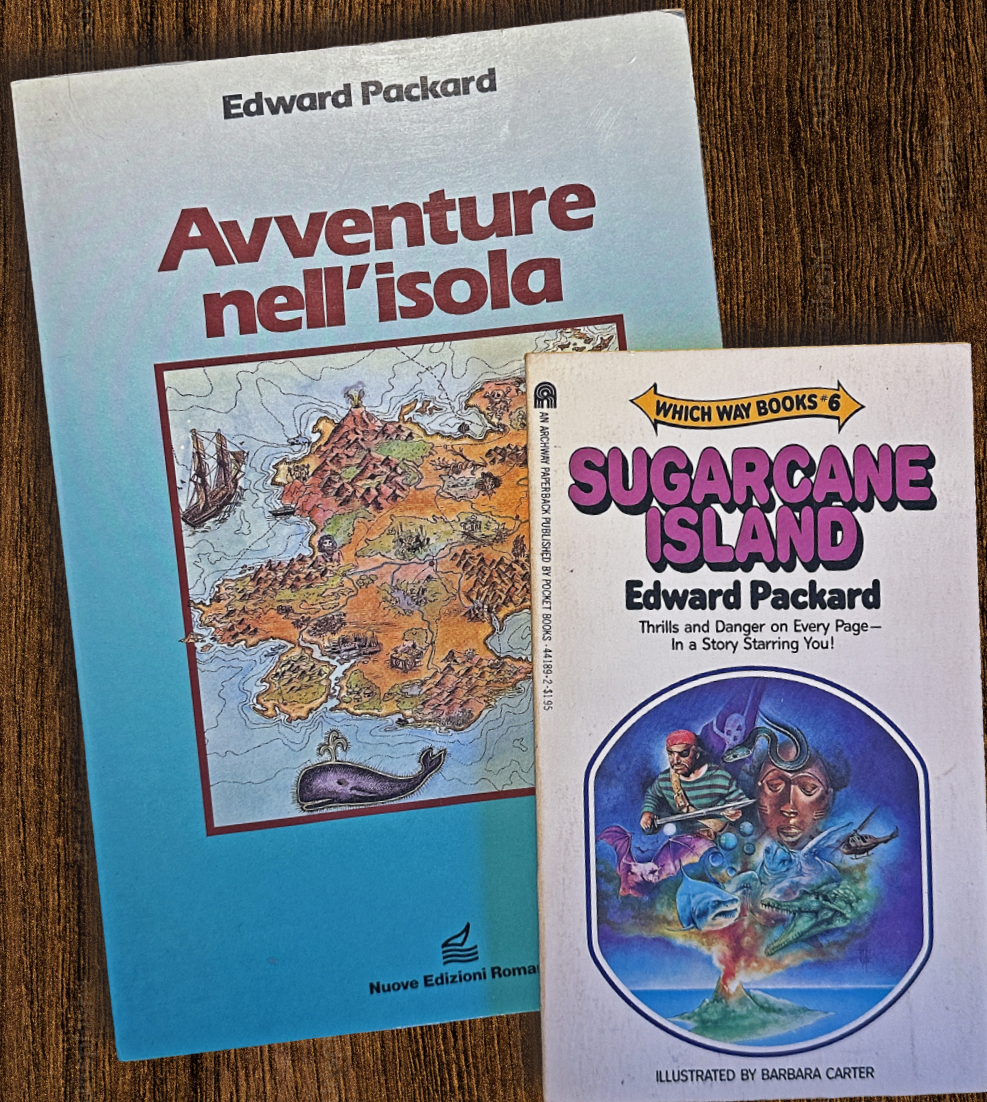


Librogame's LAND MAGAZINE

3

ANNO XXI
(216)
marzo
2026



A 50 ANNI DALLA PRIMA EDIZIONE ECCO DI NUOVO SUGARCANE ISLAND

IL RITORNO DEL RE

UN SALUTO DALLA FRANCIA
Librogame alla fiera di Cannes

PERCHÈ VOGLIAMO PER FORZA ESSERE SCRITTORI?
Scopritelo nell'editoriale

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Un'analisi personale tra paradossi, crisi economiche, vanity press e tempi che cambiano

IL LIBROGAME DI SCHRÖDINGER

di Marco Zamanni

“

“In Italia ci sono più scrittori che lettori”. Quante volte abbiamo letto questa frase? Ciò che fino a qualche tempo fa sembrava più una boutade che altro si sta trasformando ogni anno che passa in una profezia, non si sa quanto auto-avverante. Nel campo del librigioco, in particolare, non passa settimana senza che qualcuno si affacci al mondo dell'editoria a bivi con un'opera da pubblicare, per poi rispondere sempre allo stesso modo quando gli viene chiesto quale sia la sua formazione: “ho letto qualche Lupo Solitario da piccolo, e basta.”

Queste frasi, sempre uguali tra loro e sempre proferite con l'ingenuità e l'onestà di chi non ipotizzava neppure potesse esistere un'alternativa, sono in realtà facilmente spiegabili con la scarsa diffusione che hanno avuto a livello commerciale le opere del c.d. “Rinascimento”. Per quanto umanamente possa

darci fastidio, non è ragionevole stigmatizzare una persona esterna al nostro mondo che abbia deciso di dare seguito alle proprie letture d'infanzia, senza verificare cosa fosse stato creato nel settore da allora – iter che si applica a pressoché tutti gli attuali autori a bivi pubblicati da case editrici tradizionali, con pochissime notevoli eccezioni.

Il discorso però cambia leggermente nel momento in cui gli aspiranti nuovi autori si rivolgono a LGL, iscrivendosi al suo forum o alle sue pagine social; perché a quel punto non è più possibile sostenere che la persona in questione ignori l'esistenza del sito e di ciò che le è gravitato attorno, essendo stata lei stessa a trovarlo o cercarlo. Eppure, anche in questi casi, l'interesse non sussiste, o esiste in modo limitato; come se l'aver scritto un librogame, o il volerlo scrivere, non fosse automaticamente legato a un desiderio di ap-

profondire il relativo argomento.

Essendo un “curioso dal punto di vista antropologico”, come direbbe il meritevole comico/divulgatore Fil Pil, oppure una persona che ha davvero troppo tempo da perdere (questa invece è di Fabrizio Fortino), ho voluto riflettere su quei presupposti per cercare di trovare una spiegazione a ciò che sembrerebbe a prima vista un paradosso. Facendolo, grazie anche all’aiuto (loro malgrado) di alcuni “grandi vecchi” del settore, ho scoperto che l’argomento era molto più profondo di quanto avrei potuto immaginare, e ne ho dedotto un’analisi assolutamente personale – e non potrebbe essere altrimenti – che vorrei condividere con voi, nella speranza di dare inizio a un dibattito.

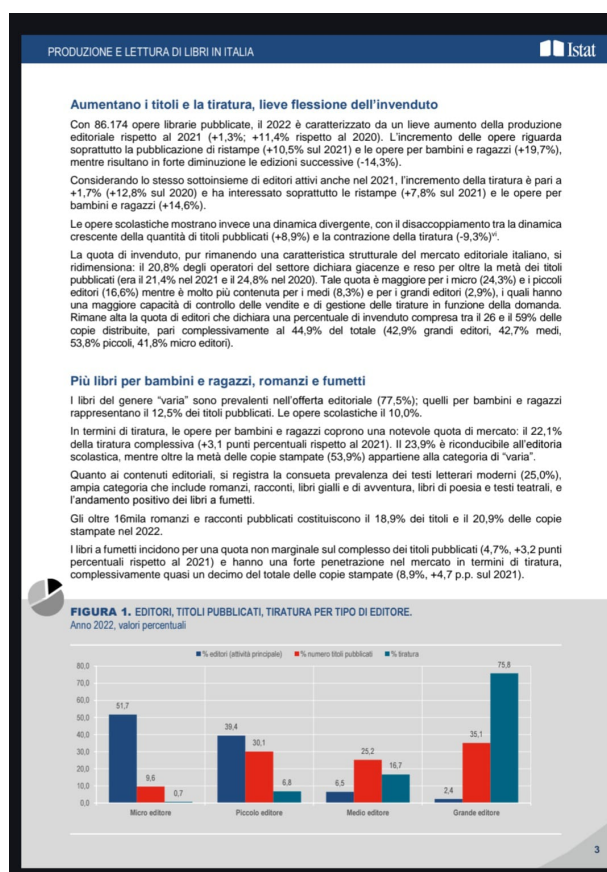
Se volete seguirmi nella Tana del Bianconiglio, siete i benvenuti. Cominciamo.

