

MICHAŁ SIEŃKO

PROJEKTANT GIER / HISTORYK / ANIMATOR

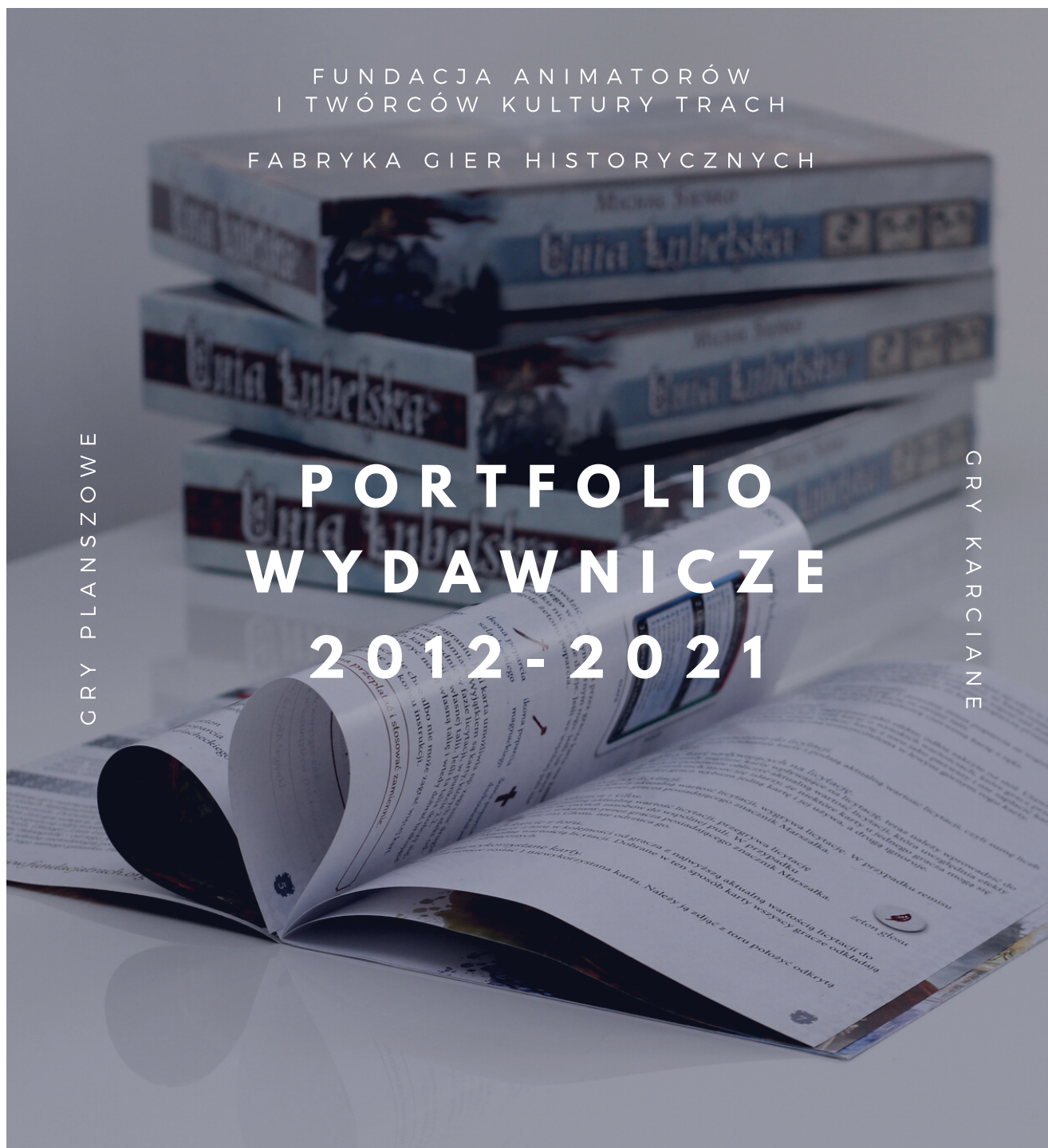
FUNDACJA ANIMATORÓW
I TWÓRCÓW KULTURY TRACH

FABRYKA GIER HISTORYCZNYCH

PORTFOLIO WYDAWNICZE 2012-2021

GRY PLANSZOWE

GRY KARCJANE



RÓŻA, A CO CHCESZ WIEDZIEĆ?

