



Sabato 17 settembre 2016, nella sede di Lucca Comics and Games, la giuria del Gioco dell'Anno, presieduta da Roberto Genovesi e composta da Beatrice Parisi (vicepresidente), Fabrizio Paoli (coordinatore), Luca Bonora, Riccardo Busetto, Massimiliano Calimera, Fabio Cambiagli, Paolo Cupola e Caterina Ligabue, ha selezionato come Gioco dell'Anno 2016 **Pozioni Esplosive**, ideato da Stefano Castelli, Andrea Crespi e Lorenzo Silva, prodotto da Horrible Games e distribuito in Italia da Ghenos Games.

Pozioni Esplosive è un gioco per 2-4 apprendisti maghi impegnati nell'esame finale, che decreterà chi è il migliore studente dell'anno all'Accademia di magia. Lo scenografico dispenser di biglie colorate, da cui i giocatori attingono gli ingredienti per realizzare le proprie pozioni, è il fulcro del gioco. L'affinità evidente con recenti app ludiche di successo lo rende ideale per incuriosire e avvicinare anche un pubblico di "babbani". Dietro l'aspetto giocoso delle biglie di vetro e lo stile fumettoso delle illustrazioni, attraenti anche per un pubblico di giovanissimi, si cela infatti un'esperienza di gioco profonda, caratterizzata da una progressiva crescita delle opportunità di interazione e realizzazione di punti legata all'uso delle pozioni completate. La durata delle partite è contenuta e la vittoria è incerta fino all'ultima mossa.

Pozioni Esplosive è la perfetta porta d'ingresso verso il gioco di qualità e si guadagna pertanto la vittoria del Gioco dell'Anno 2016, un'edizione che ha visto finalisti particolarmente apprezzati dalla giuria e dai giocatori.