

librogame's LAND

ANNO

XIV

3

(138)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

5 - 6 - 7
APRILE 2019

CORSA ALLO SPAZIO!

ModenaFiere

PLAY

festival del gioco

Il Quadrilatero dei Librogame

Tutto sulla manifestazione interattiva di Modena Play 2019

Jekyll o Hyde?

Watson edizioni irrompe con un gamebook ispirato a Stevenson

Articoli a cura di

La redazione di LGL
Magazine

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

PAURA E DELIRIO AL QUADRILATERO!

Un'intera sezione del Padiglione A di Modena Play dedicata ai librogame

A cura della redazione di LGL

Attraverso una sinergia e una collaborazione costante con lo staff di Play, con editori, curatori e autori, siamo riusciti a mettere su un programma ricchissimo di eventi, spunti e presentazioni, il tutto senza trascurare “il gioco giocato” che è la vera forza e il marchio distintivo della fiera modenese. Tale programma nasce e si realizza grazie alla sinergia tra Librogame's Land, che curerà l'organizzazione e la gestione ufficiale di tutti gli eventi, e il direttivo di Modena Play, che nelle persone di Andrea Ligabue e Matteo Bisanti, e tutto lo staff, ha fortemente voluto e promosso questo evento, a sottolineare la costante crescita di pubblico e di importanza che la kermesse emiliana sta ottenendo anno dopo anno. Andiamo a esaminare più nel dettaglio cosa ci aspetta in fiera in questa ricchissima edizione 2019.

I Fondamentali

I principali eventi del calendario sono quelli dove si fa il punto generale sulla situazione italiana del librogioco, e si presentano case editrici, novità della fiera, concorsi e progetti a lungo termine. Segnatevi questi appuntamenti se il vostro scopo è andare direttamente al punto e arrivare alla sostanza:

Venerdì 5 Aprile alle 10:30 si terrà l'**Inaugurazione Ufficiale dell'Area Librogame**, e la Presentazione ufficiale del Quadrilatero e delle novità librogamistiche della fiera. Fatevi trovare a quell'ora al Quadrilatero per vedere e toccare con mano in esclusiva tutti i titoli appena sfornati e accaparrarveli prima di tutti gli altri.

Sabato 6 Aprile, gli eventi chiave saranno due:

Alle 10:30 si parlerà essenzialmente di noi! **Librogame's Land palestra di scrittura interattiva** è l'appuntamento in cui faremo il punto sulla storia e la gloria del nostro portale e della nostra splendida comunità. Principalmente si racconteranno quindici anni di opere nate in quello che è il principale portale italiano dedicato ai librogame, tra il concorso dei Corti e la collana Librinostri, per non parlare di tutte le altre nostre iniziative. Interverranno in particolare Federico Bianchini e Marco Zamanni, con la moderazione di Francesco Di Lazzaro.

Neanche il tempo di una partita a Rupert il Selvaggio che alle 12:00 si parlerà della **Nuova Onda del librogioco italiano**, con la presentazione delle collane Acheron Books, Watson Edizioni, Aristeia, Officina Meningi e Darkwing. Presenteremo insomma tutte le iniziative

degli editori che si sono avvicinati al settore nell'ultimo anno, per capire quali sono i loro piani a medio e lungo termine.



Due appuntamenti chiave anche *Domenica 7 Aprile*.

Alle 12:00, il nostro amato leader Francesco Di Lazzaro prenderà in mano degnamente le fila dell'intera produzione italiana dei librogame, soprattutto focalizzandosi sulle case editrici che operano da più tempo nel settore: Raven, GG Studio e Librarsi. La conferenza è intitolata “**L'anno del Librogame**” e toccherà le uscite presenti e future delle suddette realtà, attualmente le più gravide di titoli e quelle con la più lunga “milizia” alle spalle nel settore.

L'evento che chiude il nostro programma si terrà poi alle 15:00 con la **Premiazione del concorso FoglioGame e il lancio del Gran Galà dei Librogame** di Lucca Comics & Games. Se siete interessati a concorrere per il Librogame's Award 2019, questo è l'appuntamento che non potete perdere.

Giocando i librogame

Ma se parliamo di librigioco e di Play, partecipare a delle conferenze è forse la cosa più noiosa che potete fare. Molto più divertente sedersi e giocare, non è vero?

Tra gare di indovinelli, letture guidate, sfide su mappa e tornei all'ultimo sangue, ecco le demo e i tornei a cui potrete giocare con gli autori presenti al festival:

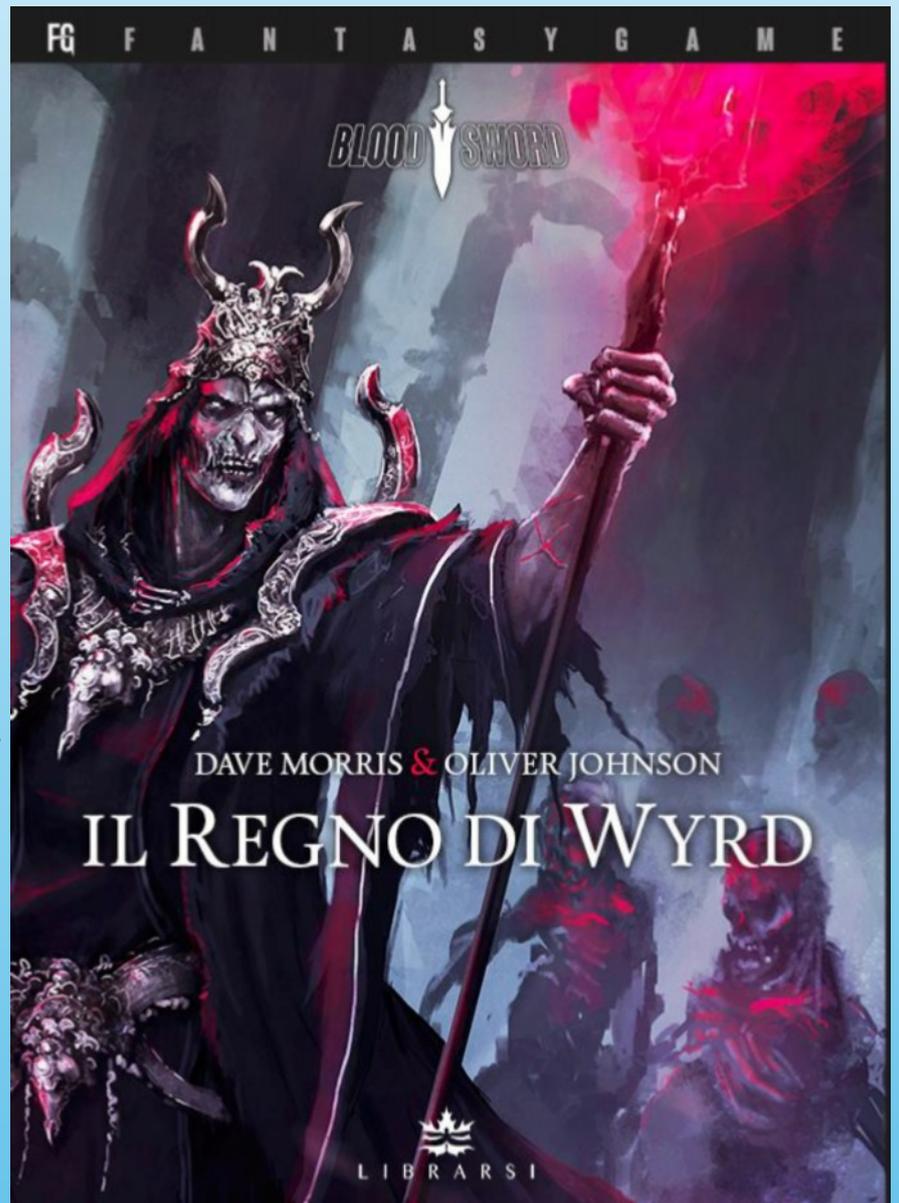
Venerdì 14:30 Tutti contro Dagon! Si gioca e si legge il librogame "Dagon" di Officina Meningi assieme all'autore Valentino Sergi.