**RÓŻA, A CO
CHCESZ
WIEDZIEĆ?
2021**

"Gra quizowa. Róża, a co chcesz wiedzieć?", jest wspólnym projektem moim i Adama Kwapińskiego realizowanego na zlecenie Artura Kurasińskiego, twórcy komiksu "Róża, a co chcesz wiedzieć?". Ów komiks, zarówno jego pierwsza i druga część, została wydana na Wspieram.to i obie kampanie zakończyły się sporym sukcesem.

"Gra quizowa. Róża, a co chcesz wiedzieć?" pokazuje, że quiz nie musi być nudny, może mieć elementy taktyki, mogą być ciekawe decyzje do podjęcia, a pytania zawarte w grze mogą być zarówno dla dzieci jak i dla dorosłych.

Autor gry: Adam Kwapiński, Michał Sieńko
Oprawa graficzna: Tomasz Minkiewicz
Wydawca: Revolver Interactive

Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 osoby
- Czas gry: 30-60 minut
- Wiek graczy: 10+





Z DZIEJÓW ŁAŃCUTA, 2021

"Z dziejów Łańcuta" to rodzinna gra planszowa przeznaczona dla 2-4 graczy, w wieku od 10 lat, której celem jest poznanie historii miasta i regionu. W czasie gry uczestnicy będą odwiedzać różne zabytki Łańcuta, pobierać karty z pytaniami lub wyzwaniem, a następnie chwalić się swoją wiedzą i zdobywać nową. Gra zawiera: planszę, 4 różnokolorowe drewniane pionki, 65 kart pytań, 33 kart wyzwań, 12 kart ruchu i instrukcję.

Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 osób
- Czas gry: 15-30 minut
- Wiek graczy: 10+

Autor gry: Michał Sieńko

Oprawa graficzna: Radosław Jaszcuk

Wydawca: Miejska Biblioteka

Publiczna w Łańcutie

BITWA WARSZAWSKA, 2020

"Bitwa Warszawska" to strategiczna gra historyczna, która przenosi graczy w czasie do jednego z najważniejszych wydarzeń XX wieku. Gracze wybierają strony, po których się opowiedzą: Wojsko Polskie lub Armia Czerwona. Następnie prowadzą swoje oddziały do decydującego starcia na przedpolach Warszawy. Armie są zbudowane niesymetrycznie, co oznacza, że każda z nich ma swoje słabe i mocne strony, które trzeba wziąć pod uwagę przy planowaniu wojennej strategii. Od graczy zależy jak wykorzystają posiadane umiejętności dowódców i oddziałów. Może to właśnie Armii Czerwonej uda się zmienić bieg historii i wygrać 18. największą bitwę w dziejach świata!

Autor gry: Michał Sieńko
Oprawa graficzna: Paweł Kurowski
Wydawca: Wydawnictwo Zielona Sowa

Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 osoby
- Czas gry: 30-90 minut
- Wiek graczy: 10+





UNIA LUBELSKA, 2019

“Unia Lubelska” to gra karciana, w której wcielisz się w zwolenników lub przeciwników połączenia Korony Królestwa Polskiego i Wielkiego Księstwa Litewskiego. Jeśli chcesz przekonać do swoich racji postów i senatorów, postępuj mądrze, wykaż się sprytem, przebiegłością, intelektem i retoryką. Zdobądź poparcie magnaterii, szlachty i duchowieństwa, aby ostatecznie przekonać parlamentarzystów. Jeśli Ci się uda, wygrasz!



Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2/4 osoby
- Czas gry: 30-60 minut
- Wiek graczy: 12+

Autor gry: Michał Sieńko

Oprawa graficzna: Radosław Jaszczuk

Wydawca: Fundacja Animatorów

i Twórców Kultury TRACH

PLESZEWIANIE NA DRODZE DO WOLNOŚCI, 2019

Autor gry: Michał Sieńko
Oprawa graficzna: Radostaw
Jaszczyk
Wydawca: Biblioteka Publiczna
Miasta i Gminy w Pleszewie

Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 osoby
- Czas gry: 15-45 minut
- Wiek graczy: 10+



„Pleszewianie na drogach wolności” to gra edukacyjna, której tematyka koncentruje się wokół przebiegu Powstania Wielkopolskiego na Ziemi Pleszewskiej oraz podkreśla wkład jej mieszkańców w działania zbrojne podczas trwania powstania. Jest to niezwykle klimatyczna gra, a jej niewątpliwym atutem jest oprawa graficzna nawiązująca do symboliki związanej z okresem działań powstańczych prowadzących do odzyskania przez Polskę niepodległości. Plansza natomiast przedstawia zarys mapy Pleszewa.



HISTORIA LUBLINA, 2018

“Historia Lublina” to gra karciana dla całej rodziny, dzięki której kreatywnie spędzicie czas i poznacie dzieje jednego z najważniejszych polskich miast – Lublina. Podczas rozgrywki zadaniem graczy będzie układanie kart wydarzeń w kolejności chronologicznej – gracz, który zrobi to najlepiej, wygra!

W trakcie partii każdy gracz będzie miał do dyspozycji karty akcji, dzięki którym będzie mógł przeszkadzać innym graczom oraz przybliżyć siebie do zwycięstwa. Odpowiednie wykorzystanie tych kart przyniesie Wam przewagę nawet wtedy, gdy nie znacie dziejów Lublina i Polski,



Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-6 osób
- Czas gry: 15-30 minut
- Wiek graczy: 8+

Autor gry: Michał Sieńko

Oprawa graficzna: Radosław Jaszcuk

Wydawca: Fundacja Animatorów

i Twórców Kultury TRACH

LITERACI LUBELSZCZYZNY, 2017



Celem gry jest poznanie twórców związanych z Lubelszczyzną. Podczas rozgrywki odkrywamy dzieła klasyków polskiej literatury, np. Jana Kochanowskiego czy Henryka Sienkiewicza, ale także współczesnych pisarzy, którzy dopiero walczą o swoje miejsce w kanonie literatury polskiej.

Autorzy gry: Michał Sieńko, Adam Kwapiński
Oprawa graficzna: Iga W. Grygiel,
Seweryn Borkowski
Wydawca: Wojewódzka Biblioteka Publiczna
im. Hieronima Łopacińskiego

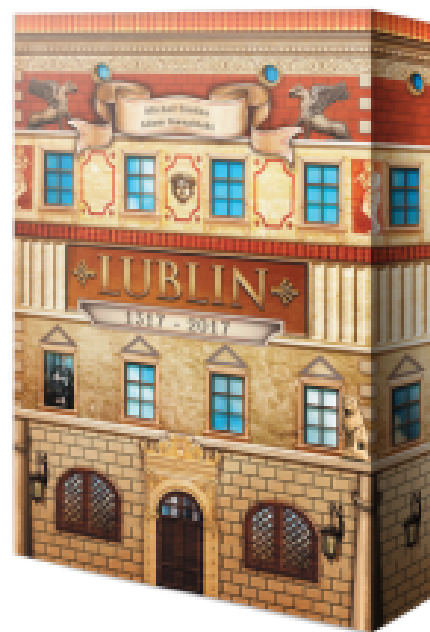
Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 graczy
- Czas rozgrywki: 20-40 minut
- Wiek graczy: 10+



LUBLIN 1317-2017, 2017

Gra "Lublin 1317-2017" opowiada o siedmiu stuleciach Lublina. Grając w nią wcielamy się w anonimowych włodarzy Lublina, którzy zajmują się rozbudowywaniem miasta dokładając do miasta kolejne kafle z budynkami. W trakcie zabawy uczestnicy zdobywają punkty za kolejne budowle zwracając uwagę na wpływy jakie otrzymują poprzez kontrolowanie największej liczby obiektów sakralnych, budynków kultury czy administracyjnych. Warto pamiętać o wyjątkowych postaciach - patronach miasta, którzy wzbogacają rozgrywkę pozwalając na wykonanie dodatkowych akcji.



Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 osób
- Czas gry: 30-60 minut
- Wiek graczy: 7+

Autorzy gry: Michał Sieńko, Adam Kwapiński

Oprawa graficzna: Iga W. Grygiel, Radosław Jaszczyk, Seweryn Borkowski

Wydawca: Fundacja Ruchu Solidarności Rodzin



FIRST TO FIGHT, 2014

"First to Fight" to strategiczna gra planszowa dla całej rodziny. W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w oficerów sztabu Naczelnego Wodza. Dowodzą polskimi żołnierzami walczącymi na różnych frontach II Wojny Światowej i starają się powstrzymać Państwa Osi. Gracze mają do dyspozycji żołnierzy wielu formacji wojskowych - lotników, marynarzy czy specjalistów od dywersji i sabotażu. Zadaniem każdego gracza jest realizacja otrzymanych misji i wsparcie aliantów w walce z nazistami.



Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 graczy
- Czas rozgrywki: 60-90 minut
- Wiek graczy: 12+

Autorzy gry: Michał Sieńko, Adam Kwapiński
Oprawa graficzna: Iga W. Grygiel, Grzegorz Bobrowski, Paweł Piwko, Mateusz Bielski
Wydawca: Fabryka Gier Historycznych,
Fundacja Niepodległości





BOHATEROWIE WYKLĘCI, 2013

W "Bohaterach Wyklętych" gracze wcielają się w dowódców oddziałów walczących z nielegalną władzą komunistyczną. Ich zadaniem będzie walka z okupantem poprzez wykonywanie misji skierowanych przeciwko Władzy Ludowej oraz realizacja tajnych celów. Za swoje działania gracze otrzymują punkty chwały - kto zbierze ich najwięcej, wygrywa grę.

Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 graczy
- Czas rozgrywki: 30-60 minut
- Wiek graczy: 10+

Autorzy gry: Michał Sieńko, Adam Kwapiński

Oprawa graficzna: Iga W. Grygiel, Radosław

Jaszczuk, Ilona Sopuch

Wydawca: Fundacja Niepodległości



SIGISMUNDUS AUGUSTUS: DEI GRATIA REX POLONIAE, 2012



Gra oparta jest na dwóch głównych mechanikach (licytacja oraz worker placement), które znakomicie oddają klimat XVI-wiecznej Polski. W trakcie swojej rundy gracze będą wysyłać klientów swojego rodu, aby wykonywali dla nich najróżniejsze sprawy: od prowadzenia zaciągu, poprzez pozyskiwanie ważnych osobistości i stronników, aż po zagraniczne misje dyplomatyczne. Mechanika licytacji zostanie natomiast wykorzystana podczas rozgrywania kolejnych sejmów, na które szlachta była zwoływana przez panującego władcę. Gracze, w trakcie trwania szlacheckich zjazdów, dzięki pozyskanemu poparciu posłów, senatorów oraz króla, będą walczyć o obsadzenie najważniejszych urzędów w państwie. Zdecydują również o uchwaleniu, lub nie, najistotniejszych dla ówczesnych dziejów RP ustaw. Nie będzie to jednak czysta gra, w której niejednokrotnie złoto odegra istotną rolę w pozyskaniu poparcia.

Specyfikacje:

