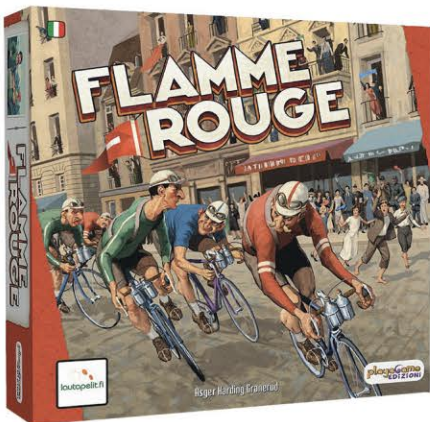


Lucca Comics&Games è un grande, grandissimo Festival della cultura pop, tra i primissimi al mondo, con i visitatori che si contano a centinaia di migliaia. Fumetti e giochi, naturalmente, ma anche videogiochi, cosplay (tanto cosplay!) e ancora musica, cinema, Giappone e altro. Nel campo del gioco da tavolo, tra i tanti meriti, ha anche quello di aver dato nuova vita al Premio Gioco dell'Anno, che era nato nel 1991 per opera dell'Associazione Agonistika e con la presidenza del grande Giampaolo Dossena. Dal 2013 infatti, il nuovo Gioco dell'Anno, ha sostituito il vecchio Best of Show ed è stato affiancato dal Gioco di Ruolo dell'Anno. Nel 2018 la giuria, presieduta da Paolo Cupola, ha assegnato l'ambito riconoscimento a *Flamme Rouge*, un gioco per tutta la famiglia, ideato da Asger Harding Granerud localizzato in Italia da Playgame Edizioni, una delle numerose nuove case editrici che stanno vivacizzando il settore. Si tratta naturalmente di una corsa ciclistica, infatti in gergo ciclistico "flamme rouge" è la bandiera rossa che segnala ai corridori l'ultimo chilometro della corsa, quando è tempo di tirar fuori tutte le energie rimaste. Nel gioco ognuno controlla due ciclisti, un passista e uno sprinter,

e li muove giocando nell'ordine che ritiene più opportuno una serie di carte-movimento, che rappresentano l'Energia spesa dal corridore e quindi il numero di caselle di cui può avanzare. La simulazione è blanda, ma il timing è fondamentale, si tratta di sfruttare al meglio le "scie" e non affaticarsi troppo facendo i "battistrada". Notare che il percorso può variare a seconda di come si montano le varie sezioni del tavoliere. Molto interessante anche il piazzamento dei ciclisti alla partenza: a turno ognuno li mette nella casella che preferisce dietro la linea di partenza: sembra banale, ma già qui è bene stare nel "gruppo", per non incorrere nelle penalità dei corridori in prima fila. Si impara in fretta e ci si diverte. Per la cronaca, Lucca Comics&Games si terrà quest'anno dal 30 ottobre al 3 novembre.



GRIGLIA LOGICA - FLAMME ROUGE

		ETÀ				COLORE				PASSISTA				VELOCISTA			
		27	28	29	30	Blu	Nero	Rosso	Verde	3	4	6	7	2	3	4	5
GIOCATORE	Brando																
	Emilio																
	Michele					-	-	-	+								
	Moreno																
VELOCISTA	2																
	3																
	4																
	5																
PASSISTA	3																
	4																
	6																
	7																
COLORE	Blu																
	Nero																
	Rosso																
	Verde																

GIOCATORE	ETÀ	COLORE	PASSISTA	VELOCISTA
Brando				
Emilio				
Michele				
Moreno				

Quattro amici, di età differente, sono a metà percorso di una partita a Flamme Rouge. Quale colore avrà scelto ogni giocatore e quali carte "passista" e "velocista" avranno pescato?

- Michele, che ha il colore verde, ha pescato, per il passista, la carta con un numero subito più alto di quella pescata per il velocista.
- La carta velocista pescata dal ragazzo di 27 anni è il numero subito più alto di quello della carta pescata da Michele e subito più basso di quella pescata da chi ha il colore rosso.
- Il ragazzo di 30 anni non ha il colore nero.
- Brando ha un anno in più di chi ha pescato la carta numero 3 per il passista e uno in meno di chi ha preso il numero 5 per il velocista.
- La carta velocista pescata dal ragazzo che ha il colore nero ha il valore pari alla metà di quella che ha pescato per il passista.
- Chi gioca con il colore blu non si chiama Moreno e ha più anni dell'amico con il verde.
- La somma dei valori delle due carte di Emilio è maggiore di quella delle carte di Brando.