

Informator Planszówek w Spodku z mapką 11

Eurogry - od niemieckich gier rodzinnych do globalnego fenomenu 16

Jak stworzyłem grę na własne wesele - historia powstania Przy Weselnym Stole 18

Krótka historia Śródziemia na planszy 20

Sztuka milczenia - czyli o grach z ograniczoną komunikacją 22





Ariel Kowalski

KAMIENIE MILOWE PRZYGODOWYCH GIER PLANSZOWYCH WYDANYCH W POLSCE

Przez ostatnie dwadzieścia lat rynek przygodowych gier planszowych w Polsce zmienił się diametralnie. Od stosunkowo prostych klasyków o niskim progu wejścia (Talisman: Magia i Miecz) przeszliśmy do niezwykle rozbudowanych tytułów (Mage Knight). Z czasem pojawiły się gry kampanijne (Gloomhaven), mechanika legacy (Pandemic Legacy), nieustannie rozwijane gry karciane (Horror w Arkham: Gra Karciana), aż wreszcie karton połączył się z technologią w postaci gier hybrydowych (Posiadłość Szaleństwa: Druga Edycja). Gry planszowe to jednak nie tylko systemy czy mechaniki, ale także jakość wykonania – i ta również jest ciągle ulepszana (Too Many Bones).

Galakta otwiera polski rynek na gry przygodowe (2005–2009)

Wydając w Polsce takie pozycje jak **Dungeoneer, Runebound, Talisman: Magia i Miecz czy Horror w Arkham**, wydawnictwo Galakta ugruntowało swoją pozycję lidera w dostarczaniu gier z klimatem. Gracze, głosując portfelami, wyraźnie pokazali, że w Polsce jest miejsce dla gier przygodowych. Każda z tych gier doczekała się wydania kolejnych części, licznych dodatków, a finalnie nowych edycji, potwierdzając tym samym ich komercyjny sukces.



Horror w Arkham po dziś dzień powraca w nowych odsłonach. Podróżowanie po mapie, interakcja z lokacjami, zbieranie przedmiotów, wypełnianie misji, rozwój postaci i przygotowywanie się do finałowego starcia z Przedwiecznym stały się fundamentem dla wielu późniejszych gier podlanych sosem Lovecrafta i nie tylko. Kooperacyjne zmagania z przeważającymi siłami kultystów i potworów połączono z dużą dozą losowości płynącą z kart wydarzeń, przedmiotów, spotkań oraz rzutów kośćmi. Elementy te odnajdziemy w wielu kultowych tytułach wydawanych na przestrzeni lat, takich jak **Eldritch Horror, Cthulhu: Death May Die** czy **Wiedźmin: Stary Świat.**

Robinson Crusoe (Portal Games, 2012) – dowód, że Polacy też potrafią



Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie autorstwa Ignacego Trzewiczka to przełomowy moment, w którym Polska przestała być jedynie importerem gier, a stała się ich cenionym eksporterem (choć autor miał już wcześniej na koncie sukcesy w postaci 51. Stanu czy Stronghold). **Robinson** podbił światowy rynek, doczekał się wielu dodruków i zyskał status klasyka gier kooperacyjnych.

Podstawka oferuje bogactwo scenariuszy o zróżnicowanym poziomie trudności – od trudnego po koszmarny. Gracze wcielają się w rozbitków, którzy muszą zadbać o podstawowe przetrwanie (jedzenie, schronienie) oraz zrealizować unikatowe cele misji. W swoich turach wysyłają postacie na pola akcji w obozie oraz na mapie wyspy. Każde zadanie można wykonać szybko – ryzykując nieprzewidziane konsekwencje – albo bezpiecznie, kosztem dwóch akcji. Bohaterowie zbierają surowce, wytwarzają narzędzia, eksplorują wyspę i walczą z drapieżnikami, zmagając się przy tym z nieprzewidywalną pogodą oraz spadającym morale. Największym osiągnięciem **Robinsona** było mistrzowskie połączenie zarządzania zasobami (znanego z gier euro) z budowaniem unikatowej opowieści powstającej w każdej rozgrywce. Dzięki temu ten polski projekt stał się międzynarodowym sukcesem i jedną z podwalin rozwijającego się rynku gier kooperacyjnych.

Pandemic Legacy: Sezon 1 (Rebel/Lacerta, 2015) – planszówka, którą się „zużywa"



Nadszedł czas na koncept, który wywrócił do góry nogami myślenie o tym, czym może być gra planszowa. **Pandemic Legacy: Sezon 1** – zgodnie z ideą gier typu legacy - zaoferował graczom unikatowe, jednorazowe doświadczenie: naklejanie naklejek na mapę, dopisywanie imion postaciom, rozdzieranie kart (!) i podejmowanie decyzji, których nie da się cofnąć, jednocześnie trwale zmieniając zasady na przyszłe rozgrywki.

Dla jednych była to herezja, dla innych – objawienie. **Pandemic Legacy** sprzedawał jednak emocje, jakich klasyczna planszówka nie potrafiła zapewnić – świado-

mość, że dana partia odbywa się tylko raz i zostawia nieodwracalny ślad. Od tej pory trwałe modyfikowanie elementów gry przestało być wadą, a stało się nowym gatunkiem. Wersja Legacy bierze wszystko z oryginału, rozwijając go w każdym aspekcie: bohaterowie zdobywają blizny lub umiejętności, choroby ewoluują, a upadłe miasta pozostają w ruinie do końca kampanii. Mapa świata staje się obrazem naszych decyzji — wygranych jak i porażek. Po ukończeniu kampanii możemy dalej grać w zmodyfikowaną wersję albo powiesić mapę na ścianie, jako pamiątkę wspólnych rozgrywek.

Trzon serii Pandemic jest na tyle prosty i elastyczny, że służy autorowi do tworzenia kolejnych gier. Najnowszą z nich jest zeszłoroczny **Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia**. Matt Leacock bierze kooperacyjny silnik z Pandemica i umieszcza go w Śródziemiu. Gracze zamiast specjalistów od zwalczania chorób wcielają się w postacie z powieści J.R.R. Tolkiena, próbując przeprowadzić Froda z Jedynym Pierścieniem do Góry Przeznaczenia innymi ścieżkami niż w powieści. Mechanicznie jest to najbardziej rozbudowana część serii — filmowe widowisko na naszych stołach.

Aplikacja wchodzi do gry – cyfrowy mistrz gry na stole (od 2015 r.)

Osobnym kamieniem milowym stały się gry hybrydowe. Aplikacje dały nam coś, czego sam karton nie był w stanie zapewnić: cyfrowego mistrza gry. Jedną z pierwszych gier przygodowych z aplikacją był **XCOM: Gra Planszowa**, jednak prawdziwym przełomem okazała się **Posiadłość Szaleństwa: Druga Edycja**. Aplikacja przejęła rolę mistrza gry, odsłaniając mapę kafel po kaflu, prowadząc scenariusz i dokładając dźwięk oraz muzykę, budując napięcie jak w filmie.



Następnie **Kroniki Zbrodni** udowodniły, że smartfon może stać się sercem śledztwa (poprzez skanowanie kodów z kart lokacji, dowodów i podejrzanych), a **Detektyw: Kryminalna Gra Planszowa** dorzucił do rozgrywki dorosłą, poważną narrację i internetową bazę danych. Na podobnych fundamentach powstały takie hity jak **Władca Pierścieni: Wyprawy w Śródziemiu** czy **Descent: Legendy Mroku**, natomiast **Destinies** od Lucky Duck Games pokazało, że ten model sprawdza się również w rywalizacyjnym RPG.

Z połączenia mechanik znanych z Kronik Zbrodni i Posiadłości Szaleństwa: Drugiej Edycji powstał **Mrok Orleanu,** łączący mechanikę śledztwa i skanowanie kodów QR z budowaniem klimatu lokacji. Obrazuje to, jak rozwiązania, gatunki i mechaniki przenikają się w kolejnych grach.

Crowdfunding zmienia skalę – Awaken Realms (od 2018 r.)



Za sprawą wrocławskiego studia Awaken Realms polska myśl twórcza przestała pukać do drzwi graczy, a po prostu je wyważyła. Ich **Nemesis** zdobył w kampanii wspieraczkowej ponad 3 miliony funtów i stał się symbolem nowej fali gier przygodowych. „Obcy w kosmosie" (bez licencji, ale każdy wie, do czego gra nawiązuje) dostaje idealną planszową oprawę: semi-kooperację, ukryte cele, potwory wyłażące z ciemności i cudowną paranoję, gdy nie wiesz, czy kolega ci pomoże, czy zostawi na pożarcie w ciemnym korytarzu statku kosmicznego.

Wydawnictwo szło za ciosem, w kolejnych latach przebijając kolejne rekordy na platformach crowdfundingowych z takimi tytułami jak **Tainted Grail: Upadek Avalonu** (£4,9 mln), **Etherfields** (£4,0 mln), **ISS Vanguard** ($4,9 mln) czy dostarczony ostatnio **S.T.A.L.K.E.R. Gra Planszowa** ($3,77 mln). Ten ostatni tytuł wrzuca graczy w niebezpieczny obszar Zony, gdzie kluczem do przetrwania jest skrupulatne przygotowanie przed każdą misją (zakup pancerza, broni, ulepszeń czy środków przeciwpromiennych) oraz swoboda w realizowaniu zadań (od skradania się, przez otwartą walkę, aż po napuszczanie na siebie wrogich frakcji).



