

LITERACKIE GRY PLANSZOWE

Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach wypożycza gry planszowe od 2007 r. Dziesięć lat później zbiór gier w gliwickiej bibliotece to ponad 1300 planszówek. Cieszą się one ogromną popularnością. Gry są też tematem wielu spotkań, stanowią pomoc dydaktyczną podczas zajęć. W 2015 r. MBP w Gliwicach jako jedyna w Polsce dołączyła do ponad 2000 bibliotek z całego świata i zorganizowała International Games Day @ your library. Święto gier na stałe wpisało się do kalendarza bibliotecznych wydarzeń.

Lubimy w gry grać, gry polecać, gry wykorzystywać podczas zajęć. Najbardziej jednak lubimy te z literackim tłem. Wykaz właśnie takich tytułów przygotowaliśmy w ramach realizowanego w 2017 r. projektu „Rozgrywki z lekturą”. Został on dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Poniższy wykaz zawiera 52 tytuły, ułożone w porządku alfabetycznym tytułowym. Dostępność danej gry w zbiorach MBP można sprawdzić na stronie: opac.biblioteka.gliwice.pl



303

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 2

Gra 303 jest trójjęzyczna, angielsko-czesko-polska, co przypomina wspólną walkę w obronie wolności pilotów czeskosłowackich i polskich, którzy wsparli Brytyjczyków w Bitwie o Anglię. Symbolem braterstwa broni są postacie trzech lotników

Dywizjonu 303: Witolda Urbanowicza, Johna Kenta, Josefa Františka. O bohaterach tej bitwy i samolotach na których walczyli można dowiedzieć się więcej z dołączonego do gry opracowania.

303 jest współczesną grą strategiczno-losową, w którą można zagrać na krótkiej przerwie w szkole czy w pracy. Niemiecki bombowiec w obstawie myśliwców zbliża się do Londynu. By go powstrzymać trzeba umiejętnie odciągnąć eskortującego go myśliwce i zadać opancerzonej maszynie decydujące trafienie. Im bliżej podlecą się do przeciwnika tym większe szanse na trafienie, ale i większe ryzyko postrzału. Trzeba jednak uważać by rachunek prawdopodobieństwa nie spłatał nam figla. Gra jest także dostępna w Internecie w formie bezpłatnej gry on-line.

źródło opisu: <http://pamiec.pl/pa/edukacja/materialy-edukacyjne-i-grv/303/9609,dok.html?poz=2&sid=edb522be6e439d473f78afa2c69fc3cf>

źródło okładki: <http://pamiec.pl/pa/edukacja/materialy-edukacyjne-i-grv/303/9609,dok.html?poz=2&sid=edb522be6e439d473f78afa2c69fc3cf>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

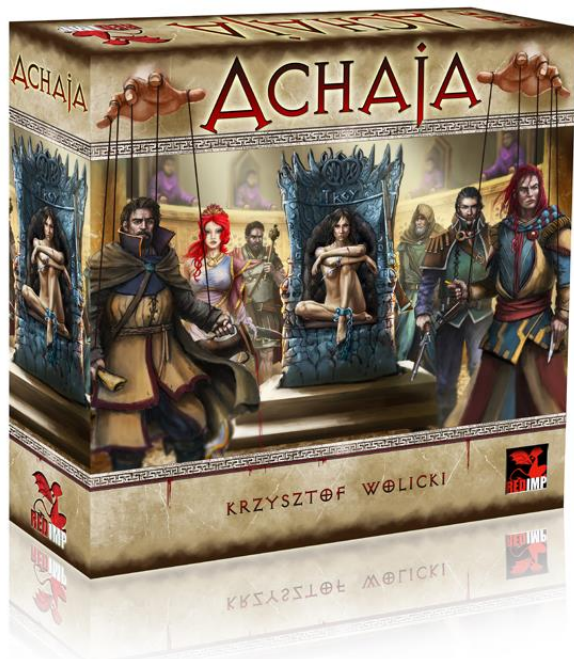
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



ACHAJA

wiek: od 14 lat

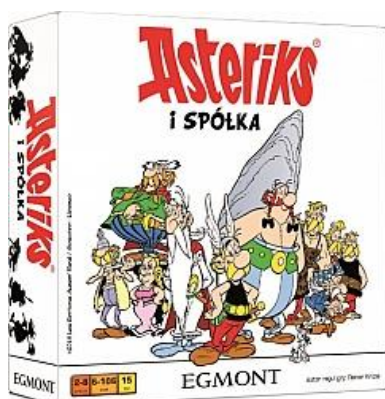
liczba graczy: 2-5

Gra na podstawie powieści Andrzeja Ziemiańskiego. Poznaj fantastyczny świat, który tylko z pozoru przypomina antyczną Grecję. Pełen magii, technologicznego postępu, pałacowych intryg, walk na miecze i szpady, skąpo ubranych kobiet i dziwnych obyczajów. Świat krwawej rewolucji, gdzie pochodzenie przestaje mieć znaczenie. Tutaj liczy się tylko przetrwanie i krew przelana w walce o tron Królestwa Troy.

Achaja to gra taktyczna, w której wszystko jest podporządkowane jednemu celowi – zdobyciu upragnionej władzy w królestwie. Jako gracz będziesz reprezentował swój książęcy ród, a próbując przetrwać za wszelką cenę, będziesz zmuszony posunąć się do manipulacji i nieczystych zagrywek na przekór wszystkim przeciwnościom, jakie rzucą Ci pod nogi żądni władzy, zawistni i nieprzejednani w swoim okrucieństwie przeciwnicy.

źródło opisu: https://sklep.redimp.pl/nasza-oferta/view/productdetails/virtuemart_product_id/2/virtuemart_category_id/3

źródło okładki: https://sklep.redimp.pl/nasza-oferta/view/productdetails/virtuemart_product_id/2/virtuemart_category_id/3



ASTERIKS I SPÓŁKA

wiek: od 6-106 lat

liczba graczy: 2-8

Asteriks i spółka to doskonała gra rodzinna oparta na bestsellerowym komiksie! Świetnie sprawdzi się na imprezie dla dzieci, ale także w czasie spotkania starszych graczy.

Gracze zapamiętują obrazki w siedmiu różnych kategoriach (np. mieszkańcy wioski Galów, broń czy zwierzęta). Nie jest to jednak takie proste. Na stole cały czas pojawiają się nowe karty, a niektóre są zabierane. Sytuacja zmienia się dynamicznie! Ten, kto wykaże się refleksem i najlepszą pamięcią, wygra grę!

źródło opisu: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,asteriks-i-spolka,10681.html>

źródło okładki: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,asteriks-i-spolka,10681.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



ASTERIKS WIELKA WYPRAWA

wiek: od 5 lat

liczba graczy: 2-5

Nieustraszeni Galowie biorą udział w wielkiej wyprawie. Będą podróżować przez lasy i morza. Odwiedzą liczne obozy Rzymian, a nawet Egipt! Na dowód swoich dokonań muszą wrócić do wioski z rzymskimi hełmami! *Wielka Wyprawa* to emocjonująca gra rodzinna o bardzo prostych regułach. Mogą w nią grać już 5-letnie dzieci, ale starszym graczom także dostarczy wiele frajdy.

źródło opisu: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,asteriks-wielka-wyprawa,10984.html>

źródło okładki: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,asteriks-wielka-wyprawa,10984.html>



BASIA – ŁAP KOLORY

wiek: 5-105 lat

liczba graczy: 2-4

Gra planszowa oparta na popularnej serii książek dla dzieci. Uczy rozpoznawania kolorów, ćwiczy refleks i spostrzegawczość. Podczas emocjonującej rozgrywki gra pozwala dzieciom rozwijać znajomość kolorów.

Aby wygrać w tę grę musisz być naprawdę szybki! Musisz też wiedzieć, jaki kolor mają przedmioty,

zwierzęta i rośliny przedstawione na kartach. Zagraj i przekonaj się, czy jesteś wystarczająco szybki!

źródło opisu: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/dzieciece/p,basia-lap-kolory,4135.html>

źródło okładki: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/dzieciece/p,basia-lap-kolory,4135.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

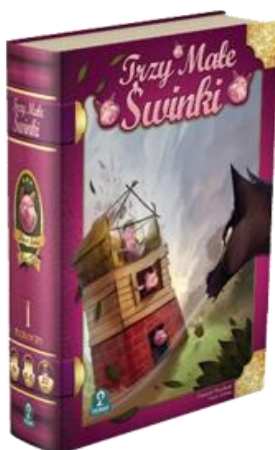
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



BAJKOGRA: TRZY MAŁE ŚWINKI

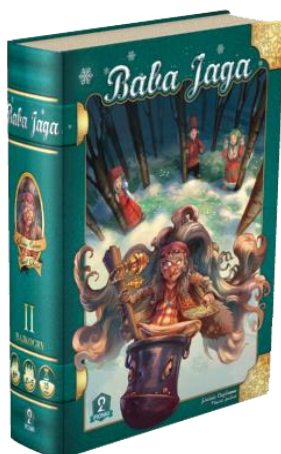
wiek: od 7 lat

liczba graczy: 2-5

Jako mała świnka marzysz o tym, żeby zbudować trwały i piękny domek, w którym będziesz się chronił przed zimowymi chłodami. Do budowy jednak nie będziesz ani potrzebował kielni, ani rusztowania, ale wystarczą ci kości, które znajdziesz w pudełku. Tylko uważaj na czyhającego w okolicy złego wilka, który ma jeden cel: zdmuchnąć twój piękny domek!