Venerdì 15:30 Le Avventure di un topino di campagna Si giocano e si leggono insieme i libri-gioco illustrati della serie *Shelby*, di e con Francesco Mattioli.

Venerdì 16:30 All'ombra della Spada di Sangue! Si giocano e si leggono i librogame *Il Regno di Wyr* e *Il Labirinto di Krarth* (*Blood Sword* 1 e 2) con lo staff di Edizioni Librarsi e Francesco Di Lazzaro.

Venerdì 17:30 Jekyll o Hyde? Si gioca e si legge il librogame "Jekyll e Hyde" di Watson Edizioni assieme all'autore Marco "Zakimos" Zamanni e a Francesco Di Lazzaro.

Domenica 10:30 Sfida ad Autolico! In compagnia dei due autori di *Hellas Heroes*, siete tutti invitati a risolvere i più macchinosi e sordidi enigmi del librogame *Le fatiche di Autolico*, di Edizioni Librarsi. Al vincitore della sfida andrà un premio MITICO!



Domenica 11:30 Primi passi nel Rayn: sessione di gioco di gruppo nel mondo della serie *Fra Tenebra e Abisso*, pubblicata da Aristeia, di e con Dario Leccacorvi.

Infine, **Domenica 15:30 Arena Darkwing:** Il torneo dedicato a *Darkwing - La Caccia* di Davide Cencini, adatto ad appassionati e nuovi lettori.

E se questo ancora non vi basta, ecco a voi...

Dadi e Dungeons!

Esiste una speciale categoria di giochi che si basano su libri da sfogliare e dadi da lanciare, e che permettono di generare avventure e dungeon da affrontare in gruppo o in solitario, in un riuscito mix di librogame, boardgame e gioco di ruolo.

Quest'anno per la prima volta a Modena siamo riusciti a metterne assieme tre, che potrete provare sempre al Quadrilatero, con gli autori o i curatori italiani.

Sabato alle 13:00 si gioca a *Four Against Darkness* di e con Andrea Sfiligoi.

*Sabato alle 14:00 si gioca ad **Advanced Dungeons**, con Antonello Molella.*

*Domenica alle 13:00 si gioca a **Dungeon 6** di e con Giacomo Bellucci.*

L'angolo del Pazzo di Holmgard

Se siete addetti ai lavori, aspiranti autori, editori, curatori editoriali, oppure se vi interessa farvi una bella chiacchierata con gli esperti del settore su specifici approfondimenti del mondo della narrativa interattiva, allora non potete perdere gli

appuntamento con il Pazzo di Holmgard.

Questo ciclo di incontri è informale e più simile a una conversazione tra amici che a una conferenza. Occupiamo uno o due tavoli dell'area librogame e affronteremo assieme i temi più interessanti e peculiari del genere.

Ecco tutti gli incontri in programma!

*Venerdì 11:30: **Il librogioco tra cartaceo e digitale**, con Dario Leccacorvi e Mauro Longo.*



*Sabato 13:00: **Scrivi la tua avventura!** Cos'è un librogioco, come idearlo, progettarlo, scriverlo e pubblicarlo! Con Mauro Longo e Mala Spina.*

*Sabato 14:30 **Mondi Selvaggi e Avventure in solitario - Dal gioco di ruolo al librogame.** Con Mauro Longo, Andrea Tupac Mollica e Umberto Pignatelli.*

*Sabato 16:00 **Librogioco moderni e come lasciarsi alle spalle i gameplay del passato**, con Mauro Longo, Marco "Zakimos" Zamanni e Antonio Costantini.*

*Domenica 13:00 **Tra avventure, giochi e romanzi interattivi**, con Valerio Amedei,*

Emiliano Mecati, Alessio Seganti, Mala Spina e Mauro Longo.

Presentazioni mirate

Un'ultima categoria di appuntamenti è quella dedicata ad alcune presentazioni speciali e a ospiti d'eccezione. Date un'occhiata!

Venerdì 12:30 Dal tavolo da gioco al romanzo pubblicato, presentazione dei titoli Solfanelli presenti in fiera, con Emiliano Mecati, Alessio Seganti, Claudio Pollina, Silvia Banzola e Mauro Longo.

Sabato 17:00 I nuovi libri game di Stefania Fabri. Intervista con Stefania Fabri e sessione di lettura e gioco di uno dei suoi libri. Con Stefania Fabri e Francesco Di Lazzaro.

Domenica 14:00 Lupo Solitario tra passato, presente e futuro. Francesco Mattioli, il cartografo e curatore della storica collana ora pubblicata da Raven, ci racconta di Lone Wolf muovendosi tra l'eredità di Joe Dever e i progetti per il futuro, con nuove idee e autori. Modera Francesco Di Lazzaro.

Gli autori italiani di librigioco

Ma naturalmente, non finisce qui.

Durante il festival sarà possibile incontrare e scambiare due chiacchiere con tanti autori italiani di librogame e simili, e cioè:

- Valerio Amedei
- Giacomo Bellucci
- Davide Cencini
- Antonio Costantini
- Francesco Di Lazzaro
- Stefania Fabri
- Dario Leccacorvi
- Mauro Longo
- Mala Spina
- Francesco Mattioli
- Andrea Tupac Mollica
- Alberto Orsini
- Valentino Sergi
- Andrea Sfiligoi
- Lorenzo Trenti
- Marco Zamanni

Mala Spina sarà anche disponibile per personalizzare i suoi libri con disegni e dediche illustrate, in particolare sabato e domenica.

Tutti i giorni, senza esclusione di colpi!

Ed ecco infine tutto quello che sarà possibile fare in ogni momento del festival:

Il lato oscuro della luna - Librogame a pannelli creato da Lorenzo Trenti

E se nel 1969 la missione della NASA avesse spedito Armstrong sulla faccia non visibile della Luna... quali meraviglie avrebbe incontrato? Un "librogame diffuso" da giocare cercando i paragrafi di bivio in bivio, che mescola i Pink Floyd e l'Orlando Furioso, H.G Wells e le fiabe cinesi, alla scoperta di sogni, miti e storie legati al nostro satellite.



Sessioni di lettura/gioco guidate

A seconda della disponibilità del momento, gli editori presenti e il loro staff sono pronti a organizzare delle letture di gruppo nell'area: chiedete ai responsabili, prendete dadi, fogli e matita e iniziate a giocare!

FoglioGame in gioco!

Tutti i Librigioco in 1 Pagina presentati per il concorso FoglioGame sono a disposizione ai tavoli del Quadrilatero per essere giocati e votati. I giudizi verranno raccolti fino alle 13:00 di Domenica e la premiazione avverrà Domenica stessa alle 15:00.

Biblioludoteca

Grazie agli editori presenti e a Librogame's Land sarà possibile giocare ai tavoli per tutta la durata della fiera le novità librogamiche di Play 2019 e alcuni "librinostri" creati dagli appassionati italiani negli ultimi anni. Buona lettura e buon gioco!

Si ringraziano per la disponibilità e la partecipazione alle iniziative curate da Librogame's Land: Acheron Books, Valerio Amadei, Aristeia, Giacomo Bellucci, Federico Bianchini, Cencini's Books, Dungeoneer Games & Simulations, Edizioni Librarsi, Stefania Fabri, Ganesha Games, IoGioco, La Terra dei Giochi, Officina Mengi, Raven Distribution, Aldo Rovagnati, Andrea Sfiligoi, Solfanelli, Space Orange 42, Watson Edizioni e Work on color.

ACHERON BOOKS: IL FANTASTICO DIVENTA INTERATTIVO

Zaira è la nuova collana interattiva della casa editrice. Librigioco, ma non solo

A cura della redazione di LGL

Un interessante “peso medio” del mondo della narrativa italiana è appena sceso in campo nel settore dei librigioco, esordendo proprio alla Play di Modena con ben due titoli. Si tratta di Acheron Books, casa editrice milanese abbastanza giovane ma ormai ben nota agli appassionati del genere fantastico, visti i suoi titoli best-seller degli ultimi anni.