Gry ufundowane przez społeczność zalały nas zawartością — masą dodatkowo płatnych dodatków, jak i gratisów odblokowanych z celów kampanii. Tytuły te zwykle oferują kilka wersji: od wydań podstawowych, po kolekcjonerskie wersje premium wypełnione figurkami, akrylowymi znacznikami i z dodatkowymi akcesoriami jak artbooki czy maty.

Gloomhaven (Albi Polska, 2019) – kampania bez kompromisów



Kiedy już oswoiliśmy się z kampaniami, przyszedł czas sprawdzić, jak dużą kobyłę zniesie polski rynek. Odpowiedź: Gloomhaven. Albi Polska wzięła na swoje barki lokalizację jednej z największych gier kampanijnych w historii hobby (w tamtym czasie) i udało im się.

Gra oferuje ponad 90 scenariuszy, które odblokowują się w zależności od wyborów podejmowanych przez graczy. Część misji pominiemy, część zablokują nasze wybory, ale wiele pozostanie do rozegrania. Najjaśniejszym punktem gry jest różnorodność klas bohaterów: od wojowników i rycerzy, przez złodziei i inżynierów, aż po zaklinaczy i magów – każda często powiązana z unikatową rasą. Każda klasa posiada własną talię kart i ścieżkę rozwoju do 9. poziomu. System opiera się na zagrywaniu z ręki dwóch kart: jednej dla górnej, drugiej dla dolnej akcji. Przeciwnicy nie odstają – również mają nietuzinkowe umiejętności w taliach kart oraz na planszetkach. **Gloomhaven** na lata ustalił poprzeczkę dla gier typu dungeon crawler, a dziś nowe tytuły porównuje się właśnie do niego. Uniwersum jest stale rozwijane



przez takie pozycje jak **Frosthaven** (jeszcze większe niż oryginał), **Szczęki Lwa** (kompaktowe i bardziej przystępne) czy solowe **Guziki i Robaki.**

Final Girl (Lucky Duck Games, 2023) – gry solo wychodzą z niszy

Rok 2023 przyniósł wydanie przez rodzime „Kaczki" (Lucky Duck Games Polska) pierwszego sezonu **Final Girl.** Nie była to pierwsza gra przeznaczona wyłącznie dla jednego gracza - ten tytuł przypada **Piętaszkowi** (Lacerta; wznowienie 2025: Rebel). Ale to właśnie Final Girl udowodniła, że tryb solo to już nie dodatek, a wręcz główne danie dla wielu graczy.



Gra wyróżnia się formą wydania dodatków w pudełkach przypominających kasety VHS. Do gry wymagana jest podstawka – niczym odtwarzacz kaset – i jeden dowolny „film". Kolejne sezony pozwalają zmierzyć się z monstrami inspirowanymi klasyką kina grozy – Terminatorem, Obcym, Koszmarem z Ulicy Wiązów czy Coś ze świetnego filmu J. Carpentera. Każdy dodatek to inne miejsce, odpowiadające mu karty i dwie bohaterki. Swoboda łączenia zabójców, lokacji i bohaterek zapewnia tysiące kombinacji oraz ogromną regrywalność.



Kontynuacją tego trendu jest m.in. **Kingdom Legacy: Królestwo Feudalne** od Galakty, które łączy rozgrywkę jednoosobową z mechaniką legacy. Rozwijamy królestwo przez przybywających ekspertów, dołączane ziemie i nowe technologie, a wrogowie i kataklizmy starają się nam uprzykrzyć życie. Karty możemy ulepszać lub tracić bezpowrotnie. Bohaterowie mogą się poświęcić, by pokonać wroga, a nawałnica może zniszczyć spichlerz. Stan królestwa zależy wyłącznie od decyzji gracza.

Ku nieznanemu

Co kilka lat na rynku pojawia się trend lub mechanika, która rozwija nasze hobby i otwiera je na nowych graczy. Nadchodzące tytuły będą czerpać garściami ze znanych rozwiązań, łącząc różne mechaniki, klimaty i wykonania, ale też dodawać coś nowego i niepowtarzalnego. Nie mogę się wręcz doczekać, czym zaskoczą nas wydawcy w nadchodzących latach. A Ty?



WYPRODUKUJEMY TWOJĄ GRĘ!

FABRYKA KART

— OD ZAWSZE W GRZE —

Od 1947 roku produkujemy karty do gry i gry planszowe.
Masz gotowy projekt lub dopiero rozwijasz swój pomysł?
Porozmawiaj z nami o jego produkcji.



Znajdziecie nas przez cały czas trwania wydarzenia w pokojach **B1.70 i B1.71**!

W sobotę, **19 września, o 15:00**
zapraszamy na prezentację:

SEKRETY PRODUKCJI GIER PLANSZOWYCH

Zajrzyj za kulisy produkcji gier planszowych i zobacz materiały prosto z naszej fabryki.



Prezentację poprowadzi:
Radek Gronuś
Dyrektor Handlowy Fabryki Kart

SALA NR 1



www.fabryka-kart.eu

FABRYKA KART KIERUNEK FABRYKA KART

Magdalena Czaus

NAUKA PRZEZ PLANSZÓWKI
CZY TO W OGÓLE MOŻLIWE?



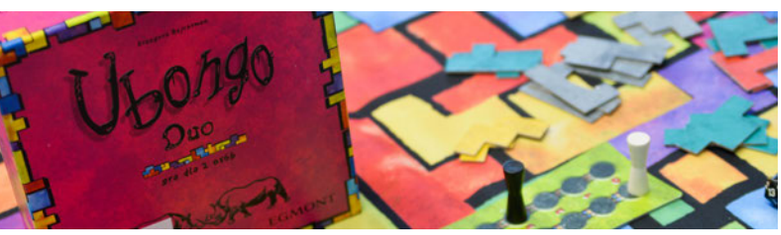
Nowoczesna szkoła coraz chętniej odchodzi od podawczego modelu nauczania na rzecz uczenia się poprzez działanie. Współczesny uczeń, otoczony zewsząd szumem informacyjnym i szybkimi bodźcami z ekranów, potrzebuje doświadczeń, które angażują głęboko, wyzwalają prawdziwe emocje i pozwalają dotknąć wiedzy w praktyce.

Pięknie to wygląda na papierze, ale w rzeczywistości bywa nieco trudniejsze. Wymaga ogromnego zaangażowania nauczyciela, który na każdą lekcję musi przygotować coś ciekawego i trafiającego do młodego człowieka. Wymaga również zaangażowania ucznia, który w zaprezentowanych metodach musi widzieć sens – a o to naprawdę niełatwo w dzisiejszym, przebodźcowanym świecie. Mówię to z perspektywy dziewiętnastu lat pracy w szkole.

Gamifikacja a grywalizacja

Szukając złotego środka, znalazłam go w grach (i uwierzcie, nie jestem w tym odosobniona). Kto z nas nie lubi dla przyjemności lub zabicia czasu pograć w prostą łamigłówkę albo bardziej skomplikowaną planszówkę? Czemu więc nie przenieść tej przyjemności na lekcję? Przecież od wieków wiadomo, że przez zabawę uczymy się najszybciej!

W edukacji popularne są dwa pojęcia: gamifikacja oraz grywalizacja. Bardzo często używa się ich zamiennie, bo oba wykorzystują mechaniki rywalizacji i punktacji do przekazywania wiedzy. Sama jednak wolę je rozróżniać: gamifikację traktuję jako tworzenie własnych gier od zera, natomiast grywalizację jako korzystanie z tytułów już istniejących. W końcu nauczyć się gotowych zasad jest o wiele łatwiej, niż wymyślić całą grę od podstaw i jeszcze sprawić, by była naprawdę wciągająca.



Dlaczego gry planszowe to cenne narzędzie w edukacji?

W ten nurt idealnie wpisują się nowoczesne planszówki. W klasie dawno przestały być jedynie awaryjnym wypełniaczem czasu czy nagrodą na koniec semestru. Dziś stają się pełnoprawnym narzędziem w rękach nauczyciela, łącząc przyjemność rozgrywki z realizacją podstawy programowej. I to dosłownie – wiele gier opiera się na matematyce i logice lub świetnie odwzorowuje procesy zachodzące w realnym świecie. Możemy używać ich do przekazywania konkretnych umiejętności oraz wiedzy, tworząc wokół nich całą jednostkę lekcyjną.

Dla ucznia

Planszówka to przede wszystkim bezpieczna przestrzeń do popełniania błędów. W tradycyjnym systemie porażka często wiąże się ze stresem i złą oceną, natomiast przy planszy przegrana jest po prostu naturalną informacją zwrotną. Młody człowiek natychmiast widzi skutki swoich decyzji, analizuje sytuację i w kolejnej rundzie próbuje innej taktyki. Taki proces buduje odporność psychiczną, uczy elastyczności i sprawia, że uczeń nie poddaje się po pierwszej porażce. Rozbudza to naturalną ciekawość i uwalnia od schematycznego myślenia. Co więcej, wspólny stół znosi bariery, zmusza do patrzenia sobie w oczy i prowadzenia żywej rozmowy, co staje się bezcenną lekcją empatii oraz relacji społecznych.

Dla nauczyciela

Dobrze dobrana planszówka to wsparcie w budowaniu zaangażowania, jakiego po prostu nie da się osiągnąć samym podręcznikiem. Gra przenosi ciężar nauczania z nauczyciela na uczniów, zamieniając bierność w aktywne poszukiwanie rozwiązań. Pozwala też na naturalne dostosowanie poziomu zajęć do potrzeb klasy – przy jednym stole mogą usiąść dzieci o różnych talentach i różnym tempie pracy, wzajemnie się od siebie ucząc.