źródło opisu: <http://www.2pionki.pl/all-game-list/bajkogra-trzy-male-swinki/>

źródło okładki: <http://www.2pionki.pl/all-game-list/bajkogra-trzy-male-swinki/>



BAJKOGRA: BABA JAGA

wiek: od 6 lat

liczba graczy: 2-5

W grze *Baba Jaga*, będziecie uciekać przed szponami nikczemnej czarownicy. By tego dokonać musicie zbierać składniki potrzebne do wykonania trzech zaklęć, składników tych będziecie szukać w lesie w trakcie gdy Baba Jaga będzie szukać was.. Gdy aktywny gracz przeszukuje las, pozostali gracze na zmianę poruszają figurką Baby Jagi! Gdy Baba Jaga doleci do końca linii i z powrotem a gracz nie zdąży skompletować zaklęcia, odkłada on zaklęcie na spód swojej talii zaklęć.

Gdyby graczowi jednak udało się skompletować potrzebne składniki, to używa on tego zaklęcia. Zaklęcia wprowadzają różne urozmaicenia, jak zmiana dystansu trasy Baby Jagi, podmiana miejsc składników, zmiana wymagań ilości składników w przyszłych zaklęciach itp. Pierwszy gracz, który wykona 3 zaklęcia, wygrywa!

źródło opisu: <http://www.2pionki.pl/all-game-list/bajkogra-baba-jaga/>

źródło okładki: <http://www.2pionki.pl/all-game-list/bajkogra-baba-jaga/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

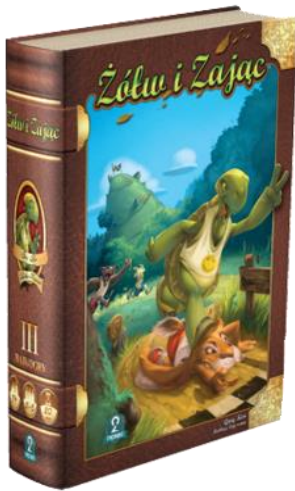
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



BAJKOGRA: ŻÓŁW I ZAJĄC

wiek: od 7 lat

liczba graczy: 2-5

Po przegranym wyścigu zając zażądał rewanżu, a żółw przyjął wyzwanie. Wieść o zbliżającym się wyścigu rozeszła się po całej krainie. Na starcie zebrali się wszyscy uczestnicy: zając, żółw, wilk, owca i lis. Kto z nich zdobędzie tytuł najszybszego mieszkańca lasu? Postaw na właściwego zwierzęcia i pamiętaj: najważniejsze to w porę wystartować! *Żółw i Zając* to wspaniała zabawa dla fanów *Pędzących żółwi* oraz *Przebiegłych wielbłądów* - różne zdolności zwierzątek,

blefowanie, obstawianie wyników - w grze znajduje się wszystko, co gracze uwielbiają!

źródło opisu: <http://www.2pionki.pl/all-game-list/bajkogra-zolw-i-zajac/>

źródło okładki: <http://www.2pionki.pl/all-game-list/bajkogra-zolw-i-zajac/>



CZERWONY KAPTUREK

wiek: od 4 lat

liczba graczy: 2-4

Czerwony Kapturek to gra oparta na prostych zasadach. Postacie z bajki zdążają do domku w lesie. Muszą uważać na wilka, który chce je złapać i wyeliminować z gry. Ciekawa plansza i przestrzenne figurki działają na wyobraźnię graczy.

źródło opisu: <https://www.rebel.pl/product.php/6,33/18563/Czerwony-Kapturek-Castorland.html>

źródło okładki: <https://www.rebel.pl/product.php/6,33/18563/Czerwony-Kapturek-Castorland.html>



CZERWONY KAPTUREK

wiek: od 5 lat

liczba graczy: 2-4

Gra skierowana jest do najmłodszych dzieci. Jej proste zasady oparte są na fabule popularnej bajki. Dzieci w trakcie gry emocjonują się rywalizacją, a jednocześnie są uczestnikami

przygód Czerwonego Kapturka.

źródło opisu: <http://www.alexandershop.pl/towar/czerwony-kapturek---gra-planszowa/>

źródło okładki: <http://www.alexandershop.pl/towar/czerwony-kapturek---gra-planszowa/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**
Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

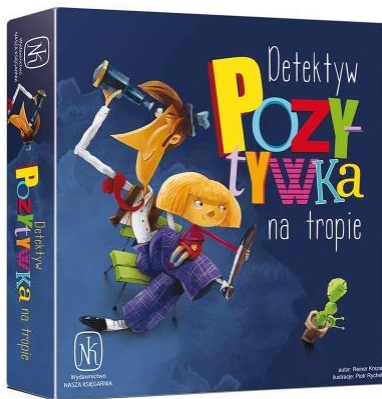
Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



DETEKTYW POZYTYWKA NA TROPIE

wiek: 5-105 lat

liczba graczy: 2-5

Gra z bohaterami książek Grzegorza Kasdepke! Pomóż detektywowi Pozytywce odnaleźć ukryte przedmioty. Wykaż się dobrą pamięcią i umiejętnością podejmowania ryzyka. I unikaj pana Mietka – przegoni każdego, kto napatoczy mu się pod miotłę! Proste zasady gry! Twoim zadaniem jest odkrywanie kolejnych płytek w celu zdobycia jak największej ich liczby. Jeśli odkryjesz płytkę z Martwiakiem lub panem Mietkiem, nie zdobędziesz żadnej płytki i będziesz musiał zakończyć swoją kolejkę!

źródło opisu: <https://nk.com.pl/detektyw-pozytywka-na-tropie/2488/gra.html#.We3Wn4gwjcs>

źródło okładki: <https://nk.com.pl/detektyw-pozytywka-na-tropie/2488/gra.html#.We3Wn4gwjcs>



ERYNIE

wiek: od 14 lat

liczba graczy: 3-5

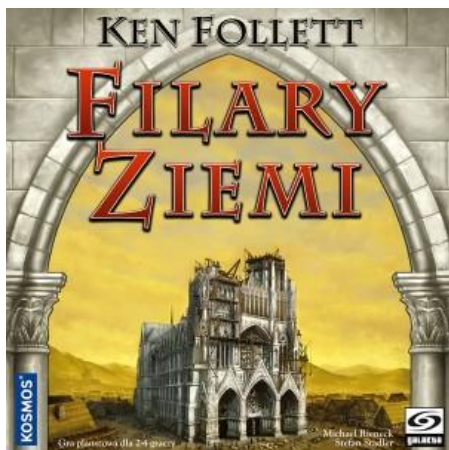
Wydawnictwo Znak wraz z Kuźnią Gier opracowało grę planszową *Erynie*, opartą na bestsellerowej powieści mistrza polskiego kryminału Marka Krajewskiego pod tym samym tytułem.

Gra jest częścią specjalnego pakietu dla wielbicieli mocnych wrażeń, zawierającego ponadto powieść oraz przewodnik informacyjny *Makabryczna zbrodnia wstrząsnęła Lwowem*. Gra planszowa *Erynie* przeznaczona jest dla 3 do 5 osób. Każdy z graczy wciela się w rolę śledczego, który ma swojego głównego podejrzanego o zbrodnię

oraz głównego niewinnego i poszukuje dowodów na ich winę bądź niewinność. Akcja gry - jak w powieści - toczy się we Lwowie. Jest rok 1939. Miastem wstrząsa seria makabrycznych zbrodni. Strach jest wszechobecny, wybucha panika. Na miasto pada cień eryinii - bogiń zemsty. Do pracy rusza cała lwowska policja, na której czele stoi Edward Popielski - komisarz do zadań specjalnych. Gracze wcielają się w postacie śledczych. Mają oni rozwiązać kryminalną zagadkę: zebrać dowody i doprowadzić do ukarania winnych. Grę wygrywa ten gracz, którego podejrzenia najlepiej się sprawdzają. Przedwojenny klimat podkreślają piękne ilustracje Katarzyny Oleskiej.

źródło opisu: <http://www.znak.com.pl/kartoteka,ksiazka,2885,Erynie-z-gra>

źródło okładki: <http://www.znak.com.pl/kartoteka,ksiazka,2885,Erynie-z-gra>



FILARY ZIEMI

wiek: od 12 lat

liczba graczy: 2-4

W Kingsbridge ma zostać wybudowana największa i najpiękniejsza katedra w kraju. Jako jeden z budowniczych, biorących udział w realizacji tego przedsięwzięcia, musisz pokierować działaniami robotników, zdobywać niezbędne surowce i najmować rzemieślników. Budowniczych czeka trudne zadanie. Może udasz się na audiencję u króla, aby

zdobyc potrzebny metal? A może postarasz się o wsparcie wpływowych osobistości? Odwiedziny w klasztorze także mogą być niezwykle pomocne, tak jak i dobre stosunki z cechem rzemieślników. Weź udział w tej średniowiecznej przygodzie, podążając śladami bohaterów wielkiej powieści Kena Folletta.

źródło opisu: <http://galakta.pl/grv/grv-planszowe/filary-ziemi/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/grv/grv-planszowe/filary-ziemi/>



GRA O TRON

wiek: od 14 lat

liczba graczy: 3-6

Zdobądź Żelazny Tron i władaj ziemiami Westeros!