La “testa di ponte” tra narrativa e gioco è rappresentata in questo caso dal nostro Mauro “Mornon” Longo, che aveva già pubblicato un romanzo con Acheron e, data la sua esperienza nel settore, è stato rapidamente precettato per avviare un progetto di narrativa interattiva molto variegato, con una previsione di uscite di 2-4 titoli l'anno.

Abbiamo intenzione di pubblicare nei prossimi numeri del Magazine uno speciale dedicato ad Acheron, ma nel frattempo ecco alcune informazioni generali:

- Tutte le collane di Acheron prendono il nome da una delle Città Invisibili descritte da Italo Calvino nel suo libro omonimo. Per questo al progetto dedicato alla narrativa interattiva è stato assegnato il nome di Zaira.
- Le caratteristiche principali di tutte le pubblicazioni di Acheron – e quindi anche dei librigioco presenti e futuri - sono:
 - Genere fantastico, in tutte le sue declinazioni: fantascienza, ucronia, weird, fantasy, horror.
 - Autori italiani, con una percentuale ridottissima di titoli in traduzione.
 - Temi e ambientazioni tipiche italiane, facilmente riconoscibili come italiane e spesso mutate dai grandi classici della letteratura fantastica nostrana.
 - High concept sempre ricercato e gradito: pochi i titoli derivativi; spazio invece a esperimenti originali e iniziative seminali.

Fermo restando il punto precedente, i primi titoli in programma non potrebbero essere più diversi tra loro. La collana non prevede infatti una impostazione omogenea o un regolamento della casa da applicare sempre, ma sarà antologica e variegata sia per quanto riguarda gli autori, che i regolamenti, che il gameplay e la struttura.

I titoli attualmente nel portfolio, che potremo toccare con mano a Modena Play:

Vivi e lascia risorgere

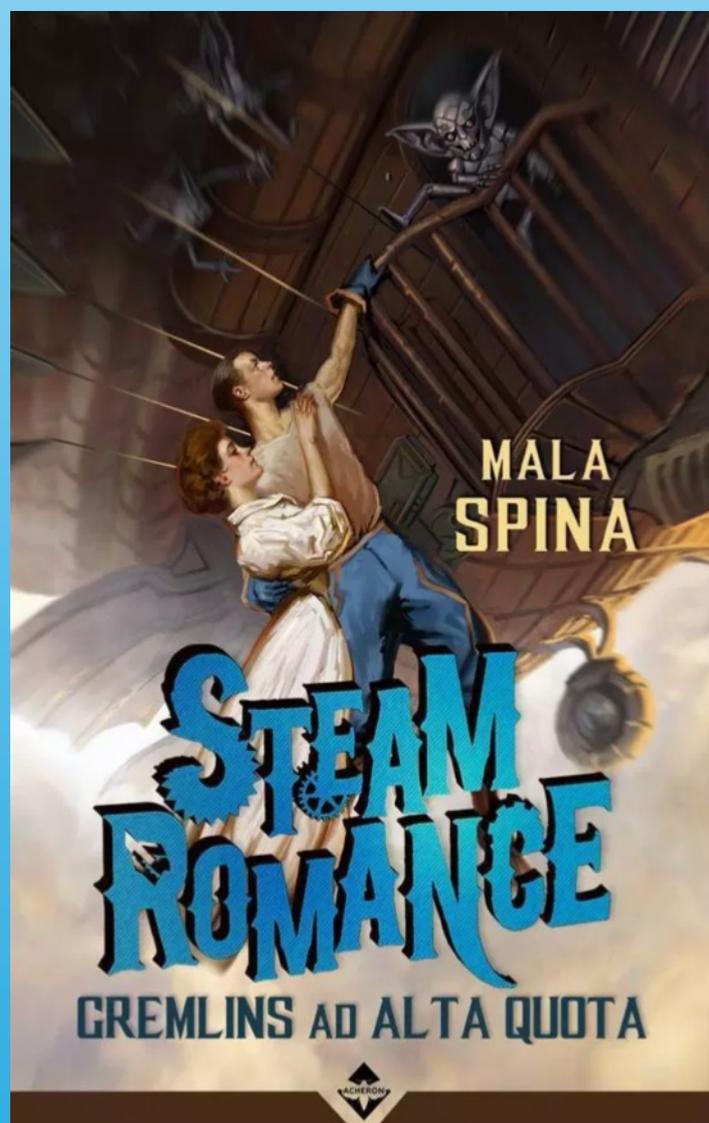


È il momento di entrare in azione!
Vivi e lascia risorgere è un librogioco ambientato in una macabra versione del nostro medioevo, in cui i morti sono tornati a camminare tra i vivi per via del misterioso Flagello. Compì le tue scelte e metti in gioco tutta la tua abilità, per sopravvivere ed evitare l'orda dei Trapassati Redivivi. Non c'è tempo da perdere: vai al paragrafo 1 e comincia subito la tua avventura!

All'interno anche il racconto *Ricordati che devi risorgere!*

Certaldo, Toscana. La città è caduta e i Trapassati Redivivi hanno fatto breccia da Porta Rivellino, invadendo le vie e le piazze del borgo. Senti attorno a te le grida dei tuoi concittadini, mescolate allo strepito dei morti; ma tu sei troppo giovane per abbandonarti allo sconforto, troppo determinato per disperare. Devi trovare le persone che ami, prenderle con te, portarle in salvo e fuggire con loro.

Non ti arrenderai. Mai.



Steam Romance 1 - Gremlins ad alta quota

La bella Giulietta e il rude Luigi vivono vite opposte, a due diversi livelli del portentoso dirigibile che li sta conducendo a Parigi: lei sul ponte passeggeri più lussuoso, lui nella sala macchine.

Ma un'insidia misteriosa li fa scontrare e li getterà in una trappola da cui potranno salvarsi solo insieme. Riusciranno a risolvere il mistero del *Mercurio Vittorioso*, prima che questo si schianti sulle Alpi?

SEI PRONTO A PARTIRE
PER L'AVVENTURA?

ACCETTA LA SFIDA DEI
NUOVI LIBROGAME
ACHERON BOOKS!

Sali a bordo del Mercurio Vittorioso, il dirigibile steampunk in volo sulle Alpi, in preda a Gremlins meccanici fuori controllo...



...oppure perditi nei dedali di Certaldo, la cittadella medievale invasa dai non-morti!

TIRA I DADI.
SE HAI CORAGGIO...
E SCEGLI IL TUO DESTINO!



IL FANTASTICO ITALIANO SI CHIAMA
ACHERON BOOKS
WWW.ACHERONBOOKS.COM

In Steam Romance la storia la scrivi TU! Scegli se impersonare Giulietta o Luigi, e preparati a vivere una straordinaria avventura in un mondo di vapore, ingranaggi e prodigi: a ogni lettura la storia cambierà a seconda delle tue scelte!

Chiudiamo infine offrendovi una pagina-compendio che comprende le due opere già prodotte di Acheron e sottolinea la cura grafica, oltre che contenutistica, che la casa editrice sta mettendo nella sua nuova e fresca linea interattiva.

Se queste sono le premesse, è probabile che il futuro ci riservi succose e appaganti soddisfazioni...



I GRANDI CLASSICI IN FORMATO LIBROGAME

Watson arriva sul mercato interattivo con il suo ambizioso progetto

A cura della redazione di LGL

Fioccano le novità in vista dell'edizione 2019 di Play Modena e una delle più golose arriva da una casa editrice di Roma, una originalità anche geografica nell'ambito del nuovo corso della narrativa a bivi, che ha visto fino a oggi affermarsi realtà ubicate principalmente nel nord Italia.

Il progetto è targato Watson Edizioni, realtà editoriale presente nel panorama letterario-narrativo da più di una decade ma che solo adesso ha deciso di compiere, dal nostro punto di vista di librogamer, il "grande salto" e inserire nel suo portfolio anche una nuova collana che sarà composta esclusivamente da libri interattivi.

Watson Gamebook il nome del progetto, fortemente voluto dal patron Ivan Alemanno e curato da Francesco Di Lazzaro, vecchia conoscenza per tutti i fedeli lettori di LGL.

Francesco è stato contattato direttamente da Ivan, allo scopo di organizzare e pensare una collana che potesse inserirsi nel panorama attuale di genere e offrire elementi accattivanti, in grado di stuzzicare la fantasia degli appassionati di vecchia data e magari richiamare anche l'attenzione di qualche nuovo interessato.

