

BoardGame:

- Cacciatori di viverne - Universal, Roma 1985
- Ecolandia - Armando Curcio Editore, Roma 1989
- Elementare Watson! - Armando Curcio Editore, Roma 1990
- El juego de los animales - Sarpe, Barcellona 1990
- Quorum - GUT-Unicopli, Milano 1993
- Dinoland - Clementoni, Recanati 1993
- Automarket - Qualitygame, Roma 1995
- Warhammer adventures - Nexus Editrice/Games Workshop/Hobby&Work, Milano 1996
- Il gioco della mela - enti vari, Roma 1996
- Dragonball - Alla ricerca delle sette sfere - Nexus Editrice, Viareggio 1998
- Dragonball - Il torneo Tenkaichi - Nexus Editrice, Viareggio 1998
- Ulysses - Winning Moves Europe, Düsseldorf 2001
- Wings of War - Nexus Editrice, Viareggio 2004
- Obscura Tempora - Rose & Poison, Sanremo 2005
- Il gioco dei minerali - Museo di Storia Naturale, Sulmona 2006
- Stardust - Rose & Poison, Sanremo 2006
- Il mio business - Sonda, Canale Monferrato 2006
- Fair play - Pangea - Niente Troppo 2007
- Isla Dorada - FunForge, Parigi 2010
- Wings of Glory - Ares Games, Viareggio 2012
- Sails of Glory - Ares Games, Viareggio 2013

Giochi di Ruolo:

- I cavalieri del Tempio - avventure nei segreti della storia" - E.Elle, Trieste 1990; seconda edizione Rose & Poison, Sanremo 2005
- La veridica historia di Cristobal Colon - avventure nei segreti del Rinascimento" (espansione per I cavalieri del Tempio) - E.Elle, Trieste 1991
- Orlando Furioso - Comune di Roma, Roma 1993; seconda edizione Rose&Poison, Sanremo 2002
- Mediterraneo - Qualitygame, Roma 1995
- Biancaneve e i tre porcellini (espansione per On Stage!) - Qualitygame, Roma 1996
- Basic - West" (espansione per Basic) - Stratelibri, Milano 1996
- CYB - Gioco di ruolo in un lontano futuro - Qualitygame, Roma 1997
- Italia - Terra di antichi sortilegi (espansione per Lex Arcana) - Nexus Editrice, Viareggio 1998
- Basic - Egitto (espansione per Basic) - Stratelibri, Milano 1998
- Il gioco di ruolo di Dragonball + Dragonball Z - Nexus Editrice, Viareggio 1999

Libro-Gioco:

- In cerca di fortuna - un racconto fantastico in cui il protagonista è il lettore - Ripostes, Salerno 1987
- Il gobbo maledetto - Demetra, Verona 1993; seconda edizione Novecento, Roma 2002
- Mitico! - Qualitygame, Roma 1995
- Avventure al campo - Il 1° libro-gioco scout - LDC, Leumann 1996
- I misteri delle catacombe - LDC, Leumann 2000
- Il Mischiastorie - Osvaldo e i cacciatori - Lapis, Roma 2005
- In cerca di fortuna - un racconto fantastico in cui il protagonista è il lettore - Origami Edizioni, Cagliari 2014

Bibliografia:

- Edoardo Bennato - da Rinnegato a Eroe Fantasy - Ripostes, Salerno 1986
- Di che gioco sei? - LDC, Leumann 1994
- Giocare con carta e matita - LDC, Leumann 1994
- Nonsoloscout - LDC, Leumann 1995
- Nonsoloscout 2 - LDC, Leumann 1996

- Avventure fantasy nel cupo mondo di Warhammer - Nexus Editrice/Games Workshop/Hobby&Work, Milano 1996
- Giocare con sassolini, monete e tappi di bottiglia - LDC, Leumann 1997
- Mille giochi con le parole - Xenia, Milano 1998
- Quando protagonista è il lettore -Nexus Editrice/Centro Internazionale Ludoteche, Viareggio 1998
- Giocare con figurine, biglie e schede telefoniche - LDC, Leumann 1999
- Cos'è Internet -Giunti, Firenze 2000
- La New Economy - Nuove professioni per giovani navigatori - Giunti, Firenze 2001
- Giochi da banco e scrivania - LDC, Leumann 2002
- Interviste di fine millennio - Novecento, Roma 2002
- Terremoti come e perché - Giunti, Firenze 2003
- Inventare destini - I giochi di ruolo per l'educazione - La Meridiana, Molfetta 2003
- Costruire i libri gioco - Sonda, Casale Monferrato 2004
- Penne a sfera da collezione - Fabbri, Milano 2004
- Carte in tavola! - Editoriale Scienza, Trieste 2004
- Museo di Storia Naturale - Sezione di Mineralogia" - Museo di Storia Naturale, Sulmona 2006
- Quante energie! - Giunti, Firenze 2006
- Come scrivere un libro-gioco - De Agostini, Novara 2008
- 101 giochi con carta e matita - Tradizionali e innovativi, per allenare la mente divertendosi - Sonda, Casale Monferrato 2008
- Aiuto! - tu, i disastri e la Protezione Civile -Giunti, Firenze 2008
- Battaglia navale e altri giochi con carta e matita - Editoriale Scienza, Trieste 2008
- Signor insetto, come va il mondo? - Museo di Storia Naturale, Sulmona 2008
- Rovigo mille risorse - per riutilizzare, riciclare, risparmiare - Giunti, Firenze 2009
- Fai la casa giusta! - Risparmia denaro ed energia - Giunti, Firenze 2009
- Dizionario dei giochi - Da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo - Zanichelli, Bologna 2010
- Il volo di Majorana - Boopen Led, Napoli 2010
- Alla scoperta del gusto - Viaggio tra i sapori e le tradizioni del Lazio - Pecora Nera Editore, Roma 2010
- La mente al lavoro - Che cos'è l'intelligenza - RCS, Milano 2010
- La mente ingannata - Le trappole cognitive - RCS, Milano 2010
- La mente che risolve - Nessun problema - RCS, Milano 2010
- La mente che cresce - Saper cambiare - RCS, Milano 2010
- La mente creativa I - La creatività individuale - RCS, Milano 2010
- La mente creativa II - La creatività di gruppo - RCS, Milano 2010
- La mente in forma - La manutenzione del cervello - RCS, Milano 2010
- Giochi da viaggio e altri giochi da fare in giro - Editoriale Scienza, Trieste 2011
- Anche tu per sport... e diventare protagonista! - Giunti, Firenze 2012
- Cuore di drago - Homo Scrivens, Napoli 2013

Premi e Riconoscimenti:

- Nomina dal Ministero della Pubblica Istruzione come "Esperto inventore di giochi" - 1999
- Best of Show alla carriera, Lucca Games - 2004
- Personalità Ludica dell'Anno 2007, Lucca Games - 2007
- Personalità ludica dell'Anno 2008, Lucca Games - 2008
- Ludo Award per Battaglia Navale, come miglior libro di giochi creativi - 2008