Przykłady z praktyki: Ubongo i Trucizna

Czy sama używam gier planszowych na swoich lekcjach? Mogłabym napisać, że szewc bez butów chodzi i na tym skończyć, ale zostańcie ze mną jeszcze chwilę! Tak, używam gier! Przedmioty, których uczę, są dość specyficzne, branżowe i skierowane do konkretnej grupy wiekowej, dlatego sięgam po sprawdzone pozycje. Chciałabym wam opowiedzieć o dwóch z nich, po które sięgam najczęściej:



Ubongo (wyd. Egmont): W technikum architektury krajobrazu, gdzie uczę, kluczowe jest przełożenie koncepcji na konkretny wymiar i rzut. Choć na pierwszy rzut oka Ubongo to po prostu dynamiczna gra logiczna, w rzeczywistości wymusza na uczniach natychmiastowe operowanie modułem, skalą i formą w ograniczonej przestrzeni. Podczas projektowania ogrodu młodzież nieustannie zderza się z wyzwaniem wpisywania konkretnych funkcji (strefa wypoczynkowa, gospodarcza, ciągi komunikacyjne) w ramy działki o trudnym kształcie. Rozgrywka uczy analizy układów geometrycznych, obracania modułów w pamięci oraz szukania najlepszych powiązań przestrzennych pod presją czasu. Dla przyszłego architekta krajobrazu to znakomity trening elastyczności myślenia i po prostu świetna zabawa.



Trucizna (wyd. Muduko): Druga z moich ulubionych gier lekcyjnych dostarcza zupełnie innych możliwości, zmieniając swój walor w zależności od poziomu edukacyjnego. W szkole podstawowej na lekcjach matematyki sprawdza się jako bezstresowy i dynamiczny trenażer rachunkowy (dodawanie do 13, śledzenie sum w kociołkach, szacowanie ryzyka). W szkole średniej akcent przesuwa się w stronę strategii i psychologii: na zajęciach z marketingu Trucizna staje się ilustracją mechanizmów rynkowych, zarządzania ograniczonymi zasobami oraz prognozowania ruchów konkurencji przy niepełnej informacji. Z kolei na godzinach wychowawczych gra stanowi doskonały pretekst do rozmowy o kontrolowaniu impulsywności i przewidywaniu konsekwencji własnych decyzji. (O tej grze i jej praktycznym zastosowaniu możecie dowiedzieć się więcej na darmowych warsztatach, które prowadzę na konwentach – serdecznie was zapraszam!).

Jak przeprowadzić taką lekcję w praktyce?

Doskonałym drogowskazem dla pedagogów poszukujących wartościowych pozycji jest konkurs **Planszowa Gra Roku**, w którym wyłaniane są tytuły o walorach dydaktycznych, logicznych i integracyjnych.



Kapituła konkursowa Planszowej Gry Roku to zespół wspaniałych ludzi, którzy przekuli pasję do planszówek w wypracowanie ich potencjału w edukacji. Każdy z nas służy pomocą, a najwięcej gotowych materiałów znajdziecie na naszej stronie internetowej. Do każdej wyróżnionej gry przygotowane są tam konspekty lekcji oraz opis kompetencji, które dany tytuł rozwija. Przekroczenie progu tradycyjnej klasy z pudełkiem gry pod pachą wymaga odrobiny odwagi, ale uśmiech, ogromne zaangażowanie i błysk w oku uczniów są najlepszym dowodem na to, że warto. Nie bójmy się grać w szkole, bo planszówki naprawdę uczą!



Marcin Korzeniecki

ZNAJDŹ MNIE!
O RENESANSIE WYSZUKIWANIA W GRACH PLANSZOWYCH

PLANSZOWA GRA ROKU

Millenialsi pewnie pamiętają animacje i książki z cyklu „Gdzie jest Wally?". Przeglądanie gigantycznych, niezwykle szczegółowych ilustracji w poszukiwaniu charakterystycznej postaci w biało-czerwonym swetrze dostarczało mnóstwa frajdy, łącząc satysfakcję z odkrycia z cichym treningiem koncentracji. Przez długi czas mechanika ta zarezerwowana była głównie dla ilustrowanych publikacji dla dzieci oraz cyfrowych gier komputerowych z gatunku hidden object.

W ostatnich latach nastąpił jednak prawdziwy renesans tego konceptu – projektanci gier planszowych dostrzegli w nim ogromny potencjał. Przekształcili bierne wyszukiwanie szczegółów w dynamiczne i często kooperacyjne rozgrywki dla graczy w każdym wieku.

Jak działa mechanika odszukiwania ukrytych elementów?

Gracz, siadając do gry opartej na wyszukiwaniu elementów, powinien być spostrzegawczy oraz sprawnie operować wzrokiem na dużej powierzchni planszy. Twórcy nie ograniczają się jednak wyłącznie do prostego zadania „znajdź obiekt". Dodają do niego warstwę fabularną, presję czasu, mechaniki detektywistyczne czy element rywalizacji i kooperacji.

Współczesne planszówki z tą mechaniką można podzielić na kilka nurtów, co doskonale ilustrują czołowe tytuły dostępne na polskim rynku:

Detektywistyczne śledztwo w skali mikro



Jednym z najbardziej spektakularnych sukcesów w tym segmencie jest seria gier **MikroMakro**, wydana w Polsce przez Lucky Duck Games. Gracze otrzymują gigantyczną, czarno-białą mapę miasta, na której zilustrowano setki równolegle odbywających się historii. Gra łączy wyszukiwanie obiektów z ciągiem przyczynowo-skutkowym – aby rozwiązać sprawę kryminalną, gracze muszą śledzić postacie, odnajdując na mapie moment zbrodni, motyw, drogę ucieczki sprawcy oraz ukryte dowody.

Rodzinny pościg za sprawcą



Skierowany do młodszych graczy i rodzin **Spy Guy** od wydawnictwa Trefl pokazuje, jak przekształcić wyszukiwanie szczegółów w emocjonujący wyścig. Gracze wcielają się w postać detektywa próbującego ująć doktora Moritza, zanim ten ucieknie z miasta. Plansza przedstawia długą panoramę miasteczka pełną drobnych rekwizytów (np. pączków, kół zębatych, sztućców). Wylosowane karty nakazują odnalezienie konkretnych przedmiotów w określonym czasie – im więcej z nich gracze dostrzegą na planszy, tym więcej pól przejdzie pionek detektywa.

Fantastyczne krainy pełne detali



Gra **W krainie wyobraźni** wydawnictwa Muduko stawia z kolei na walory estetyczne i budowanie klimatu za pomocą bogatych w szczegóły ilustracji. Plansze przenoszą graczy do podwodnych krain lub na terytoria dinozaurów, gdzie również trzeba odnaleźć określone przedmioty. Gra świetnie rozwija wyobraźnię przestrzenną u najmłodszych.

Dlaczego te gry podbijają serca graczy?

Fenomen gier planszowych polegających na odszukiwaniu elementów wynika z kilku kluczowych czynników:

- **Niski próg wejścia:** zasady wyjaśnia się w dosłownie dwie minuty. Do gry mogą natychmiast zasiąść dzieci, rodzice i dziadkowie bez konieczności przyswajania skomplikowanych instrukcji.
- **Brak bariery wiekowej:** dzieci bardzo często okazują się w tych grach lepsze od dorosłych dzięki naturalnej zdolności do szybkiego wyłapywania wzorców.
- **Integracja przy stole:** ogromne plansze rozłożone na stole zmuszają graczy do wspólnego pochylania się nad mapą, dzielenia obszarów poszukiwań i wspólnego świętowania sukcesów.
- **Odskocznia od ekranów:** gry na spostrzegawczość zapewniają ten sam rodzaj satysfakcji co cyfrowe łamigłówki, ale w formie namacalnej, sprzyjającej budowaniu relacji

Podsumowanie

Gry wykorzystujące motyw ukrytych elementów udowadniają, że klasyczna koncepcja znana z książeko Wallym ma wciąż ogromny potencjał. Dzięki pomysłowym zabiegom projektantów planszówki tego typu stają się niezwykle popularnym i wciągającym gatunkiem.



GRA KARCIANA

ŻYWIOŁY

OPANUJ MOC CZTERECH ŻYWIOŁÓW

Który żywioł poprowadzi Cię do zwycięstwa?

Szybka gra karciana dla rodziny i na imprezę stworzona przez małżeństwo z pasji do gier planszowych! Negatywna interakcja! Szybkie decyzje! Dużo emocji!