Gra planszowa *Gra o Tron* oparta na bestsellerowej sadze fantasy *Pieśń Lodu i Ognia* autorstwa George'a R.R. Martina, pozwala graczom wcielić się w przywódców wielkich Rodów Westeros i wziąć udział w epickich zmaganiach o Żelazny Tron. Król Robert Baratheon nie żyje, a siedem królestw

szykuje się do nadciągającej wojny. Ród Lannisterów, którego córka, Cersei, była żoną Roberta, zagarnia tron dla jej młodego syna, Joffreya. Ze swojej siedziby na wyspie Smoczej Skąły Stannis Baratheon, młodszy brat Roberta, słusznie domaga się tronu dla siebie. Na Żelaznych Wyspach Ród Greyjoyów zamierza wzniecić drugą rebelię, tym razem ma jednak znacznie ambitniejsze cele. Na północy Ród Starków zbiera siły, by bronić tego, co słuszne. Na południu Ród Tyrellów z dawną żywi ambicje zagarnięcia Żelaznego Tronu, musi jednak mieć się na baczności, bowiem starożytny Ród Martellów wciąż krzewi dziedzictwo zemsty. Przez cały ten czas na dalekiej północy, hen za Murem, Dzicy stale rosną w siłę.

źródło opisu: <http://galakta.pl/grv/grv-planszowe/gr-a-o-tron/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/grv/grv-planszowe/gr-a-o-tron/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



GRA O TRON: ŻELAZNY TRON

wiek: od 18 lat

liczba graczy: 3-5

Gra o Tron: Żelazny Tron to gra planszowa o intrygach i zdradzie dla 3-5 graczy osadzona w ekscytującym uniwersum serialu HBO, oparta na legendarnej grze planszowej Cosmic Encounter®. Każdy gracz przejmuje kontrolę nad jednym

Wielkich Rodów Westeros i rzuca najsylniejszych członków każdego rodu do walki w epickich bitwach i zakulisowych spiskach. Gracze muszą negocjować, blefować i grozić pozostałym, wykorzystując wszystkie dostępne środki aby zdobyć ostateczną nagrodę – Żelazny Tron!

źródło opisu: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/gra-o-tron-zelazny-tron/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/gra-o-tron-zelazny-tron/>



GRA O TRON: INTRYGI WESTEROS

wiek: od 8 lat

liczba graczy: 2-6

Gra o Tron: Intrygi Westeros to szybka i zabawna gra karciana dla 2 do 6 graczy walczących o Żelazny Tron i panowanie nad Siedmioma Królestwami. W każdej rundzie zagrywaj tyle kart,

ile zdołasz, ale rób to rozważnie. Jeśli na koniec pozostaną ci niezagrane karty, otrzymasz punkty karne! Gracz, który zagra ostatnią kartę w rundzie otrzyma karty Żelaznego Tronu, które zwiększą liczbę zdobytych przez niego punktów, a tym samym jego szansę na zwycięstwo.

źródło opisu: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/gra-o-tron-intrygi-westeros/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/gra-o-tron-intrygi-westeros/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

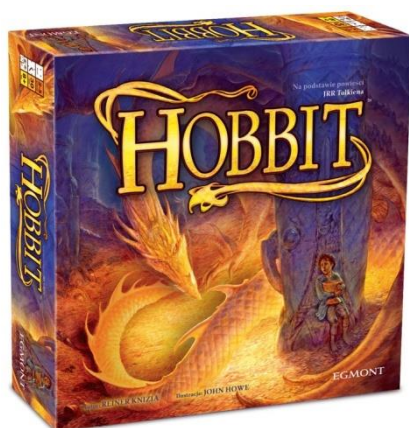
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



HOBBIT

wiek: od 10 lat

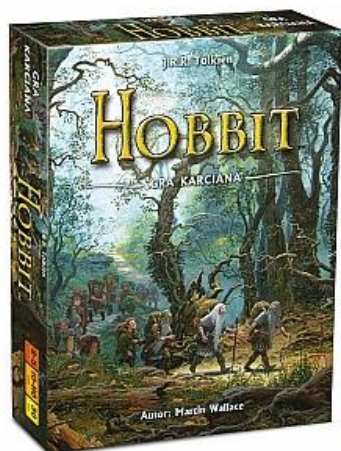
liczba graczy: 2- 5

Przeżyj przygodę w niesamowitym świecie J.R.R. Tolkiena! Dołącz do Bilba i krasnoludów, wyrusz na niezwykle ryzykowną wyprawę i odzyskaj skarb strzeżony przez smoka Smauga. Śmiałkowie muszą stawić czoła swoim największym wrogom, takim jak gobliny, wargowie, trolle i wielkie pająki. Podczas tej ekscytującej gry rodzinnej gracze zdobywają niezbędny ekwipunek, by móc

pokonać swych przeciwników i odzyskać skarb. Gra zawiera dwie pomalowane figurki: hobbita Bilbo Bagginsa i smoka Smauga!

źródło opisu: <http://www.empik.com/egmont-hobbit-gra-planszowa>

źródło okładki: <https://www.rebel.pl/product.php/1,371/22265/Hobbit-edycja-polska.html>



HOBBIT- GRA KARCIANA

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 2- 5

Czarodziej Gandalf wraz z krasnoludem Thorinem oraz Hobbitem Bilbo staną do walki z siłami zła i będą starali się pokonać smoka Smauga oraz orka Bolga. Zadaniem graczy jest wcielenie się w jednego z bohaterów i poprowadzenie swojej drużyny do zwycięstwa. Aby tego dokonać, muszą jak najlepiej wykorzystać umiejętności swojej postaci, współpracować z sojusznikami i zadawać obrażenia wrogom!

źródło opisu: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,hobbit-gra-karciana,4271.html>

źródło okładki: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,hobbit-gra-karciana,4271.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

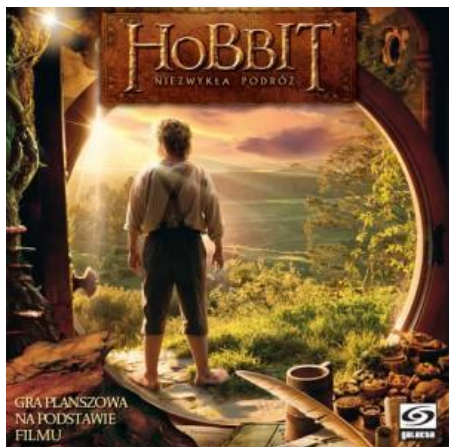
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



HOBBIT: NIEZWYKŁA PODRÓŻ

wiek: od 10 lat

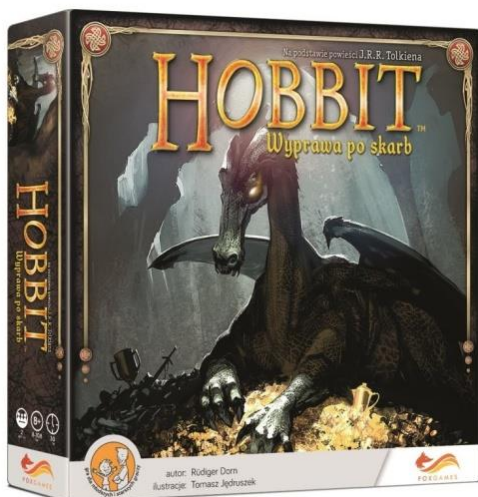
liczba graczy: 2- 5

Gracze wyruszają wraz z hobbitem Bilbem w pełną niebezpieczeństw podróż. Na swej drodze spotykają podstępne trolle, groźne gobliny i żarłocznych wargów. Wciąż muszą uważać, aby nie dać się złapać polującym na nich

orkom. Dobrze, że u swego boku mają czarodzieja Gandalfa, który oferuje swoje wsparcie. W Górach Mglistych Bilbo znajduje pierścień, dzięki któremu może stawać się niewidzialny, umykając przed niebezpieczeństwem. Jednak aby wygrać, gracze muszą trzymać się razem.

źródło opisu: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/hobbit-niezwykla-podroz/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/hobbit-niezwykla-podroz/>



HOBBIT: WYPRAWA PO SKARB

wiek: od 8 lat

liczba graczy: 2

Wyrusz na wyprawę po skarb. Na swojej drodze spotkasz wielu wrogów: orki, trolle, wielkie pająki oraz smoka. Czy zdołasz ich pokonać?

Autor: Rudiger Dorn

Ilustracje: Tomasz Jędruszek

źródło opisu: <http://foxgames.pl/hobbit-wyprawa-po-skarb/>

źródło okładki: <https://merlin.pl/hobbit-wyprawa-po-skarb-foxgames/6943636/?gclid=CKyAJ2I09ICFU5kGQod7iUOsg&gclsrc=aw.ds>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



HOLMES: SHERLOCK & MYCROFT

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 2

Mycroft Holmes prowadzi śledztwo z ramienia Korony. Próbuje ustalić, czy był to zamach przeprowadzony tylko przez samotnego wilka, czy też część szerszej zakrojonej spisku.

Z początku sprawa wygląda na banalną, Mycroft mógłby ją rozwiązać, nie ruszając się z wygodnego fotela w Klubie Diogenesa... przynajmniej do czasu, gdy dowiaduje się, że rodzice Michaela wynajęli detektywa, który ma oczyścić z zarzutów ich syna. Tym detektywem jest nie kto inny jak brat Mycrofta, Sherlock Holmes. Rodzina Michaela to rolnicy pochodzący z Surrey. Są święcie przekonani o niewinności syna. Rozpoczyna się pojedynek pomiędzy dwoma najgenialniejszymi umysłami Londynu. Bracia Holmes muszą udowodnić winę albo niewinność Michaela. Czy Chapman to tylko pechowy młodzieniec, który zaczął zadawać się z niewłaściwymi ludźmi, czy też wyrachowany członek anarchistycznej komórki terrorystycznej?

