

KROS CON

**WYDARZENIE PEŁNE GIER,
FANTASTYKI I RELACJI**

GRY FABULARNE (RPG)

COSPLAY

STOISKA WYSTAWCÓW













PIL PODKARPACZKIE
WICZYTWO LOKALNE
2024.2026

 KOMITET
DO SPRAW
POZYTKU
PUBLICZNEGO




 Jyväskylän
 yliopisto
 Kasvatustieteiden
 tiedekunta



PODKARPACKIE
CENTRUM KULTURY
ul. Wolności 10, 35-001 Rzeszów
tel. 17 341 10 10, 17 341 10 11
www.podkarpackiecentrumkultury.pl

Sfinansowana ze środków Narodowego Instytutu Własności
Centrum Rozwoju Społeczności i Inicjatyw Społecznych
www.crisp.org.pl, www.crisp.org.pl, www.crisp.org.pl
MC90000121 (wydanie 2001-2004)

KROSNO
MIASTO SZKŁA

FUNDACJA
PRZESTRZEN
LOKALNA

 **NOWE FIC**
Nacionalni ured
budućnosti
i razvoja
Fondacija
za razvoj
budućnosti
i razvoja
Fondacija
za razvoj
budućnosti
i razvoja



Centrum
Algemeen Welzijn

ARY

Państwowa Akademia
Nauk Stosowanych
w Warszawie



Inkubator
Przedsiębiorczości
Krosno



Witajcie na KrosConie 2026!

Program, który właśnie czytasz, powstał dzięki pracy wielu osób: pasjonatów, przedstawicieli organizacji pozarządowych i instytucji, wystawców, partnerów oraz naszych wolontariuszy i wolontariuszek.

Fundacja GraTy zaczynała jako nieformalna Ekipa GraTy skupiająca miłośników gier. Dziś jesteśmy fundacją i certyfikowanym przedsiębiorstwem społecznym. Łączymy działalność społeczną z organizacją wydarzeń, prowadzeniem warsztatów, animacją, rękodziełem oraz sprzedażą własnych produktów.

KrosCon jest jednym z największych przedsięwzięć Fundacji GraTy. Korzystajcie z programu, odwiedzajcie wszystkie strefy, poznawajcie wystawców i bawcie się dobrze!

Łączymy ludzi przez gry

Fundacja GraTy tworzy przestrzeń, w której dzieci, młodzież i dorośli mogą spotykać się, grać, uczyć i wspólnie działać. Organizujemy wydarzenia, warsztaty, sesje RPG, rozgrywki planszowe, bitewne, konsolowe i terenowe. Prowadzimy także pracownię krawiecką, w której powstają maskotki, tekstylia, hafty i personalizowane produkty.

Możesz wspierać nasze działania, korzystając z usług Fundacji, kupując nasze produkty na Allegro i Etsy, wspierając zbiórkę KrosConu albo dołączając do zespołu wolontariuszy, partnerów i klientów.

Na co dzień znajdziesz nas przy ul. Mickiewicza 31 w Krośnie. W piątki gramy w planszówki, a w soboty spotykamy się przy grach bitewnych.

Zespół i Ekipa Fundacji GraTy

KROSCON 2026

PROGRAM DLA UCZESTNIKÓW

29-30 SIERPNIĄ 2026

Regionalne Centrum Kultur Pogranicza

ul. Kolejowa 1, Krosno

WSTĘP
bezpłatny

ROZPOCZĘCIE KONWENTU
od 10:00

PRELEKCJE
11:00-20:30

Zaplanuj dzień

Przyjdź od 10:00, sprawdź aktualności i zapisy w punkcie informacji, a pomiędzy prelekcjami odwiedzaj strefy gier, technologii, twórczości i wystawców.

Najważniejsze informacje

Kiedy?

Sobota i niedziela, 29–30 sierpnia 2026 r. Strefy wydarzenia otwierają się od godz. 10:00 a kończą o 20:30.

Gdzie?

Regionalne Centrum Kultur Pogranicza, ul. Kolejowa 1, 38-400 Krosno.

Jak wejść?

Wstęp na wydarzenie jest bezpłatny. Wybrane produkty i usługi wystawców mogą być płatne.

Gdzie się zapisać?

Zapisy na sesje RPG, konkursy i turnieje prowadzi punkt informacji. Tam znajdziesz też bieżące zmiany.

Jak korzystać z programu

Strefa prelekcji ma dokładny harmonogram godzinowy. Pozostałe strefy działają według oznaczeń na miejscu; przy aktywnościach wymagających zapisu lub mających ograniczoną liczbę miejsc kieruj się do punktu informacji.

Ważne

Program w strefie prelekcji kończy się o 20:30. Jedzenie można spożywać wyłącznie na parterze, w strefie gastro.

KrosCon w skrócie

BLISKO 1000 PLANSZÓWEK

Wypożycz, poznaj zasady i zagraj na miejscu.

RPG I BITEWNIAKI

Sesje, pokazy, nauka zasad i wspólne przygody.

VR I TECHNOLOGIE

Symulatory, pierwsza pomoc VR, druk 3D i roboty.

KONSOLE I RETRO

Klasyczne gry, PS5, Nintendo Switch i stanowiska VR.

WARSZTATY I TWÓRCZOŚĆ

Figurki, manga, przypinki, odzież, kamyczki i klocki.

WYSTAWCY I AUTORZY

Komiksy, rękodzieło, gry, akcesoria i gadżety.

MATY DO TAŃCZENIA

Stanowiska z komputerami i matami do gier rytmicznych

DEZINFORMACJA I DIALOG

Strefa RODM poświęcona świadomemu korzystaniu z informacji, rozpoznawaniu manipulacji i rozmowie o dialogu społecznym.

W programie także

Osobna Strefa Gier Parkowych, boliwijskie zawody „Campeonato de Pelota Voladora” prowadzone przez Fundację TUL oraz Strefa Brick it Back z kultowymi zestawami klocków.

