



Dopo mesi di attente valutazioni, 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, tra i 33 iscritti al concorso, i seguenti cinque giochi finalisti:

- **7 Wonders Duel**, serrato ed emozionante scontro di civiltà per due giocatori, di Antoine Bauza e Bruno Cathala, edito da Repos Production e distribuito in Asterion Press
- **Celestia**, avventuroso gioco di gestione del rischio per 2-6 esploratori temerari a bordo di una sofisticata aeronave, di Aaron Weissblum, edito da BLAM! e distribuito da Ghenos Games
- **New York 1901**, solido gioco di piazzamento per 2-4 ambiziosi costruttori senza scrupoli nella frizzante Manhattan di inizio '900, di Chénier La Salle, edito da Blue Orange e distribuito da Oliphante
- **Nome in Codice**, intrigante e coinvolgente gioco di associazioni d'idee per 2-8 agenti segreti ricchi di immaginazione e di intuito, di Vlaada Chvátil, edito da CGE e distribuito da Cranio Creations
- **Pozioni Esplosive**, scoppiettante e scenografico gioco di collisioni e combinazioni per 2-4 apprendisti alchimisti, di Lorenzo Silva, Andrea Crespi e Stefano Castelli, edito da Horrible Games e distribuito da Ghenos Games

La giuria, assieme all'organizzatore Lucca Comics&Games, ringrazia per la collaborazione tutte le case editrici che hanno presentato i loro giochi al concorso e dà appuntamento a tutti gli appassionati per mercoledì 28 settembre quando verrà svelato al pubblico il Gioco dell'Anno 2016.