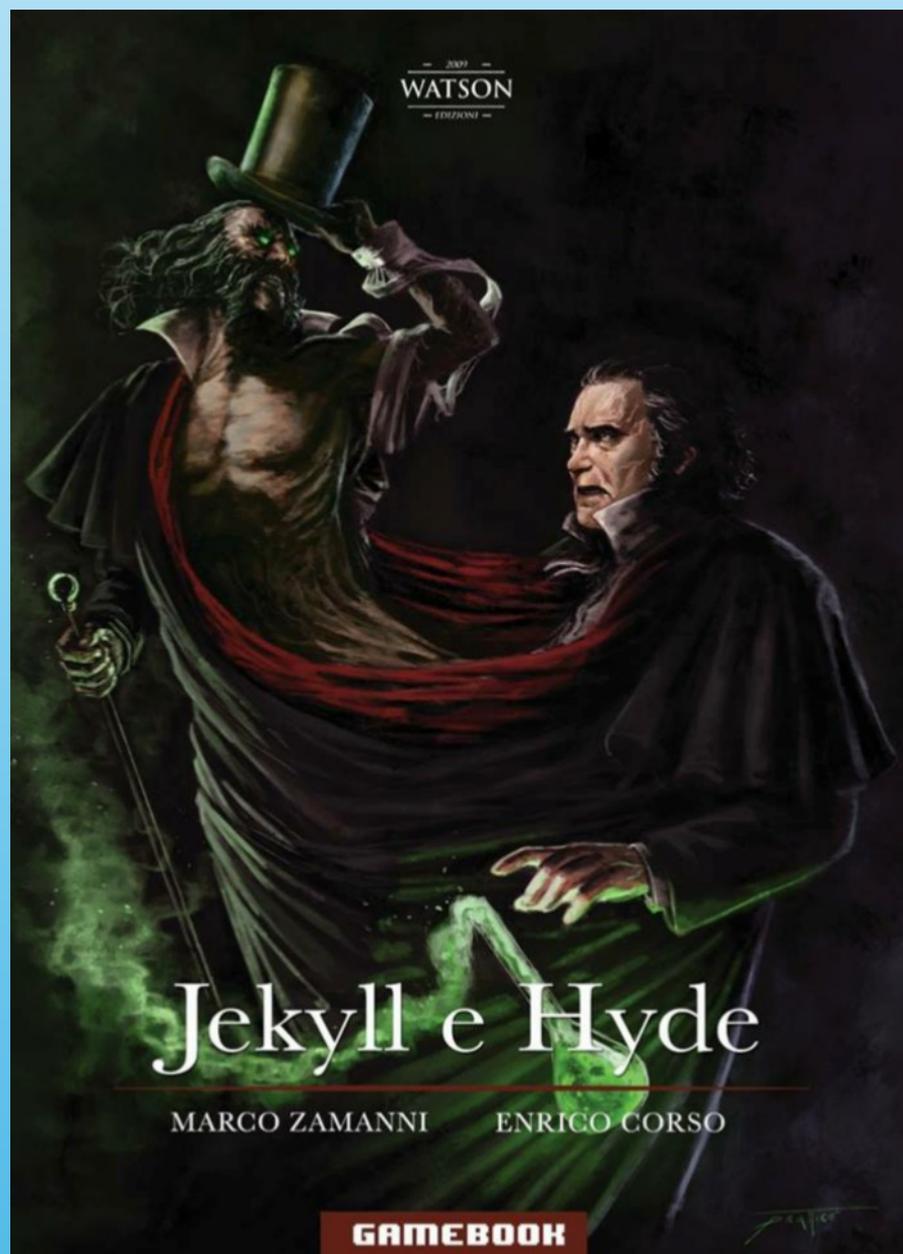


Caratteristica principale della serie una sorta di minimo comun denominatore, che contraddistinguerà tutti i titoli che andranno nel tempo a comporla. Nello specifico i volumi prenderanno spunto da opere miliari della narrativa classica, spaziando attraverso i più vari argomenti, tenendo però sempre d'occhio quelle che sono le linee produttive principali di Watson e i rispettivi generi: horror, fantasy, giallo, avventura.

In questo contesto si colloca il primo volume della serie, che sarà presentato appunto a Modena Play. Il titolo secco è di quelli che fanno venire l'acquolina: Jekyll e Hyde.

Modena Play. Il titolo secco è di quelli che fanno venire l'acquolina: Jekyll e Hyde. Autori: Marco "Zakimos" Zamanni, che tutti coloro che bazzicano l'ambiente dei librogame conoscono benissimo per la sua esperienza nel settore e la sua grande conoscenza delle dinamiche ludiche e narrative che caratterizzano la letteratura interattiva. Marco è stato spalleggiato da un esordiente assoluto nel mondo dei libri-gioco: Enrico

Corso, scrittore per passione fin dalla giovinezza, che ha messo a disposizione di Zakimos la sua abilità nell'inventare storie.



Il dinamico duo è stato supportato ai pennelli da Pietro "Pitt" Rotelli, disegnatore dal tratto molto plastico (i suoi lavori ci hanno ricordato lo stile di alcuni dei più acclamati illustratori Bonelli) che ha saputo regalare al libro le giuste tinte noir, senza rinunciare ad armonia di tratto e profondità di immagine. Vincenzo Praticcò Artworks infine ha curato la splendida copertina, che potete vedere in questa pagina.

La storia è ambientata, esattamente come la controparte originale di Louis Stevenson, nella Londra tardo vittoriana, alla fine del XIX secolo. La crescita economica e industriale è all'apice, e la città si ingigantisce ogni anno di più. Queste premesse portano

all'evoluzione della vicenda, che si sviluppa a cavallo tra una classe abbiente in grado di vivere una vita agiata e l'enorme disagio sociale legato all'aumento costante della popolazione povera, in difficoltà anche quando si tratta di mettere insieme il cibo necessario alla semplice sussistenza.

È qui che si muove il Dottor Henry Jekyll, geniale scienziato e medico che ha deciso di approfondire arditi studi sulla personalità umana, e sulla possibilità di scindere il lato buono di ciascun individuo da quello violento e malvagio.

Chiunque abbia letto questo capolavoro della letteratura inglese sa come vanno a finire le cose, ma nel volume di Zamanni e Corso l'avventura prende delle pieghe inaspettate, che la discostano sensibilmente dai fatti della storia originale, pur mantenendone intatti lo spirito e la struttura.

A parlarci più nel dettaglio del volume e a raccontarci alcuni retroscena abbiamo gli autori, Marco Zamanni ed Enrico Corso per l'appunto, che provvederanno a soddisfare alcune nostre curiosità sul loro modo di intendere e rileggere la storia di Jekyll e Hyde. Iniziamo però la nostra intervista con alcune domande all'editore Ivan Alemanno: lo abbiamo invitato a raccontarci qualcosa di più sul progetto gamebook. Ci interessa soprattutto sapere come gli è venuta la voglia di avventurarsi nel periglioso mondo della narrativa interattiva e soprattutto perché ha deciso di puntare nel 2019 sui librogame.

DUE CHIACCHIERE CON IVAN ALEMANNO

- Buongiorno Ivan, grazie per aver accettato di rispondere ai nostri quesiti! Gli appassionati di narrativa interattiva conoscono poco Watson Edizioni che fino a oggi non si era mai impegnata direttamente nel genere. Ci racconti qualcosa sulla tua casa editrice? Quando è nata e che tipo di pubblicazioni ha nel suo catalogo?

La casa editrice nasce nel 2009 a Roma, un po' per gioco e un po' per speranza, un sentimento di rivincita contro l'impossibilità di pubblicare senza dover pagare fior fior di soldi. L'idea alla base di tutto era, ed è, di raccontare delle storie, di intrattenere il pubblico e regalare dei progetti editoriali validi e ben confezionati. Fin dal primo giorno, vedi il mio progresso come grafico, ho voluto puntare molto sulle copertine dei libri e sulla qualità delle carte. Ogni aspetto del volume deve essere curato e gradevole ai sensi. Abbiamo scalato montagne e affrontato momenti belli e brutti per giungere a oggi con un bagaglio di esperienza e un catalogo tra i migliori in Italia. Le nostre pubblicazioni di genere fantastico spaziano dallo Sword & Sorcery "contemporaneo" (scritto da autori contemporanei e nazionali) al fantasy classico, Grimdark, fantascienza, speculative fiction, horror, thriller e gialli.