źródło opisu: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/101122/Holmes-Sherlock-Mycroft.html>

źródło okładki: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/101122/Holmes-Sherlock-Mycroft.html>



KACPER RYX I KRÓL ŻEBRAKÓW

wiek: od 14 lat

liczba graczy: 2-5

Kacper Ryx i Król Żebraków to polska łotrzykowska gra planszowa dla 2-5 osób oparta na motywach cyklu powieściowego autorstwa Mariusza Wollnego o XVI-wiecznym krakowskim detektywie Kacprze Ryksie. Jej twórcy odwracają tu jednak role, ponieważ głównymi bohaterami gry są przestępcy - mordercy, złodzieje, dziewczki wszeteczne i inne typy spod najciemniejszej gwiazdy. W tej pełnej brudnych zagrywek i negatywnej interakcji grze wcielicie się w role hersztów band i staniecie do walki o mir i władzę w przestępczym półświatku renesansowego Krakowa. Aby zdobyć tytuł Króla Żebraków będziecie realizować kolejne zadania, przejmować karczmy, kraść, mordować i werbować okrutnych kompanów. Walczycie między sobą, ale macie też wspólnego wroga, który nie spocznie, póki nie zakończy tej krwawej, doprowadzającej miasto do ruiny wojny. To oczywiście królewski inwestygator - Kacper Ryx.

źródło opisu: <http://www.sklep.kacperryx.pl/kacperryxikrolzebrakow.html>

źródło okładki: <http://www.sklep.kacperryx.pl/kacperryxikrolzebrakow.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

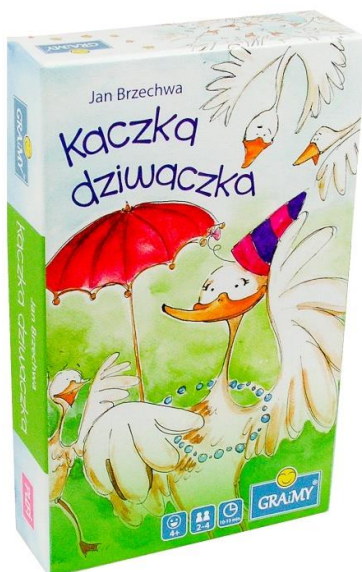
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



KACZKA DZIWACZKA

wiek: od 4 lat

liczba graczy: 2- 4

Gra opracowana na podstawie wiersza Jana Brzechwy *Kaczka dziwaczka*. Przeczytajcie wiersz i odkrywając kartoniki ułóżcie perypetie Kaczki dziwaczki, kto pierwszy tego dokona ten wygrywa.

Gra z serii PUFI, czyli *Pamięciowa Układanka* wzbogacona *Fabułą* oraz *Ilustracjami* o tematyce nawiązującej do treści wybranego utworu literackiego. Gra ćwiczy pamięć wzrokową, spostrzegawczość i koncentrację.

źródło opisu: <http://graimy.pl/grv/kaczka-dziwaczka/>

źródło okładki: <http://graimy.pl/grv/kaczka-dziwaczka/>



KAJKO I KOKOSZ: PRZYGODY WOJÓW

wiek: od 8 lat

liczba graczy: 2-5

Pole, las, woda, wieś, nadszedł czas, miotło nieś! Gra oparta na słynnym komiksie J. Chrysty! Kajko i Kokosz wyruszają z Mirmitowa, by przeżyć wspaniałe przygody. Będą chcieli wrócić do swojego grodu z niezwykłymi przedmiotami, takimi

jak latający kufer, złoty róg czy święty kołacz. Na ich drodze nieraz staną zbójcerze oraz wikingowie. Gracze muszą wykazać się nie lada sprytem, by uniknąć tarapatów i zdobyć cenne przedmioty.

źródło opisu: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,kajko-i-kokosz-przygody-wojow,10837.html>

źródło okładki: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,kajko-i-kokosz-przygody-wojow,10837.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



KRONIKI ARCHEO

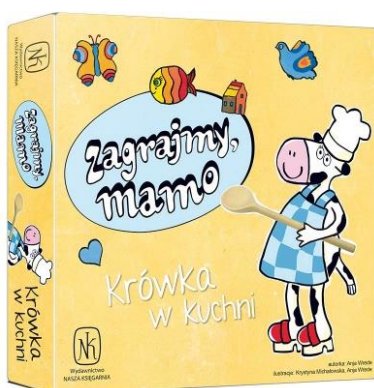
wiek: od 9 lat

liczba graczy: 2-4

Gra planszowa idealna dla fanów serii *Kroniki Archeo*, ale nie tylko! Uczestnicy gry, wcielają się w postaci swoich ulubionych bohaterów serii *Kroniki Archeo* i podróżują po całym świecie, odwiedzając różne niezwykle miejsca. W trakcie podróży, przy pomocy kart „Pomocy” oraz żetonów „Zagadki” i „Niebezpieczeństwa”, przeżywają liczne przygody.

źródło opisu: <http://www.zielonasowa.pl/kroniki-archeo-dookola-swiata.html>

źródło okładki: <http://www.zielonasowa.pl/kroniki-archeo-dookola-swiata.html>



KRÓWKA W KUCHNI

wiek: 5 lat

liczba graczy: 3-6

Gra z drewnianą łyżką kucharską! Gracze pomagają krowce przyrządzić posiłek. Jedna z osób będzie wystukiwać łyżką sylaby składników potrzebnych do gotowania. Pozostali gracze starają się jak najszybciej odnaleźć płytkę z wystukiwanymi składnikami. Osoba, która znajdzie ją jako pierwsza, zdobywa punkt. Gra toczy się do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie 5 punktów. Gra rozwija u dzieci umiejętność sylabizowania!

źródło opisu: <http://nk.com.pl/zagrajmy-mamo-krowka-w-kuchni/2477/gra.html>

źródło okładki: <http://nk.com.pl/zagrajmy-mamo-krowka-w-kuchni/2477/gra.html>



LOKOMOTYWA

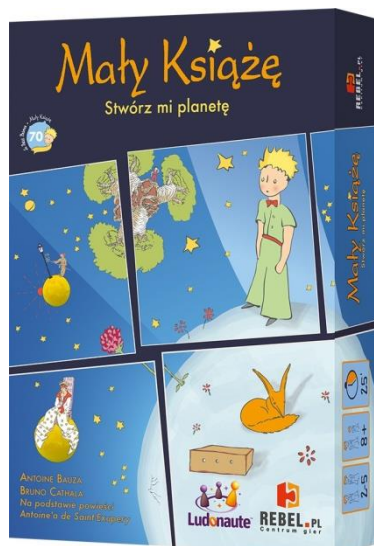
wiek: od 4 lat

liczba graczy: 2- 4

Gra opracowana na podstawie wiersza Juliana Tuwima *Lokomotywa*. Przeczytajcie wiersz i odkrywając kartoniki ułóżcie lokomotywę z wagonikami. Kto pierwszy tego dokona, ten wygrywa. Gra z serii PUFI, czyli *Pamięciowa Układanka wzbogacona Fabułą oraz Ilustracjami* o tematyce nawiązującej do treści wybranego utworu literackiego. Gra ćwiczy pamięć wzrokową, spostrzegawczość i koncentrację.

źródło opisu: <http://graimy.pl/gr/lokomotywa/>

źródło okładki: <http://graimy.pl/gr/lokomotywa/>



MAŁY KSIĄŻĘ: STWÓRZ MI PLANETĘ!

wiek: od 8 lat

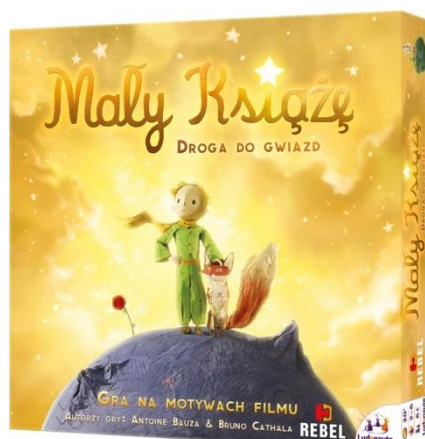
liczba graczy: 2- 5

Zaprzyjaźnij się z Małym Księciem i spotkaj wszystkich bohaterów tej słynnej powieści Antoine'a de Saint-Exupéry'ego! W tej grze każdy przyjaciel Małego Księcia buduje dla niego własną planetę, dom dla jego ukochanych zwierząt (lisa, owcy, słonia i węża) i postaci, które Mały Książę spotkał w czasie swojej podróży. Tworząc planetę należy być jednak uważnym! Gdy na dowolnych kafelkach pojawią się trzy

baobaby, to kafelki te zostają obrócone i nie przyniosą żadnych korzyści! Planeta z uwagi na to, że jest malutka, nie może pomieścić takiej ilości drzew. Dużym zagrożeniem są także wulkany - gracz mający ich najwięcej na koniec gry utraci cenne punkty zwycięstwa, należy się więc ich wystrzegać.