TYLKO NA TARGACH

ZOBACZ STOISKO

ZAGRAJ PRZED ZAKUPEM · POZNAJ TWÓRCÓW

OBEJRZYJ FILM

6+ | 2-5 os. | 30 min. | Łatwa do nauczenia | Wysoka regrywalność

ELEMENTORUM STUDIO

Jesienne premiery





przetestuj w Games Roomie



zagraj na naszym stoisku nr 39

Jeszcze więcej gier na **sklep.muduko.com**

INFORMATOR



GODZINY WYDARZENIA

SOBOTA

10:00 - 19:00 WYSTAWCY
10:00 - 21:00 GAMES ROOM

NIEDZIELA

11:00 - 18:00 WYSTAWCY
11:00 - 18:00 GAMES ROOM

WYSTAWCY

GAMES ROOM

1 PHALANX
2 TREFL
3 MUDUKO
4 ALIS GAMES
5 GALAKTA
6 SMART FLAMINGO
7 REBEL
8 RAVENSBURGER
9 MENTAL GAMES
10 LUCRUM GAMES
11 NASZA KSIĘGARNIA
12 NOSACZE
13 STRATEGOS
14 KARTA STÓŁ
15 UNIWERSYTET JAGIELLOŃSKI
16 ŻYWIOŁY
17 BLACK MONK
18 GEEKACH
19 TRZY PLANSZE
20 GÓRNOŚLĄSKI ZWIĄZEK MAHJONGA

KREWNI PYRKONU
PUNKT MEDYCZNY
POKÓJ RODZICA Z DZIECKIEM
WINDA DLA NIEPEŁNOSPRAWNYCH
STREFA GASTRONOMICZNA
INFORMACJA
BLOOD ON THE CLOCKTOWER

MCK

A1 POCZTA PLANSZÓWKOWA
A2 GÓRNOŚLĄSKA FUNDACJA ONKOLOGICZNA

HALA GŁÓWNA
HOL GÓRNY
STREFA PUZZLI
SCENA
STREFA TCG
WARSZTATY
WYSTAWCY
STREFA RODZINNA
KASA BILETOWA
BILETY ONLINE
WEJŚCIE
WEJŚCIE
HOL DOLNY
SALA NR 1 PIĘTRO KONFERENCYJNE
WYPOŻYCZALNIA
GAMES ROOM PŁYTA
GAMES ROOM ANTRESOLA
STREFA BITEWNIAKÓW
STREFA PROTOTYPÓW
MCK
KORYTARZ ŁĄCZĄCY OBIEKTY
ALEJA KONKURSOWA
A1
A2
STREFA RPG
GRY WIELO-OSOBOWE
STREFA TURNIEJOWA
EMCEK BISTRO
SALA PGR sobota
SPODEK
MCK

HALA GŁÓWNA

1 RAVENSBURGER
2 TANTIS
3 TM TOYS
4 TREFL
5 NASZA KSIĘGARNIA
6 LUCRUM GAMES
7 MAGICBOX GAMES
8 EGMONT
9 TOOTHEAD
10 MBP KATOWICE

11 GRANNA
12 LISIE SPRAWY
13 MENTAL GAMES
14 RGFK
15 MANGA DRIFT
16 TACTIC
17 OTHER SIDE
18 PINBOX
19 REDREWNO
20 PORTAL GAMES

21 GALAKTA
22 THISTROY GAMES
23 ULTIVENTURA
24 MISTY WATERS
25 KRONIKI DWUŚWIATA
26 RED SQUARE GAMES
27 CZACHA GAMES
28 ALBI
29 MR MEEPLE
30 MORETALKS

31 KSIĘGRALNIA
32 LUCKY GRAW
33 MININEST STUDIO
34 FANPUZZLI
35 USKRZYDLONA OWCA
36 WILLOWS AND JAWS
37 FIGURKOWCY
38 LUCKY DUCK GAMES
39 MUDUKO
40 ALIS GAMES

41 DICE & BONES
42 ŻYWIOŁY
43 PHALANX
44 DARK RABBIT
45 STREFA KOMIKSU
46 GNOM
47 OGRY GAMES
48 CUBE / Q WORKSHOP
49 CK RĘKODZIEŁO I GRY
50 FOREST FOLKS INN

51 LOCHY I DRUKI / PLANETA CZYTELNIKA
52 HM / NIE POWIEM
53 SOAP SZOP
54 POINT GAMES
55 SHIREI LEATHERWORK
56 GEEKY TRINKETS
57 OGRÓD ZORIANY
58 GRUMPY GEEKS
59 WYDAWNICTWO KAMELEON
60 IUVI GAMES / SMART GAMES

61 TOSSIT POLSKA
62 INSTYTUT PAMIĘCI NARODOWEJ
63 NOSACZE
64 BLACK MONK
65 SLAVDOM STUDIO
66 RARE PRINTED GEAR
67 COPERNICUS CORPORATION
68 KABAK
69 SKLEPIK MAGICZNY
70 GEEK SOCKS

71 CAROKORO
72 THE ART BAKERY
73 A2 X LEMON CAT
74 STRATEGOS
75 SMART FLAMINGO
76 JADZIO
77 SAVIEL ART
78 STALEGGRA
79 DZIERZBA.ART
80 AVCRAFT

81 KOTTER
82 POLITECHNIKA ŚLĄSKA
83 INPRIS
84 FUNDACJA MAM MARZENIE
85 FOREST NOISE
86 PIXELSTRIX
87 WARSZTATY MALOWANIA FIGUREK
88 REBEL
89 OKO MI SKOKO
90 RUSAŁKI

91 U FILEMONA
92 POCIECHA JEWELRY
93 FUNDACJA PROWADNICA
94 501ST LEGION / REBEL LEGION - PL
95 SZYBKIE PUZZLE

R1 FUNDACJA CZĄSTKA CIEBIE
R2 PAN KOREK sobota / ZEBRA niedziela
R3 AKADEMIA BAJTLA sobota
R4 MALOWISKO

W1 WARSZTATY sobota
PLANETARIUM ŚLĄSKIE niedziela
W2 DRUŻYNA ODKRYWCÓW

T1 POKEKARTY
T2 KWIATU CARDS
T3 REDRAFT
T4 PLANSZOWY RAJ
T5 ALPAKAGRA
T6 NATURAL ORDER

HOL GÓRNY

H1 BISTRO EMCEK
H2 EXIT EMPIRE
H3 FLIPP CLUB
H4 HELIOS
H5 CYBERMAGIA
H6 MBANK
H7 BIKE CAFE
H8 MIASTO KATOWICE
H9 POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI
H10 ŚLĄSKI KLUB FANTASTYKI
H11 SKLEPIK FESTIWALOWY
H12 QUESTY



PRELEKCJE I QUIZY

SOBOTA

12:00 **Skrzatowice** - poznaj premierę Spodka
Portal Games

13:00 **PubQuiz: Harry Potter**
test wiedzy na podstawie książek

14:00 **Rebel Legion i 501st Legion**
oficjalne fanowskie grupy kostiumowe Star Wars w Polsce
Polish Garrison 501st Legion

14:30 **Rebelowy WCQuiz**
Wojtek "WCet" Chuchla
UWAGA! Ten quiz odbywa się w Sali PGR

15:00 **Po co nam (graczom i organizatorom) kluby gier?**
Marek Kołbuk, Siemianowickie Centrum Kultury

15:00 **Sekrety Produkcji Gier Planszowych**
Radek Gronuś, Fabryka Kart
UWAGA! Ten punkt programu odbywa się w Sali nr 1 na Piętrze Konferencyjnym

16:00 **PubCrime**
rozwiąż śledztwo i wygraj nagrody

NIEDZIELA

12:00 **Prawdziwa wiara, a tradycja wiary w światach fantastycznych**
dr inż. Damian Pęszor, Politechnika Śląska

13:00 **PubQuiz:**
Test wiedzy z gier komputerowych

14:00 **Ilustracja, która tworzy grę**
Radek Jaszczuk, Jarek Nocoń, Michał Meiser

15:00 **PubQuiz: Harry Potter**
test wiedzy na podstawie filmów

TURNIEJE

SOBOTA

09:30 **Magic The Gathering**
Pauper Classic

11:00 **Unmatched**
Finał Mistrzostw Polski

11:30 **Terraformacja Marsa**
Mistrzostwa Śląska

12:00 **Pilgrims: osobliwe wędrówki**

13:00 **Laserowa Eskadra**

15:00 **Noc w Zoo**

16:00 **Qwirkle**
Mistrzostwa Katowic

NIEDZIELA

09:30 **Magic The Gathering**
Pauper Trio

12:00 **Rummikub**
II Mistrzostwa o Puchar Spodka

PUZZLE

SOBOTA

11:30 **Turniej SOLO**
500 elementów

14:30 **Zabawa "idź, ja to skończę"**
wersja solo

16:30 **Turniej DRUŻYNOWY**
1000+500 elementów

NIEDZIELA

11:30 **Zabawa "idź, ja to skończę"**
wersja w parach

13:00 **Turniej PAR**
zmieszane 100+200+300 elementów

WARSZTATY STOISKO W1

SOBOTA

12:00 **Gry w szkole**
nowoczesne podejście do nauczania
warsztat dla nauczycieli

14:00 **Magia kart**
tworzenie karcianki dla początkujących
grupa docelowa: 12-18 lat

16:00 **Warsztaty komiksowe**
"PILNE! Kosmici atakują!"
grupa docelowa: 8+

NIEDZIELA

Planetarium Śląskie - pokazy o godzinach:
11:50 | 12:30 | 13:10 | 13:50 | 14:10 | 15:10 | 15:30 | 16:10 | 16:30 | 17:10

Warsztaty malowania figurek stoisko W2 oraz 87
Przez cały czas trwania wydarzenia

SESJE RPG

SOBOTA	**11:30 I TURA**	**16:00 II TURA**
NIEDZIELA	**12:30 I TURA**	**15:00 II TURA**

GRY WIELOOSOBOWE

SOBOTA

Blood on the clocktower
START: 11:00 kolejne rozgrywki o pełnych godzinach

12:00 **Kartografowie**

13:00 **Two rooms & a boom | Flip7**

14:00 **Poszły konie | Mroczny Amulet**

16:00 **Hitster | Konspira**

17:00 **Two rooms & a boom | Kraken**
Dochodzenie

18:00 **Two rooms & a boom** zaawansowane
A Fake Artist Goes to New York

NIEDZIELA

Blood on the clocktower
START: 12:00 kolejne rozgrywki o pełnych godzinach

12:00 **Słowowskazy**

13:00 **Two rooms & a boom | Kraken**

14:00 **Catan Connect**

15:00 **Wilkołaki**

16:00 **Two rooms & a boom | Hitster**
Konspira

17:00 **Two rooms & a boom** zaawansowane
Listy z zaświatów

THISTROY GAMES

Świetna zabawa nie wymaga ogromnego pudełka. Seria gier **„Micro”** została stworzona po to, by udowodnić, że głęboka strategia, bogata rozgrywka i imponujący wygląd na stole z łatwością mieszczą się w kompaktowym pudełku, które można wrzucić do torby i zabrać ze sobą wszędzie.