Program strefy prelekcji

Pełny, potwierdzony harmonogram prelekcji, warsztatów i panelu dyskusyjnego.

Sobota, 29 sierpnia

GODZINA PUNKT PROGRAMU PROWADZENIE

11:00–12:30

"Kwantowy detoks portfela. Stwórz własne cudowne remedium, zanim ktoś Ci je sprzeda"

Damian Piórko Ziembra

13:00–14:30

"Ładne, sam malowałeś? Tak, choć pokażę Ci, jak trzymać pędzel"

Piotr Boruta

15:00–16:30

"Od tanich wydań po skarby Ereboru — Tolkien dla kolekcjonerów"

Witold Long

17:00–18:30

Panel dyskusyjny: "Historia umarła. Rację ma ten, kto ma więcej followersów"

Paneliści: Karol Tomaszewski i Piotr Boruta. Moderacja: Duszan Augustyn

19:00–20:30

"KrosCon zostawia ślad — malowanie kamyczków i wypuszczanie ich w świat"

Barbara „Basik” Płaza

Między punktami programu przewidziano przerwy techniczne.

Niedziela, 30 sierpnia

GODZINA PUNKT PROGRAMU PROWADZENIE

11:00–12:00

"Od dzisiaj do postapokalipsy — realne scenariusze upadku późnego kapitalizmu"

Duszan Augustyn

12:20–13:50

"Atlantyda, Mu, Lemuria. Wokół zaginionych kontynentów"

Edwin Sieredziński

14:00–15:30

"Czy kosmitki mają cycki?"

Piotr „HAUER” Dymiński

15:40–17:10

"Blask RPG — prezentacja gry"

Albert Rakowski

17:20–18:50

"Od zaklęć przez gitarę do samplera. Jak muzyka nauczyła się zmieniać świat"

Karol Tomaszewski

19:00–20:30

"Trench Crusade — czyli I wojna światowa z demonami"

Samael Strojek

Po pierwszym punkcie niedzielного programu zaplanowano 20 minut przerwy; pomiędzy kolejnymi punktami — po 10 minut.

Program stref dodatkowych

Poniższe atrakcje stanowią część programu KrosConu poza strefą prelekcji.

Strefa Gier Parkowych

Strefa znajduje się na zewnątrz budynku RCKP, od strony ul. Kolejowej. Czekają tu drewniane gry oraz gry XXL udostępnione przez RCKP, aktywności ruchowe i gry podwórkowe namalowane kredą.

Będzie można zagrać między innymi w klasy, przejść przygotowane tory i pola z zadaniami oraz skorzystać ze Strefy Tańca. W specjalnie oznaczonych polach pojawią się krótkie zadania: przybij piątkę, przybij żółwika, wykonaj obrót, zrób taneczną pozę, przeskocz przez portal albo pokaż zwycięski gest.

Drewniane szkielety domków, parawany, windery i leżaki utworzą plenerową przestrzeń do zabawy, odpoczynku i wspólnych aktywności. Aktualna dostępność poszczególnych gier będzie podawana na miejscu.

Fundacja Teatralny Uniwersytet Latinoamerykański

Sobota, 29 sierpnia 13:00–16:00 Niedziela, 30 sierpnia 11:00–14:00

Campeonato de Pelota Voladora — zawody w „Latającą Piłkę”

Poznaj tradycyjną boliwijską grę zręcznościową. Dwie trzyosobowe drużyny uderzają dłonią lekką piłkę przymocowaną na sznurku do wysokiego słupa. Jedna drużyna próbuje nawinąć sznurek wokół słupa, a druga przejąć piłkę i odwrócić kierunek gry. Zwycięża zespół, który dzięki refleksowi, współpracy i dobrej technice jako pierwszy doprowadzi do pełnego nawinięcia sznurka.

Rozgrywkę poprzedzi krótkie wprowadzenie do kultury Boliwii oraz pokaz zasad. Zawody będą prowadzone w kolejnych rundach, dzięki czemu w zabawie będą mogły uczestniczyć dzieci, młodzież i dorośli. Finałowi towarzyszyć będzie wykonanie „Diany” na sikuri — tradycyjnych instrumentach andyjskich. Każdy członek zwycięskiej drużyny otrzyma autorską naklejkę Fundacji TUL inspirowaną kulturą Boliwii.

Na stoisku Fundacji TUL poznasz również jej ofertę: działania artystyczne, spotkania z kulturą Boliwii, zajęcia „hiszpański poprzez kulturę” oraz drobne rękodzieło i pamiątki.

Strefa Brick it Back

Strefa Brick it Back to miejsce stworzone dla wszystkich, którzy kochają klocki. Zobaczysz świat zestawów zarówno w najbardziej kultowej, retro odsłonie, jak i wśród nowszych konstrukcji. Największym wyróżnikiem strefy są klasyczne modele i ich niepowtarzalny klimat.

Nie zabraknie kultowych serii Town, Space, Castle i Technic. Prezentowane będą niewielkie zestawy, które wiele osób pamięta z dzieciństwa, większe konstrukcje kolekcjonerskie oraz wybrane zestawy współczesne pokazujące, jak świat klocków zmieniał się na przestrzeni lat.

Brick it Back to nie tylko wystawa, lecz także spotkanie z historią, wspomnieniami i pasją do budowania. Na miejscu będzie można porozmawiać z pasjonatami oraz znaleźć coś dla siebie w strefie sprzedaży. To przestrzeń, w której klasyczne klocki dostają drugie życie, a nostalgia spotyka się ze współczesnością.