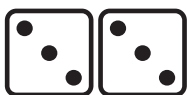
Partiamo dalle basi. Che l’editoria libraria nostrana (in generale) sia in crisi non è un mistero per nessuno: fonti interne specializzate, come il nostro Francesco Di Lazzaro che lavorava già nel settore vent’anni fa, mi hanno confermato che nel 2003 la “soglia di pubblicabilità” di un libro, ossia il minimo obiettivo di vendita per la narrativa tradizionale, si aggirava sulle trentamila copie; una cifra che oggi è diventata invece un traguardo a cui possono puntare solo pochi best seller (basti pensare che nel 2024 soltanto tre libri hanno superato le duecentomila copie vendute, stando ai dati GfK).

Sulla “morte del libro” in Italia si è detto tutto e il contrario di tutto, tirando a mezzo qualsiasi spiegazione possibile, dalla concorrenza delle serie TV fino alla crisi economica costante, passando per il crollo dei valori democratici occidentali, il rimbambimento globale a mezzo social e perfino il femminismo e le battaglie di genere. Noi appassionati di LG possiamo assistere a questi dibattiti (che lasciano invero spesso il tempo che trovano)

da una posizione privilegiata, avendo vissuto sulla nostra pelle la rapida ascesa di popolarità dei librogame e il loro successivo e altrettanto drastico crollo, avvenuto a metà degli anni ‘90. Anche in quel caso vi furono e vi sono tutt’ora opinioni contrastanti sul perché sia accaduto, ma un’unica certezza: ciò che prima era “popolare”, amato, ben visto e desiderato da molti, col passare di un certo periodo di tempo è diventato privo di attrattiva e di interesse.

Non voglio aggiungere ulteriori opinioni sul perché le abitudini cambino all’interno di una società, né voglio evidenziare i pericoli concreti della perdita della voglia (e della capacità!) di leggere un testo scritto. A parte il fatto che rischierei di cadere nel più banale degli “o tempora, o mores!”, magari attribuendo ai libri proprietà salvifiche che vanno ben oltre gli effettivi meriti (come fatto in un recente dibattito su YouTube tra Paolo Nardi e l’opinionista RickDuFer, di cui non condivi-





do le posizioni), il vero motivo per cui bisogna partire dalla “crisi del libro” in generale per capire il perché di certi comportamenti è legato al fatto che la popolarità del leggere, e dei libri in assoluto, stia calando nel corso del tempo a una velocità superiore rispetto alla popolarità dello scrivere.

Ora: per dimostrare che l'ultima frase sia vera, e non una mia semplice percezione, dobbiamo essere d'accordo sul fatto che la lettura come attività sia effettivamente in drastico calo, come tutti i dati raccolti dimostrano. Di nuovo, lasciamo fuori i motivi da questo discorso. Ignoriamo le colossali storture che hanno minato il mercato del libro in Italia, dal conto vendita ai costi di distribuzione, e lasciamo fuori anche le capacità imprenditoriali di chi si approccia a questo settore, di solito come “ripiego” dopo altre

attività finite male. Lasciamo fuori persino la televisione, la P2, il berlusconismo, i girotondi radical chic, gli “studenti poco svegli nell'ultimo banco”, il G8 di Genova, gli smartphone, i social network, la crisi dell'equilibrio mondiale dal dopoguerra, i tecnocrati e l'estremismo religioso. Concentriamoci solo sul fatto che, oggi, in Italia, nel 2026, leggere libri non sia più un'attività apprezzata dalla maggioranza della popolazione, la quale preferisce nel proprio tempo libero fare altro. Credo che possiamo essere tutti d'accordo con questo fatto. Applichiamo allora lo stesso discorso a un altro settore che è estremamente in crisi oggi, ossia quello della musica suonata, che interessa a sempre meno persone (altro assunto dimostrabile se non altro con il numero di scuole di musica presenti sul territorio). Quando ero ragazzo io, nei già citati anni '90, la figura del musicista era così importante da rendere impossibile uscire una sera con un gruppo di amici senza incontrare almeno un paio di persone capaci di suonare qualche strumento; ma ciò non accadeva – nel mio cerchio – per presunte qualità taumaturgiche della musica, bensì perché, banalmente, suonare concedeva maggiore popolarità. Su questo punto non posso fare altro che basarmi sull'esperienza personale, e vi invito se del caso a smentirmi; ma si trattava di un qualcosa talmente diffuso a livello locale (almeno nel mio liceo classico strapieno di figli di papà, e negli ambienti che gli gravitavano attorno) da essere diventato per me un punto fermo: si inizia a suonare per “farsi vedere” e per “distinguersi”, poi l'amore per la musica (a volte) veniva da sé. Nessun automatismo, ovviamente: sapere suonare non significava infatti sapere suonare “bene”, o sapere suonare cose che piacevano alla gente; ma si trattava comunque di una caratteristica che poteva, almeno a livello probabilistico, aprire

le porte ad alcuni benefici.

Oggi non è più così. In un mercato in cui l'unica musica un minimo popolare è campionata, sapere suonare strumenti non è considerato da quasi nessuno un valore aggiunto (lo vedo ogni giorno con mio nipote, seppur figlio di un cantante di discreta fama a Genova), mentre potrebbe esserlo saperappare, campionare o comporre musica elettronica, o qualunque altra diavoleria vada di moda tra i giovani d'oggi. Non a caso, se escludiamo la brevissima parentesi dei Maneskin, il numero di ragazzi e ragazze interessate a imbracciare uno strumento e a fare musica d'insieme oggi in Italia è ai minimi storici, come viene segnalato da quasi tutti gli insegnanti di chitarra presenti online.

Se applichiamo questi ragionamenti all'editoria libraria, però, ci accorgiamo che qualcosa non quadra. Come per la musica, il crollo di popolarità del leggere in sé per sé è stato verticale. A differenza del suonare, però, io avverto ancora una persistenza nell'immaginario collettivo di un alone di "grazia" attorno alla figura dello scrittore, che non trova similitudini in altre categorie, ma neppure alcun riscontro nella vita concreta: se infatti il sapere scrivere libri è fonte di ammirazione, per quale assurdo motivo questi ammiratori in Italia non sono minimamente interessati ai libri stessi?

Il paradosso non può essere spiegato con la generica scusa dell'ignoranza e dell'immaturità, caratteristiche certamente comuni nella nostra popolazione. È vero, infatti, che le persone tendono a dare molta più importanza a ciò che creano in prima persona, rispetto a quel che viene fatto dagli altri, ma questo non spiegherebbe il perché l'effetto si applichi soprattutto al voler scrivere, più che ad altre attività in cui si producono opere manuali o dell'ingegno. Anche qui, è necessario essere d'accordo con un presupposto,

ossia che il dichiarare di "avere scritto un libro" possa essere meglio visto a livello sociale della dichiarazione di avere "registrato un pezzo" con la chitarra, o di avere realizzato un mobile. La mia esperienza personale dice che è così, ma ancora una volta vi invito a condividere la vostra opinione.

Una spiegazione che mi sono dato, è che la chiave per uscire dal paradosso dello "scrittore che non legge" sia da ricercarsi nei cambiamenti in corso all'interno della nostra società, con un occhio in particolare al cambiamento demografico. Fino a non molti anni fa, infatti, erano ancora presenti nel tessuto sociale persone cresciute con il "mito" dell'intellettuale, visto come una persona di successo. Tanti dei nostri nonni vedevano l'essere "ignoranti", nel senso di non avere potuto studiare, come un difetto da correggere, una macchia nella propria vita. C'era chi la pensava in questo modo per un senso di inadeguatezza personale, chi per mera invidia sociale nei confronti dei più ricchi (che erano anche tendenzialmente più colti), ma non era affatto importante la ragione. Ciò che contava era solo il risultato: ossia il pensare che chi sapeva scrivere fosse una persona da ammirare, a prescindere dalla capacità in concreto, da parte di chi li ammirava, di sapere leggere.