Przyjdź na nasze stoisko i sprawdź nasze gry!



Wykonuj zadania, plądruj statki i poszukuj skarbów, by stać się legendą pełnych mórz!

- *Otwarty świat*
- *Efektowna prezencja na stole*
- *Wysoka jakość wykonania oraz liczne drewniane komponenty, które podkreślają charakter gry.*
- *Tryb solo, w którym staniesz do pojedynku ze Statkiem Widmo!*
- *Piraci są po prostu fajni*





Zbuduj własne imperium zakazanych trunków i zanurz się w mroczny świat nielegalnej produkcji oraz dystrybucji alkoholu w czasach prohibicji w Stanach Zjednoczonych.

- *Unikalny klimat czasów prohibicji, przenoszący graczy do świata nielegalnych destylarni i tajnych barów.*
- *Efektowna prezencja na stole*
- *Wysoka jakość wykonania oraz liczne drewniane komponenty, które podkreślają charakter gry.*
- *Tryb solo, w którym staniesz do pojedynku z bezwzględnym Donem Meccanico.*
- *Ponad 40 unikalnych kart pracowników*

JUŻ WKRÓTCE JESZCZE WIĘCEJ GIER Z SERII MICRO!



Marcin Korzeniecki

EUROGRY
OD NIEMIECKICH GIER RODZINNYCH DO GLOBALNEGO FENOMENU

PLANSZOWA GRA ROKU

Nazwa „eurogra" wywodzi się bezpośrednio z geograficznego pochodzenia tego gatunku, który ukształtował się w Europie – a w szczególności w Niemczech – na przełomie lat 80. i 90. XX wieku.

Zanim przyjęło się współczesne określenie, w latach 90. te specyficzne planszówki nazywano po prostu „grami w stylu niemieckim" (*German games* lub *German-style games*). To właśnie w Niemczech rozwijała się silna kultura rodzinnego grania, wspierana m.in. przez prestiżową nagrodę Spiel des Jahres, przyznawaną od 1979 roku. Niemieccy projektanci stawiali na zupełnie inne podejście do projektowania niż twórcy i wydawcy w USA.

Wyznacznikiem i globalnym ambasadorem tego stylu stała się gra **Osadnicy z Catanu** (obecnie występująca już pod nazwą Catan) autorstwa Klausa Teubera z 1995 roku. Gra odniosła ogromny sukces międzynarodowy, trafiając do USA i innych krajów. Pozyskiwanie i zarządzanie surowcami, złodziej jako element złośliwej interakcji, wyścig po punkty - to cechy, które wniosły zupełnie nowe podejście do gier. Catan do dzisiaj ma wiernych fanów i zarówno w Polsce, jak i na świecie organizowane są mistrzostwa tej gry.

Wraz z rosnącą popularnością gier z Niemiec, Francji czy Holandii do projektowania w tym stylu zaczęli dołączać autorzy z całego świata, przez co określenie *German-style* stało się zbyt wąskie. Społeczność graczy (skupiona wokół wczesnych forów internetowych i portalu BoardGameGeek) zaczęła używać pojemniejszego pojęcia *Eurogame* (eurogra), aby opisać charakterystyczną filozofię projektowania – niezależnie od kraju pochodzenia autora. Pojęcie to stworzyło opozycję do tzw. *Ameritrashu* (gier w stylu amerykańskim, skupionych na klimacie, bezpośredniej walce i wyraźnej losowości).

Klasyczne kamienie milowe gatunku

Kluczowe tytuły, które wyznaczyły nowe standardy i na stałe zmieniły sposób projektowania planszówek:

Osadnicy z Catanu (1995)

Wspominany wyżej klasyk, który po 30 latach ma status gry kultowej i cieszy się niesłabnącą popularności jako wzór rodzinnej gry planszowej.

Carcassone (2000)

Kolejny wielki przełom, który spopularyzował mechanikę dokładania kafelków i budowania wspólnej planszy.

Puerto Rico (2002)

Przedstawiło innowacyjny mechanizm wyboru ról, w którym decyzja jednego gracza miała realny wpływ na możliwość wykonania akcji przez wszystkich uczestników.

Agricola (2007)

Doprowadziła do perfekcji mechanikę przydzielania pracowników (worker placement), kładąc duży nacisk na ciasną optymalizację i zarządzanie zasobami w trudnych warunkach.

Dominion (2010)

Udowodnił, że budowanie talii (deckbuilding) może być główną osią pełnoprawnej gry, oferując prostotę zasad przy ogromnej liczbie możliwości

Czym charakteryzuje się klasyczna eurogra?

Nazwa przylgnęła do konkretnego zestawu cech mechanicznych, które odróżniały się na tle klasycznych gier:

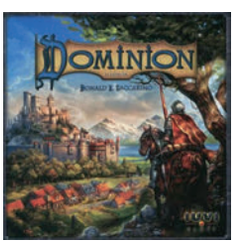
- **Brak bezpośredniej negatywnej interakcji**
  Gracze rzadko atakują się nawzajem; rywalizacja polega głównie na optymalizacji własnych ruchów i ubieganiu się o te same zasoby lub pola akcji.
- **Brak eliminacji graczy**
  Każdy uczestnik gra od początku do samego końca.
- **Ograniczenie losowości**
  Zwycięstwo zależy od długofalowej strategii i elastycznego planowania, a nie od rzutu kośćmi.
- **Abstrakcyjność i temat jako tło**
  Tematyka (np. budowanie średniowiecznego miasta czy handel w basenie Morza Śródziemnego) często służy jedynie jako oprawa dla eleganckiej mechaniki.











Ewolucja i nowoczesne eurogry

Współczesne eurogry rzadko bywają „suche", czyli oderwane od tematu czy pozbawione klimatu. Rynek zdominowały złożoność, hybrydyzacja mechanik, wyrazista tematyka oraz luksusowe wydania (często finansowane na platformach crowdfundingowych, takich jak Kickstarter czy Gamefound). Dzisiejsze tytuły udowadniają, jak bardzo ewoluował ten gatunek.



Gry projektowane przez mistrzów gatunku, takich jak Vital Lacerda, to szczytowy przykład nowoczesnego euro. Jego **Speakeasy** osadza graczy w realiach nowojorskiej prohibicji. Pod wyrazistym tematem kryje się gęsta sieć współzależnych mechanik (worker placement, zarządzanie zasobami, optymalizacja akcji), gdzie każdy ruch wywołuje reakcję łańcuchową w ekonomii gracza.



Galactic Cruise pokazuje, jak świeżo można podejść do klasycznych schematów. Łączy rozmieszczanie robotników (worker placement) z unikatowym systemem ich „wypychania" z pól akcji oraz budowaniem wieloetapowego silnika ekonomicznego w firmie turystyki kosmicznej. Całość uzupełnia kunsztowna oprawa graficzna i ergonomia komponentów, a to coraz częściej wizytówka nowoczesnych wydań.



Z kolei **Arcs** to doskonały przykład zacierania się granic między gatunkami. Z jednej strony wykorzystuje typowe eurogrowe mechaniki (zbieranie lew, zarządzanie kartami, optymalizacja), z drugiej – wprowadza bezpośrednią walkę, kontrolę terytorium i rozbudowaną fabułę space opery. To dowód, że nowoczesne euro nie boi się emocji i konfliktu na planszy.



Baza Shackleton reprezentuje nurt ukierunkowany na łączenie optymalizacji z tematyką naukową. Gra łączy wysyłanie specjalistycznych typów robotników (inżynierowie, naukowcy, technicy) z mechaniką kontroli obszarów na Księżycu. Kluczowa jest tu modułowość – w każdej rozgrywce gracze łączą różne korporacje, co całkowicie zmienia dostępne akcje, wymagania i ścieżki do zwycięstwa.

Słowo „**eurogra**" przebyło długą drogę – od określenia skromnych, niemieckich gier rodzinnych z lat 90., aż po miano globalnego nurtu w projektowaniu. Dzisiejsze eurogry to wielowarstwowe wyzwania, które łączą precyzję skomplikowanych mechanizmów z dopracowanym klimatem i oprawą wizualną.

Obecnie, przy setkach corocznych premier, trudno od razu wskazać kolejne przełomowe kamienie milowe. W wielu nowościach odnajdujemy echa protoplastów gatunku. Pewnie za kilka lat, z perspektywy czasu, dostrzeżemy, które współczesne tytuły zostaną na dłużej na stołach graczy i zyskają miano kolejnych klasyków.