O punktach programu

Sobota, 29 sierpnia

11:00–12:30

PRELEKCJA INTERAKTYWNA

“Kwantowy detoks portfela. Stwórz własne cudowne remedium, zanim ktoś Ci je sprzeda”

Prowadzenie: Damian Piórko Ziemia

Czy woda ma pamięć, organizm gromadzi bliżej nieokreślone toksyny, a odpowiednio wysoka wibracja potrafi uleczyć wszystko poza stanem konta? Podczas satyrycznej i interaktywnej prelekcji zajrzymy na zaplecze pseudomedycyny. Rozłożymy na części cudowne diagnozy, naukowo brzmiące hasła, opowieści o spiskach, fałszywe autorytety i dowody z gatunku „szwagrowi pomogło”. Porozmawiamy też o realnych zagrożeniach: opóźnianiu skutecznego leczenia, kosztach finansowych i wykorzystywaniu osób szukających pomocy. W finale wspólnie stworzymy całkowicie fikcyjne magiczne remedium — z nazwą, składem, pseudonaukowym mechanizmem działania i kampanią sprzedażową. Śmiejemy się z mechanizmów manipulacji i biznesu szarlatanerii, nie z osób chorych.

O prowadzącym: prezes Fundacji GraTy, przedsiębiorca społeczny, organizator społecznościowy, storyteller i promotor wykorzystywania gier w edukacji oraz działaniach społecznych

13:00–14:30

WARSZTAT

“Ładne, sam malowałeś? Tak, choć pokażę Ci, jak trzymać pędzel”

Prowadzenie: Piotr Boruta

Warsztat dla osób, które chcą ożywić szare figurki RPG, bitewniaków albo Pokémonów, ale nie wiedzą, od czego zacząć. Uczestnicy poznają podstawy przygotowania modelu, nakładania podkładu, kontrolowania ilości farby na pędzlu i prawidłowego rozcieńczania farb. Dowiedzą się również, jak dbać o pędzle, żeby po jednym malowaniu nie przypominały smutnych, rozczapierzonych mioteł. W części praktycznej pojawią się wash, pozwalający wydobyć cienie i drobne szczegóły, oraz drybrush, dzięki któremu można szybko podkreślić fakturę futra, pancerza, kamienia czy zniszczonego metalu. Doświadczenie nie jest wymagane — wystarczy ciekawość i gotowość do ubrudzenia palców farbą.

O prowadzącym: historyk, nauczyciel i muzealnik, od około 30 lat związany z fantastyką

15:00–16:30

PREZENTACJA

“Od tanich wydań po skarby Ereboru — Tolkien dla kolekcjonerów”

Prowadzenie: Witold Lonc

Podróż przez historię polskich wydań książek J.R.R. Tolkiena — od popularnych, łatwo dostępnych edycji po kolekcjonerskie skarby godne Ereboru. Zobaczymy, jak na przestrzeni lat zmieniały się przekłady, okładki, ilustracje, formaty i jakość wydań oraz co sprawia, że niektóre egzemplarze zyskują szczególną wartość dla kolekcjonerów. Prelekcja będzie okazją do poznania mniej oczywistych edycji, różnic pomiędzy poszczególnymi wydaniem oraz historii budowania własnej kolekcji. Pojawią się również praktyczne wskazówki dotyczące wyszukiwania książek i wybierania wydań odpowiednich zarówno dla początkującego czytelnika, jak i doświadczonego kolekcjonera.

O prowadzącym: od kilkunastu lat kolekcjonuje polskie i obcojęzyczne wydania książek J.R.R. Tolkiena

O punktach programu - ciąg dalszy

17:00–18:30

PANEL DYSKUSYJNY

„Panel dyskusyjny: Historia umarła. Rację ma ten, kto ma więcej followersów”

Prowadzenie: Karol Tomaszewski i Piotr Boruta poprowadzi Duszan Augustyn

Czy „Assassin’s Creed” uczy historii, czy robi z niej park rozrywki? Czy „Kingdom Come” pokazuje średniowiecze, „1670” opowiada o XVII wieku, a słowiańskość „Wiedźmina” jest jeszcze fantastyką, czy już częścią naszego wyobrażenia o przeszłości? Panel zderzy różne spojrzenia na historię obecną w grach, serialach, literaturze, memach i mediach społecznościowych. Rozmowa dotyczyć będzie tego, kto dziś tworzy popularną narrację o przeszłości, gdzie kończy się artystyczna interpretacja, a zaczyna manipulacja oraz dlaczego atrakcyjna opowieść tak często wygrywa z faktami. Po przedstawieniu stanowisk przyjdzie czas na wzajemne pytania, „grillowanie” argumentów, głos publiczności i krótkie podsumowania obu rozmówców.

O panelistach: Karol Tomaszewski — historyk, autor bloga muzycznego Gatekeeper i były pracownik branży gier komputerowych; Piotr Boruta — historyk, nauczyciel i muzealnik;

O moderatorze: Duszan Augustyn doktor nauk o zarządzaniu i jakości, badacz wykluczenia społecznego i rozwoju regionalnego, działacz społeczny oraz aktywista antykorupcyjny

19:00–20:30

WARSZTAT

„KrosCon zostawia ślad — malowanie kamyczków i wypuszczanie ich w świat”

Prowadzenie: Barbara „Basik” Płaza

Podczas warsztatu uczestnicy pomalują kamyczki motywami związanymi z KrosConem, fantastyką i gramami. Każdy będzie mógł stworzyć własny wzór, znak albo krótką wiadomość, która później ruszy w świat. Gotowe kamyczki zostaną rozmieszczone w Krośnie, a część z nich pojedzie z uczestnikami wydarzenia do innych miast, krajów i zakątków świata. W ten sposób powstanie rozsiana mapa małych, materialnych śladów KrosConu. Osoba, która odnajdzie kamyczek, będzie mogła przenieść go dalej i dopisać kolejny rozdział jego podróży. Warsztat nie wymaga doświadczenia plastycznego — liczy się pomysł, zabawa i pozostawienie po KrosConie czegoś trwalszego niż kubek po kawie.

O prowadzącej: Barbara „Basik” Płaza jest wiceprezeską zarządu i działaczką krośnieńskiej Fundacji GraTy. Zajmuje się między innymi rękodziełem, upcyclingiem oraz animacją społeczności lokalnej.