- Come ti è venuta l'idea di dedicarti ai gamebook? Eri un appassionato da giovane? Avevi autori e serie preferite?

Nel 2015, dopo aver avviato una collaborazione con Alessandro Iascy, curatore della rivista Andromeda e delle nostre due collane fantastiche, mentre sfogliavo i libri nella mia biblioteca personale adocchiai un vecchio amore dell'infanzia: Oberon, il giovane mago; anche se la mia collezione conta 21 titoli tra cui l'immane Lupu solitario. Da lì partì tutto. L'idea di cercare una nuova strada per il librogame e sperimentare

qualcosa di innovativo. A quattro anni di distanza, dopo aver conosciuto Mauro Longo e Francesco Di Lazzaro, ho avuto la fortuna di realizzare questo progetto con il primo volume dedicato a Jekyll e Hyde. Oltretutto, la ripresa del settore librogame si percepisce nell'aria, in ogni fiera del fumetto e del gioco, per cui l'inizio dell'avventura è predestinata. Cercheremo di fare il massimo e solleticare la curiosità di tutti, dal lettore più giovane al più maturo.

- Perché farlo adesso? Il genere interattivo sta attraversando una nuova età dell'oro, è stato uno dei motivi principali che ti ha spinto a lanciarti in questa avventura?

Come dicevo prima, io ho avuto l'idea quattro anni fa, il resto è maturato da sé grazie ai contatti e al fatto che il genere sta riprendendo piede, cavalcando a tutta velocità. Quindi sono felice di rientrare nell'onda e poter dire anche la nostra con tanto di originalità.

- Ci racconto come hai conosciuto Francesco Di Lazzaro e perché hai deciso di affidare a lui il ruolo di curatore?

Francesco è arrivato grazie a un amico in comune che è Mauro Longo. Mauro lo conosco perché ha partecipato ad alcune nostre antologie. Quando seppi che era appassionato di librogame, gli domandai cosa ne pensasse della mia idea di creare una collana dedicata proprio a questo genere interattivo. La prospettiva lo entusiasmò e mi indicò Librogame's Land come punto di riferimento della scena. Navigando sul sito mi imbattei nella persona di Francesco, il miglior collaboratore che potessi trovare. Io, non conoscendo l'ambiente degli appassionati, lo contattai subito per avere la sua disponibilità a supportarmi nel progetto... il resto è: Jekyll e Hyde, il nostro primo lavoro insieme. E sono veramente soddisfatto.

- Una collana che si ispira a grandi classici rappresenta un progetto molto interessante e allo stesso tempo molto ambizioso. Perché questa scelta? Non temi che i volumi Watson possano "sfigurare" se messi a confronto con controparti così prestigiose?

Utilizzare i grandi classici è il miglior modo per attirare l'attenzione, in primis, e poi



per far scoprire al lettore un altro punto di vista di un testo che già conosce o di cui ha già sentito parlare. E poi ci sono i personaggi a cui tutti ci siamo appassionati e che in un modo o in un altro abbiamo quasi deciso di impersonare: questa è la volta buona! Nessun confronto, poi, con l'originale perché la nostra idea è comunque di viaggiare su un binario parallelo e dare valore a entrambi i prodotti.

- Secondo te perché da un paio di anni a questa parte si sta assistendo a questa rinascita del genere interattivo? Revival generico anni '80 e '90 che trascina con sé anche i librogame o c'è qualche motivo più profondo?

Gli anni '80 e '90 hanno generato un cambiamento epocale nell'intrattenimento che non ha mai smesso di "suonare". A distanza di tanto tempo, il suo fascino permane grazie a una generazione che ha vissuto ed è cresciuta con il gameboy, i librogame, i fumetti. L'interattività attuale non può certamente essere limitata ai social network o alle migliori console: forse per questo si volta lo sguardo al passato per riprendere e rielaborare un successo indiscusso.

- La collana Watson Gamebook ha già un piano editoriale definitivo? Sono previsti altri titoli per il prossimo futuro? Se sì quando verranno rilasciati?



La collana Gamebook partirà ufficialmente in occasione del Play di Modena e insieme a Francesco Di Lazzaro abbiamo in programma un secondo volume a circa 6/9 mesi di distanza. Non abbiamo ancora deciso definitivamente quali grandi autori e personaggi elaborare ma ci sono delle

grandi idee che bollono in pentola, sicuramente non mancherà il mio amico Sir. Arthur Conan Doyle.

- Watson Edizioni è una piccola casa editrice che esiste da più di 12 anni. Una realtà florida come raramente se ne vedono. Qual è il segreto per riuscire a portare avanti progetti editoriali interessanti e vincenti pur non avendo capitali enormi da investire?

L'unico segreto è la follia. Scherzo! Fare l'editore oggi non è semplice ma se lo si fa

pensando anche di essere il primo lettore allora qualcosa di magico può accadere. Bisogna avere costanza, tenacia e non arrendersi mai di fronte agli insuccessi. Negli anni matura anche la capacità di sopravvivenza e si sviluppa un senso critico verso le tendenze e le scelte migliori da fare. Per me, ancora oggi, resta comunque un lavoro con il quale mi diverto e per questo sono spronato a non mollare.

- Siamo alla fine dell'intervista: vuoi condividere con i nostri lettori qualche altra curiosità che non è scaturita dalle nostre domande o aggiungere tu stesso una domanda e darti una risposta?

Ottimo spunto. La mia domanda è: Qual è il segreto per il successo del libro cartaceo anziché digitale?

È un po' come per il discorso degli anni '80 e '90: hanno segnato epoche e generazioni e non basta un semplice mucchio di bit per eliminare il piacere della carta stampata. Viva i libri e viva la lettura, qualunque essa sia.

A COLLOQUIO CON GLI AUTORI!

- Ciao Marco e ciao Enrico, vi ringraziamo per esservi prestati a questa “tortura”! Ci raccontate come siete entrati a far parte del progetto Watson Gamebook?

MARCO: Vorrei dire “per caso” ma quando c'è Francesco Di Lazzaro di mezzo è difficile capire cosa sia casualità e cosa incredibile tela di ragno abilmente tessuta per far cadere l'ignaro autore in trappola! Scherzi a parte, tutto è nato chiacchierando del più e del meno con Francesco intorno ai primi di gennaio 2019. Stavo sottoponendogli delle idee per possibili produzioni future (un librogame a tema “casa infestata”, in particolare) quando lui mi ha chiesto a bruciapelo se potevo essere interessato a lavorare sulla collana Watson Gamebook, riuscendo a completare un libro in tempo per l'uscita a Play. L'impresa era chiaramente impossibile, però l'idea mi intrigava molto. Per cui ho deciso di tirare a bordo Enrico e insieme ci siamo gettati nel folle tentativo.

ENRICO: Un giorno mi ha scritto Marco dicendomi: “Ho una proposta per te: hai voglia di sobbarcarti un libro in due? Ho pensato a te, in fondo abbiamo sempre sognato di farlo.” Ed è vero, perché per anni siamo stati ciascuno il critico “mazzolatore” dell'altro. Quando poi ho accettato, Marco mi ha spiegato bene di cosa si trattava, di questa casa editrice che voleva lanciare una collana di librogame sul mercato e così...eccoci qui!

- Com'è nata l'idea di Jekyll e Hyde? Cosa vi ha convinto ed entusiasmato del progetto?

