

numero 45 | 2017



*informazione ludica
a scatola aperta*



**SPECIALE
PLAY 2017**

Speciale PLAY 2017

www.ilsa-magazine.it



Cambiamenti e conferme

Una nuova versione di un grande classico

L'edizione 2017 di PLAY - Il Festival del Gioco è stata, almeno a mia memoria, una delle migliori. Una riorganizzazione completa dei padiglioni, con una attenta redistribuzione degli spazi ha reso attraente e vivibile la fiera praticamente per tutto il weekend. La nuova suddivisione di tutte le aree (sia di gioco libero che editoriali) su entrambi i grandi padiglioni A e B ha permesso una riorganizzazione dell'utenza, rendendo di fatto ugualmente popolati entrambi gli spazi. Notevole il numero degli espositori (quasi 50, limitandosi solo al mondo del gioco da tavolo).

Interessante l'offerta dimostrativa degli editori, che sono riusciti a far arrivare alcuni prodotti in anteprima (anticipando di un paio di mesi il lancio internazionale), o hanno portato molti dei loro prototipi - rendendoli disponibili al gioco; ricchissimo il programma, che ha visto svariate conferenze stampa, alcune interessanti anche per il pubblico di giocatori "paganti". Come sempre, la collaborazione fra editoria e associazionismo ha creato quella speciale, magica atmosfera che soltanto il Festival del Gioco di Modena è in grado di ricreare ogni anno.

Questo è stato anche il terzo anno per i premi "Scelto dai Goblin" e "Goblin Magnifico", organizzati da Tana dei Goblin. Anche quest'anno lo spazio dedicato alla presentazione degli otto giochi è sempre stato preso d'assalto da molti entusiasti giocatori, ed è stato arricchito dalla presenza di Jeroen Doumen e Joris Wiersinga della *Spotter Spellens*, autori di *Food Chain Magnate*, vincitore della passata edizione.

Il numero che state per leggere nasce da una selezione fatta in modo arbitrario dalla redazione, fra i titoli presentati durante il Festival dagli editori. Spero che troviate il numero di vostro gradimento, e non mi resta che augurarvi buona lettura!

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Great Western Trail 4

Sotto la lente

Agricola: Edizione Famiglia 8
Armi e Acciaio 11
Epic Card Game 13
La Torre del Drago 15
Arkham Horror: Il Gioco di Carte 17

Prime impressioni

Century - La Via delle Spezie 21
Guilds 22
Level 9 23
LYNGK 24
Magic Maze 25
Mystic Vale 26
Noxford 27
L'Oracolo di Delphi 28
Patfinder Adventure Card Game:
Teschi e Ceppi 29
La Ricerca della Felicità 30
Sushi War: All You Can Hit! 31
Topiary 32
La Valle dei Mercanti 33
Unlock! 34
Altre localizzazioni 35
Babylon Tower Builders 39
Dungeon Rush 40

Non solo scatole

"Goblin Magnifico" e
"Scelto dai Goblin" - Edizione 2017 41

Giochi da tavoletta

Race for the Galaxy 44
Friday 45

L'altro editoriale

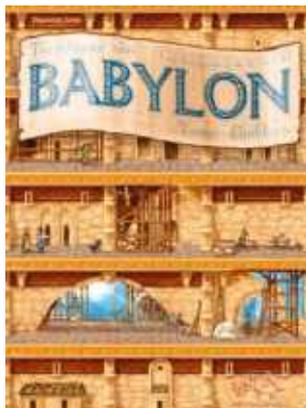
PLAY e i VeryHardGamer™ 46

In fila per uno

I migliori giochi di PLAY 2017 47



Babylon Tower Builders



di Channing Jones
Mücke Spiele, 2017
N. Giocatori: 3-5
Durata: 20-40 minuti

Nel vasto mondo dell'editoria ludica, la piccola Mücke Spiele ha scelto di pubblicare giochi da tavolo che riutilizzano materiale prodotto in grandi quantità per altri titoli. Un primo concorso ha permesso di pubblicare 6 titoli che utilizzano i pezzi di plastica di *Giganten* (di Wilko Manz, KOSMOS, 1999), un secondo ne ha selezionati altri 8 (fra cui l'interessante *Lignum*, di prossima ristampa).

Non sorprende quindi che gli abbondanti materiali contenuti nella scatola di Babylon Tower Builders (BTB) provengano da un altro titolo KOSMOS; in questo caso si tratta delle torri, dei ponti e delle miniature di *Alcazar* (non fortunata reimplementation di *Big Boss*, gioco gaal di W. Kramer del 1994).

BTB è un gioco astratto di costruzione tridimensionale in cui i giocatori, a turno, piazzano su un unico edificio comune da 4 a 5 pezzi (scelti nella dotazione personale di torri, ponti e nobili), rispettando semplici ed intuitive

regole:

- i ponti non possono essere impilati uno sull'altro;
- le torri devono occupare una delle tre sezioni da cui è costituito un ponte;
- alla fine del turno l'edificio deve risultare coeso (non composto da strutture affiancate e quindi divisibili);
- i nobili (grazie ai quali si otterranno punti vittoria alla fine del gioco) possono essere piazzati sulle torri: quelli di dimensioni grandi devono stare da soli, quelli piccoli possono stare in coppia, purché siano di colori diversi.

Inoltre, se durante il proprio turno il giocatore non ha piazzato nessun nobile, può scambiare di posizione due qualsiasi, a patto di rispettare le regole di piazzamento.

Il gioco termina immediatamente se tutti i nobili sono stati piazzati sull'edificio, oppure se un giocatore non può piazzare almeno 4 pezzi. Per ogni livello dell'edificio si controlla se un giocatore ha più nobili di tutti gli altri (indipendentemente dalle loro dimensioni): in tal caso egli ottiene punti pari all'altezza del

piano considerato. Infine, ogni giocatore perde tanti punti quanti sono i ponti che non è riuscito a piazzare.

Il gioco prevede anche una versione in tempo reale, giocata su più round, in cui ogni giocatore condivide uno spazio di costruzione con i due giocatori adiacenti.

BTB è un gioco astratto tridimensionale di costruzione e blocco, completamente deterministico. Richiede una buona capacità di visualizzazione tridimensionale, ed è naturalmente prono alla paralisi da analisi e alla posizionalità nell'ordine di turno. Il sistema di punteggio, unito alla possibilità di scambiare la posizione delle pedine nobili, rende i pattern di gioco piuttosto interessanti, ma sensibilizza ulteriormente il titolo ai suddetti problemi. Data la qualità dei materiali utilizzati, è garantito un effetto scenografico a fine partita.

La versione in tempo reale è un piacevole diversivo, che lo rende di fatto un frenetico party game.