źródło opisu: <https://www.rebel.pl/product.php/1,606/25131/Maly-Ksiazek.html>

źródło okładki: <https://www.rebel.pl/product.php/1,606/25131/Maly-Ksiazek.html>



MAŁY KSIĄŻĘ: DROGA DO GWIAZD (EDYCJA FILMOWA)

wiek: od 6 lat

liczba graczy: 2- 6

Podążając śladami Małej Dziewczynki, polec swoim dwupłatowcem na spotkanie z Małym Księciem! W grze *Mały Książę: Droga do Gwiazd* wyruszasz w wielką podróż z domku

Dziadka na planetę Małego Księcia. Przesuwaj swój pionek po podniebnej trasie, zbierając gwiazdy. Każdy gracz dysponuje tym samym zestawem kart na początku gry. W zależności od chmury, na której wyląduje Twój samolot, możesz zdobyć więcej kart, które pozwolą Ci podróżować dalej. Jeśli zatrzymasz się na chmurze, która jest już zajęta przez przeciwnika, zabierasz kartę z jego ręki i dajesz mu jedną ze swoich, przez siebie wybraną. Gra ozdobiona jest pięknymi grafikami prosto z filmu.

źródło opisu: <https://www.rebel.pl/product.php/1,606/97721/Maly-Ksiazek-Droga-do-Gwiazd-edycja-filmowa.html>

źródło okładki: <https://www.rebel.pl/product.php/1,606/97721/Maly-Ksiazek-Droga-do-Gwiazd-edycja-filmowa.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

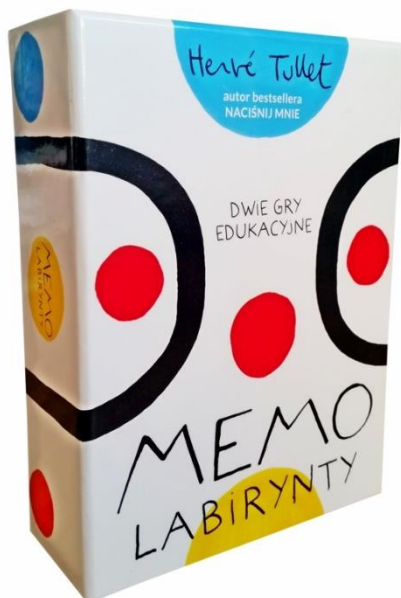
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



MEMO LABIRYNTY HERVE TULLETA

wiek: 2+

liczba graczy: 2-4

MEMO LABIRYNTY Herve Tulleeta - autora światowego bestsellera *Naciśnij mnie* – to połączenie rozbudzającej wyobraźnię zabawy z edukacją: nauką kolorów, kształtów i kierunków. To także nauka logicznego myślenia, wnioskowania i zapamiętywania oraz zachęta do kreatywnego tworzenia własnych abstrakcyjnych wzorów i labiryntów.

Pudełko zawiera dwa rodzaje gry, czyli kolorowe memo oraz białe-czarne labirynty! To bardzo twórczy zestaw dla dzieci w różnym wieku. Wszyscy znajdziecie pomysł na wspólne spędzenie czasu i rodzinną rozrywkę.

źródło opisu: <http://babaryba.pl/pl/p/MEMO-LABIRYNTY-Herve-Tullet/175>

źródło okładki: <http://babaryba.pl/pl/p/MEMO-LABIRYNTY-Herve-Tullet/175>



METRO 2033

wiek: od 14 lat

liczba graczy: 2-4

Metro 2033 to strategiczno-przygodowa gra planszowa oparta na bestselerowych powieściach Dmitrija Głuchowskiego. Ludzkość po globalnej zagładzie niestety nie wyciągnęła żadnych wniosków i mimo że jej liczebność spadła do zaledwie kilkudziesięciu tysięcy, nadal jest podzielona na frakcje, które zajadły się zwalczają. W grze

staniesz się przywódcą jednej z tych frakcji, a Twoim ostatecznym celem jest opanowanie całej dostępnej dla ludzi przestrzeni. W tym celu musisz wypełniać niebezpieczne misje i jednoczyć stacje metra pod swoim dowództwem, przejmując je spod władania potworów oraz frakcji dowodzonych przez innych graczy. Liczy się przede wszystkim strategia – każda stacja, którą przejmiesz, każda misja, którą wypełnisz daje Ci 1 punkt zwycięstwa. Pierwszy gracz, który zgromadzi 10 punktów wygrywa. Ale jest też droga na skróty – przejęcie kontroli nad wszystkimi czterema stacjami Polis, intelektualnym centrum układu tuneli metra, również zapewnia wygraną.

źródło opisu: <http://ogrygames.com/metro2033>

źródło okładki: <http://ogrygames.com/metro2033>



**ROZGRYWKI
Z LEKcją**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

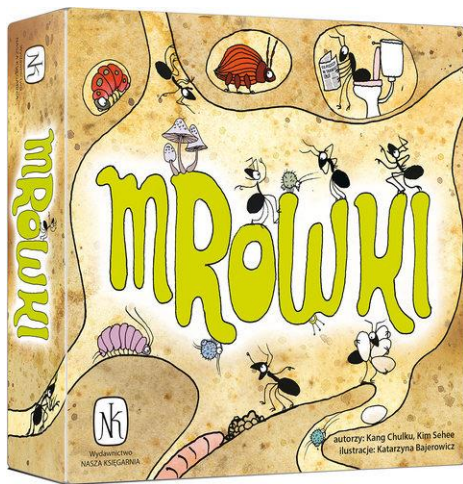
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



MRÓWKI

wiek: 7 – 107 lat

liczba graczy: 2-6

Gra oparta jest na książce dla dzieci *Opowiem ci mamo, co robią mrówki* Katarzyny Bajerowicz i Marcina Brykczyńskiego. Gra na 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 odnaleźć tę

jedną, właściwą! Wygra gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek. Proste zasady gry!

Na stole tworzymy mrowisko. Obok mrowiska kładziemy stos kart z różnokolorowymi mrówkami. Odkrywamy kartę z góry stosu – pojawia się mrówka, np. czerwona z cyfrą 7. Wszyscy gracze starają się jak najszybciej znaleźć w mrowisku mrówkę o wartości 7. Najszybszy gracz zdobywa czerwoną mrówkę – kładzie ją obok siebie w taki sposób, aby wszyscy ją widzieli. Uwaga! Gracze muszą wykazać się nie lada spostrzegawczością, ponieważ jeśli pojawi się kolejna czerwona mrówka, do jej wartości dodajemy liczbę zdobytych już czerwonych mrówek!

źródło opisu: <https://nk.com.pl/mrowki/2419/gra.html#.We3avYgwjcs>

źródło okładki: <https://nk.com.pl/mrowki/2419/gra.html#.We3avYgwjcs>



MYSZKI W OGRODZIE

wiek: 4 lat

liczba graczy: 2-6

Myszki w ogrodzie to pierwsza z serii gier „Zagrajmy, mamo” nawiązująca do kultowej serii książek „Poczytaj mi, mamo”. Gracze pomagają myszkom zdobyć przysmaki. Wygra gracz, który zgromadzi najwięcej przysmaków. Gra posiada wyjątkowe elementy: planszę przedstawiającą ogród i 6 mysich kryjówek oraz 7 dużych drewnianych

pionków myszek! Gra ma proste zasady, a wygra osoba, które wykaże się najlepszą pamięcią.

źródło opisu: <http://nk.com.pl/zagrajmy-mamo-myszki-w-ogrodzie/2478/gra.html>

źródło okładki: <http://nk.com.pl/zagrajmy-mamo-myszki-w-ogrodzie/2478/gra.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



PAN LODOWEGO OGRODU

wiek: od 14 lat

liczba graczy: 2-4

Gra oparta na podstawie czterotomowa powieść science fantasy *Pan Lodowego Ogrodu* autorstwa Jarosława Grzędowicza. Świat Midgaardu kryjący w sobie rasę istot rozumnych oraz magię, który z niewyjaśnionych przyczyn, utknął w rozwoju kulturowym i technicznym na poziomie uniwersum średniowiecznych wikingów. Świat, w którym interwencja naukowców z Ziemi burzy kruchy ład i porządek.

Władza zyskana dzięki magii zmienia naukowców w ludzi opętanych żądzą zmieniania, naprawiania świata – bogów, którzy dla realizacji w ich mniemaniu szczytnych idei są w stanie poświęcić życie - oczywiście cudze, nie swoje. Gracze wcielają się w rolę naukowców walczących o dominację Wybrzeża Żagli a także o pozostanie na Midgaardzie, bo wkrótce po nich na planetę przybywa doskonale wyszkolony Vuko Drakkainen z zadaniem odstawienia członków ekspedycji naukowej z powrotem na Ziemię lub w najgorszym wypadku musi zatrzeć po naukowcach wszelkie ślady. Czy gracze będąc czyniącymi bogami dadzą mu na to szansę? Od pierwszej tury gracze zostają wrzuceni w sam środek walki odczuwając przyływ adrenaliny, strach, gorączkę walki, ból, zapach krwi i potu, szcęk oręża, jęki rannych i konających.

źródło opisu: https://sklep.redimp.pl/nasza-oferta/view/productdetails/virtuemart_product_id/1/virtuemart_category_id/2

źródło okładki: https://sklep.redimp.pl/nasza-oferta/view/productdetails/virtuemart_product_id/1/virtuemart_category_id/2



PESTKA, DROPS, CUKIEREK. LICZBY KULTURY

wiek: od 8 lat

liczba graczy: 2-6

Gra powstała na podstawie książki jednego z najbardziej cenionych polskich pisarzy dla dzieci – Grzegorza Kasdepkego.