MARCO: l'idea è venuta da me per quanto riguarda questa pubblicazione, ma in realtà è di Enrico e risale al 2016. Facendo un passo per volta: quando Francesco mi ha detto che la collana Watson Gamebook avrebbe pubblicato opere classiche rilette in chiave librogame ho subito pensato al progetto Horror Classics 3, partorito dalla mente di Enrico molti anni or sono ma quasi subito abbandonato (esiste ancora un piccolo file provvisorio e un thread sull'argomento nel forum di LGL!). Quel libro amatoriale avrebbe dovuto avere come protagonisti proprio Jekyll e Hyde. Avendo già una piccola base su cui lavorare – anche se poi il libro è stato stravolto rispetto alle intenzioni iniziali – e soprattutto sapendo di poter contare su Enrico mi sono permesso di accettare, cosa che non avrei fatto in altre circostanze.



La cosa che più mi ha entusiasmato del progetto? Sarò sincero: la piena libertà come autore che mi è stata concessa da Watson Edizioni. Un progetto che si riallaccia ai classici del passato corre inevitabilmente il rischio di ridursi a un mero espediente per ripresentare storie trite e ritrite in chiave edulcorata e banalizzata (quell'orrore del film sulla Leggenda degli Uomini Straordinari è ancora ben impresso nella mia mente...), se non vero e proprio "cash in" che punta a vendere più per l'argomento trattato che per i contenuti. Ivan e Francesco avrebbero potuto commissionarmi la classica rilettura dell'uomo buono che si trasforma nel mostro cattivo e deve sconfiggere l'avversario, magari giocando da entrambi i punti di vista come nella serie Horror Classics... Non l'hanno fatto.

Mi hanno permesso di creare ciò che volevo: una VERA rilettura interattiva di un VERO romanzo gotico di fine ottocento, con il suo carico di malessere, pessimismo e una lieve morale a fare di sottofondo, accennata il giusto da essere percepibile ma non invadente. E spero che il risultato rifletta il piacere che ho avuto nel rendere quest'opera davvero "mia" in ogni sua parte.

ENRICO: Quando abbiamo ricevuto la proposta da Watson abbiamo deciso di sviluppare due diversi soggetti horror "classici": uno sul tema casa stregata e l'altro appunto, Jekyll e Hyde, che avevamo abbozzato tre anni fa e poi lasciato a riposare. Abbiamo lavorato per qualche giorno su entrambi per vedere quale prendeva forma più facilmente, dove ci potesse essere materia viva su cui lavorare. Poi l'abbiamo sottoposti entrambi alla redazione che ci ha detto: "Secondo noi Jekyll ha più potenziale, che ne dite?" E noi abbiamo risposto: "ci piaceva più l'altro, ma okay, è una sfida comunque." E così è arrivato il momento di portare a termine il lavoro di tre anni prima, anche se poi abbiamo cambiato tutto in corso d'opera.

- Togliamoci subito il dente: potremo interpretare sia Jekyll che Hyde nel libro come accadeva ai tempi dei mitici Horror Classic di Brennan?



MARCO: Ahimè, so già che questo elemento attirerà molte critiche ed è giusto affrontarlo subito: NO. Il libro NON prevede il doppio protagonista di HC. Il libro non c'entra più nulla con HC, né con la sua bozza originaria: non troverete alcuna meccanica ripresa dalla serie di Brennan, ivi compreso il doppio protagonista e l'umorismo di fondo. D'altro canto non si può dire che il libro abbia un unico protagonista, perché le occasioni per "diventare" Hyde non mancheranno, specie proseguendo nella lettura... Ma saranno sempre viste attraverso gli occhi di Jekyll, che è il ricettacolo attraverso cui affronteremo il mondo di gioco. Sono perfettamente consapevole del fatto che molti saranno delusi dal non poter affrontare l'intero libro con le sembianze di Hyde, ma ho la speranza che una volta giunti alla fine capiranno il perché della scelta. Hyde nel romanzo originale non è la simpatica macchietta cattiva dell'anti-eroe in cui chiunque può identificarsi: per usare le parole di Stevenson, è "puro male". Chi vorrà

abbracciare quel tipo di malvagità in "Jekyll e Hyde" potrà farlo, se riuscirà a superare la naturale ritrosia del protagonista, ma dovrà pagare le dovute conseguenze – che non saranno ovviamente limitate a una banale e scontata "morte istantanea", ve lo garantisco.

ENRICO: Non in senso canonico... Quella era più la primissima versione del 2016, ma era troppo "alla Brennan" appunto, troppo leggera. Non calzava con lo spirito dell'opera e l'abbiamo abbandonata.

- Un esperto di giochi come Marco avrà studiato un regolamento fenomenale per nobilitare il libro. Potete darci qualche anticipazione su quello che ci aspetta?

MARCO: Il regolamento migliore è quello che... non si vede. Questa è stata la filosofia alla base della parte gioco, già sperimentata nel corto "Cupe Vampe" (vincitore del Concorso dei Corti 2018). Posso anticiparvi che l'intero regolamento è stato pensato per poter gestire situazioni anche molto complesse riducendo la mole di regole al

minimo. Avremo due valori di cui tenere traccia (ES e Allerta) da sottoporre in alcuni frangenti a test con i dadi, e che serviranno a rendere coerenti i testi del libro in base al nostro rapporto con Hyde e con la Polizia di Londra. Avremo delle pozioni con cui bloccare l'influenza del nostro doppio, se vorremo, e infine delle note, le classiche parole chiave, che renderanno ogni scelta foriera di importanti conseguenze anche a distanza di molto tempo. Non vi dirò quante parole chiave si nascondono tra le pagine del libro, perché so che per alcuni si tratta di uno spoiler, ma posso dirvi che sono TANTE – eppure non ne segnerete mai più di 8-9 a partita, proprio perché un sistema di gioco non deve essere troppo invadente se vuole rimanere piacevole. L'ultima anticipazione, che è anche la meccanica più interessante del libro, riguarda i checkpoint: nel caso le cose vadano male, non dovrete ricominciare ogni volta dall'inizio, né dovrete impazzire a gestire complicati punti di salvataggio: sarà il libro a pensare a tutto e voi dovrete solo godervi la storia e scoprire il “vostro” finale - perché saranno numerosi ed estremamente diversi gli uni dagli altri, oltre che raggiungibili in svariati modi. Niente giusta via, niente “falsi bivi”: i librogame per me devono poter dare emozioni diverse a ogni partita a seconda delle nostre scelte, il che significa che ciò che accade in una partita non deve per forza accadere sempre anche nelle successive.

ENRICO: La parola all'esperto, ossia Marco. Io mi sono limitato a scegliere il nome per il valore ES, ossia il punteggio che tiene traccia di quanto Hyde ha influenza sulla nostra mente.

- Non si vedono spessissimo libri con più autori, anche se ci sono precedenti incoraggianti anche nel passato recente. Marco, come ti sei trovato a lavorare con Enrico? E tu Enrico con Marco? Ci raccontate come vi siete ripartiti i compiti?

MARCO: Personalmente mi ritengo più un game designer che uno scrittore e l'idea di poter lavorare con qualcuno che scrive meglio di me è uno stimolo non indifferente. In passato (Cupe Vampe, Il Giorno del Librogame) è accaduto che mi occupassi di creare lo scheletro dei bivi, lasciando a un altro autore (GGigassi, nickname usato sul LGL) la stesura dei testi veri e propri. L'esperienza ha funzionato molto bene, per cui ho deciso di replicarla con Enrico, anche perché ero consapevole che da solo non sarei riuscito a rispettare la scadenza per la creazione dell'opera. Purtroppo diversamente dai casi predetti la faccenda è stata complicata dal fatto che, sempre per ragioni di tempo, non mi era possibile delegare a Enrico la scrittura di TUTTO il libro: anche lui non avrebbe fatto in tempo. Per questo motivo ci siamo divisi le parti da scrivere, seguendo l'esempio dato da Jackson e Livingstone con “Lo Stregone della Montagna Infuocata”. Come per il capostipite dei Fighting Fantasy, anche in “Jekyll e Hyde” ho poi rielaborato tutti i testi per renderli più aderenti al mio stile, visto che le parti scritte

da me erano la maggioranza. È stato un lavoro duro e non esente da difficoltà (è capitato in certi punti che dei periodi scritti da me entrassero in contrasto con altri di Enrico e viceversa), ma siamo riusciti ad arrivare in porto grazie alla complicità che ci lega. Enrico ed io ci conosciamo da quasi vent'anni e abbiamo prodotto insieme di tutto, soprattutto musica, per cui conosciamo bene i reciproci caratteri, i punti di forza e di debolezza. Creare qualcosa insieme a un'altra persona è come andare a vivere insieme a un amico: può essere un'esperienza che cementifica la vostra complicità così come l'occasione per rovinare irreparabilmente l'amicizia che vi lega.