Quelle persone oggi sono quasi tutte morte, e chi le ha seguite ha condiviso sempre meno il sentimento, man mano che il re diventava sempre più nudo e l'emblema della "persona di successo" passava dall'essere un intellettuale politico all'imprenditore pieno di soldi (e basta). Questi tipi di cambiamento sono inevitabili, basti pensare al crollo d'importanza subito da filosofi, religiosi e teorici del pensiero dal dopoguerra ad oggi. Tuttavia non sono istantanei, e ciò a cui stiamo assistendo è probabilmente solo la "lunga coda" dei pensieri che ci sono stati trasmessi dai



nostri nonni e dai genitori, e che moriranno con noi – a un ritmo più lento rispetto alla velocità con cui è defunta la nostra capacità di leggere, massacrata dai PC e dagli smartphone, ma sempre e comunque in maniera inesorabile.

Una volta accertato questo, tutto il resto viene da sé. Perché esistono autori di libri che non ne hanno mai letto uno in vita loro? Perché il loro obiettivo è solo essere popolari, e lo scrivere è il loro mezzo. Perché ritengono che scrivere libri sia popolare, quando non ne hanno mai letto uno? Perché è stato trasmesso loro, crescendo, che il saper scrivere fosse popolare, anche se loro stessi non ritengono davvero i libri importanti. Ma quindi l'aver pubblicato un libro può effettivamente garantire una certa popolarità? Certo che sì! Perché anche le altre persone intorno allo pseudo-autore sono cresciute con i medesimi valori.

Arriviamo così alla mia spiegazione personale del perché un libro possa essere allo stesso tempo non abbastanza importante da essere letto, ma così importante da essere fonte di lodi per averlo scritto, al punto da spingere alcuni a mentire palesemente nella speranza di essere riconosciuti come "scrittori". L'arrivo dei LLM ha infatti permesso a chiunque di spacciare qualsiasi testo come scritto di proprio pugno, cosa che metterà il chiodo definitivo sulla bara dell'editoria in Italia: se tutti possono scrivere qualcosa in un solo click, allora "saper scrivere" avrà sempre meno importanza. Su questo punto peraltro ritorna a bomba il parallelismo con la musica suonata: tutti noi conosciamo almeno una persona che si vanta della "propria" musica "creata" attraverso Suno o app simili. Se ci fate caso, non ha mai meno di trentacinque anni.

Tutto ciò si applica integralmente anche al mondo dei LG, ma con un'aggravante: os-

sia l'ancora più scarsa importanza attribuita a ciò che viene visto, a torto o ragione, come un segmento minore e inferiore di un qualcosa che è già, come abbiamo detto, poco importante di suo.

Come uscire da questa situazione? Innanzitutto venendo a patti col fatto che il suo impatto sul settore, a livello di vendite e di popolarità, sia ben più marginale di quanto probabilmente pensiamo. Dunque, potremmo approfittare dell'occasione soprattutto per interrogarci su noi stessi e sui motivi che ci hanno spinto a scrivere o a pubblicare, di certo non molto diversi da quelli degli autori improvvisati che incontriamo oggi. Chissà: a quel punto si potrebbero aprire anche dei dibattiti costruttivi che mettano a nudo il fenomeno dei corsi di scrittura, della vanity press, dell'editoria a pagamento e quant'altro. Tutte cose presenti sin dall'origine anche nel nostro settore, e di cui noi stessi abbiamo a volte beneficiato, per un motivo o per l'altro.

Ma soprattutto, una volta venuti a patti con le storture della scrittura vista come un mezzo e non come un fine, potrebbe nascere l'occasione per allargare il discorso a ragionamenti più ampi, che vadano a toccare i parallelismi tra lo spirito di emulazione e l'e-gocentrismo presente nei bambini e il comportamento di chi dovrebbe, almeno a livello anagrafico, essere adulto. Tuttavia vi avverto: potremmo scoprire che il nostro legittimo desiderio di nutrire il "fanciullino" o il "Peter Pan" interiore, tanto decantato dalla narrativa con cui siamo cresciuti, sia stato in realtà un insegnamento distorto, creato con le migliori intenzioni ma poi manipolato apposta per renderci proprio così: bambini sperduti, più interessati a ottenere la lode dei propri simili e/o dei genitori, che a seguir virtute e canoscenza. Per quanto mi riguarda, non credo di essere pronto per accettarlo. 

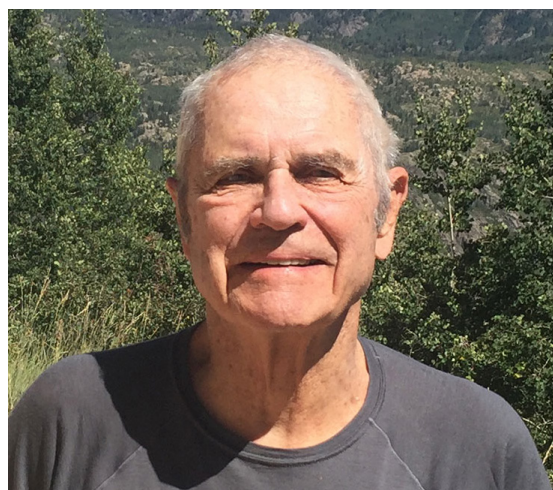
La collana Libro Game di Plesio a Bologna Play 2026 rilancia “Sugarcane Island” di Edward Packard

IL RITORNO DEL RE

a cura della **Redazione di LGL**

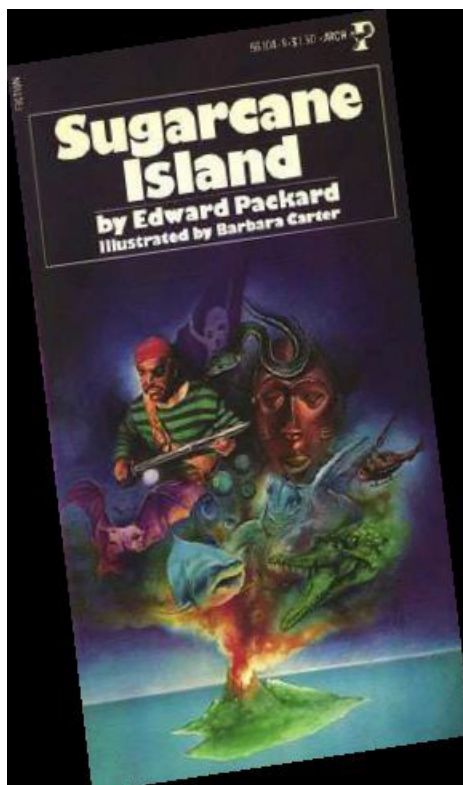
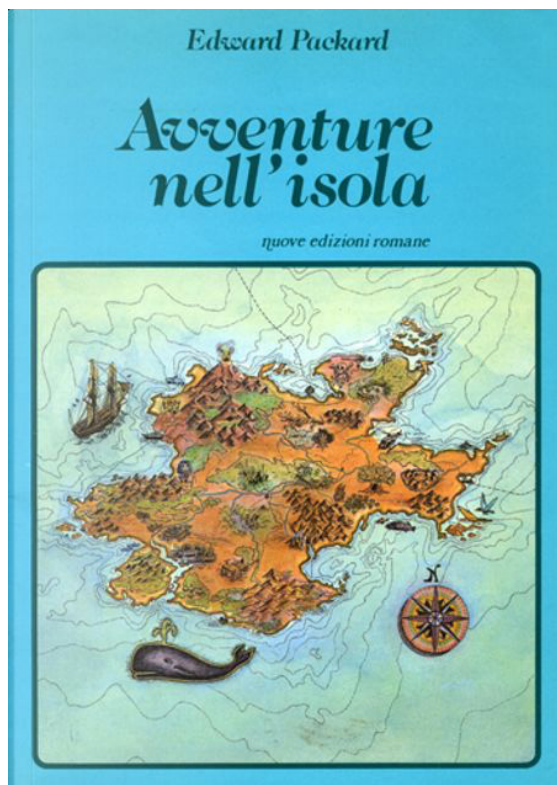
Sebbene non manchino precisazioni e distinguo, il primo libro a bivi mai pubblicato viene considerato, di norma, “Sugarcane Island”, di Edward Packard, concepito fin dal 1969 e dato alle stampe nel 1976. Dopo mezzo secolo esatto da quella pionieristica uscita, come un fulmine a ciel sereno ha raggiunto questa redazione la notizia che, a Play 2026, a fine maggio, Plesio Edizioni, la casa editrice forlivese diretta da Giordana Gradara, riproporrà nel suo catalogo l’opera uscita in Italia sei anni dopo l’originale, nel 1982, con il titolo “Avventure nell’Isola”, ai tempi per conto di Nuove Edizioni Romane, grazie al lavoro di una raffinata conoscitrice della letteratura per giovanissimi, Ilaria Armando.

