

## Annuncio Finalisti Gioco dell'Anno 2018

**FINALISTA**  
**2018**  
**GIOCO**  
**DELL'ANNO**

In un'annata straordinariamente ricca di titoli innovativi e avvincenti, la Giuria del Gioco dell'Anno, presieduta da Paolo Cupola e composta da Beatrice Parisi (vicepresidente), Fabrizio Paoli (coordinatore), Luca Bonora, Riccardo Busetto, Massimiliano Calimera, Fabio Cambiaghi, Alessio Lana e Caterina Ligabue, ha selezionato, tra i quarantuno iscritti al concorso, i seguenti cinque giochi finalisti:

- **Azul:** da 2 a 4 abili ceramisti si sfidano a colpi di piastrelle per realizzare la miglior parete del Palazzo Reale di Evora. Un gioco semplice da spiegare, ma caratterizzato da un gameplay profondo e sfidante, realizzato con materiali di qualità, solidi e ben lavorati. Il gioco è stato realizzato da Michael Kiesling, edito da Next Move e distribuito da Ghenos Games.
- **Flamme Rouge:** avvincente simulatore di gare ciclistiche per 2-4 team manager. Un sistema semplice, eppure coinvolgente, consente di replicare le grandi classiche del mondo delle due ruote, grazie all'impiego di un solido sistema di carte e di ottimi materiali, funzionali e appariscenti. Di Asger Harding Granerud, edito da lautapelit.fi, distribuito da PlayaGame Edizioni.
- **Kanagawa:** elegante gioco zen sulla pittura giapponese del diciottesimo secolo, in cui 2-4 discepoli del grande maestro Katsushika Hokusai (sua la celebre xilografia della *Grande Onda di Kanagawa* cui il gioco è idealmente ispirato) fanno a gara per dimostrare di essere il migliore allievo. Di Bruno Cathala e Charles Chevalier, edito da iello, distribuito da Man Calamaro.
- **Dragon Castle:** liberamente ispirato al celebre solitario cinese Mahjong, ne riprende le celebri tessere variopinte per realizzare un gioco di piazzamento per 2-4 costruttori, impegnati a realizzare il miglior "castello" possibile tra draghi, stagioni e altre icone della cultura orientale. Di Lorenzo Silva, Hjalmar Hach e Luca Ricci, edito da Horrible Games, distribuito da Ghenos Games.
- **When I Dream:** party game di spiccato gusto onirico per 4-10 sognatori alla prese con Fate, Babau, Sandman. Cuore del sistema le splendide carte illustrate da alcuni dei migliori disegnatori contemporanei. Di Chris Darsaklis, edito da Repos Production, distribuito da Asmodee Italia.

La giuria, assieme all'organizzatore Lucca Crea srl, ringrazia per la collaborazione tutte le case editrici che hanno presentato i loro prodotti al concorso, si congratula con autori ed editori dei cinque finalisti e dà appuntamento a tutti gli appassionati per mercoledì 10 ottobre quando verrà svelato al pubblico il Gioco dell'Anno 2018.