EXIT EMPIRE
exitempire.pl
8 ESCAPE ROOMÓW
O RÓŻNEJ TEMATYCE
300 m² ARENY LASERTAG
BROŃ Z OPASKĄ - BEZ KAMIZELEK!
ŚWIETNA ZABAWA DLA DZIECI I DOROSŁYCH
PO ATRAKCJACH ODPOCZNIJ W NASZYM SNACKBARZE
ODWIEDŹ NASZ PROFIL NA INSTAGRAMIE!
+48 696 167 754
KATOWICE C.H. ZAŁĘŻE
BOCHEŃSKIEGO 69, PIĘTRO 1

Igor Zuber

JAK STWORZYŁEM GRĘ NA WŁASNE WESELE

HISTORIA POWSTANIA PRZY WESELNYM STOLE

Wszystko zaczęło się od mojego wesela. Jak na polskie standardy było ono stosunkowo kameralne, bo zaprosiliśmy w sumie około 50 osób. Jak nakazuje tradycja, na imprezie wypada wręczyć gościom jakiś prezent – zwykle jest to ciasto lub inny drobny upominek. Ponieważ moje życie kręci się wokół gier planszowych, pomyślałem, że zaprojektowanie autorskiej, małej gry i rozdanie jej gościom będzie świetnym pomysłem. Na realizację miałem zaledwie 6 miesięcy.

Pomysł na grę i pierwsze testy

Temat nie był problemem. Od razu uznałem, że gra będąca upominkiem weselnym powinna opowiadać o... weselu! Razem z żoną spędziliśmy mnóstwo czasu na planowaniu usadzenia gości przy stołach. *Te dwie za sobą nie przepadają. Twoja kuzynka nie powinna siedzieć z dziećmi, bo jest już na to za stara. Babcie lubią porozmawiać, więc powinny usiąść obok siebie, prawda? Jak to wszystko przenieść na planszę?* Chciałem oddać te realne wyzwania w projektowanej grze.

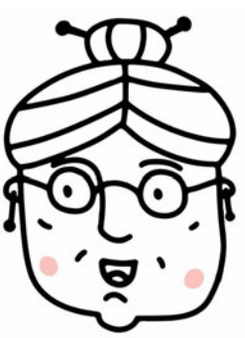
Niemal wszyscy goście mieli przybyć z partnerami, więc gra naturalnie musiała być dwuosobowa. Z racji tego, że większość zaproszonych stanowiły osoby niegrające, kluczowa była prostota. Egzemplarze musiałem przygotować samodzielnie w domu, dlatego zdecydowałem się wyłącznie na karty.

Wymyśliłem 18 przykładowych postaci gości, naszkicowałem planszę i rozpoczęliśmy testy. Moja żona nie rozumiała połowy słów, które nabazgrałem na kartach, ale gra działała zaskakująco płynnie i dała nam sporo frajdy, co dobrze wróżyło na przyszłość.

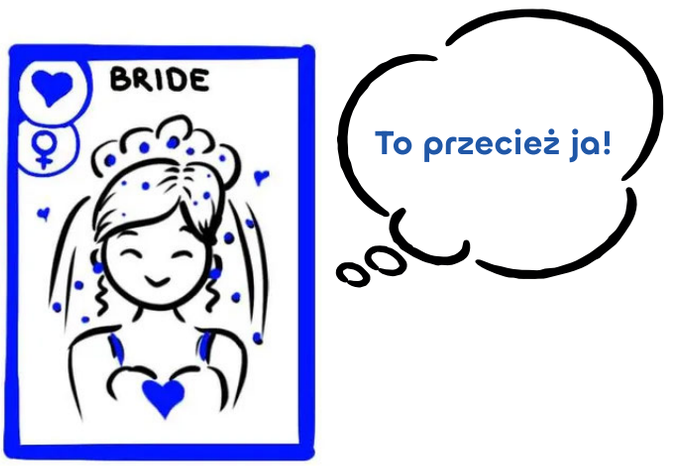
Cyfrowy balans i urocza oprawa

Zacząłem myśleć o ikonach oraz balansie rozgrywki. Jestem programistą, więc w jeden wieczór napisałem prosty algorytm, który symulował partie i wyciągał z nich statystyki. Gra była na tyle prosta obliczeniowo, że symulacja miliona partii zajęła zaledwie minutę. Dzięki wynikom szybko poprawiłem balans kart. Metoda nie była idealna, bo algorytm był naiwny i nie potrafił planować ruchów na przyszłe tury, ale na moje potrzeby okazała się w zupełności wystarczająca.

W tym samym czasie napisałem do mojego przyjaciela i grafika Denisa z prośbą o pomoc. On również był zaproszony na wesele i chętnie się zgodził. Moje wytyczne co do oprawy wizualnej brzmiały krótko: „Ma być prosto i uroczo". Podesłałem mu też przykładowy obrazek znaleziony w sieci jako punkt odniesienia.



Po chwili Denis podesłał grafikę panny młodej i propozycję ikon. Moja żona była zachwycona:



Wyzwania produkcyjne i poszukiwanie alternatyw

Niedługo potem wszystko było gotowe. Karty wydawały się zbalansowane, a Denis przygotował komplet grafik i ikon. Do wesela zostały 2 miesiące, a grę trzeba było jeszcze wyprodukować!

Poprosiłem o wycenę dwie drukarnie polecane na grupie polskich twórców. Gra potrzebowała kilku komponentów: kart, instrukcji, planszy i pudełka. Karty były najmniej problematycznym elementem – wystarczył zwykły format CCG, a koszt produkcji 50 zestawów wyniósł ok. 1200 zł.

Myślałem, że z instrukcją i planszą pójdzie równie łatwo. Chciałem, żeby była to pojedyncza, składana kartka z instrukcją po jednej stronie i planszą po drugiej. Niestety niestandardowy format sprawił, że wyceny okazały się zaskakująco wysokie.

Na BGG znalazłem co prawda projekt papierowego, dwuelementowego pudełka do samodzielnego wykonania bez cięcia i klejenia, ale po przygotowaniu plików przez Denisa wycena druku znowu okazała się kosmiczna.

Biorąc pod uwagę standardowe wydatki weselne, kwota rzędu 4000 zł za 50 pudełek nie wchodziła w grę. Zostało mi trochę czasu, więc zacząłem szukać alternatyw.

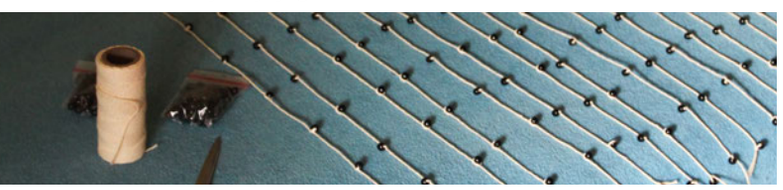
Domowa manufaktura i koraliki

Pudełko stanowiło największy problem, więc zacząłem szukać gotowego rozwiązania. Deckboxy do karcianek kolekcjonerskich były dużo tańsze, ale nie pasowały do klimatu gry – miały logo producenta i nie miałem jak nanieść na nie własnych ilustracji. Byłem bliski rezygnacji, gdy w oko wpadła mi oferta przezroczystego pudełka zamykanego na zatrzask za niecałe 4 zł. Zamówiłem dwie sztuki różnych rozmiarów na próbę. Bingo! Oprócz dość luźnego zamknięcia były idealne.



Tylko co z okładką? Odpowiedź okazała się banalnie prosta: dodaliśmy jedną kartę więcej, dzięki której przezroczysty plastik stał się uroczym pudełkiem.

Przyszła kolej na instrukcję. Zdecydowaliśmy się na pojedynczą kartkę o rozmiarze czterech kart, która po dwukrotnym złożeniu idealnie mieściła się w pudełku. Ponieważ profesjonalny druk przekraczał nasz budżet, wydrukowałem je sam na własnej drukarce w najwyższej jakości. Efekt był niezły, ale niestety z jakiegoś powodu czarny tusz rozmazywał się przy dotyku. Okazało się, że podobny problem występuje w fotografii, gdzie w celu zabezpieczenia druku nanosi się na niego warstwę specjalistycznego lakieru - dwie warstwy taniego zamiennika rozwiązały problem. Kupiłem grubszy papier i wziąłem się do roboty. Druk, cięcie, lakierowanie i suszenie zajęły mi jedno popołudnie. I tym sposobem instrukcje były gotowe



Ostatnim wyzwaniem była plansza. Początkowo pomyślałem o wykorzystaniu sznurka z węzłami, ale były one zbyt małe i słabo widoczne. Wtedy żona zasugerowała kolorowe koraliki, które nawleczone na sznurek byłyby dużo lepiej widoczne. Za grosze kupiłem kilkaset sztuk na Allegro i rozpoczęliśmy produkcję. Całość przypominała prawdziwą manufakturę – każdy sznurek wymagał nawleczenia dziewięciu koralików i zawiązania ich w odpowiednich odstępach. Dzięki pomocy żony praca zajęła nam zaledwie dwa sezony jakiegoś serialu. Nowe plansze wyglądały świetnie i nadawały całości unikatowego charakteru.

Po skompletowaniu wszystkich elementów całość prezentowała się rewelacyjnie!



Wesele, konkurs BGG i wielka premiera

Wesele wyszło wspaniale, a wyprodukowana przez nas gra była prawdziwą wisienką na torcie. Miałem nawet okazję zagrać w nią w trakcie imprezy.