Il grande ritorno del “padre” indiscusso dei librogame arriva grazie anche al lavoro del curatore Alberto Orsini. Sfruttando anche



Edward Packard

i buoni rapporti che negli anni hanno legato l’autore originale, Edward Packard, a questo Magazine, è riuscito a contattare questo autentico totem del panorama librogiochistico e coinvolgerlo nel progetto.



Packard oggi ha ben 95 anni, ma ha ancora la lucidità di un ventenne e una voglia di fare che susciterebbe l'invidia del più entusiasta degli adolescenti: non solo ha accettato di patrocinare l'iniziativa, ma si è dimostrato deliziato quando ne ha conosciuto la composizione "enhanced" che Orsini ha preparato per tutti gli appassionati.

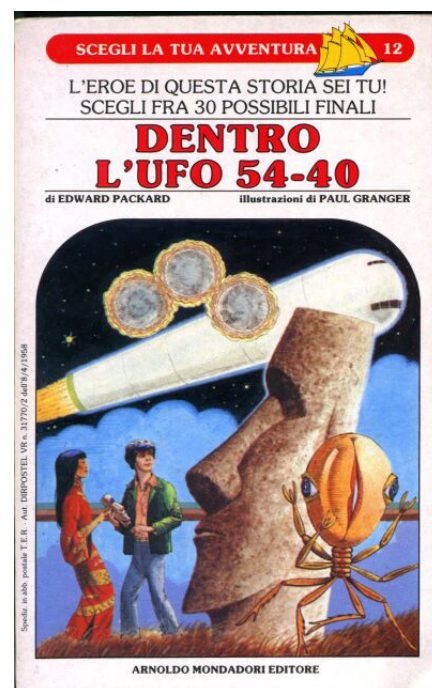
L'opera originale, infatti, composta da 105 pagine, molto snella e secca, nel classico stile degli Scegli la tua Avventura, di cui Sugarcane è idealmente il volume capostipite, sarà corredata da una struttura leggera di gioco, che potrà essere impiegata o meno per arricchire l'esperienza con qualcosa di più complesso e familiare ai lettori moderni. Chi vorrà potrà giocare in modalità "Classic", in anastatica rispetto all'originale; chi cerca di più, senza orpelli snaturanti, potrà sperimentare la modalità "Legacy".

Non è tutto. Alla storia principale si aggiun-

gono tre avventure bonus, di 40 paragrafi ognuna, che riprendono alcuni degli epiloghi del volumetto capostipite e da lì fanno partire una nuova diramazione, ambientata al di fuori di Sugarcane Island. Le storie aggiuntive porteranno il protagonista a visitare infatti il paradiso naturalistico delle Galapagos, la piratesca isola di Tortuga o la San Francisco degli anni Ottanta.

Chi segue questa rubrica e, in generale, la scena dei librogame moderni, dal "Rinascimento" in poi, sarà felice di sapere che dietro queste avventure ci saranno tre penne molto note al pubblico degli appassionati: lo stesso Orsini ("Sherlock Holmes - Prima con Delitto", "Inferno", per citare un paio dei suoi lavori di maggior successo), Marco Zamanni ("Thule", "La Luna del Raccolto", alcuni dei suoi scritti più significativi) e Francesco Di Lazzaro (la saga di Autolico, "Ogni Stramaledetto Natale" sono solo alcune delle molte gemme della sua produzione a bivi).

Il volumetto sarà confezionato nel consueto formato pocket di Plesio, con una nuova copertina e oltre quaranta nuove illustrazioni interne, tutte firmate dal disegnatore della collana Libro Game, Marco Sada. Non mancherà la prima, esclusiva mappa di Sugarcane Island. Questo librogioco esordirà, come già preannunciato, a fine maggio, alla fiera ludica di Bologna, Play

[illegible]



TU LO CONOSCI EDWARD PACKARD?

di **Francesco Di Lazzaro**

S Se qualcuno vi chiedesse chi ha inventato la radio rispondereste senza dubbio Guglielmo Marconi. Se vi domandassero a chi si deve l'idea della lampadina, nessuno esiterebbe: Thomas Edison. Sul telefono forse ci sarebbero dei dubbi in più, considerando l'annosa diatriba tra i sostenitori di Meucci e quelli di Bell.

Ma se qualcuno vi interrogasse su chi ha inventato i libri-gioco? Una risposta a questo quesito si presta a molte interpretazioni e ipotesi se si approccia la domanda riferendola al concetto inteso in senso lato. Se ci si limita a considerare volumi a bivi però non esistono titubanze, la sentenza è univoca: Edward Packard.

Un appassionato di letteratura interattiva non può non conoscere il suo *Sugarcane Island* (Avventure nell'Isola, Nuove Edizioni Romane, 1982), datato 1969 e considerato la prima opera a scelta multipla mai concepita, antecedente anche a "Tante Storie per Giocare" di Gianni Rodari (1971), che oltretutto introduceva il concetto di epilogo differenziato, ma non quello di bivio durante la narrazione.

Ma soprattutto non può ignorare che Ed

Packard ha ideato (e scritto in prima persona molti volumi) la collana *Choose Your Own Adventure*, una delle più longeve e amate nella storia dei gamebook. Negli Stati Uniti è durata 20 anni, e ha dato vita a un lungo susseguirsi di ristampe, adattamenti, conversioni, rilanci, gadget e applicazioni. In Italia la conosciamo come *Scegli la tua Avventura*: da noi la serie in questione non ha avuto un enorme successo, e la traduzione nel nostrano idioma ha riguardato solo una piccola parte dei 185 titoli che la compongono.

Nonostante questo, ancora oggi, gli appassionati che la rammentano con nostalgia quasi feroce non mancano, e sono molti quelli che auspicano un ritorno in auge del progetto, magari grazie a un'operazione che ci consenta di leggere, finalmente in italiano, gli oltre 150 volumi ancora inediti nella nostra penisola. Oggi Edward ha 84 anni, ma a dispetto dell'età non più verdissima non ha mai smesso di lavorare alacremente, allargando le sue attività al campo informatico, autorizzando, e partecipando in prima persona, alla conversione in formato elettronico, alla creazione di app, e persino all'im-

plementazione sottoforma di videogiochi, di alcuni dei suoi capolavori.

Estremamente disponibile e cortese, negli ultimi mesi ha stretto contatti con LGL per alcune iniziative, e non si è fatto certo pregare quando gli ho chiesto di concederci un'intervista per il nostro Magazine. Poter parlare con lui è stata un'enorme soddisfazione per me: più o meno mi sono sentito come un appassionato astronomo che ha la possibilità di chiacchierare con Copernico ed intervistarlo...

L'INTERVISTA

Iniziamo con una domanda secca e lapidaria: che effetto fa essere uno dei padri della letteratura interattiva? Come ci si sente ad aver inventato un genere?

È una fonte di soddisfazione, ma la vedo anche da un'altra prospettiva: nella vita ho fatto un sacco di cose intelligenti e ho avuto un sacco di fortuna, ma ho fatto anche un sacco di cose stupide e ho avuto un sacco di sfortuna. Questa è stata una delle cose intelligenti che ho fatto e con cui ho avuto pure molta fortuna.

Come ti è venuta l'idea di unire componenti interattive e ludiche a un normale libro di avventura? Cosa ti ha spinto a pensare che un connubio simile potesse funzionare?

Tutto è cominciato quando ho iniziato a comporre storie da raccontare ai miei figli. Io a volte non riuscivo a immaginare ciò che sarebbe accaduto dopo, quindi ho cominciato a chiedergli cosa avrebbero fatto se fossero stati i protagonisti nella storia. Ho avuto risposte diverse, e questo fatto mi ha dato l'idea per un libro dove il protagonista sei "tu", il lettore, con scelte multiple e finali multipli. Ho pensato che questo approccio sareb-

1



Tu loosci Edward Packard?

Se qualcuno vi chiedesse chi ha inventato la radio rispondereste senza dubbio Guglielmo Marconi. Se vi domandassero a chi si deve l'idea della lampadina, nessuno esiterebbe. Thomas Edison. Sul telefono forse ci sarebbero dei dubbi in più, considerando l'annosa diatriba tra i sostenitori di Meucci e quelli di Bell.

