



I premi di Lucca Games 2008

Best of Show

Best of Show - Miglior Gioco di Carte

Perché non era assolutamente possibile che un simile prodotto, in tanti anni di apprezzata diffusione in ogni angolo del mondo, non avesse mai ottenuto il primo premio della sua categoria; perché ci abbiamo giocato tutti e fatto almeno una risata, e perché la risata, in fin dei conti, è l'univo vero motivo per cui valga la pena mettersi a fare un gioco con gli amici, il premio per il Miglior Gioco di Carte del 2008 va a **Munchkin Cthulhu di Steve Jackson, pubblicato da Raven Distribution.**

Best of Show - Miglior Gioco Collezionabile / di Miniature

Per la gioia dei dietrologi dell'ultima ora, ma soprattutto per la cura, il lavoro di ricerca negli archivi di una delle più affascinanti multinazionali del divertimento mondiale, la freschezza e l'innovazione di alcune soluzioni di coinvolgimento del pubblico dei tornei, la professionalità totale della realizzazione e la dimostrazione che è possibile mettere il genio e la creatività italiana al servizio di paperi e topi di tutto il mondo, il premio per il Miglior Gioco Collezionabile va a **Wizards of Mickey, di Andrea Chiarvesio e Stefano Ambrosio, edito da New Media Publishing.**

Best of Show - Miglior Gioco di Ruolo

Per la gioia dei dietrologi di cui sopra, ormai in possesso delle prove di un complotto pluto-marziano ai danni del mondo del gioco italiano, il premio per il Miglior Gioco di Ruolo del 2008 viene assegnato al regolamento che maggiormente risponde all'esigenza di saper coinvolgere e attirare attorno a sé le nuove generazioni di giocatori, parlando il loro linguaggio informatico, rapido e schematico, forse lontano dalle preferenze più viscerali dei giurati, ma sicuramente plasmato sull'odierna identità dei giovani giocatori.

Stiamo parlando di **D&D, 4 Edizione (25 Edition), di Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt. E anche, soprattutto, di Gary Gygax.**



Best of Show - Miglior Gioco da Tavolo

Per la capacità di saper smentire anche i giocatori meno inclini ad apprezzare la sua iniziale freddezza, regalando loro brillanti serate al lume di candela (nel caso siano pessimi giocatori), per la facilità con cui si innescano partite elettrizzanti, e per l'attualità del tema di fondo che si è tenuti ad interpretare, il premio per il Miglior Gioco da Tavolo del 2008 va a un tabellone già apprezzato dai gamer di tutto il mondo, per la prima volta presentato al pubblico, anche non specialistico dei giocatori italiani: signori e signori, comprate la vostra fabbrica di energia pulita con **Alta Tensione di Friedemann Friese** pubblicato da **Counter Stratelibri**.

Best of Show alla Carriera

Il vincitore del Premio alla Carriera 2008 è un appassionato di giochi: negli anni '80 ha forgiato la nascente generazione di videogiocatori con riviste storiche quali Videogiochi e Zzap!; 20 anni fa ha creato il **Fantacalcio**, "il gioco più bello del mondo dopo il calcio"; nel 2005 ha portato per primo il **Sudoku** nel nostro paese, organizzando poi, proprio qui a Lucca, il primo campionato italiano ed il primo campionato mondiale.

Stiamo parlando di **Riccardo Albini**

Side Award

Miglior Profilo Artistico

Per la meritevole attività di scouting e formazione di una nuova generazione di illustratori e disegnatori italiani, capaci di operare poi a livello internazionale, Side Award per il Miglior Profilo Artistico:

Asterion Press per le illustrazioni della linea Quintessential e Sanctum Imperium Anno XIII

Miglior Gioco per Famiglie

Per la nuova edizione, che esalta la semplicità e il coinvolgimento di un gioco per tutti, da anni amatissimo dalle ludoteche di tutto il mondo, Side Award per il Miglior Gioco per Famiglie:

Formula D (Idea Edizioni) di Eric Randall e Laurent Lavour



Miglior Meccanica di Gioco

Per l'impeccabile ingranaggio produttivo, la facilità di start-up e la diabolica profondità di gioco, a prova di "perdite di corrente", il Side Award per la Miglior Meccanica di Gioco:

Alta Tensione (Counter Stratelibri) di Friedemann Friese

Miglior Progetto Editoriale

Per aver fornito la dimostrazione che è possibile pensare e realizzare in Italia un prodotto assolutamente internazionale, il Side Award per il Miglior Progetto Editoriale:

Wizards of Mickey GCC (New Media Publishing) di Stefano Ambrosio e Andrea Chiarvesio

Gioco Inedito

Per i brillanti meccanismi, il modo in cui vengono combinati, per la velocità di gioco e la chiarezza espositiva il vincitore del Concorso per il Miglior Gioco Inedito di quest'anno è **S.O.S. Puccini** di **Stefano Castelli**.

*Chi riuscirà a mettere in scena la Turandot più bella? In questo spassoso gioco ci ritroviamo coinvolti in aste per accaparrarsi i migliori attori sul mercato o spesso per poter rifilare agli altri concorrenti il cast più bizzarro ed improbabile. Semplici meccanismi di aste, contrattazioni e bluff trovano in **S.O.S. Puccini** la via di concatenarsi per creare più strategie possibili, pur rimanendo immediati e facili da apprendere e giocare. L'ambientazione molto ironica, unita ad una grafica molto ben curata, rendono questo gioco, che potremo trovare in vendita a **Lucca Comics & Games 2009**, estremamente divertente e spiritoso.*