Po weselu prezentowałem grę na różnych wydarzeniach planszówkowych i otrzymałem sporo pozytywnego feedbacku, w wyniku czego poprawiłem kilka drobiazgów. W 2023 roku na Planszówkach w Spodku spontanicznie podszedłem do kilku wydawnictw, zaprezentowałem projekt i przekazałem kopie testowe. Dwie firmy wyraziły wstępne zainteresowanie, ale po kilku miesiącach bez konkretnych decyzji przestałem robić sobie nadzieje.



W 2024 roku zgłosiłem grę do międzynarodowego konkursu na projekt gry dwuosobowej w serwisie BGG. Społeczność pomogła mi wyeliminować ostatnie niedociągnięcia i poprawić interfejs. Gra zdobyła główną nagrodę oraz stanęła na podium w kilku innych kategoriach.

Miesiąc po zakończeniu konkursu podpisałem umowę z wydawnictwem Smart Flamingo. Przypadek? W czerwcu 2025 r. gra miała swoją polską premierę na Pyrkonie, a w październiku premierę międzynarodową na targach Spiel w Essen.

To wspaniałe uczucie móc prezentować własny tytuł, rozdawać autografy i patrzeć, jak gra po prostu się ludziom podoba. Mimo braku wysokobudżetowej kampanii marketingowej gra dociera do odbiorców. Okazała się nie tylko dobrym tytułem, ale i świetnym produktem. Ludzie kupują go w prezencie nowożeńcom, a nowożeńcy – swoim gościom (tak jak zrobiła to np. Elwira (@boardelv), która rozdawała grę jako nagrody w konkursach weselnych).

Dziękuję za przeczytanie historii powstania **Przy Weselnym Stole.** Jeśli jeszcze nie mieliście okazji jej przetestować, zapraszam na stanowisko Smart Flamingo oraz do games roomu. A gdybyście chcieli otrzymać autograf na swoim egzemplarzu, znajdziecie mnie w Strefie Prototypów, której jestem koordynatorem.

Marcin Korzeniecki

KRÓTKA HISTORIA ŚRÓDZIEMIA NA PLANSZY

PLANSZOWA GRA ROKU

Śródziemie J.R.R. Tolkiena od dziesięcioleci pobudza wyobraźnię graczy na całym świecie. W Polsce historia tolkienowskich planszówek jest wyjątkowa – przeplatają się w niej dawne, pionierskie czasy wydawnicze z późniejszym boomem na nowoczesne gry planszowe.

Pionierskie lata: legendy wydawnictwa Encore

Zanim ktokolwiek w Polsce usłyszał o plastikowych figurkach i skomplikowanych mechanikach, Śródziemie na planszy można było zobaczyć już w latach 80. XX wieku – za sprawą rodzimego wydawnictwa Encore. To właśnie wtedy na rynku pojawiły się takie tytuły jak **Wojna o Pierścień** czy **Bitwa na Polach Pelennoru**. Pudełka z nieco toporną grafiką, ale za to wypełnione niepowtarzalnym klimatem, mają dziś status świętego Graala dla pokolenia, które dorastało bez internetu. Sprawdźcie sami, jak zawrotne ceny osiągają obecnie te unikaty na aukcjach internetowych.

Nowa era: Galakta wchodzi do gry

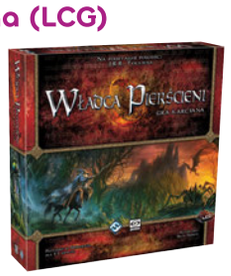
Kiedy hobbici na dobre zadomowili się w popkulturze, pałeczkę przejęło wydawnictwo Galakta. Krakowska firma przez lata budowała bogatą polską bibliotekę tolkienowskich planszówek:

Wojna o Pierścień (2. edycja)



Epicka, strategiczna rozgrywka, w której jedna strona dowodzi Wolnymi Ludami, a druga rzuca na szalę całą potęgę Mordoru.

Władca Pierścieni: Gra karciana (LCG)



Kooperacyjna karcianka, w której gracze budują własne talie i wyruszają na niebezpieczne wyprawy przez Śródziemie.

Władca Pierścieni: Konfrontacja

pojedynek 1 na 1, w którym Drużyna Pierścienia mierzy się z siłami Saurona. Szybka gra, idealna na wieczór, gdy nie macie czasu zwoływać całej Rady Elronda do stołu.

Rebel zaprasza do Śródziemia

W ostatnich latach natomiast wydawnictwo Rebel zabrało graczy w bardziej nowoczesną podróż, wydając serię różnorodnych tytułów osadzonych w świecie Tolkiena:



Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie

Gra łącząca tradycyjną planszę z dedykowaną aplikacją mobilną. Pozwala powłóczyć się po klasycznych krainach, choć – jak na Śródziemie przystało – nie są to najbezpieczniejsze wycieczki.

Władca Pierścieni: Pojedynek o Śródziemie

Dwuosobówka czerpiąca z mechaniki popularnego tytułu 7 Cudów Świata: Pojedynek. Jeden z graczy prowadzi Drużynę Pierścienia, natomiast drugi steruje poczynaniami Saurona. Cel to przejęcie kontroli nad Śródziemiem – poprzez sojusz z sześcioma rasami, realizację kluczowych misji lub dominację we wszystkich regionach mapy.

Hobbit: Tam i z powrotem

Gracze wcielają się w bohaterów zmierzających z Hobbitonu pod Samotną Górę, by stawić czoła smokowi Smaugowi i powrócić z obfitym łupem. Dzięki prostej mechanice opartej na wyborze kości gra oferuje szybką i dynamiczną przygodę dla całej rodziny.

Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia

Tytuł czerpiący garściami z mechaniki kultowej gry Pandemic. Uczestnicy kontrolują bohaterów Drużyny Pierścienia, unikają Nazgûlów i odpierają wrogie oddziały, dbając przy tym o morale Froda i chroniąc go przed utratą nadziei. Wspólnym celem jest realizacja zadań oraz ostateczne zniszczenie Jedynego Pierścienia w Górze Przeznaczenia.

Od papierowych pudełek Encore po nowoczesne aplikacje na smartfony – polska historia gier planszowych osadzonych w Śródziemiu to kawał fascynującej podróży. I jak to z dobrą wyprawą bywa: nieważne, czy zaczynacie od klasyki, czy od najnowszego hitu – jedno jest pewne, prędzej czy później sięgniecie po kolejny tytuł. Bo Pierścienia, jak wiadomo, nie da się tak po prostu porzucić.

RED SQUARE GAMES

ROZ(G)RYWKA DO KWADRATU

Nasze gry planszowe łączą przemyślane mechaniki, piękne wykonanie i emocje przy stole.







KUNSZT

Rozwijaj warsztat, zdobywaj wiedzę i twórz arcydzieła, by zyskać uznanie w oczach mistrzyń rzemiosła.

1–4 graczy | 8+ lat | 30–40 minut

Piękna gra abstrakcyjna o tworzeniu dzieł sztuki.

Orbita™

Przewiduj ruchy planet i określ ich orbitę.

2 graczy | 8+ lat | 15 minut

Strategiczny pojedynek o planetach i zarządzaniu ręką kart.

Rafa

Wciel się w obrońcę środowiska i odbuduj podwodny świat rafy koralowej.

2–4 graczy | 8+ lat | 30–40 minut

Relaksująca gra o tworzeniu ekosystemu i pięknych połączeniach.

RED SQUARE GAMES

Jesteśmy wydawnictwem z pasją do nietypowych gier planszowych. Stawiamy na jakość, grywalność i niezapomniane wrażenia po zakończonej rozgrywce.

redsquare.games /RedSquareGames @redsquaregames

USIĄDŹ DO STOŁU I ZAGRAJ Z NAMI!

przemyślane mechaniki | piękne wykonanie | emocje i frajda dla każdego

Natalia Sztuder

SZTUKA MILCZENIA
CZYLI O GRACH Z OGRANICZONĄ KOMUNIKACJĄ

Z czym kojarzy się wieczór gier planszowych? Poza tym, co oczywiste (a więc siedzeniem na podłodze, kiedy zabraknie krzeseł, planszą zajmującą przynajmniej połowę stołu i sporem o to, czy ostatnio na pewno dobrze podliczyliście punktację), powiedziałabym, że przede wszystkim z hałasem. Bo albo ktoś na głos czyta zasady, które przecież każdy dobrze już zna, albo pyta piąty raz o mechanikę, którą nawet zawodowym wyjadaczom trudno jest zrozumieć, albo ten sąsiad, którego zaprosiliście trochę z przypadku, nagle oświadcza, że w sumie jego ulubioną grą jest chińczyk, w dodatku taki komputerowy.

Wieczór z planszówkami to zawsze trochę chaosu, ale i mnóstwo dobrej zabawy. A co jeśli powiedziałabym wam, że są takie gry, w których absolutna cisza jest jedyną drogą do zwycięstwa? Koniec z pytaniami, z licytowaniem się o to, kto lepiej rozumie ten niejasny wpis w instrukcji, koniec z podpowiadaniem ruchów, które powinien wykonać mniej doświadczony współgracz.

Poniżej znajdziecie cztery nieoczywiste tytuły, które mogą zmienić waszą perspektywę na gry kooperacyjne. Okazuje się bowiem, że czasem udana współpraca przynosi większą satysfakcję niż skopanie komuś... pionka!