- Liczba graczy: 3-5 graczy
- Czas rozgrywki: 120-180 minut
- Wiek graczy: 12+



Autorzy gry: Michał Sieńko,

Adam Kwapiński

Oprawa graficzna: Iga W. Grygiel,

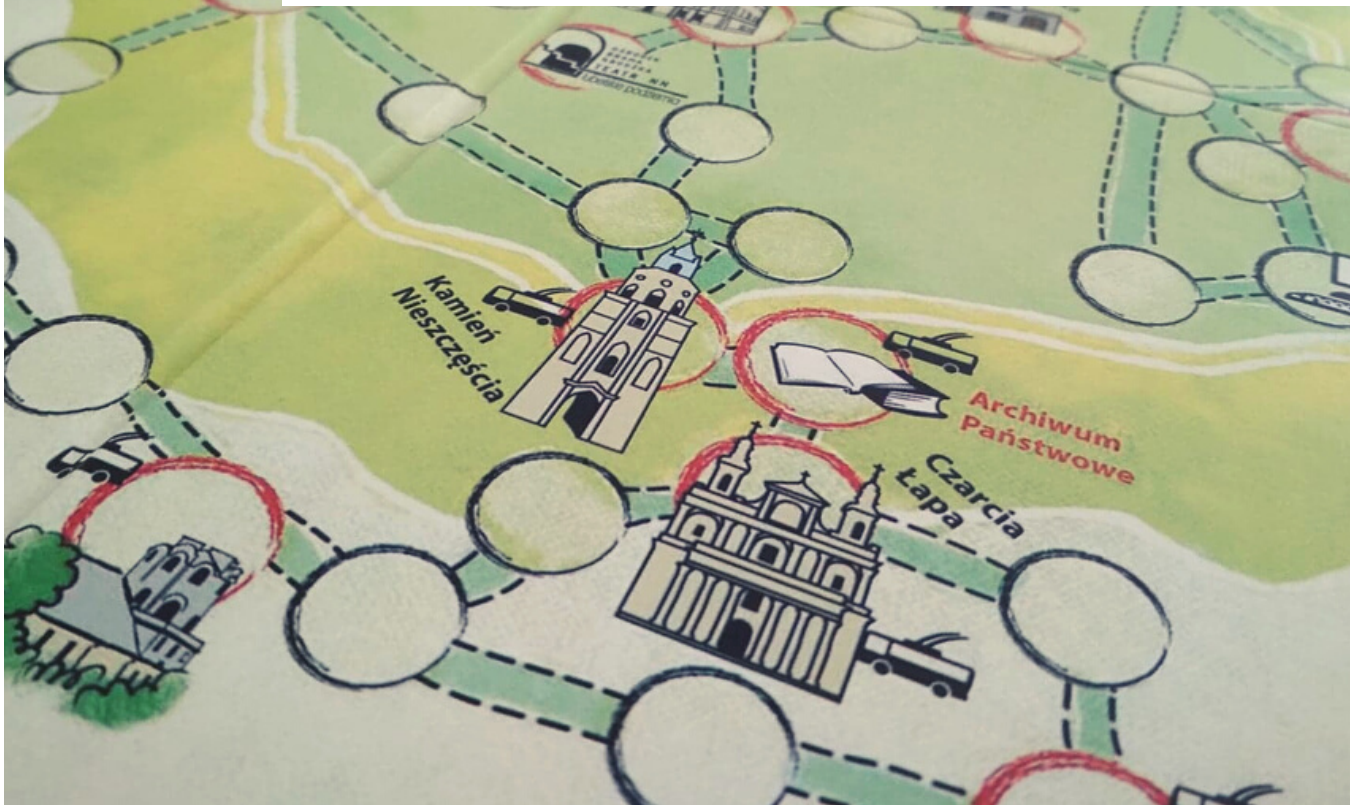
Radostaw Jaszczuk, Małgorzata Śliwka,

Dagmara Stefańska, Szymon Charko

Wydawca: Fabryka Gier Historycznych,

Fundacja Niepodległości

LEGENDY LUBELSKIE, 2012



Specyfikacje:

- Liczba graczy: 2-4 graczy
- Czas rozgrywki: 30-40 minut
- Wiek graczy: 10+

W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w odkrywców usiłujących zgromadzić jak najwięcej informacji dotyczących 9 legend Lublina. W tym celu muszą zwiedzić miejsca związane z legendami, szukać informacji w bibliotekach oraz Internecie, a także słuchać opowieści z ust mieszkańców miasta. Dodatkowo odkrywcy o prowadzeni przez graczy o mogą poznać ludowe podania. Poznawanie legend nie jest zajęciem zupełnie bezpiecznym. Śmiałkowicie swoją ciekawością obudzą siły Dobra i Zła, które w przeszłości już nieraz tworzyły historię Lublina.



Autorzy gry: Michał Sieńko, Adam Kwapiński
Oprawa graficzna: Katarzyna Siwek, Robert Sawa
Wydawca: Ośrodek Brama Grodzka Teatr NN