



PAROLIERE

Lo scopo di questo gioco è trovare il maggior numero possibile di parole attraversando caselle adiacenti, in orizzontale, verticale e diagonale stando attenti che in una parola ogni lettera può essere usata una sola volta. Per esempio, partendo dalla lettera P nello schema si legge PREMIO.

Considerando validi TUTTI i termini reperibili nel dizionario ed essendo ammesso declinare sostantivi, aggettivi e verbi – non sono invece ammessi sigle, alterati o termini tronchi – noi abbiamo trovato altre 65 parole di almeno 5 lettere (8 le più lunghe). E tu?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Il mondo dei giochi da tavola è in pieno fermento, lo testimonia il sempre crescente numero di aspiranti autori. E il Premio Archimede, che dal 1992 dà spazio a coloro che propongono giochi inediti, cresce. Questa del 2023 è stata un'edizione eccezionale, la migliore di sempre! Ben 238 prototipi partecipanti, 6 mesi di lavoro di selezione da parte della giuria preliminare presieduta da Leo Colovini, 24 giochi finalisti e 22 giurati finali in rappresentanza di molte delle maggiori



case editrici internazionali che sono stati una settimana a Venezia a provare e riprovare i prototipi. Bellissimo, una vera festa del gioco e della sua cultura! La suspense non è mancata, fino allo scrutinio dell'ultima scheda l'assegnazione del Premio Archimede 2023 è stata sul filo del rasoio! Alla fine l'ha spuntata **Rex Cracoviae** del collettivo Cielo d'Oro di Saronno, piazza d'onore per **Garden Time** di Filippo Landini e a completare il podio **Wunderkammer** di Alessandro Zappi, Andrea e Lorenzo Martini.

Il gioco vincitore ha un'architettura complessa, ma perfettamente coerente e di facile comprensione. Interessante e innovativa la possibilità di attivare diverse proprie pedine in differenti aree del tavoliere; ognuna fa la sua strada, al termine della quale la pedina stessa verrà riposizionata in vista dello score finale. I **Cielo d'Oro** sono un gruppo di amici da una cinquantina d'anni, tutti di Saronno: Pier Volonté, Giorgio Villa, Chicco e Gigi Tramezzani, Stefano Fontana, Mario Biscella, Renato Borgatti e Maurizio Colombo; sono alla seconda affermazione, dopo la vittoria del 2010 con **Aquileia**.

Sono stati poi assegnati alcuni importanti premi collaterali, con l'ospite d'onore **Emergency** che, in collaborazione con lo **Iuav** di Venezia, ha ottenuto la **Menzione speciale Sebastiano Izzo** per **Dragomuro**, degli studenti dell'ateneo Ruggero Perenzin, Francesco Tonon e Marcello Sponza per raccontare sotto forma di gioco il trauma della guerra visto dagli occhi e dai disegni dei bambini. Sebastiano Izzo era una persona speciale, aperto al diverso e sempre disponibile a condividere quello che aveva: avrebbe certamente amato questo gioco e più in generale gli sforzi di Emergency per lenire le ferite del mondo.

Premio Fotonica in Gioco a **Smonta la Fake** del liceo Giacomo Ulivi di Parma. Dal progetto **Matematica in Gioco** dell'Università di Trento è stato selezionato **Millennium** di Leonardo Errati e il suo gruppo. Il **Trofeo Cartamundi** per il miglior gioco di carte è andato ad **Adiós Amigos!** di Matteo Cimenti, Chiara Zanchetta e Carlo Rigon. Il **Trofeo SAZ Italia** per il miglior sviluppo è stato vinto da **Croak a Lot** di Carlo Sgattoni. Il **Trofeo Scienza in Gioco** assegnato dal CNR - IFN è stato consegnato a **Fibonacci** di Angela ed Emanuela Cavinato.