Niedziela, 30 sierpnia**11:00–12:00****PRELEKCJA***“Od dzisiaj do postapokalipsy — realne scenariusze upadku późnego kapitalizmu”*Prowadzenie: Duszan Augustyn

Bez kosmitów i magii — za to z inflacją, kryzysem klimatycznym, korporacjami przejmującymi kolejne obszary działania państw, sztuczną inteligencją kontrolowaną przez kilka koncernów i miliarderami eksperymentującymi z biotechnologią. Prelekcja przyjrzy się realnym ścieżkom, które mogą prowadzić od dzisiejszego modelu gospodarczego i społecznego do scenariuszy znanych z „Mad Maxa”, „Cyberpunka” czy „Squid Game”. Punktem wyjścia będzie ekonomia, socjologia i dynamika rozwoju technologicznego, za którą społeczeństwa nie zawsze nadążają. To próba uporządkowania zagrożeń stojących za cyberoptymizmem, wiarą w technologicznych guru oraz oddawaniem wielkim korporacjom kontroli nad surowcami, bezpieczeństwem, informacją i mediami.

O prowadzącym: doktor nauk o zarządzaniu i jakości, badacz wykluczenia społecznego i rozwoju regionalnego, działacz społeczny oraz aktywista antykorupcyjny

12:20–13:50**PRELEKCJA***“Atlantyda, Mu, Lemuria. Wokół zaginionych kontynentów”*Prowadzenie: Edwin Sieredziński

Zaginione kontynenty występują w podaniach, teoriach i fantastyce od stuleci. Najbardziej znanym przykładem jest Atlantyda opisana w dialogach Platona, ale obok niej pojawiają się również Mu i Lemuria — krainy, które miały wyjaśniać tajemnice dawnych cywilizacji, pochodzenie kultur, a nawet rozmieszczenie gatunków na Ziemi. Prelekcja pokaże, skąd wzięły się opowieści o zaginionych lądach, jak zmieniało się ich znaczenie oraz dlaczego część dawnych hipotez naukowych została z czasem przejęta przez fantastykę, ezoterykę i pseudohistorię. Zobaczymy również, jaki wpływ te koncepcje wywarły na rozwój nauk przyrodniczych i humanistycznych oraz dlaczego nadal są wdzięcznym materiałem do tworzenia książek, filmów, gier i fantastycznych światów.

O prowadzącym: pasjonat biologii, geologii, historii i nauk ścisłych, członek Akademickiego Stowarzyszenia Fantastyki „Portale”

14:00–15:30**PRELEKCJA***“Czy kosmitki mają cycki?”*Prowadzenie: Piotr „HAUER” Dymiński

Poszukiwanie życia w kosmosie trwa, ale popkultura rzadko zadowala się mikroorganizmami ukrytymi pod regolitem. Znacznie częściej pokazuje nam obcych łudzaco podobnych do ludzi — tylko bardziej zielonych, uzbrojonych albo podejrzanie atrakcyjnych. Prelekcja połączy wizje kosmitów znane z filmów, komiksów i science fiction z próbami naukowego oszacowania szans na spotkanie życia pozaziemskiego. Pojawia się równanie Drake’a, paradoks Fermiego oraz obiekty międzygwiazdne. Spróbujemy ustalić, jakiego życia naprawdę możemy szukać i dlaczego nasze wyobrażenia o mieszkańcach odległych planet często mówią więcej o ludziach niż o kosmitach.

O prowadzącym: prowadzi Fundację Pasjonaci i z charakterystycznym, nieco specyficznym poczuciem humoru łączy fascynację nauką, kosmosem oraz popkulturą.

15:40–17:10**PREZENTACJA GRY***„Blask RPG — prezentacja gry”*Prowadzenie: Albert Rakowski

„Blask” to gra fabularna opowiadająca o mieszkańcach świata zniszczonego przez uruchomienie tajemniczego Mechanizmu. Tysiąc lat po kataklizmie jedynym znanym fragmentem rzeczywistości pozostaje Miasto — bezkresna, opustoszała metropolia oraz niezmierzone głębiny ukryte pod jej powierzchnią. Spotkanie przybliży świat gry, jej główne założenia oraz możliwości prowadzenia opowieści w rzeczywistości pełnej ruin, tajemnic i pozostałości dawnej cywilizacji. Uczestnicy poznają klimat „Blasku”, rodzaje historii, które można w nim rozgrywać, oraz sposób, w jaki konstrukcja świata wpływa na decyzje bohaterów i przebieg sesji. To propozycja dla osób prowadzących sesje, graczy szukających nowych światów i wszystkich ciekawych, jak powstaje autorska gra fabularna.

O prowadzącym: związany z grami RPG od końca lat dziewięćdziesiątych, autor gier.

17:20–18:50**PRELEKCJA***„Od zaklęć przez gitarę do samplera. Jak muzyka nauczyła się zmieniać świat”*Prowadzenie: Karol Tomaszewski

Od Homera, pieśni obrzędowych i muzycznych rytuałów, przez blues, jazz, rock, punk i metal, aż po syntezatory, sampling i hip-hop. Muzyka od wieków nie służyła wyłącznie rozrywce — pozwalała opowiadać historie, przywoływać bogów, budować wspólnoty, wyrażać sprzeciw i tworzyć całe światy w wyobraźni słuchaczy. Prelekcja pokaże, jak zmieniały się funkcje muzyki oraz narzędzia wykorzystywane przez jej twórców. Pojawia się związek między technologią, kulturą i fantazją, a także sposoby budowania atmosfery filmów, gier i fantastycznych uniwersów. Sprawdzimy, dlaczego kilka dźwięków potrafi natychmiast przenieść odbiorcę do Śródziemia, Night City albo odległej galaktyki.