Pestka, drops, cukierek. Liczby kultury to magiczna podróż do świata ekonomii. Gra w przystępny sposób ukazuje



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice

podstawowe mechanizmy popytu i podaży, a jednocześnie opowiada niezwykłą historię i pozwala świetnie się bawić. Wskocz do kieszeni Julka i zobacz, co kryje się w tej zagadkowej krainie.

Zły król zabrania wszystkiego, co daje jego poddanym radość, zdrowie i szczęście! Brzmi strasznie, nieprawdaż? Twoim zadaniem będzie sprawić, że magiczna kraina znów będzie tętnić życiem. Musisz się jednak śpieszyć – zły król zbiera fundusze na opłacenie armii, która ma ukarać mieszkańców. Losy królestwa są w Twoich rękach!

źródło opisu: <http://www.granna.pl/katalog-gier/0-wszystkie-gry/257-PESTKA--DROPS--CUKIEREK.html>

źródło okładki: <http://www.granna.pl/katalog-gier/0-wszystkie-gry/257-PESTKA--DROPS--CUKIEREK.html>



PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 2-4

Zapraszamy na niesamowitą wyprawę do wnętrza Ziemi. Gracze pokierują losami trzech odkrywców ze sławnej powieści Juliusza Verne a: profesora Lidenbrocka, jego siostrzeńca Axela oraz ich górskiego przewodnika Hansa.

Wyruszą w tę niewiarygodną podróż schodząc w głąb islandzkiego krateru Snæfellsjökull. Podczas wyprawy odkryją gęsty las gigantycznych grzybów oraz podziemne morze, a na koniec włoski wulkan Stromboli wyrzuci ich z powrotem na powierzchnię. Podczas swojej podróży gracze będą poszukiwać skamieniałości oraz obserwować życie zwierząt zamieszkujących podziemne morze. Podstawą ich powodzenia będzie umiejętne wykorzystanie posiadanego ekwipunku. Przygoda zakończy się sukcesem dla tego gracza, który dokona największej liczby odkryć.

źródło opisu: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/podroz-do-wnetrza-ziemi/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/podroz-do-wnetrza-ziemi/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**
Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

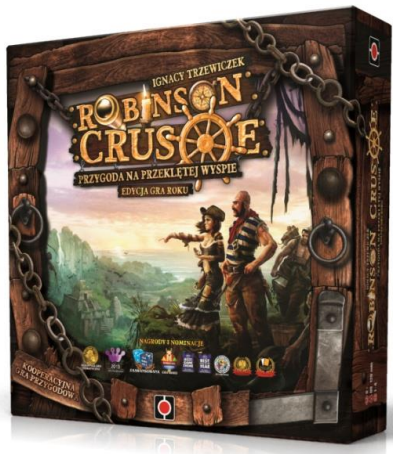
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



ROBINSON CRUSOE: PRZYGODA NA PRZEKŁĘTEJ WYSPIE

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 1-4

Robinson Crusoe to nowa gra Portalu Games. Tym razem porywamy was na bezludną wyspę i rzucamy w wir niezwykłych przygód, które przytrafią się grupie rozbitków! Będziecie budować szałas, palisadę, broń, będziecie tworzyć przedmioty, będziecie starać się robić co w waszej mocy, by... by przetrwać. Będziecie szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą... Wciel się w rolę jednego z czterech członków załogi statku (kucharza, stolarza, odkrywcy lub żołnierza) i staw oko przygodzie. Użyj zdolności, by pomóc kompanom, przedyskutuj plan działania i wciel go w życie! Szukajcie skarbów. Odkrywajcie tajemnice wyspy. Realizujcie cele jednego z sześciu pasjonujących scenariuszy. Daj się porwać przygodzie! *Robinson Crusoe* to wspaniała gra kooperacyjna, która ożywia młodzieńcze marzenia, rozpala wspomnienia z lektury Daniela Defoe. Proste reguły wspaniale komponują się z pasjonującym tematem i porywają was ku wspaniałej przygodzie.

źródło opisu: <http://portalgames.pl/pl/robinson-crusoe/>

źródło okładki: <http://portalgames.pl/pl/robinson-crusoe/>



STUDIUM W SZMARAGDZIE

wiek: od 13 lat

liczba graczy: 2-5

Studium w Szmaragdzie to gra planszowa dla 2-5 osób, nawiązująca do wielokrotnie nagradzanego opowiadania Neila Gaimana.

Każdy gracz działa zgodnie ze swoją ukrytą tożsamością: służy Wielkim Przedwiecznym albo dąży do ich obalenia i restauracji ludzkich władców. Rozgrywka jest pełna nieufności i podejrzeń, a gracze balansują między koniecznością skutecznego działania, a potrzebą utrzymania w tajemnicy swoich ról. Jako członkowie tajnych służb albo sekretnych organizacji, będą korzystać z usług największych (nie)sław Pięknej Epoki, takich jak: Emma Goldman, Leon Czolgosz, Nikołaj Kibalczyk, a nawet Otto von Bismarck czy Sherlock Holmes!



**ROZGRYWKI
Z LEKcją**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice

Studium w Szmaragdzie, zaprojektowana przez Martina Wallace'a – jednego z najlepszych autorów współczesnych planszówek, łączy w eleganckiej eurogrze mechaniki budowy talii i kontroli obszarów. Polska edycja jest drugą edycją tej gry, w której usprawniono mechanikę, skrócono czas rozgrywki oraz zaprojektowano na nowo całą szatę graficzną. Dzięki tym zabiegom *Studium w Szmaragdzie* to gra wyjątkowa, łącząca niesamowity klimat z perfekcyjnie zaprojektowanymi zasadami. To gra dla doświadczonych graczy, miłośników śledztw, strategicznego planowania, bezwzględnej interakcji oraz ukrytych tożsamości.

źródło opisu: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/studium-w-szmaragdzie/>

źródło okładki: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/studium-w-szmaragdzie/>



ŚWIAT BEZ KOŃCA

wiek: od 12 lat

liczba graczy: 2-4

Anglia w latach 1337-1361. Brzemienne w skutki wydarzenia, które nastąpiły w średniowiecznej Anglii wpłynęły na życie mieszkańców Kingsbridge. Jako rolnicy, handlarze wełną i budowniczowie, gracze walczą o dobrobyt i prestiż. Często spotykają na swej drodze potomków sławnych bohaterów *Filarów Ziemi*. Rzuceni między interesy przeora i kupców

miejskich muszą przede wszystkim dostosować się do burzliwych wydarzeń. Za udział w różnych projektach budowlanych, jak i za pobożne i lojalne życie zostaną wynagrodzeni punktami zwycięstwa. Gracze, którzy po wybuchu zarazy udzielą chorym mieszkańcom pomocy, korzystając ze swojej wiedzy medycznej, zyskają prestiż. Jednak zanim sięgną po chwałę i honor muszą zaspokoić swoje codzienne potrzeby. Zdobycie jedzenia i pomnożenie zysków jest trudne w tych ciężkich czasach. Poza pieniędzmi, które można zarobić na jarmarku wełny, zostaje niewiele okazji na zarobek. Właśnie dlatego czasami pomocne może okazać się wsparcie ważnych osobistości, dzięki któremu graczom może udać się osiągnąć sukces.

źródło opisu: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/swiat-bez-konca/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/swiat-bez-konca/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

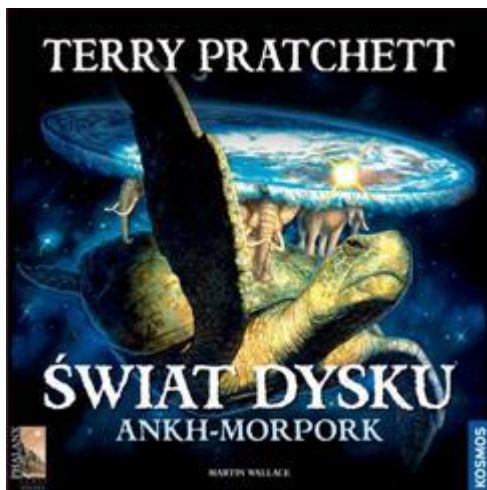
GAMBIT

STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



ŚWIAT DYSKU: ANKH-MORPORK

wiek: od 12 lat

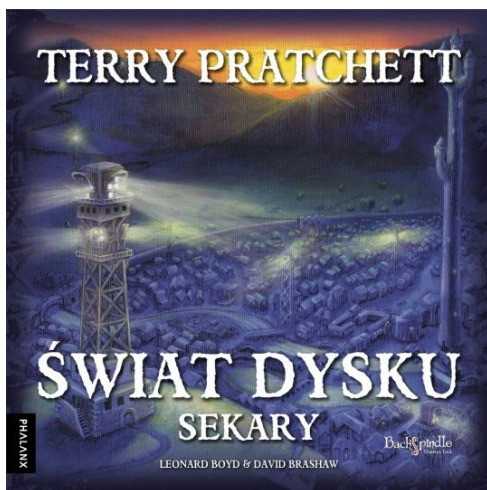
liczba graczy: 2-4

Świat Dysku: Ankh-Morpork to gra planszowa o prostych zasadach i... skomplikowanych relacjach. Każdy gracz (od dwóch do czterech osób) będzie próbował zrealizować własną drogę do zwycięstwa, właściwą dla roli wylosowanej na początku rozgrywki. Cele graczy będą tajne

i często przeciwstawne, przez co każda partia będzie miała pełny emocji i niepowtarzalny przebieg. Gra toczy się do momentu, aż któryś gracz ogłosi, że wykonał swoje tajne warunki zwycięstwa; bądź gdy talia kart skończy się. Każdy gracz będzie próbował zrealizować własne warunki zwycięstwa (np. zaprowadzić w mieście porządek albo wprost przeciwnie...), właściwe dla roli wylosowanej na początku rozgrywki. Gracze będą chcieli więc utrzymać swoje role w tajemnicy, odkrywając za razem cele przeciwników – tak by przewidzieć ich plany i nie dać się wyprzedzić w walce o władzę nad pogrążonym w chaosie Ankh-Morpork.

