

Lucca, 22 settembre 2018.

Flamme Rouge si è aggiudicato il titolo di **Gioco dell'Anno 2018**. Ideato dal danese Asger Harding Granerud e prodotto dalla finlandese lautapelit.fi, il titolo è distribuito in Italia da PlayaGame edizioni.

Gioco sportivo ambientato nel mondo delle competizioni ciclistiche della prima metà del '900, **Flamme Rouge** permette ai giocatori di rivivere l'emozione e lo spirito agonistico delle epiche corse in bicicletta simulando l'ultimo chilometro di una tappa ciclistica, il cui inizio è tradizionalmente segnalato dalla presenza di una bandiera rossa.

Due a quattro giocatori controllano ognuno una coppia di ciclisti, un passista e un velocista. Tutti i passisti e tutti i velocisti hanno a disposizione lo stesso mazzetto di movimenti, che vanno gestiti al meglio fra salite, discese e occasioni per restare in scia. Chi è avanti o resta isolato, infatti, si affatica (ovvero prende carte malus) e sul finale rischia di non avere più energia. Vince il giocatore il cui ciclista taglia per primo il traguardo.

La Giuria del **Gioco dell'Anno** ha considerato **Flamme Rouge** il prodotto ludico più riuscito del 2018 per il suo sistema simulativo intuitivo e appassionante che ricrea efficacemente lo sforzo agonistico, per la variabilità degli scenari di gioco offerta dalla mappa modulare, per il regolamento impeccabile e per la divertente grafica ispirata, in maniera caricaturale, alle illustrazioni d'epoca.

Il gruppo dei quattro inseguitori staccati in volata comprendeva: Azul di Michael Kiesling (Ghenos Games) Dragon Castle di Lorenzo Silva, Hjalmar Hach e Luca Ricci (Ghenos Games), Kanagawa di Bruno Cathala e Charles Chevallier (Mancalamaro) e When I Dream di Chris Darsaklis (Asmodee).

Asger Harding Granerud è un autore di giochi danese. Tra le sue creazioni si ricordano 13 Giorni - La Crisi dei Missili di Cuba 1962, Panic Mansion e Una Storia di Pirati (tutte in collaborazione con Daniel Skjold Pedersen).

Il **Gioco dell'Anno** è un concorso organizzato dal 2013 da **Lucca Comics & Games** per promuovere e valorizzare il gioco da tavolo nella società. Nei sei anni di vita il **Gioco dell'Anno** si è rapidamente affermato come il principale riconoscimento italiano volto a selezionare i migliori titoli, appassionanti e facili da giocare, che permettono anche ai giocatori occasionali, alle famiglie e al grande pubblico di non giocatori di ritrovarsi per una partita attorno a un tavolo, divertendosi tutti assieme.