O prowadzącym: historyk, autor bloga muzycznego Gatekeeper, zawodowo związany z jakością i rozwojem oprogramowania w branży lotniczej, wcześniej pracujący w branży gier komputerowych

19:00–20:30**PRELEKCJA***„Trench Crusade — czyli I wojna światowa z demonami”*Prowadzenie: Samael Strojek

Jak wyglądałaby historia ludzkości, gdyby otwarto bramy piekieł, a nowoczesna wojna połączyła karabiny, artylerię, religijny horror i demony? „Trench Crusade” przedstawia mroczny, zniszczony świat ogarnięty wojną ludzi z siłami piekielnymi. Prelekcja wprowadzi w najważniejsze założenia tego uniwersum, jego charakterystyczną estetykę, walczące frakcje i sposób łączenia alternatywnej historii z fantastyką. Pojawi się również temat figurek, projektowania armii i bitewniakowego hobby. Spotkanie jest przeznaczone zarówno dla osób znających „Trench Crusade”, jak i dla tych, które pierwszy raz słyszą o wojnie prowadzonej środkami zdecydowanie nieprzewidywanymi w wojskowych regulaminach.

O prowadzącym: członek Rady Fundacji oraz wieloletni wolontariusz i animator związany z krośnieńską Fundacją GraTy, zaangażowany w popularyzację gier planszowych i bitewnych.

STREFY I ATRAKCJE – CO ZNAJDZIESZ I GDZIE

KrosCon odbywa się w Regionalnym Centrum Kultur Pogranicza oraz w przylegającym budynku administracyjnym. Do RCKP można wejść od strony ul. Kolejowej i ul. Czuchry. Przy obu wejściach działają punkty rejestracyjne.

NA ZEWNĄTRZ – OD STRONY UL. KOLEJOWEJ

Strefa Gastro

Lokalizacja: wnęka pomiędzy ul. Kolejową a ul. Czuchry, z dojściem od strony ul. Kolejowej.

W tej części wydarzenia znajdzie się również punkt odbioru zamówionego jedzenia oraz miejsce, w którym można spożywać własne i zakupione posiłki.

Strefa Gier Parkowych

Lokalizacja: wzdłuż chodnika od strony ul. Kolejowej, w sąsiedztwie wejścia do Galerii Pod Żyrandolem.

Na uczestników czekają drewniane gry i gry XXL udostępnione przez RCKP, klasy oraz inne gry podwórkowe namalowane kredą. Pojawią się także pola z zadaniami ruchowymi: przybij piątkę, przybij żółwika, wykonaj obrót, pokaż taneczną pozę, przeskocz przez portal albo zaprezentuj zwycięski gest.

W specjalnie oznaczonych kołach działać będzie plenerowa Strefa Tańca. Drewniane szkielety domków, parawany, windery i leżaki utworzą przestrzeń do zabawy, odpoczynku i wspólnych aktywności.

Campeonato de Pelota Voladora – Fundacja TUL

Lokalizacja: Strefa Gier Parkowych od strony ul. Kolejowej.

Sobota: 13:00–16:00

Niedziela: 11:00–14:00

Fundacja Teatralny Uniwersytet Latinoamerykański poprowadzi otwarte zawody w tradycyjną boliwijską grę zręcznościową. Rozgrywkę poprzedzą wprowadzenie do kultury Boliwii oraz pokaz zasad. Finałowi będzie towarzyszyć wykonanie „Diany” na sikuri.

PARTER

Rejestracja od strony ul. Kolejowej

Lokalizacja: bezpośrednio przy wejściu do RCKP od strony ul. Kolejowej.

Tutaj uczestnicy uzyskają podstawowe informacje potrzebne przy wejściu na wydarzenie.

Rejestracja od strony ul. Czuchry

Lokalizacja: bezpośrednio przy wejściu do RCKP od strony ul. Czuchry.

Jest to drugi punkt rejestracyjny obsługujący osoby wchodzące na KrosCon z przeciwnej strony budynku.

Punkt informacji i zapisy

Lokalizacja: główne foyer na parterze.

W punkcie informacji sprawdzisz aktualny program i lokalizację stref, uzyskasz pomoc organizacyjną oraz zapiszesz się na sesje RPG, konkursy i turnieje. Punkt obsługuje również rzeczy znalezione.

Punkt pomocy medycznej

Lokalizacja: przy wejściu do RCKP od strony ul. Kolejowej.

W tym miejscu można uzyskać doraźną pomoc medyczną. W nagłych sytuacjach należy zwrócić się do obsługi wydarzenia lub najbliższego wolontariusza.

Strefa Wystawców

Lokalizacja: główna przestrzeń parteru pomiędzy wejściami od ul. Kolejowej i ul. Czuchry.

Znajdziesz tutaj autorskie komiksy i książki, rękodzieło, biżuterię, pluszaki, fanarty, akcesoria RPG, gry, figurki, tekstylia oraz gadżety. To również miejsce spotkań z autorami, artystami, rękodzielnikami i przedstawicielami przedsiębiorstw społecznych.

W Strefie Wystawców znajdują się także stoiska Fundacji GraTy i Fundacji TUL. Pełna lista wystawców i ich ofert znajduje się w dalszej części programu.

Stoisko Fundacji GraTy

Lokalizacja: Strefa Wystawców na parterze.

Na stoisku organizatora znajdziesz maskotki, tekstylia, haftowane i personalizowane produkty, ręcznie wykonane akcesoria oraz gadżety powstające w pracowni Fundacji GraTy. Zakupy wspierają działalność przedsiębiorstwa społecznego oraz organizację kolejnych inicjatyw.

BUDYNEK ADMINISTRACYJNY

Strefa RPG – sala kawiarniana

Lokalizacja: sala kawiarniana w oddzielnym budynku administracyjnym, poza głównym budynkiem RCKP.

Odbywają się tutaj sesje prowadzone przez mistrzynie i mistrzów gry, również dla osób początkujących. Aktualne tytuły przygód, godziny rozpoczęcia, limity miejsc, wymagania wiekowe i zapisy dostępne są w punkcie informacji.

Drogę do budynku wskazują oznaczenia rozmieszczone na terenie konwentu.

I PÓŁPIĘTRO OD STRONY UL. CZUCHRY

Strefa Konsol, VR i Retro

Lokalizacja: półpiętro dostępne od strony wejścia przy ul. Czuchry.

