



## Il Premio Archimede torna a Venezia

Home | giochi | Il Premio Archimede torna a Venezia



Foto di gruppo per il Premio Archimede che torna a Venezia.

di: **redazione centrale**



Venezia torna ad essere la patria del mondo del gioco da tavolo con il ritorno del Premio Archimede, il trofeo riservato ai giochi inediti che nel corso delle edizioni è diventato il principale riconoscimento mondiale del settore.

Nemmeno il Covid ha bloccato il successo di Archimede, che ritarda di un anno l'edizione, ma si presenta con numeri impressionanti per partecipanti, qualità e provenienza dei prototipi.

Da lunedì 20 per due settimane Venezia sarà dunque la sede di appassionanti sfide ludiche che vedranno coinvolti i nomi principali delle più note case editrici del mondo del gioco mondiale.

La scelta del gioco vincitore per questa edizione sarà annunciata domenica 3 ottobre 2021 con un video trasmesso attraverso premiere sul canale YouTube degli organizzatori dell'evento, studiogiochi.

### IL PREMIO

Il Premio Archimede, creato e presieduto da Dario De Toffoli e organizzato dalla veneziana studiogiochi ha per tema l'ideazione di giochi da tavolo inediti ed esiste dal 1992 con cadenza dal 1996 biennale.

Dedicato a Alex Randolph, il maestro assoluto del mondo degli autori del gioco che aveva scelto proprio Venezia come patria adottiva e che prima della scomparsa ne è stato presidente per sette edizioni, ha finora consentito a più di 50 autori di coronare il sogno di vedere pubblicato il proprio gioco.

Il Premio viene organizzato con la collaborazione della Città di Venezia e si inquadra in un più ampio contesto di iniziative per la diffusione della cultura ludica, anche quale efficace mezzo di prevenzione della dilagante azzardopatia.

È inoltre riconosciuto dalla SAZ (Spiele-Autoren-Zunft) l'associazione internazionale degli autori di giochi, da PlayRes, dalla UISP (Unione Italiana Sport per Tutti) e da GioNa (Associazione Nazionale delle Città in Gioco) per il suo valore socio-culturale e di aggregazione e inclusione; si tratta infatti di un'attività a carattere ludico-ricreativo e di promozione del diritto al gioco, per tutti e per tutte le età.

Grazie al supporto degli editori sarà corrisposto ai vincitori un anticipo complessivo di 3.500 euro sulle future royalties maturate dalla pubblicazione dei loro giochi.

Quest'anno, oltre al Premio Archimede per il miglior gioco in assoluto, la giuria assegnerà altri riconoscimenti, trofei e premi di categoria:

- Menzione Speciale Sebastiano Izzo al gioco che più sarebbe piaciuto a Sebastiano Izzo, indimenticato "compagno di giochi" che amiamo ricordare a ogni edizione.
- Trofeo Speciale Cartamundi per il miglior gioco di carte. Grazie al supporto di Cartamundi, sarà corrisposto un anticipo di 500 euro sulle future royalties del miglior gioco di carte.
- Trofeo Speciale AIG (Autori In Gioco) per il gioco con la meccanica più innovativa.

IFN-CNR organizzerà inoltre all'interno del concorso la terza edizione del premio Fotonica in Gioco. Il concorso è rivolto a tutti gli studenti degli istituti secondari di secondo grado italiani e ha come scopo la realizzazione di un gioco da tavolo originale con carattere didattico o divulgativo (www.fotonicaingiochi.it). La cerimonia di premiazione avverrà contestualmente a quella del Premio Archimede e vedrà la partecipazione delle classi che avranno realizzato i tre migliori progetti.

"Per gli aspiranti inventori", spiega il presidente di studiogiochi Dario De Toffoli, "Il premio Archimede è stato ed è ancora non solo un'importante vetrina ove poter mettere in mostra la propria creatività, ma soprattutto un'occasione per crescere professionalmente confrontando le proprie idee con quelle di altri autori e con gli esperti della giuria internazionale. L'utilità dell'iniziativa è testimoniata dal fatto che molti dei giochi premiati nelle varie edizioni sono stati poi pubblicati in Italia e all'estero rendendo "famosi" i rispettivi autori".

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania)
- Ulrich Fonrobert (Queen, Germania)
- Michael Bruinsma e Flo de Haan (999games, Olanda)

A loro si aggiungono, a distanza e solo on line a causa delle restrizioni e per motivi precauzionali, del Covid

- Kevin Kichan Kim (Mandoo Games, Corea)
- Wolfgang Lüdtk (Kosmos, Germania)
- Jay Tummelson (Rio Grande Games, USA)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)

"I nomi", dice De Toffoli, "Rappresentano veramente il top della produzione mondiale. Siamo particolarmente orgogliosi che la risonanza del premio non si limiti alla sola Europa, ma che il concorso ormai abbia confini internazionali ed abbia attirato l'interesse anche dei produttori americani e del sudest asiatico"

Nelle due settimane precedenti la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri sette giochi preferiti.

La giuria finale, che si riunirà a Venezia a partire da lunedì prossimo sotto la guida come presidente di Dario De Toffoli, vedrà la presenza dei rappresentanti delle principali ditte nazionali ed internazionali del gioco mondiale.

I nomi sono:

- Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Thomas Cauet (Asmodée, Francia)
- Stefano De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Michele Garbuggio (CMON, Singapore)
- Thorsten Gimmler (Ravensburger, Germania)
- Simone Luciani (Cranio Creations, Italia)
- Umberto Rosin (Tana dei Goblin, Italia)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Hadi Barkat (Helvetiq, Svizzera)
- Klaus Ottmeier (Pegasus Germania)
- Gonzalo Aguirre Bisi (thundergryph, SPagna)
- Hermann Hutter (Huch, Germania)
- Holger Grimm e Miriam Donda (Amigo, Germania