Ma se qualcuno vi interrogasse su chi ha inventato i libri-gioco? Una risposta a questo quesito si presta a molte interpretazioni e ipotesi se si approccia la domanda riferendola al concetto inteso in senso lato. Se ci si limita a considerare volumi a bivi però non esistono titubanze, la sentenza è univoca: Edward Packard.

Un appassionato di letteratura interattiva non può non conoscere il suo **Sugarcane Island** (Avventure nell'Isola, Nuove Edizioni Romane, 1982), datato 1969 e considerato la prima opera a scelta multipla mai concepita, antecedente anche a "Tante Storie per Giocare" di Gianni Rodari (1971), che oltretutto introduceva il concetto di epilogo differenziato, ma non quello di bivio durante la narrazione.



be stato popolare in forma di libro, perché i miei figli si sono mostrati molto più interessati quando la storia ha cominciato a parlare di loro anziché di qualche personaggio di un libro, e hanno capito che avrebbero potuto influenzare quello che sarebbe accaduto.

Per molte persone Sugarcane Island è da considerare il primo gamebook della storia. Ci racconti come è nato? Come mai sei riuscito a pubblicarlo ben 7 anni dopo averlo scritto?

Questo libro è nato prendendo spunto da una storia che ho inventato. Il racconto era iniziato parlando di un ragazzo di nome Pete. Nella storia, Pete era naufragato ed era finito su un'isola tropicale. A un certo punto



ho chiesto ai bambini: “Cosa fareste se foste Pete?”. Presto la storia ebbe loro come protagonisti, invece di Pete. Quando ho ottenuto risposte diverse alla domanda “Che cosa faresti?” ho deciso che il libro avrebbe avuto più trame. Quanto al perché ci sia voluto così tanto tempo per ottenere la pubblicazione, anche per una piccola casa editrice, fortuna e coincidenza hanno giocato un ruolo importante. Ho avuto sfortuna quando nessuno dei redattori che hanno letto l’opera nel 1969 ha avuto la capacità di vedere che la mia idea sarebbe potuta diventare la base per un popolare nuovo genere di libri. Ho avuto fortuna nel riuscire a far leggere i miei primi libri a un editor fantasioso e aggressivo che lavorava per un grande editore quasi un decennio più tardi, ma prima che chiunque altro potesse avere la stessa idea, così da precedermi.

Qualche anno dopo nascono gli Scegli

la tua Avventura. Si inizia subito con un titolo cult: **La Caverna del Tempo**. Sembra quasi la fantasia di un ragazzo quella di entrare nelle viscere della terra e sbucare in un altro tempo e in certi casi addirittura in un’altra dimensione. Come ti è venuta l’idea? Perché hai pensato di sfruttarla per lanciare una serie così innovativa?

Come accade a molte persone, mi sono chiesto come sarebbe potuto essere tornare indietro nel tempo, o andare avanti per visitare un’epoca futura. Per fare questo è necessaria una macchina del tempo. Una delle mie figlie ha suggerito che, invece di una macchina del tempo, come accadeva nel famoso libro omonimo di H. G. Wells, si sarebbero potute raggiungere altre epoche entrando in una caverna del tempo. Diversi passaggi o scivoli nella grotta avrebbero potuto condurre a tempi e luoghi differenti, e le vostre avventure sarebbero cominciate da lì. Questo sembrava un buon modo per iniziare la serie: un’idea in grado di offrire la più ampia gamma di possibilità immaginabile, non solo a livello di luoghi da esplorare, ma anche di epoche.

La struttura degli SLTA è estremamente lineare: storie avvincenti e brevi, tanti bivi, nessun regolamento a complicare le cose. Credi che l’immediatezza e la rapidità di comprensione siano elementi vincenti quando si parla di libri-gioco?

Se avete intenzione di giocare una partita o leggere un libro-gioco, può essere fastidioso se il regolamento è confuso o poco chiaro. In generale, le regole dovrebbero essere chiare e semplici il più possibile. Un’eccezione potrebbe esserci se la sfida del gioco è proprio quella di capire le regole!

Ti piace scrivere per un pubblico giovane? Anche se le tue opere sono godibilissime

a prescindere dall'età, il grosso del target di riferimento è sempre stato composto da un'utenza under 16. Questo fatto lo consideri un limite o un valore aggiunto? Ho preso l'abitudine di pensare come fanno i giovani avventurosi, ma ho voluto scrivere anche per gli adulti: ho scritto due libri di saggistica e un romanzo. Una di queste opere ha ottenuto un premio agli Scientific American award per la scrittura scientifica, ma, finora, nessuno di questi libri ha venduto bene.

Ci sono alcuni titoli della collana che ricordi con maggior piacere? Quali sono i tuoi capolavori nell'ambito degli SLTA, e perché li consideri i tuoi lavori più riusciti? Mi sono sempre sembrati i migliori quei libri che avevano caratteristiche speciali. Qualche esempio:

Sugarcane Island: Una scelta ti ha portato a finire in un paradosso temporale, dove il tempo è circolare: ti sembra di stare vivendo una normale avventura, ma a un certo punto torni indietro in una pagina che hai visitato prima, come se il tempo fosse stato riportato nel passato.

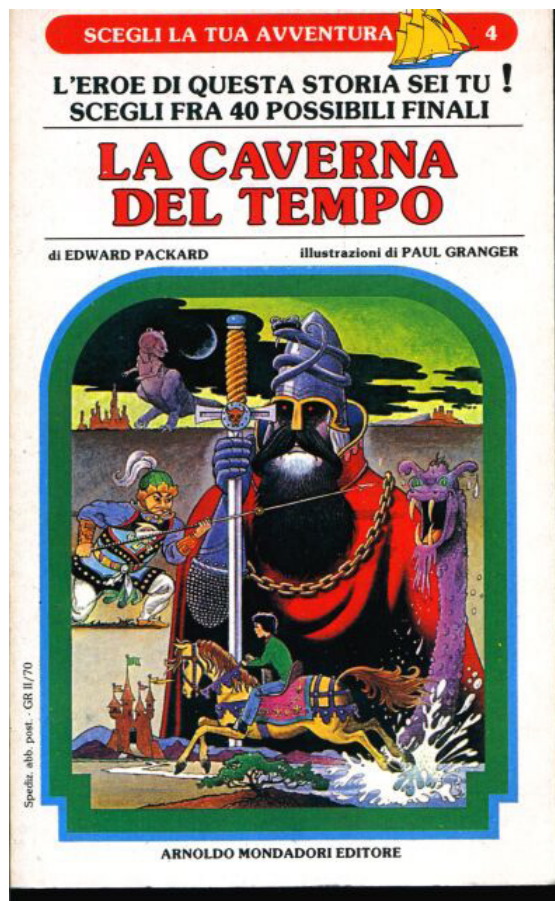
Dentro l'UFO 54-40: dove l'obiettivo era quello di raggiungere il pianeta Ultima. C'è una pagina nel libro in cui lo si raggiunge, ma nessuna delle scelte può condurti lì.

Iperspazio: Dove sono apparso come un personaggio del mio libro.

Who are you? (inedito in Italia): Dove all'inizio hai un'amnesia e non sai chi sei. L'obiettivo è quello di scoprirlo.

The Worst Day of Your Life (inedito in Italia): Dove non importa quanto intelligenti siano le tue scelte, alla fine ogni cosa va storta.

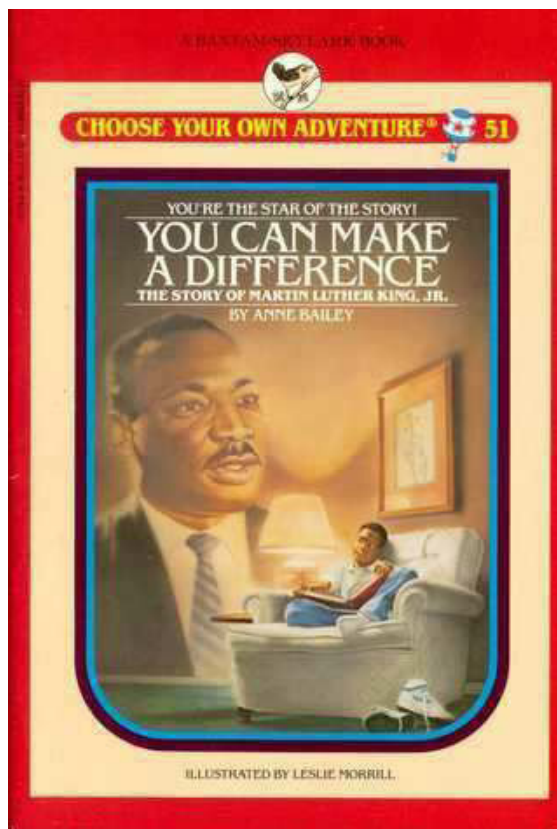
Hai mai pensato di sviluppare ulteriormente gli SLTA e creare una versione "enhanced" della collana che



includesse dadi, regolamento e registro di avventura? Pensi che un progetto simile avrebbe potuto avere seguito e successo?