źródło opisu: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/swiat-dysku-ankh-morpork/>

źródło okładki: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/swiat-dysku-ankh-morpork/>



ŚWIAT DYSKU: SEKARY

wiek: od 8 lat

liczba graczy: 1-4

Świat Dysku: Sekary to trzecia po *Świat Dysku: Ankh-Morpork* i *Świat Dysku: Wiedźmy* gra planszowa z fantastycznego uniwersum Świata Dysku.

W grze wcielacie się w role operatorów wież sekarowych – optycznych telegrafów, używających skomplikowanego systemu lamp i migawek do przekazywania liter. Zadaniem

operatora jest jak najszybsze przesłanie słownej wiadomości – swojej wiadomości! Zatem słowa jak najszybsze możecie zamienić na byle przed innymi i wyciągnąć z tego właściwe wnioski... Chyba, że do wyścigu włączy się niejaki Moist von Lipwig i kierowany przez niego Urząd Pocztowy Ankh-Morpork – wtedy trzeba będzie przyjąć czasowe zawieszenie broni, by wspólnie dopiec zacofanym pocztowcom!



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**



STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice

To szybka i pełna interakcji gra planszowa, w której pokażecie mistrzom słownych układanek, że do pracy w telegrafii Świata Dysku bardziej użyteczne są twarde łokcie, niż znajomość alfabetu. Gra zawiera 3 warianty rozgrywki: rywalizacyjny, kooperacyjny oraz dla dzieci!

źródło opisu: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/swiat-dysku-sekary-2/>

źródło okładki: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/swiat-dysku-sekary-2/>



ŚWIAT DYSKU – WIEDŹMY

wiek: od 6 lat

liczba graczy: 1-4

Świat Dysku: Wiedźmy to druga po *Świat Dysku: Ankh-Morpork* gra planszowa z fantastycznego uniwersum Świata Dysku. Autorem obydwu gier jest Martin Wallace, jeden z najwyżej cenionych twórców gier planszowych na świecie. Akcja gry toczy się w naznaczonej magią krainie Lancre. Gracze wcielają się w role młodych wiedźm, takich jak Tiffany Obolała czy Petulia Chrzęstna, które uczą się magii podczas rozwiązywania licznych problemów, jakie wiążą się z życiem mieszkańców Świata Dysku. Młode i niedoświadczone bohaterki, subtelnie łącząc głowologię, magię (no i czasem niezbędną filiżankę herbaty), będą musiały stanąć na przekór wyzwaniom – od błahych, jak choroba świnki, aż po tak poważne, jak inwazja elfów.

To gra przygodowa dla całych rodzin i grup przyjaciół (od 1 do 4 osób), którą można rozgrywać zarówno w wariantcie rywalizacji, jak i kooperacji. Sam Sir Terry Pratchett, jak i jego współpracownicy z Discworld Emporium, zadbane o zgodność fabuły gry z fabułą książek ze Świata Dysku, a sama gra została pięknie zilustrowana przez Petera Dennisa.

źródło opisu: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/swiat-dysku-wiedzmy/>

źródło okładki: <http://www.phalanxgames.pl/blog/portfolio-items/swiat-dysku-wiedzmy/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**



STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



TRZY MAŁE ŚWINKI

wiek: 3 – 6 lat

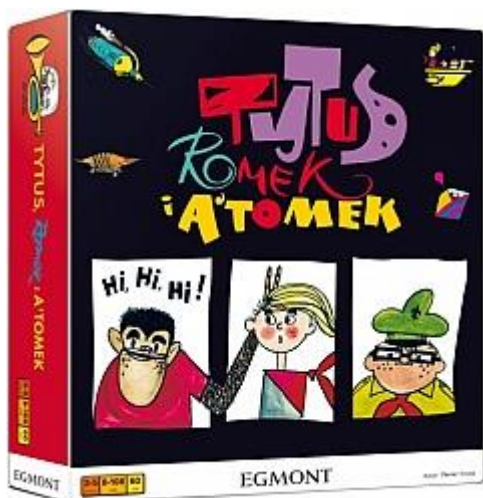
liczba graczy: 1

Odkryj magię znanej bajki we wspaniałej grze dla dzieci w wieku przedszkolnym. Dawno, dawno temu były sobie trzy świnki. Każda zbudowała swój domek. Pierwsza wykonała go ze słomy, druga - z drewna, a trzecia z cegły. Gdy w okolicy pojawił się wilk, świnki były bezpieczne, bo mogły się szybko przed nim schować. Pomóż świnkom ukryć się przed wilkiem!

W pudełku znajduje się również książeczka z ilustracjami do bajki o trzech małych świnkach. Dzięki niej możesz opowiedzieć własną wersję bajki o dzielnych zwierzątkach.

źródło opisu: <http://www.granna.pl/katalog-gier/0-wszystkie-gry/251-SMART-TRZY-MALE-SWINKI.html>

źródło okładki: <http://www.granna.pl/katalog-gier/0-wszystkie-gry/251-SMART-TRZY-MALE-SWINKI.html>



TYTUS, ROMEK I A'TOMEK

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 2-5

Kultowi bohaterowie teraz w grze planszowej! Każdy gracz staje się twórcą komiksu i stara się ułożyć najciekawszą historię z udziałem bohaterów, postaci, pojazdów i stworów wymyślonych przez Papcia Chmiela. Za pomocą debilarów licytuje cenne elementy komiksu (takie jak Rozalia i wannolot, Tytus i profesor Talent, karbulot i duszek)

i zdobywa punkty. Gra spodoba się wszystkim fanom Tytusa w wieku od 8 do 108 lat. Ciekawe reguły stworzone przez samego Reinera Knizia zapewnią dobrą zabawę także tym graczom, którzy nie znają komiksu.

źródło opisu: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,tytus-romek-i-a-tomek,11031.html>

źródło okładki: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p,tytus-romek-i-a-tomek,11031.html>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

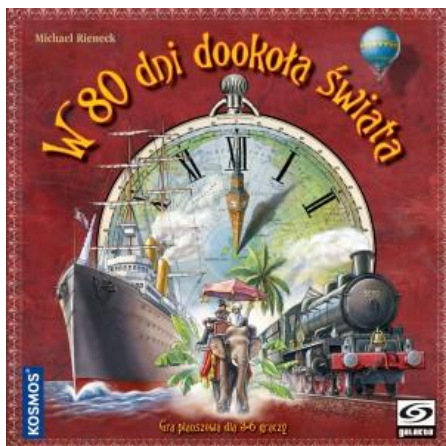
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



W 80 DNI DOOKOŁA ŚWIATA

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 3-6

Jest początek XX wieku. Tak jak w znanej powieści Juliusza Verne'a, gracze wcielają się w członków londyńskiego klubu Reforma. Dżentelmeni zakładają się, który z nich okrzyży świat w mniej niż 80 dni! Ten, któremu się to uda, zdobędzie uznanie rywali. Aby osiągnąć cel, gracze w swych podróżach będą musieli w sprytny sposób korzystać z morskich i lądowych środków transportu. Będzie wiele okazji do nadrobienia straconego czasu – czy to poprzez lot balonem czy podróż na grzbiecie słonia. Jednocześnie, po piętach graczy depcze wyjątkowo uporczywy detektyw, który może spowolnić ich postępy. Na wyścig dookoła świata mogą też wpływać zdarzenia losowe, takie jak sztormy czy katastrofy.

źródło opisu: <http://galakta.pl/grv/grv-planszowe/w-80-dni-dokoolo-swiata/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/grv/grv-planszowe/w-80-dni-dokoolo-swiata/>



W PUSTYNI I W PUSZCZY

wiek: 8 – 108 lat

liczba graczy: 2- 4

Gra planszowa *W pustyni i w puszczy* oparta jest na polskiej powieści przygodowej pod tym samym tytułem autorstwa Henryka Sienkiewicza. Gracze przemierzają ze Stasiem i Nel szlak z Port Saidu do Mombasy. Po drodze czekają ich różne przygody: porwanie, wojna, burza piaskowa, spotkania z lwem, słoniem, groźnym czarownikiem i wiele, wiele innych. Gra zintegrowana jest z internetową platformą wiedzy. Dzięki niej można zdobyć ważne informacje na temat Afryki z początku XX wieku. Aby zagrać, nie jest konieczna znajomość powieści *W pustyni i w puszczy*. Jednak jak najbardziej zachęcamy do jej przeczytania.