Gang, czyli o tym, jak napaść na bank (i nie dać się złapać)



Gdyby ktoś zapytał mnie, co kojarzy mi się z pokerem, powiedziałabym, że James Bond (ej, to naprawdę dobre filmy!), dużo pieniędzy i układy karciane, o których do niedawna nie miałam żadnego pojęcia. Sporo słyszałam od znajomych: albo o tym, że przegrali rentę babci, albo o tym, że hazard to absolutne zło, więc od stołu pokerowego należy się trzymać z daleka. Gdy więc jeden z kolegów próbował nauczyć mnie zasad Gangu, początkowo nie podchodziłam do tego pomysłu ze szczególnym zaangażowaniem. Wydawało mi się, że nie można dobrze się bawić z pomocą 52 kart i paru żetonów. Okazało się jednak, że nie tyle można, ile nawet TRZEBA, bo Gang nie zostawia graczom dużego wyboru: wciąga od pierwszej rozgrywki, jak na prawdziwego pokera przystało (podobno, wciąż nie próbowałam).

Wcielamy się w szajkę przestępców planujących skoki na bank. Mechanicznie wszystko opiera się na klasycznym Texas Hold'em: dostajemy po dwie karty na rękę, na stół po kolei trafiają karty wspólne, a cała drużyna musi bezbłędnie ustalić kolejność siły swoich układów — od najsłabszego (tylko nie myślcie, że para dwójek na ręce to słaby układ) do absolutnie najmocniejszego (nigdy nie udało mi się ułożyć niczego silniejszego od fulla. Czy poker królewski w ogóle istnieje?). Różnica polega na tym, że zamiast obstawiać na własny rachunek i puszczać z torbami kumpli z kanapy, musimy ściśle ze sobą współpracować. I — co najważniejsze — nie wolno nam przy tym wydusić z siebie ani jednego słowa.

Zamiast licytacji i krzyków mamy więc paniczną obserwację ruchów współgraczy, analizowanie tempa dobierania żetonów i cichą nadzieję, że ten nieszczęsny sąsiad od chińczyka na pewno zauważył, że stół mocno sprzyja stritowi.

Kiedy kolejność zostaje ustalona i wszyscy odsłaniają swoje ręce, nawet najmniejsza pomyłka może doprowadzić do katastrofy. Źle ułożona kolejność włącza w banku alarmy — pomylicie się trzy razy, a będziecie mogli zapomnieć o złocie kryjącym się w sejfach. Jedyną drogą ku wolności (i bogactwu!) jest trzykrotne poprawne dobranie żetonów i zachowanie przy tym absolutnej ciszy!



Bomb Busters, czyli saper myli się tylko raz



Skoro napad na bank mamy już za sobą, pora sięgnąć po kolejne „B"! Wyobraźcie sobie, że stoicie nad tykającą bombą, w rękach macie wielkie szczypce, a zegar nieubłaganie odlicza sekundy do wybuchu. Żeby wygrać, musicie przecinać pary kabelków — problem w tym, że każdy z was widzi tylko własne.



Każdy z graczy otrzymuje plastikową podstawkę i określoną przez wybrany scenariusz liczbę żetonów kabli o różnych wartościach. W swojej turze wskazujesz kabel na podstawce współgracza i zgadujesz jego wartość — jeśli trafisz, to dobry krok w stronę rozbrojenia bomby. Jeśli spudłujesz, wskaźnik zagrożenia bezlitośnie przesunie się w stronę eksplozji. A jeśli niechcący przetniecie czerwony kabel przed czasem... cóż, powiedzmy, że ta gra nie wybacza braku skupienia i od razu wysyła całą ekipę na tamten świat.

W Bomb Busters trzeba sprytnie dawać współgraczom podpowiedzi, nie mówiąc głośno o swoich kabelkach. To gra dedukcji, dobrych przeczuć i sprytu, która zgranym ekipom przyniesie mnóstwo radości. Co najlepsze, w pudełku znajdziecie aż 66 misji, spakowanych w osobne kartoniki, w których znajdują się nowe narzędzia, zasady, wyzwania. Czy uda wam się przeżyć wszystkie scenariusze?

Magic Maze, czyli noc w centrum handlowym



Jeśli myślicie, że milczenie w grach ma charakter nudnego, filozoficznego dumania nad planszą, to znaczy, że nie mieliście jeszcze okazji zagrać w Magic Maze.

Drużyna klasycznych bohaterów fantasy — Mag, Barbarzyńca, Elf i Krasnolud — straciła w trakcie ostatniej przygody cały swój ekwipunek. A ponieważ groszem nieśmierdzą, wpadają na genialny w swej prostocie pomysł: postanawiają obrabować pobliskie centrum handlowe, zgarnąć miecz, topór, łuk oraz fiolkę eliksiru i prędko dać drapaka, zanim ochrona zorientuje się, co się właściwie wydarzyło.

W czym haczyk? W tej grze nie ma czegoś takiego jak tury. Wszyscy gracie jednocześnie, w czasie rzeczywistym, a żaden bohater nie jest przypisany do konkretnej osoby. Zamiast tego każdy przy stole dostaje kafelek z określoną akcją: ty możesz przesuwać pionki wyłącznie w górę, sąsiad od chińczyka odpowiada tylko za ruch w lewo, ktoś inny za odkrywanie nowych kafelków sklepu, a kolejny gracz za używanie ruchomych schodów. Żeby Barbarzyńca przeszedł przez korytarz i dotarł do stoiska z bronią, trzej różni gracze muszą wykonać swoje akcje w idealnej sekwencji. Czas nieubłaganie ucieka (odmierza go przesypujący się w klepsydrze piasek), a jedynym sposobem komunikacji jest postawienie przed kimś wielkiego, czerwonego piona, który oznacza ni mniej, ni więcej, jak „ZRÓB COŚ WRESZCIE!!!". Wyobraźcie sobie tę panikę, gdy czas już się kończy, a kumpel tępo wpatruje się w planszę i zupełnie nie zauważa, że to on powinien przesunąć Krasnoluda o jedno pole.

Halo wieża, czyli komunikacja padła, a my mamy samolot do wylądowania!



Na koniec zostawiłam coś z zupełnie innej beczki — grę znacznie spokojniejszą, bez wybuchów i napadów, przeznaczoną wyłącznie dla dwóch osób.

Sercem rozgrywki jest zarządzanie kośćmi, które w tajemnicy przed drugim pilotem trzymamy za specjalną zasłonką. Naprzemiennie układamy je na polach kokpitu, wykonując niezbędne manewry: wyrównujemy balans skrzydeł, kontrolujemy prędkość, zwalniamy klapy i podwozie albo łączymy się z wieżą kontrolną, żeby usunęła z toru kolizyjnego inne samoloty. A jeśli sytuacja robi się naprawdę stresująca? Używamy akcji picia kawy, żeby zmienić wyniki na kościach (bo umówmy się - bez uderzenia kofeiny nikt tego samolotu nie posadzi).

Problem w tym, że od momentu rozstawienia zasłonek, w kokpicie zapada całkowita cisza. Nie możecie ustalać strategii, ani mówić, jakimi wartościami na kościach dysponujecie. Każdy wasz ruch staje się strategicznym komunikatem dla partnera. Z aż 21 scenariuszami w pudełku — które uraczą was porywistym wiatrem, wyciekami paliwa czy obowiązkiem wyszkolenia praktykanta — Halo wieża zapewnia zabawę na wiele godzin.

Podsumowanie

Jak widać: brak możliwości rozmawiania wcale nie odejmuje planszówkom uroku. Jeśli więc po kolejnym głośnym wieczorze macie dość przekrzykiwania się o zasady, dajcie szansę ciszy. Możecie być zaskoczeni, jak wiele emocji kryje się w prostej dedukcji, nerwowym stukaniu czerwonym pionkiem tuż przed twarzą kolegi czy wymownym patrzeniu na koleżankę znad zasłonki kokpitu. Ja bawiłam się świetnie! A wy? Macie odwagę zaufać znajomym i sięgnąć po którąś z tych gier? Może nawet największe gaduły wreszcie odkryją, że czasem warto jest trochę pomilczeć :).

Harry Potter



LUCRUM GAMES®

COŚ MAGICZNEGO WYDARZY SIĘ WKRÓTCE

Harry Potter
All characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s26)

W WERSJI PAPIEROWEJ
TU ZNAJDUJE SIĘ KONKURS









Questy to bezpłatne gry terenowe, dzięki którym odkryjesz najciekawsze zakątki Polski. Przejdziesz je z ulotką lub smartfonem. Każdy quest to wierszowana historia, multum zagadek, ciekawostek i na finale... **skarb!**

questy® WYPRAWY ODKRYWCÓW

Więcej na stronie: **www.questy.org.pl**



DELTATRANS
KOMPLEKSOWA OBSŁUGA LOGISTYCZNA

MAGAZYNOWANIE | TRANSPORT | OBSŁUGA CELNA | PRODUKCJA



POWIERZCHNIE MAGAZYNOWANIE I PRODUKCYJNE 155 TYS. M2

AUTOSTORE AUTOMATYZOWANY MAGAZYN

TRANSPORT

PRODUKCJA KONSTRUKCJI STALOWYCH

OBSŁUGA CELNA

CENTRUM LOGISTYCZNE Świętochłowice

www.deltatrans.pl

+48 32 772 76 00

LOGISTYKA. TECHNOLOGIA. DOŚWIADCZENIE.