ENRICO: Bene, perché come ho già detto per anni ci siamo “letti”, incoraggiati e “cazzati” sui rispettivi romanzi. A volte con un suggerimento, a volte con pensieri sparsi. Anche se qui è stato più netto: abbiamo creato lo scheletro e poi ci siamo divisi il lavoro a blocchi. Marco mi ha detto: “Occupati della parte narrativa e di questi luoghi di Londra, al resto ci penso io. Se vedi degli errori, segnalameli.”

- Misurarvi con un colosso della letteratura come il capolavoro di Stevenson vi ha creato problemi? Come siete riusciti a “convertire” un volume così conosciuto e amato in un'opera interattiva?

MARCO: peccherò di superbia ma devo dire di non essermi posto il problema. Per un motivo o per l'altro mi ero baloccato con l'idea dal 2016 e avevo riletto il romanzo almeno cinque volte negli ultimi anni – per non parlare delle varie appendici e approfondimenti che ero riuscito a trovare. Il libro inoltre è sì iconico, ma dubito fortemente che il grande pubblico conosca la vera trama dell'opera e non piuttosto le sue tante versioni banalizzate. Mi chiedo anzi quanti riusciranno a cogliere i rimandi ai testi originali che abbiamo nascosto nelle pagine nel libro – oltre alle varie citazioni inserite per volontà di Enrico. Come forse saprete io odio il citazionismo, lui lo adora: lavorando insieme abbiamo raggiunto un buon punto mediano che spero saprà soddisfare entrambi i palati.

ENRICO: Personalmente no. Perché sono un grande fan dell'horror e il periodo vittoriano offre parecchi spunti. Inoltre ho portato in dote il mio bagaglio di cultura cinefila con un bel po' di pellicole trasversali sul tema del dottor Jekyll. È bastato rimanere coerenti coi personaggi dell'opera originaria e aggiungere qualche licenza o nuove ramificazioni.

- Cosa vi ha dato più soddisfazione e appagamento mentre scrivevate il libro, e cosa invece vi ha messo maggiormente in difficoltà?



MARCO: La soddisfazione maggiore l'ho provata alla fine, guardando l'opera nel suo complesso e rendendomi conto di essere riuscito non so come a darle una sua organicità. Questo dovrebbe essere indicativo di quanto sia stato faticoso crearla! Impossibile dire cosa sia stato più duro: direi tutto.

Era la prima volta che mi capitava di dover creare un'opera da zero in così poco tempo e in tutta onestà non credo di voler ripetere l'esperienza nell'immediato futuro. Ecco: forse il momento più difficile è stato proprio alla fine, dovendosi impegnare al massimo affinché, nonostante il poco tempo a disposizione, il libro fosse curato, ben bilanciato e divertente qualsiasi fosse il percorso scelto. Avremmo potuto fregarci e farlo uscire così, senza preoccuparci più di tanto, ma non saremmo stati noi se l'avessimo fatto.

ENRICO: Come soddisfazione, senza dubbio raccontare il quotidiano nella Londra di fine Ottocento, immergermi fra i quartieri di una città così civilizzata ma allo stesso tempo "bifronte", proprio come il buon dottore. Adoro Londra, l'ho visitata 12 volte! Sulle difficoltà, a volte assemblare i pezzi del gioco, in modo che il percorso non fosse troppo pilotato, ma potesse avere diversi piani narrativi da scoprire di volta in volta.

- Marco, sei un grande esperto di giochi e libri interattivi. Ci dici la tua su questo

rinascimento dei librogame? Perché tanti editori e scrittori si stanno interessando di nuovo al genere dopo anni di silenzio? Enrico, tu invece da “profano” del genere hai sviluppato qualche idea in proposito?

MARCO: la risposta è legata ai soldi. È SEMPRE legata ai soldi, c'è poco da fare. Si è sparsa l'idea (a torto o ragione) che sia possibile ottenere un ritorno economico dai librogame e gli editori e gli scrittori hanno deciso di a) assecondare un loro desiderio che avevano da tempo, potendo finalmente contare su un budget quanto meno minimo che permettesse loro di farlo, oppure b) buttarsi a pesce nella mischia per raggranellare qualche moneta senza sapere bene come. Sul perché vi sia rinnovato interesse per il genere, ritengo si sia trattato di una congiuntura di elementi che vanno dal revival anni 80/90, all'amore rinnovato per l'esperienza analogica, passando per la morte di Joe Dever. Starà agli autori e agli editori alimentare questo fuocherello per mantenerlo vivo, oppure spegnerlo per sempre calpestandolo con opere di scarso interesse e qualità. Io non sono fiducioso, perché sono una persona tendenzialmente pessimista, ma mi godo il momento.

ENRICO: Un po' credo sia l'effetto nostalgia. E l'idea di ritrovare un filone che - almeno per me - abbiamo lasciato da parte quando abbiamo iniziato a crescere, mettendolo in sordina. Può essere anche la curiosità dei nuovi lettori abituati più a giochi da console che non di carta.

- Il tema del doppio trattato in Jekyll e Hyde riesce a essere incredibilmente attuale nonostante i 130 anni passati dalla scrittura del libro. Sono stati vergati fiumi di parole sugli elementi psicanalitici riscontrabili nel titolo. Un gamebook può trattare anche argomenti così seri e complessi rimanendo divertente? So che non avete rinunciato a inserire anche rimandi filosofici e storici nel volume...

MARCO: un librogioco può trattare qualunque cosa esattamente come un libro e un gioco possono farlo. La differenza sta nel fatto che in campo narrativo e ludico è già stato detto praticamente tutto, mentre nei librogame c'è ancora una sterminata vastità di argomenti e soluzioni di gioco da sperimentare, visto che abbiamo vissuto solo il periodo della nascita dei librogame, ma senza vederli raggiungere la maturità. È come essere autori di videogiochi degli anni 90: magari non potremo diventare Origin System, ma potremmo essere Bioware, e scusate se è poco!

ENRICO: È vero, è un tema affascinante proprio perché offre molti spunti e tutti noi se ci pensi a volte sogniamo di vivere una vita diversa, senza restrizioni, o nei panni di qualcun altro. Giocare con la fantasia è la base dell'essere umano. Sulla seconda domanda, riguardo i temi seri io penso di sì, anzi credo proprio che se fatto nel modo

giusto, senza essere verbosi, o ermetici, allora sì, si possono inserire argomenti più seri, incuriosendo a saperne di più. Ma dipende da come racconti e coinvolgi il lettore.

- Siamo alla fine dell'intervista. Di solito proponiamo una domanda finale a scelta dell'interlocutore, ma in questo caso c'è un'ultima curiosità rimasta ancora in sospeso.

Vi vedremo ancora nelle vesti di scrittori a bivi con Watson o con altri editori del settore? Ci sono altri progetti in vista?

MARCO :
Non ho altri progetti con Watson al momento, ma chissà cosa potrebbe riservare il futuro. La mia prossima pubblicazione sarà "Cupe

Vampe", contenuto nella raccolta "I Racconti della Biblioteca" pubblicata da Dedalo Librogame, anche se non abbiamo ancora una data precisa. Successivamente, sempre con Dedalo, uscirà un altro libro che tratterà tematiche poco affrontate in ambito librogame finora.

Inoltre sto collaborando un Edizioni Librarsi per la serie Terre Leggendarie... Insomma, tanta carne al fuoco. Come ho detto, bisogna tenere il fuocherello acceso, cercando di alimentarlo per quanto le mie capacità me lo permettano.

ENRICO: Chissà... Tutto è possibile.



IL PROGRAMMA DEFINITO DEL QUADRILATERO DEI LIBROGAME - MODENA PLAY 5, 6 E 7 APRILE

Venerdì 5 Aprile

10:30 Apertura Area Librogame e Presentazione ufficiale del Quadrilatero e delle novità librogamistiche della fiera.