Dipende molto da come sarebbe realizzato un progetto simile, dovrebbe essere preparato con estrema cura. Io non sono molto attratto dall'idea di migliorare i miei libri in questo modo. Sono più interessato a evolvere i miei titoli in giochi per computer. Ho lavorato a un progetto di questo tipo con uno sviluppatore di Barcellona. Si basa sul mio libro Fuga da Tenopia, che differiva da libri normali SLTA in quanto, anche se si fanno molte scelte e ci sono molte trame, c'è solo un finale. Ecco perché ho chiamato questo libro una "storia-labirinto".

In Italia la collana che hai ideato ha avuto vita breve: solo 32 volumi pubblicati, integrati poi da ulteriori 10 presi dalla serie Find Your Fate Indiana Jones. Come



ti spieghi il fatto che una serie tanto longeva e amata nei paesi anglosassoni non sia riuscita ad avere altrettanto successo ad altre latitudini?

Penso che sia durata a lungo anche in Spagna, Argentina e Cile. Poi, dopo che la serie è stata interrotta anche negli Stati Uniti, è diventata molto popolare in Germania. Non so quali fattori hanno contribuito a queste differenze.

Uno dei personaggi ricorrenti tra gli SLTA è la Dottoressa Nera Vivaldi. Come mai questa scelta?

È una sorta di “tributo” all'Italia? Ho pensato che sarebbe stato interessante avere una scienziata, un'esperta in comunicazione tra le specie. Antonio Vivaldi è uno dei miei compositori preferiti, così ho pensato che sarebbe stato divertente chiamarla con il suo stesso cognome. L'ho creata pensandola più che altro come un omaggio a Vivaldi, piuttosto

che all'Italia in generale, anche se sono molto affezionato al vostro paese.

Fra i tanti generi che hai toccato nel corso degli anni ne esiste qualcuno che ti appassiona e stimola di più a livello di creatività e idee? È vero che hai un debole e una predilezione per la fantascienza?

Il Fantasy si occupa di mondi immaginari che violano le leggi della fisica. Penso alla Fantascienza come un genere raffigurante qualcosa che in teoria potrebbe accadere. Che è più interessante per me. Una delle cose più fastidiose del fatto di essere mortali è non poter sapere che cosa succederà in futuro. La Fantascienza compensa questa mancanza, almeno in una certa misura. Se non altro ci permette di scoprire quello che potrebbe accadere. Quando ho provato a scrivere di Fantascienza penso che lo scrittore inglese Arthur C. Clarke mi abbia ispirato più di chiunque altro.

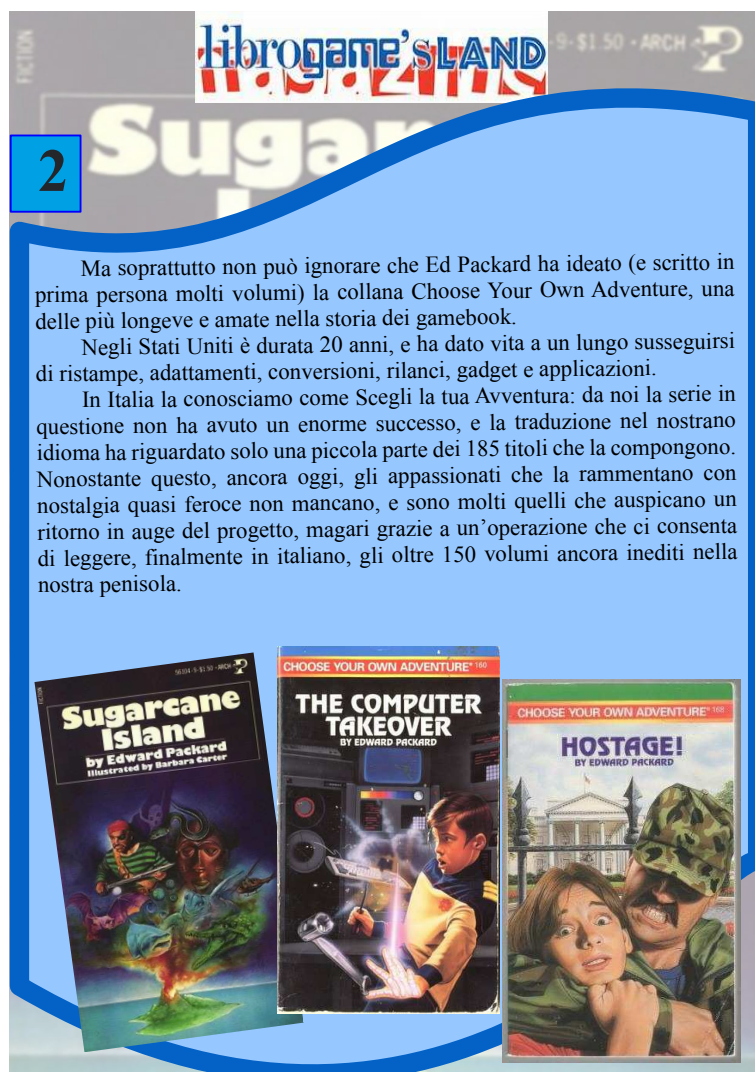
Dopo gli SLTA hai creato nuove serie come gli Escape (Tenopia Island, di cui ci hai gentilmente concesso i permessi di traduzione in Italiano, ne fa parte) ed Earth Inspectors. Si riallacciano in qualche modo ai tuoi lavori precedenti? Quali sono i punti di contatto, e quali le differenze, rispetto agli SLTA?

Ci sono alcuni obiettivi classici nell'ambito della letteratura d'avventura, per esempio il conflitto tra buoni e cattivi, la ricerca di qualcosa, o la fuga da una brutta situazione, che è l'opposto della ricerca. Nella maggior parte degli SLTA ci sono storie a lieto fine, finali infelici, ed epiloghi né positivi né negativi. Ho pensato che sarebbe stato interessante avere una serie in cui vi è un solo finale - dove tu riesci a fuggire. Escape from Tenopia Island è un esempio di questo sottogenere. Earth Inspectors è l'esempio

di un'avventura dedicata a una ricerca. In ogni libro cominci la storia come abitante di Sintra, un pianeta con una civiltà avanzata. Gli scienziati di Sintra stanno studiando un altro pianeta che hanno appena scoperto, che risulta essere la Terra. Essi hanno scoperto che le persone che vivono sulla Terra sono piuttosto strane, e ci sono molte cose riguardo alla Terra che sono difficili da capire. In ogni libro siete inviati sulla Terra, travestiti da essere umano. Il vostro compito è quello di risolvere un particolare enigma che aiuti a chiarire quello che succede sulla Terra. Ci sono molte scelte e trame, ma solo un finale - dove il protagonista riesce a risolvere il problema e ritorna trionfalmente a casa, su Sintra.

Nel 2010 ti sei lanciato nel progetto U Ventures, e hai convertito alcuni dei tuoi SLTA più famosi e amati in formato elettronico, puntando sulle piattaforme portatili Apple. Come ti sei sentito a trasformare i tuoi lavori cartacei in applicazioni informatiche? Come mai l'esperimento non ha avuto una vita molto lunga, e perché non hai cercato di portarlo anche in altri contesti elettronici come per esempio Android?