Pan Pordzio zaprosi uczestników do świata klasycznych gier. Fundacja GraTy przygotuje stanowiska PlayStation 5, Nintendo Switch oraz VR. Na miejscu będzie można zagrać, obejrzeć sprzęt i skorzystać z pomocy osób obsługujących strefę.

Strefa Mat do Tańczenia

Lokalizacja: I półpiętro od strony ul. Czuchry, obok Strefy Konsol, VR i Retro.

Stanowiska z komputerami, ekranami i matami do gier rytmicznych. Będzie można spróbować swoich sił, sprawdzić wyczucie rytmu i porównać wyniki z innymi uczestnikami.

I PIĘTRO

Strefa Gier Bitewnych

Lokalizacja: główna przestrzeń I piętra.

Strefa przeznaczona jest dla osób początkujących i doświadczonych graczy. Odbędą się tutaj pokazy, rozgrywki i prezentacje gier bitewnych. Prowadzący wyjaśnią zasady i pomogą rozpocząć pierwszą rozgrywkę.

Krośnieńska Krótkofalarska Sieć Ratunkowa

Lokalizacja: I piętro, część od strony ul. Kolejowej.

Na miejscu będzie można zobaczyć sprzęt wykorzystywany w łączności krótkofalarskiej i ratunkowej, porozmawiać z członkami KKS Ratunkowej oraz dowiedzieć się, jak działa niezależna komunikacja w sytuacjach kryzysowych. W strefie pojawią się także dodatkowe stanowiska z klasycznymi grami.

Strefa Brick it Back – LEGO

Lokalizacja: I piętro.

Wystawa klasycznych i współczesnych zestawów klocków. Zobaczysz kultowe serie Town, Space, Castle i Technic – od niewielkich modeli pamiętanych z dzieciństwa po większe konstrukcje kolekcjonerskie.

Na miejscu będzie można porozmawiać z pasjonatami, poznać historię prezentowanych zestawów oraz odwiedzić część sprzedażową.

Państwowa Akademia Nauk Stosowanych w Krośnie

Lokalizacja: I piętro

W strefie Państwowej Akademii Nauk Stosowanych w Krośnie będzie można zobaczyć i przetestować symulatory lotu i jazdy, rozwiązania VR, drukarkę 3D oraz robota PANS-ika. To przestrzeń dla dzieci, młodzieży i dorosłych zainteresowanych nowymi technologiami, ich działaniem i praktycznym wykorzystaniem.

Strefa dla Dzieci

Lokalizacja: I piętro, część od strony ul. Czuchry.

Przestrzeń do swobodnej i kreatywnej zabawy wyposażona w dziecięce stoliki i krzesła, klocki, poduszki, zabawki oraz drewniane gry i gry XXL udostępnione przez RCKP.

Strefa nie jest punktem opieki. Dzieci poniżej 10. roku życia pozostają pod opieką osoby dorosłej.

II PÓŁPIĘTRO OD STRONY UL. KOLEJOWEJ

Inkubator Przedsiębiorczości w Krośnie

Lokalizacja: II półpiętro od strony ul. Kolejowej.

Dostępność: sobota, 10:00–15:00.

W strefie odbędą się gry i konkursy związane z przedsiębiorczością. Dostępne będą materiały, nagrody, informacje o Krintech Creative Hub oraz zapowiedź październikowego hackathonu.

Inkubator zaprosi również do udziału w grze miejskiej „Śladami Funduszy Europejskich w Krośnie”.

Krośnieńska Biblioteka Publiczna – Strefa Mangi

Lokalizacja: II półpiętro od strony ul. Kolejowej.

Strefa Młodych Krośnieńskiej Biblioteki Publicznej przygotuje mangi, przestrzeń do czytania oraz materiały potrzebne podczas warsztatów malowania mangi. Aktualną godzinę warsztatów będzie można sprawdzić w punkcie informacji.

II PÓŁPIĘTRO OD STRONY UL. CZUCHRY

Centrum Aktywności Młodzieży – Strefa Relaksu

Lokalizacja: II półpiętro od strony ul. Czuchry.

Przestrzeń przygotowana przez Centrum Aktywności Młodzieży w Krośnie. Na uczestników czekają pufy, poduszki i leżaki, gry rytmiczne, kącik japoński, własnoręczne wykonywanie przypinek oraz personalizowanie odzieży.

To miejsce przeznaczone na odpoczynek pomiędzy kolejnymi punktami programu oraz poznanie oferty CAM skierowanej do młodzieży z Krosna i okolic.

RODM – Strefa Dezinformacji i Dialogu

Lokalizacja: II półpiętro od strony ul. Czuchry.

Strefa poświęcona rozpoznawaniu dezinformacji, świadomemu korzystaniu z mediów i źródeł informacji oraz rozmowie o dialogu społecznym. Na miejscu będzie można sprawdzić swoją odporność na manipulację i dowiedzieć się, jak odróżniać fakty od treści wprowadzających w błąd.

Strefa Prelekcji – sala multimedialna

Lokalizacja: sala multimedialna na II piętrze od strony ul. Czuchry.

Odbywają się tutaj wszystkie prelekcje, warsztaty i panel dyskusyjny ujęte w harmonogramie godzinowym. Sala jest wyposażona w ekran, projektor i nagłośnienie. Przed rozpoczęciem punktu programu należy zająć miejsce zgodnie z poleceniami obsługi.

II PIĘTRO

Strefa Gier Planszowych

Lokalizacja: II piętro, sala od strony ul. Czuchry.

Przestrzeń przeznaczona do swobodnych rozgrywek planszowych. Możesz przyjść ze swoją grą albo wypożyczyć jeden z tytułów dostępnych podczas KrosConu.

Wypożyczalnia Gier Planszowych

Lokalizacja: II piętro, pomiędzy dwiema salami przeznaczonymi do grania.

W wypożyczalni znajdziesz blisko 1000 gier planszowych. Wolontariusze pomogą wybrać odpowiedni tytuł, wyjaśnią podstawowe zasady i wskażą wolne miejsce do rozgrywki. Po zakończeniu gry należy zwrócić kompletne pudełko do wypożyczalni.