źródło opisu: <http://sienkiewicz.promocjaksiazki.pl/gr/>

źródło okładki: <http://sienkiewicz.promocjaksiazki.pl/gr/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



WIEDŹMIN: GRA PRZYGODOWA

wiek: od 16 lat

liczba graczy: 2-4

Gra stworzona przez Ignacego Trzewiczka - weterana branży, który wie, jak sprawić, aby miłośnicy gier planszowych nie mogli oderwać się od rozgrywki (*Robinson Crusoe*, *51 Stan*, *Osadnicy: Narodziny Imperium*, *Stronghold* czy *Pret-a-Porter*). Jego najnowsza produkcja – *Wiedźmin: Gra Przygodowa* jest oparta na twórczości światowej sławy pisarza, Andrzeja Sapkowskiego. Gra została zaprojektowana w taki sposób, aby zarówno wieloletni fani uniwersum Geralta, jak i gracze, dla których będzie to pierwszy kontakt z nim, poczuli niepowtarzalny klimat, zagłębili się w pasjonującą historię i chcieli wracać do Rivii i innych tajemniczych krain. Wciel się w jedną z postaci z serii gier o Wiedźminie, przemierzaj krainę pełną tajemnic i za każdym razem opowiadaj odmienną historię. Razem z przyjaciółmi pocuj prawdziwego ducha RPG, zanurz się w wiedźmińskim świecie i przeżywaj niesamowite przygody. Współpracuj z innymi postaciami lub opowiadaj historię samemu. Pamiętaj jednak - zwycięzca może być tylko jeden.

źródło opisu: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/96147/Wiedzmin-Gra-Przygodowa.html>

źródło okładki: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/96147/Wiedzmin-Gra-Przygodowa.html>



WIELKA PODRÓŻ Z MARTYNĄ WOJCIECHOWSKĄ

wiek: od 10 lat

liczba graczy: 2- 6

Gra, której uczestnicy przemierzają świat razem ze znaną podróżniczką, Martyną Wojciechowską. Pokonując oceany i kontynenty odpowiadają na pytania związane z miejscami postoju. Podczas wędrówki gracze mogą poznać również ciekawe historie, łączące się z różnymi miejscami na kuli ziemskiej, które przeżyła i opisała specjalnie dla nich Martyna Wojciechowska. Gra "Wielka podróż z Martyną Wojciechowską" to emocjonująca zabawa dla całej rodziny i jednocześnie bogate źródło ciekawych informacji o świecie.

źródło opisu: <http://www.alexander.com.pl/content/Wielka-podroz-z-Martyna-Wojciechowska,81,998.htm>

źródło okładki: <http://www.alexander.com.pl/content/Wielka-podroz-z-Martyna-Wojciechowska,81,998.htm>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**
Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

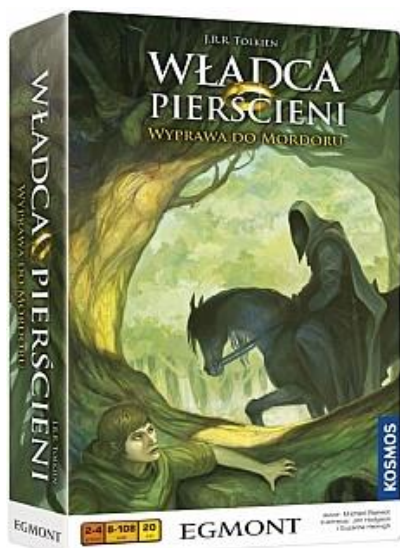
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



WŁADCA PIERŚCIENI: WYPRAWA DO MORDORU – GRA STRATEGICZNA

wiek: od 8 lat

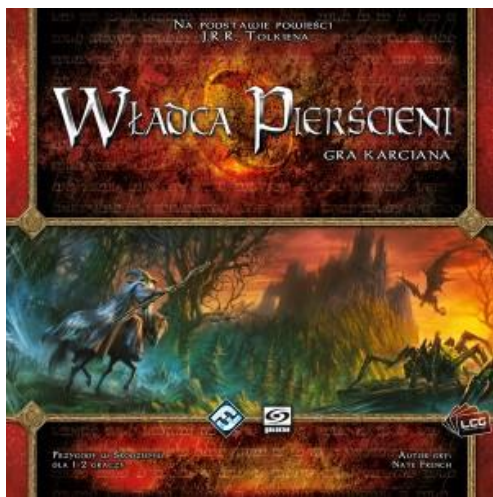
liczba graczy: 2- 4

Jesteś Powiernikiem Pierścienia. Twoim zadaniem jest dotrzeć do Mordoru i zniszczyć Pierścień w Ogniu Przeznaczenia. Nie będzie to proste. Droga jest pełna niebezpieczeństwa, a Nazgule już ruszyły twoim tropem.

W swojej turze wykonujesz kilka rzutów kostkami. Wyniki na kostkach pozwalają na podejmowanie różnych działań, na przykład ruch na planszy czy walkę z Orkami. Każdy rzut to ryzyko pojawienia się Nazgula. Jeśli za bardzo zaryzykujesz, możesz odpaść z gry!

źródło opisu: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p.wladca-pierscieni,11032.html>

źródło okładki: <https://sklep.egmont.pl/gry-planszowe/wszystkie/p.wladca-pierscieni,11032.html>



WŁADCA PIERŚCIENI LCG

wiek: od 13 lat

liczba graczy: 1- 2

We *Władcy Pierścieni: grze karcianej* gracze prowadzą drużynę śmiałków, odbywających niebezpieczną wyprawę po świecie Śródziemia. Od jasných pól Shire'u po niebezpieczne ścieżki Mrocznej Puszczy, i po potężne królestwa Gondoru i Rohanu, znani z książek bohaterowie przyłączają się do zmagania z Mrocznym Władcą, Sauronem.

Władca Pierścieni: gra karciana jest grą kooperacyjną dla 1-2 graczy, działających wspólnie, aby pokonać scenariusz, rozgrywający się samoistnie zgodnie z zasadami gry.

źródło opisu: <http://galakta.pl/gry/gry-karciane/wladca-pierscieni-lcg/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/gry/gry-karciane/wladca-pierscieni-lcg/>



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**
Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

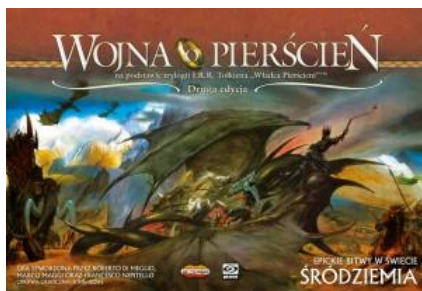
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice



WOJNA O PIERŚCIEŃ

wiek: od 12 lat

liczba graczy: 2- 4

Wojna o pierścień to epicka strategiczna gra planszowa pozwalająca graczom zanurzyć się w świecie *Władcy pierścieni* stworzonym przez J.R.R. Tolkiena, pełnym ekscytujących przygód, dramatycznych starć i niezapominanych bohaterów. Jako gracz Wolnych Ludów będziesz dowodzić zastępami największych królestw Trzeciej Ery: odjeźdźców z Rohanu, po żołnierzy Gondoru i elfy z Rivendell. To na twoich barkach spoczywać będzie ciężar obrony ostatnich wolnych krain Śródziemia. Zmierzysz się ze straszliwymi sługami Saurona na polu bitwy, rozpaczliwie próbując spowolnić przyptyw mroku, a jednocześnie poprowadzisz Drużynę Pierścienia ku Górze Przeznaczenia. Jako gracz Cienia staniesz na czele hord Czarnego Władcy oraz jego najpotężniejszych sług i spróbujesz okryć krainy Śródziemia wieczną ciemnością. Na twoje rozkazy czekają legiony orków, trolli, jeźdźców wilków i straszliwe Upiory Pierścienia.

źródło opisu: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/wojna-o-pierscien/>

źródło okładki: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/wojna-o-pierscien/>



ZAKON KRAŃCA ŚWIATA

wiek: od 12 lat

liczba graczy: 2-4

Świat po apokalipsie. Dookoła znaki świadczące o upadku ludzkości. Wszystko to z powodu wielkich przywódców religijnych, którzy odkryli sposób kontrolowania rzeczywistości... Inspiracją do powstania gry była powieść Mai Lidii Kossakowskiej *Zakon Krańca Świata*. Uczestnicy wcielają się w pozyskiwaczy, posiadających talent do abordaży. Muszą dbać o kondycję fizyczną i psychiczną swoich wysłanników, aby móc skutecznie wykonywać misję w wyższym wymiarze, a tym samym zdobywać cenne przyzy. Pomocne okażą się przy tym przedmioty ochronne, które zabezpieczają pozyskiwacza oraz ulepszenia, pozwalające rozbudowywać maszyny do skoków. Gracze starają się skutecznie wypełniać misję podczas abordaży, aby zdobyć wiedzę, niezbędną na drodze do zwycięstwa. Wszystko po to, aby zostać wybranym mistycznym Drzewem. Tylko najsilniejsi mają szansę zwyciężyć i przetrwać na zgłiszczach minionego świata!

źródło opisu: http://www.g3poland.com/G3/Zakon_Kranca_Swiata_Enclave/opis,104326/

źródło okładki: http://www.g3poland.com/G3/Zakon_Kranca_Swiata_Enclave/opis,104326/

opracowanie: Sylwia Rudowicz, Marta Kryś – Dział Instrukcyjno-Metodyczny MBP w Gliwicach



**ROZGRYWKI
Z LEKTURĄ**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

GAMBIT
STOWARZYSZENIE GIER PLANSZOWYCH

**MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
W GLIWICACH**



Organizatorem Biblioteki jest Miasto Gliwice