È stato un progetto molto divertente e in cui abbiamo lavorato tantissimo. Mi è piaciuto il modo in cui è possibile fare cose con una app che non si sarebbero potute fare con un libro. Per esempio, in *Through the Black Hole*, a un certo punto è necessario leggere le istruzioni e agire in fretta per fare una riparazione sulla vostra astronave. Un orologio sullo schermo fa scorrere i secondi in tempo reale, mostrandovi quanto manca prima che l'astronave esploda. Riuscirai a fare la riparazione prima che scada il tempo? In caso contrario, Kaboom! Rispondendo alla seconda domanda: un enorme numero di ap-



Ma soprattutto non può ignorare che Ed Packard ha ideato (e scritto in prima persona molti volumi) la collana Choose Your Own Adventure, una delle più longeve e amate nella storia dei gamebook.

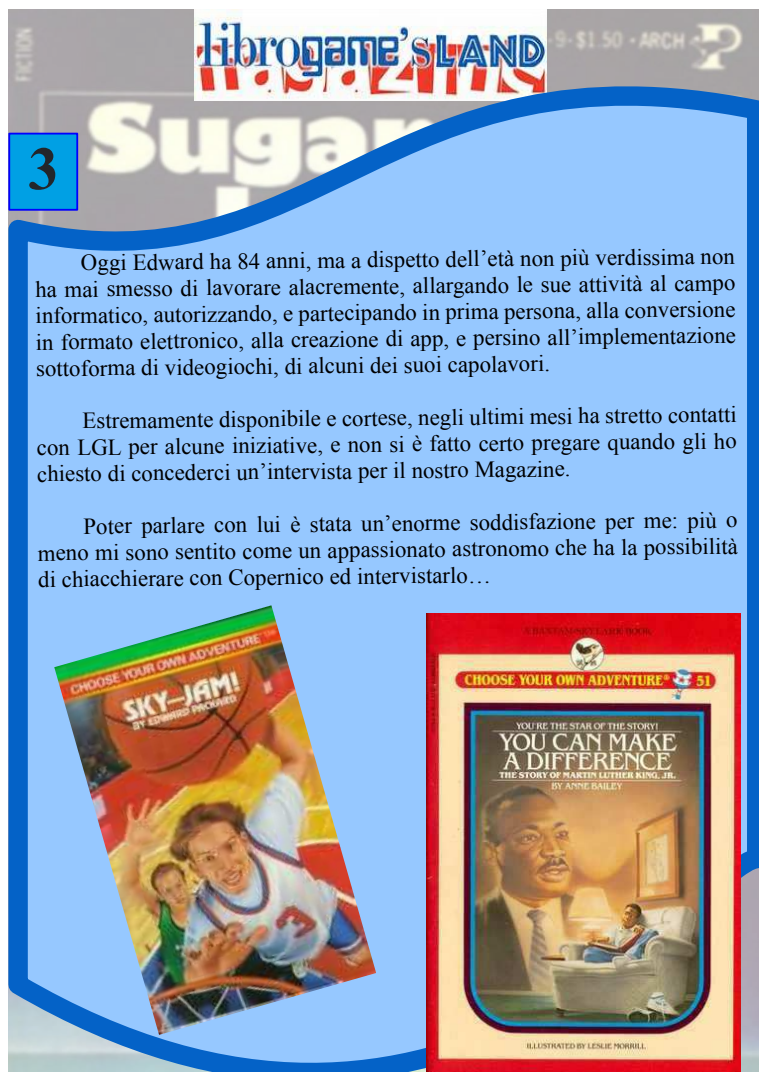
Negli Stati Uniti è durata 20 anni, e ha dato vita a un lungo susseguirsi di ristampe, adattamenti, conversioni, rilanci, gadget e applicazioni.

In Italia la conosciamo come Scegli la tua Avventura; da noi la serie in questione non ha avuto un enorme successo, e la traduzione nel nostrano idioma ha riguardato solo una piccola parte dei 185 titoli che la compongono. Nonostante questo, ancora oggi, gli appassionati che la rammentano con nostalgia quasi feroce non mancano, e sono molti quelli che auspicano un ritorno in auge del progetto, magari grazie a un'operazione che ci consenta di leggere, finalmente in italiano, gli oltre 150 volumi ancora inediti nella nostra penisola.

plicazioni vengono rilasciate ogni settimana, la concorrenza è fortissima. Non mi è stato permesso di utilizzare il marchio SLTA e ho avuto poca pubblicità. Lo sviluppatore non ha voluto spendere soldi per la piattaforma Android. Non so se ci sono altri motivi per cui questi prodotti non hanno preso piede.

L'età d'oro dei gamebook ci ha regalato grandissimi autori e grandissime saghe. Tu hai mai letto e giocato opere dei tuoi colleghi scrittori? Ci sono titoli o collane che ti hanno particolarmente appassionato e magari ispirato?

Sono stato così impegnato con i miei progetti che non sono riuscito a tenere il passo con altre serie di libri-gioco. La mia ispirazio-



Oggi Edward ha 84 anni, ma a dispetto dell'età non più verdissima non ha mai smesso di lavorare alacremente, allargando le sue attività al campo informatico, autorizzando, e partecipando in prima persona, alla conversione in formato elettronico, alla creazione di app, e persino all'implementazione sottoforma di videogiochi, di alcuni dei suoi capolavori.

Estremamente disponibile e cortese, negli ultimi mesi ha stretto contatti con LGL per alcune iniziative, e non si è fatto certo pregare quando gli ho chiesto di concederci un'intervista per il nostro Magazine.

Poter parlare con lui è stata un'enorme soddisfazione per me: più o meno mi sono sentito come un appassionato astronomo che ha la possibilità di chiacchierare con Copernico ed intervistarlo...

ne originale è venuta soprattutto da grandi scrittori di avventura e libri classici, per esempio Robert Louis Stevenson con L'isola del tesoro e Daniel Defoe con Robinson Crusoe. Un'altra ispirazione è stato l'Odissea di Omero, che io considero la più grande storia d'avventura di tutti i tempi, tranne forse per La Divina Commedia. Non avrei mai potuto ambientare un libro avventuroso per giovani lettori dove lo ha fatto Dante, ma ho scelto un contesto simile nel mio romanzo per adulti, Notes from the Afterlife.

Pensi che l'epoca d'oro dei gamebook sia definitivamente tramontata? Oppure con il costante progresso legato alla tecnologia informatica ci sarà un concreto spazio per

il rilancio del genere interattivo, magari in formato elettronico?

Penso che una ventina di anni fa, alcune persone avevano predetto che i libri stampati sarebbero diventati obsoleti in poco tempo. Non è accaduto, e non credo che accadrà mai. Leggo ancora molti più libri in formato cartaceo che non in formato elettronico. I libri interattivi, tuttavia, sono particolarmente adattabili al formato elettronico. Ad esempio, è molto più semplice mantenere la continuità della storia dopo aver cliccato su una scelta, piuttosto che dopo aver girato i fogli alla ricerca di un'altra pagina, come accade in un libro stampato. Non ho tenuto molto il passo con la scena dei libri-gioco, quindi preferisco non azzardare previsioni riguardanti quello che accadrà in questo specifico campo.

Cosa ha in serbo per noi l'inesauribile Edward Packard per il futuro? Sappiamo che stai lavorando a dei nuovi progetti, ce ne puoi parlare? Pensi che ci sarà la possibilità di vederli anche in Italia, magari tradotti in italiano?

Ho appena prodotto il libro illustrato per bambini intitolato Space Trip e l'ho mandato al mio agente letterario, nella speranza che possa trovargli un editore. Se lo fa, gli chiederò di approntare un'edizione in lingua italiana. Spero che nel 2016 il gioco per computer basato su Escape from Tenopia venga rilasciato. Librogame's Land, grazie al lavoro di Federico Crivellaro, sta curando la traduzione del libro in italiano, e, con un po' di fortuna, una versione italiana sia del libro che del gioco sarà disponibile nei prossimi due anni. Ho anche iniziato a scrivere un libro di memorie. Sto leggendo un sacco: un nuovo libro sulla cosmologia e, per la seconda volta, la sorprendente opera di Proust, Alla ricerca del tempo perduto.