Strefa wystawców

Potwierdzone stoiska i ich oferta według stanu na 18 sierpnia 2026 r. W Strefie Wystawców spotkasz autorów, artystów, rękodzielników, sklepy hobbystyczne, organizacje społeczne i niezależnych twórców. Dostępność poszczególnych produktów może zmieniać się podczas wydarzenia.

Arte Perdiana – Łukasz Perdjan

Autor komiksów z serii „Ciemny Odcień Czerni” oraz ilustracji. Na stoisku będzie można poznać jego twórczość i kupić autorskie publikacje.

Media społecznościowe: [Instagram – @arte.perdiana](#)

Frogscoffy

Ręcznie szyte pluszaki i pluszowe breloczki oraz naklejki, przypinki, akrylowe breloczki, smycze i inne produkty ozdobione autorskimi grafikami.

Media społecznościowe: [Instagram – @frogscoffy](#)

Ilila Designs

Ręcznie wykonywana biżuteria i dodatki inspirowane anime, fantastyką oraz kamieniami naturalnymi.

Media społecznościowe: [Instagram – @ilila_designs](#)

Ciastobalizm

Autorskie naklejki i zestawy naklejek, wydruki graficzne, przypinki, breloki, kokardki, spinki oraz kolejne drobiazgi powstające w pracowni Ciastobalizmu.

Media społecznościowe: [Instagram – @the_bad_cake](#)

Night Storm

Fanmerch inspirowany anime i grami: printy, przypinki, breloczki, biżuteria, figurki z gliny, akrylowe standy, naklejki, zakładki, koszulki, poduszki i przytulanki.

Media społecznościowe: [Instagram – @.moonnaru.](#) | [Instagram – @thethunderiscalm](#) | [Linktree Night Storm](#)

Fundacja „Mówisz-Masz”

Silikonowe breloczki przygotowane w ramach działalności fundacji i przedsiębiorstwa społecznego z Jasła.

Media społecznościowe: [Facebook – Fundacja „Mówisz-Masz”](#)

KOFIMI

Filcowe breloczki dostępne również w formie mystery boxów, naklejki, obrazy, bransoletki kandi, drobne akcesoria oraz szydełkowe pluszaki.

Media społecznościowe: [Instagram – @taababi](#)

TikTokyo

Akcesoria i drobne produkty sprowadzane bezpośrednio z Japonii, między innymi breloczki, artykuły papiernicze, niewielkie kosmetyczki i gadżety związane z japońską popkulturą.

Media społecznościowe: [Instagram – @tiktokyo_jpn](#)

Wilczurowy

Ręcznie wykonywane na szydełku przypinki, breloki i pluszaki inspirowane fandomami oraz autorskimi pomysłami.

Media społecznościowe: [Instagram – @wilczurowy](#)

Ectosaki & Lindenmori

Kolorowe fanarty i autorskie ilustracje, printy, naklejki, breloczki, przypinki, akrylowe dodatki, odbitki linorytów oraz ręcznie wykonywane akcesoria.

Media społecznościowe: [Instagram – @ectosaki](#) | [Instagram – @lindenmori](#)

Zagrajmy Rzeszów

Sklep i miejsce spotkań dla graczy. W ofercie znajdują się gry planszowe i karciane, RPG, gry bitewne, figurki, modele, farby, narzędzia modelarskie oraz akcesoria dla graczy.

Media społecznościowe: [Facebook – Zagrajmy Rzeszów](#)

CK Rękodzieło i Gry

Kości i akcesoria RPG, ręcznie haftowane woreczki na kości, tace do rzutów, rekwizyty, autorska biżuteria, odzież, ozdoby oraz haftowane zakładki do książek.

Media społecznościowe: [Facebook – CK Rękodzieło i Gry](#)

WOLFHUNT Komiks – Mateusz Michnowicz

Niezależne, autorskie komiksy z serii „WOLFHUNT” oraz związane z nimi gadżety i materiały.

Media społecznościowe: [Facebook – WOLFHUNT Komiks](#)

Twory i Mroki

Ręcznie wykonywane maskotki, koszulki i torby shopper z autorskimi grafikami, a także printy i oryginalne rysunki.

Media społecznościowe: [Instagram – @tworyimroki](#)

Jakub Kaczmarczyk

Autor powieści fantasy i komiksów. Na stoisku będzie można kupić jego publikacje, poznać twórczość oraz spotkać się z autorem.

Media społecznościowe: [Instagram – @kaczmarczyk_jakub](#)

Rzulieu&InsaneWerter

Autorskie i popkulturowe ilustracje, naklejki i zestawy naklejek, przypinki, zawieszki, zakładki, printy, małe printy, printy w ramach oraz ręcznie szyte szkieletniki.

Media społecznościowe: [Linktree – Rzulieu](#)

Fundacja Teatralny Uniwersytet Latinoamerykański

Stoisko poświęcone kulturze Boliwii, działalności artystycznej, spotkaniom międzykulturowym, zajęciom „hiszpański poprzez kulturę” oraz drobnemu rękodziełu i pamiątkom.

Media społecznościowe: [Facebook – Fundacja TUL](#) | [LinkedIn – Fundacja TUL](#)

Fundacja GraTy

Na stoisku organizatora znajdziesz maskotki, tekstylia, haftowane i personalizowane produkty, ręcznie wykonane akcesoria oraz gadżety powstające w pracowni Fundacji GraTy. Zakupy wspierają działalność przedsiębiorstwa społecznego i organizację kolejnych inicjatyw.

Media społecznościowe: [Facebook – Fundacja GraTy](#)

Kupuj bezpośrednio od twórców

W strefie wystawców spotkasz autorów, artystów, rękodzielników, sklep hobbystyczny i przedsiębiorstwa społeczne. Dostępność konkretnych produktów może zmieniać się w trakcie wydarzenia.