11:30 *L'angolo del Pazzo di Holmgard: Il librogioco tra cartaceo e digitale*, con Dario Leccacorvi e Mauro Longo.

12:30 *Dal tavolo da gioco al romanzo pubblicato*, presentazione dei titoli Solfanelli presenti in fiera, con Emiliano Mecati, Alessio Seganti, Claudio Pollina, Silvia Banzola e Mauro Longo.

14:30 *Tutti contro Dagon!* Si gioca e si legge il librogame "Dagon" di Officina Meningi assieme all'autore Valentino Sergi.

15:30 *Le Avventure di un topino di campagna* Si giocano e si leggono insieme i libri-gioco illustrati della serie *Shelby*, di e con Francesco Mattioli.

16:30 *All'ombra della Spada di Sangue!* Si giocano e si leggono i librogame *Il Regno di Wyrd* e *Il Labirinto di Krarth (Blood Sword 1 e 2)* con lo staff di Edizioni Librarsi e Francesco Di Lazzaro.

17:30 *Jekyll o Hyde?* Si gioca e si legge il librogame "Jekyll e Hyde" di Watson Edizioni assieme all'autore Marco "Zakimos" Zamanni e a Francesco Di Lazzaro.

Sabato 6 Aprile

10:30: *Librogame's Land palestra di scrittura interattiva.* 15 anni di opere nate nel principale portale italiano dedicato ai librogame tra il concorso dei Corti e la collana Librinostri, con Federico Bianchini, Francesco Di Lazzaro e Marco Zamanni.

12:00: *La nuova onda del librogioco italiano* - Presentazione delle collane Acheron Books, Watson Edizioni, Aristeia, Officina Meningi e Darkwing. Modera Mauro Longo.

13:00: *L'angolo del Pazzo di Holmgard: Scrivi la tua avventura!* Cos'è un librogioco, come idearlo, progettarlo, scriverlo e pubblicarlo! Con Mauro Longo e Mala Spina.

13:00: *Dadi e Dungeons - Avventure Old School da giocare in gruppo!* Si gioca a *Four Against Darkness* di e con Andrea Sfiligoi.

14:00: *Dadi e Dungeons - Avventure Old School da giocare in gruppo!* Si gioca ad *Advanced Dungeons*, con Antonello Molella.

14:30 *L'angolo del Pazzo di Holmgard: Mondi Selvaggi e Avventure in solitario - Dal gioco di ruolo al librogame.* Con Mauro Longo, Andrea Tupac Mollica e Umberto Pignatelli.

16:00 *L'angolo del Pazzo di Holmgard - Librigioco moderni e come lasciarsi alle spalle i gameplay del passato*, con Mauro Longo, Marco "Zakimos" Zamanni e Antonio Costantini.

17:00 *I nuovi libri game di Stefania Fabri.* Intervista con Stefania Fabri e sessione di

Domenica 7 Aprile

10:30 Sfida ad Autolico! In compagnia dei due autori di *Hellas Heroes*, siete tutti invitati a risolvere i più macchinosi e sordidi enigmi del librogame *Le fatiche di Autolico*, di Edizioni Librarsi. Al vincitore della sfida andrà un premio MITICO!

11:30 Primi passi nel Rayn: sessione di gioco di gruppo nel mondo della serie *Fra Tenebra e Abisso*, pubblicata da Aristeia, di e con Dario Leccacorvi.

12:00 2019, l'anno del librogame! Presentazione delle novità in catalogo e delle future uscite Raven, GG Studio e Librarsi. Modera Francesco Di Lazzaro.

13:00: Dadi e Dungeons - Avventure Old School da giocare in gruppo! Si gioca a *Dungeon 6* di e con Giacomo Bellucci.

13:00 L'angolo del Pazzo di Holmgard: Tra avventure, giochi e romanzi interattivi, con Valerio Amedei, Emiliano Mecati, Alessio Seganti, Mala Spina e Mauro Longo.

14:00 Lupo Solitario tra passato, presente e futuro. Francesco Mattioli, il cartografo e curatore della storica collana ora pubblicata da Raven, ci racconta di Lone Wolf muovendosi tra l'eredità di Joe Dever e i progetti per il futuro, con nuove idee e autori. Modera Francesco Di Lazzaro.

15:00 Premiazione del concorso FoglioGame e lancio del Gran Galà dei Librogame di Lucca Comics & Games.

15:30 Arena Darkwing: Il torneo dedicato a *Darkwing - La Caccia* di Davide Cencini, adatto ad appassionati e nuovi lettori. Il vincitore otterrà una speciale ricompensa ideata dall'autore da usare nel gioco e una copia omaggio del libro e del manuale, in più tutti i partecipanti otterranno un esclusivo Souvenir collezionabile da aggiungere alla propria scheda!

Tutte le novità librogamistiche presentate a Play 2019

Acheron Books

- Vivi e lascia risorgere, Mauro Longo
- Gremlins ad alta quota, Mala Spina

Aristeia

- Fra Tenebra e Abisso 1 - Il Marchio
- Fra Tenebra e Abisso 2 - La Megera

Edizioni Librarsi

- Blood Sword 2 - Il Regno di Wyrđ

Raven Distribution

- Oberon 3 - Oltre il Cancellò dell'Incubo, Joe Dever
- Lupo Solitario 14 - I Prigionieri di Kaag, Joe Dever
- Choose Cthulhu 3 - La Maschera di Innsmouth!, Giny Valris

Space Orange 42

- I Quattro della Venturosa, Andrea Tupac Mollica

Watson Edizioni

- Jekyll e Hyde, Marco Zamanni ed Enrico Corso

Work on Color

- Scrivi la tua Avventura!, Mauro Longo, Matteo Poropat e Mala Spina.

Per tutta la durata del festival

Il lato oscuro della luna - Librogame a pannelli creato da Lorenzo Trenti

E se nel 1969 la missione della NASA avesse spedito Armstrong sulla faccia non visibile della Luna... quali meraviglie avrebbe incontrato? Un "librogame diffuso" da giocare cercando i paragrafi di bivio in bivio, che mescola i Pink Floyd e l'Orlando Furioso, H.G Wells e le fiabe cinesi, alla scoperta di sogni, miti e storie legati al nostro satellite.

Sessioni di lettura/gioco guidate

A seconda della disponibilità del momento, gli editori presenti e il loro staff sono pronti a organizzare delle letture di gruppo nell'area: chiedete ai responsabili, prendete dadi, fogli e matita e iniziate a giocare!

FoglioGame in gioco!

Tutti i Librigioco in 1 Pagina presentati per il concorso FoglioGame sono a disposizione ai tavoli del Quadrilatero per essere giocati e votati. I giudizi verranno raccolti fino alle 13:00 di Domenica e la premiazione avverrà Domenica stessa alle 15:00.

Biblioludoteca

Grazie agli editori presenti e a Librogame's Land sarà possibile giocare ai tavoli per tutta la durata della fiera le novità librogamiche di Play 2019 e alcuni "librinostri" creati dagli appassionati italiani negli ultimi anni. Buona lettura e buon gioco!

Incontra l'autore

Durante il festival sarà possibile incontrare e scambiare due chiacchiere con tanti autori italiani di librogame e simili, e cioè: Valerio Amedei, Giacomo Bellucci, Davide Cencini, Antonio Costantini, Francesco Di Lazzaro, Stefania Fabri, Dario Leccacorvi, Mauro Longo, Mala Spina, Francesco Mattioli, Andrea Tupac Mollica, Alberto Orsini, Valentino Sergi, Andrea Sfiligoi, Lorenzo Trenti, Marco Zamanni.

Si ringraziano per la disponibilità e la partecipazione alle iniziative curate da Librogame's Land: Acheron Books, Valerio Amadei, Aristeia, Giacomo Bellucci, Federico Bianchini, Cencini's Books, Dungeoner Games & Simulations, Edizioni Librarsi, Stefania Fabri, Ganesha Games, IoGioco, La Terra dei Giochi, Officina Meningi, Raven Distribution, Aldo Rovagnati, Andrea Sfiligoi, Solfanelli, Space Orange 42, Watson Edizioni e Work on color.