

## LUCCA COMICS & GAMES

presenta

### I FINALISTI DEL GIOCO DELL'ANNO 2019

La Giuria del Gioco dell'Anno ha selezionato cinque finalisti tra i quarantaquattro iscritti al concorso.

L'edizione del 2019 ha segnato il record assoluto di giochi iscritti e di partecipazioni delle case editrici.



Lucca, 19 settembre 2019 – Anche per questa edizione, Lucca Comics & Games è lieta di annunciare i **cinque finalisti** selezionati dalla Giuria del **Gioco dell'Anno** che si contenderanno l'ambito premio, il cui vincitore sarà svelato martedì 8 ottobre.

Il 2019 ha confermato l'importanza del concorso, segnando il **record assoluto di giochi iscritti**, che passano dai 41 del 2018 ai 44 di questa edizione, e di **partecipazioni delle case editrici** iscritte al premio.

La Giuria del Gioco dell'Anno è presieduta da Paolo Cupola e composta da Beatrice Parisi (vicepresidente), Fabrizio Paoli (coordinatore), Riccardo Busetto, Massimiliano Calimera, Fabio Cambiaghi, Alessio Lana, Caterina Ligabue e Giordana Moroni.

I cinque giochi selezionati sono:

- **El Dorado:** nella giungla sudamericana da 2 a 4 impavidi avventurieri si sfidano in una corsa spericolata verso la leggendaria città perduta di El Dorado. Solo chi riuscirà a gestire al meglio il mazzo di carte movimento porterà a casa i preziosi tesori e la vittoria.  
Di Reiner Knizia, edito e distribuito da Ravensburger.
- **Gizmos:** in questo scenografico gioco ricco di palline colorate e incredibili reazioni a catena da 2 a 4 geniali scienziati sono alle prese con la costruzione del più mirabolante dei marchingegni per assicurarsi il primo premio alla Grande Fiera della Scienza.  
Di Phil Walker-Harding, edito da CMON, distribuito da Asmodee Italia.
- **Luxor:** solido gioco di percorso in cui da 2 a 4 gruppi di spericolati avventurieri gareggiano per depredare il tempio del faraone da più tesori possibili. L'originale sistema di gestione delle carte e il generoso sistema di punteggio rendono il gioco molto tattico e l'esito incerto sino alla fine.  
Di Rüdiger Dorn, edito da Queen Games, distribuito da Devir.
- **Honga:** da 2 a 4 aspiranti capotribù si sfidano per prendere il comando della tribù della tigre dai denti a sciabola in un gioco dalla ricca componentistica e con un'innovativa meccanica di utilizzo dei dischetti azione.  
Di Günter Burkhardt, edito da HABA, distribuito da Orsomago-Borella.
- **Mysterium:** un inusuale gioco collaborativo asimmetrico in cui, nella notte di Halloween, fino a 6 fantasiosi medium cercano di interpretare le criptiche visioni mandate loro dal fantasma per scoprire la verità sulla sua morte prima dello scoccare della settima ora.  
Di Oleksandr Nevskiy e Oleg Sidorenko, edito da Libellud, distribuito da Asmodee Italia.

**Lucca Games** ha raccolto l'eredità di due precedenti concorsi, il *Best of Show* e il *Gioco dell'Anno* (marchio degli anni Novanta), dando vita ai premi che sin dal 2013 sono diventati un punto di riferimento per giocatori, editori e tutta l'industria ludica italiana: il *Gioco dell'Anno* e il *Gioco di Ruolo dell'Anno*. Confermando, anno dopo l'anno, l'impegno della manifestazione nel diffondere la cultura del gioco a tutti i livelli e la volontà di premiare le eccellenze che ogni anno emergono grazie all'impegno di autori, editori e distributori del settore.

La Giuria, assieme all'organizzatore Lucca Crea srl, ringrazia per la collaborazione tutte le case editrici che hanno presentato i propri prodotti al concorso, si congratula con autori ed editori dei cinque giochi finalisti e dà appuntamento a tutti gli appassionati a martedì 8 ottobre, quando verrà svelato il Gioco dell'Anno 2019.

Per maggiori informazioni potete visitare il sito web dedicato [www.giocodellanno.it](http://www.giocodellanno.it)

Restate sintonizzati su [www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)

**FB** e **IG** @luccacomicsandgames; **TW** @LuccaCandG; **Twitch** LuccaComicsAndGames