TeaLand / Weely – ARH GROUP Sp. z o.o.

Dwa stanowiska w Strefie Gastro z matchą, bubble tea, corn dogami i takoyaki. W ofercie znajdują się również rzemieślnicze herbaty liściaste oraz akcesoria do ich przygotowywania. Miejsce dla tych, którzy pomiędzy prelekcjami potrzebują czegoś do picia, czegoś do jedzenia albo obu rzeczy naraz.

Lokalizacja: Strefa Gastro na zewnątrz budynku RCKP, od strony ul. Kolejowej.

Więcej informacji: [TeaLand](#) | [Weely](#)

Kejc.Comics

Kejc.Comics to stoisko z autorskimi komiksami i opowiadaniem przygotowanymi przez Kamila Czerechowicza i Żanetę Kulik. Uzupełnieniem oferty będą naklejki, printy, koszulki oraz kubki.

Media społecznościowe: [Instagram – @the_kejcu](#)

Viks haftuje

Viks haftuje prezentuje ręcznie haftowane torby oraz drobne akcesoria wykonane z filcu, w tym przypinki i breloki. Na stoisku znajdą się także biżuteria tworzona na haftowanym filcu, naklejki oraz printy.

Media społecznościowe: [Instagram – @viks.haftuje](#)

Dobrze wiedzieć przed wejściem

Wstęp

Udział w KrosConie jest bezpłatny. Płatne mogą być wybrane produkty, usługi i warsztaty oferowane przez wystawców oraz partnerów wydarzenia.

Dzieci i młodzież

Dzieci poniżej 10. roku życia mogą przebywać na konwencji wyłącznie pod opieką osoby dorosłej. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 10 lat i przychodzą bez opiekuna, powinny mieć pisemną zgodę rodzica lub opiekuna wraz z danymi kontaktowymi.

Dostęp do programu

Obowiązuje kolejność przybycia, chyba że przy danej aktywności wskazano konieczność wcześniejszego zapisu. Zapisy na sesje RPG, konkursy i turnieje prowadzi punkt informacji.

Jedzenie

Jedzenie można spożywać na parterze oraz w Strefie Gastro znajdującej się na zewnątrz budynku od strony ul. Kolejowej. Nie wolno wносить jedzenia powyżej parteru.

KrosCon zostawia wspomnienia, nie śmieci

Prosimy o sprzątanie po sobie stolików i miejsc zajmowanych podczas rozgrywek, warsztatów oraz odpoczynku. Opakowania, kubki i pozostałe odpady należy wyrzucać do odpowiednio oznaczonych pojemników.

Segreguj odpady zgodnie z oznaczeniami. Po sobie zostawiamy dobre wrażenie, nie kubek na parapecie.

10 opakowań za wyjątkową przypinkę

Podczas KrosConu prowadzimy specjalną akcję promującą recykling. Za przyniesienie do wyznaczonego punktu zbiórki **10 pustych plastikowych butelek lub aluminiowych puszek** będzie można otrzymać wyjątkową przypinkę przygotowaną specjalnie na tę akcję.

Lokalizację punktu zbiórki wskaże obsługa punktu informacji.

Bezpieczeństwo

Na wydarzenie nie wolno wносить alkoholu, środków odurzających, niebezpiecznych przedmiotów ani materiałów pirotechnicznych. Rekwizyty cosplayowe muszą być bezpieczne dla uczestników i otoczenia.

Pomoc

Punkt doraźnej pomocy medycznej znajduje się na parterze, przy wejściu do RCKP od strony ul. Kolejowej. W sprawach organizacyjnych, dotyczących programu lub rzeczy znalezionych zgłoś się do punktu informacji.

Zwierzęta

Zwierzęta domowe mogą wejść na teren wydarzenia na smyczy, pod kontrolą opiekuna i po zgłoszeniu ich obecności przy wejściu.

Zdjęcia i nagrania

Podczas wydarzenia mogą być wykonywane zdjęcia i nagrania promocyjne. Nagrywanie punktów programu przez uczestników jest dozwolone wyłącznie do użytku prywatnego i niekomercyjnego.

Aktualizacje programu

Harmonogram może zmienić się z przyczyn niezależnych od organizatora. Aktualne informacje uzyskasz w punkcie informacji oraz na kanałach Fundacji GraTy.

Program kończy się tutaj. KrosCon właśnie się zaczyna.

Przed Tobą dwa dni pełne planszówek, sesji RPG, gier bitewnych, konsol, VR, prelekcji, warsztatów, spotkań z wystawcami i wielu innych atrakcji. Korzystaj z harmonogramu i mapy, ale nie bój się czasem skręcić w nieplanowaną stronę — najlepsze przygody rzadko zaczynają się dokładnie według instrukcji.

Nie musisz zobaczyć wszystkiego. Wybierz to, co naprawdę Cię interesuje, poznawaj ludzi, pytaj, próbuj nowych rzeczy i wracaj do ulubionych stref. Jeżeli potrzebujesz pomocy, aktualnego programu albo wskazania drogi, zgłoś się do punktu informacji.

KrosCon powstał dzięki wspólnej pracy Fundacji GraTy, wolontariuszek i wolontariuszy, osób prowadzących program, wystawców, partnerów, organizacji oraz instytucji wspierających wydarzenie. Każda z tych osób i każdy z tych podmiotów dołożył do konwentu własny fragment planszy.

Poza KrosConem Fundacja GraTy działa przez cały rok. Organizujemy spotkania z grami, sesje RPG, warsztaty, animacje, wydarzenia i działania dla lokalnej społeczności. Prowadzimy również certyfikowane przedsiębiorstwo społeczne oraz pracownię krawiecką i rękodzielniczą, w której powstają maskotki, tekstylia, hafty i produkty wykonywane na zamówienie.

Wybierz pierwszą strefę, zbierz drużynę i ruszaj.

Do zobaczenia na KrosConie!

Zespół i Ekipa Fundacji GraTy

www.fundacja-graty.com

ul. Mickiewicza 31, Krosno