Festival International des Jeux di Cannes

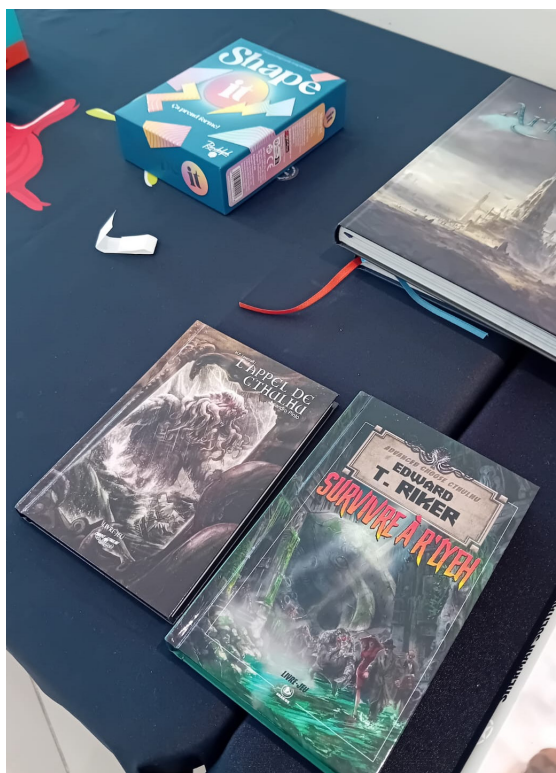
TRA LGL E DIVERTIMENTO

di Marco Zamanni

Oltre che per la fiera di Salso Ludix, di cui trovate il report nel numero di febbraio, a novembre dell'anno scorso ho fatto richiesta anche per essere accreditato come inviato di LGL al Festival International des Jeux di Cannes, appena concluso. Si tratta della più importante fiera francese a tema giochi da tavolo – e non solo, avendo avuto negli anni passati anche spazi dedicati al gioco di ruolo e ai librogame. chiamati in francese livres-jeux, livres dont vous êtes le héros oppure con l'acronimo LDVELH (che mi sono sempre guardato bene dal pronunciare!). Mi ero già recato alla fiera nel 2025 come semplice spettatore, e nonostante non avessi un pass specifico aveva avuto comunque la fortuna e la possibilità di parlare con la Makaka Editions, che è la casa editrice che pubblica i fumetti-gioco che tutti conosciamo, e con Alkonost, che è un editore indi-

pendente francese specializzato in librigioco, paragonabile alla nostrana Edizioni Librarsi; infatti, oltre a titoli originali come “Le Secret des Alrys”, da me acquistato lo scorso anno, pubblica anche alcune traduzioni dall'inglese, come ad esempio le opere di Dave Morris.

Per questo motivo ha ritenuto che potesse essere interessante effettuare un report della fiera a nome di LGL, con una visita concentrata ovviamente sui giochi da tavolo in solitaria e sui librogame, potendo così usufruire grazie a un pass dell'accesso privilegiato nella giornata di giovedì, tra meno pubblico e più possibilità di conferire direttamente con gli addetti ai lavori. Ed è stato un bene, perché l'offerta in fiera è talmente vasta che vedere tutto in poche ore è assolutamente impossibile, figuriamoci poter parlare a tu per tu con qualcuno, distraendolo dal continuo



flusso di persone ai banchetti!

La manifestazione si sviluppa all'interno dello stesso Palais che ospita il più blasonato Festival del Cinema, occupando quasi tutti i piani e relative stanze; una distribuzione sorprendente, che permette a ogni singola area di non essere mai particolarmente affollata, anche in caso di grande affluenza – e vi posso garantire che di gente ne è arrivata veramente tanta, probabilmente più dell'anno scorso. A queste aree interne, tra cui va menzionato il bellissimo salone in cui durante il Festival del Cinema viene assegnata la Palme d'or (e che viene usata anche per la cerimonia dell'As d'or, di cui dirò meglio più avanti), si aggiungono un esterno transennato da cui è possibile raggiungere sia stand di cibo che padiglioni specifici legati a certi argomenti (quest'anno, immancabili, dominavano le carte collezionabili), nonché un accesso al mare, ideale per rilassarsi sulla sabbia, e infine una splendida terrazza a livello attrezzata, su cui ogni anno viene allestito qualcosa di diverso (l'anno scorso un

percorso a enigmi legato ad Alice in Wonderland, quest'anno un labirinto degli specchi). Dalla terrazza si accede poi a piani superiori riservati alla stampa e agli autori di giochi, e ad aree specifiche dedicate agli editori e distributori più grandi, come Gigamic, presso cui ho trovato i primi accenni di librogame in fiera: è infatti l'editore che localizza in francese la serie Choose Cthulhu, in un'edizione che non ha nulla da invidiare alla nostra. Emblema dell'efficienza nell'organizzazione è stata l'esposizione a ferro di cavallo di tutte le novità della fiera, presente poco dopo l'ingresso, in cui ogni editore poteva esporre una copia delle proprie offerte con i dati su dove trovarle nei padiglioni, anch'essi facilmente navigabili grazie a una numerazione intuitiva e a mappe presenti ovunque. Se aggiungiamo la sicurezza e i controlli in ogni angolo – che non mi hanno mai fatto avvertire il “rischio” di problemi che, essendo stato avvocato in campo assicurativo per vent'anni, tendo a percepire più degli altri, e che nelle nostre fiere è onnipresente – possiamo concludere di avere molto, moltissimo



da imparare dai cugini d'Oltralpe sul come si dovrebbe organizzare e gestire una fiera del gioco.

Ma per quanto riguarda l'offerta? Su questo punto devo riscontrare purtroppo dei passi indietro rispetto all'anno precedente, ovviamente non imputabili in alcun modo alla fiera in sé, ma legati, temo, al mercato in generale. Il Festival des Jeux è sempre stato orientato in modo dichiarato alle famiglie, ma quest'anno la cosa è stata a mio avviso ancora più marcata; e a farne le spese sono stati (forse?) anche i nostri amati LG.

Oltre ai citati Choose Cthulhu allo stand Gigmatic, infatti, quest'anno dei libri veri e propri erano presenti solo dalla Makaka Editions, senza nessun altro editore specializzato in librigioco. È stato comunque un piacere per me poter parlare con Shuky Medina, che oltre a essere il titolare di Makaka è anche lo scrittore dietro ad alcuni dei loro titoli più amati, come "Pirati", "Cavalieri" o gli splendidi gestionali "Your Town" e "Il tuo Luna Park". Come sapete se seguite LGL da tempo, la mia passione per i fumetti-gioco Makaka



è storica e risale alle prime copie portate in Italia da Cranio Creations, che ho avuto modo di recensire tanti anni fa nell'enciclopedia. Da allora i loro libri sono stati per me di incredibile importanza, sia perché hanno permesso la creazione di opere italiane diventate storiche, come quelle di Christian Giove e Stefano Tartarotti, sia perché mi hanno spinto a rispolverare la lingua francese che avevo studiato alle medie e che da allora era rimasta "bloccata lì", sostituita dal solo inglese per i contesti internazionali.

Poter effettuare un'intervista in francese è stata quindi un'esperienza interessante sotto molteplici profili (a tal proposito, mi sembra opportuno segnalare che in fiera pochissime persone parlano inglese, com'è ahimè standard per il popolo francese, ma che tutti si sono dimostrati sempre gentilissimi e volenterosi nel cercare di farsi capire in qualche modo, in un'atmosfera se vogliamo molto più italiana che francofona). Il video completo è presente sulla pagina Instagram di Librogame's Land e contiene la presentazione



delle “nouveauautés” della fiera: il secondo volume della serie “Dans la tête de monsieur le prof”, chiamato “Voyage à Londres”, in cui si dovrà impersonare un professore d’inglese impegnato a salvare se stesso e i propri alunni in un tragicomico viaggio d’istruzione; il volume per piccoli lettori “Le Club Sherlock Holmes – Mystère en ville”, ultima uscita nel catalogo dei “fumetti per piccoli eroi” (“BD dont tu es le petit héros”, in tutta onestà perfetti anche per noi adulti non madrelingua); il gioco di ruolo per bambini Trouilleville, che fa un largo uso delle immagini nel corso della partita per una maggiore immersione; ma soprattutto il romanzo illustrato “Sacrifices”, un investigativo a tinte forti che è a tutti gli effetti un librogame vecchio stile, inaccessibile al momento per me, ma che potrebbe essere una scelta interessante per una futura localizzazione in italiano.

Riguardo al secondo volume della serie di “Monsieur le prof”, ho anche chiesto all’editore come mai abbia deciso di utilizzare il crowdfunding per finanziare la sua produzione, temendo che questo potesse essere sin-



tomo di difficoltà del settore librogiocistico in Francia. Mi è stato risposto però che si è trattato di una scelta una tantum, legata al fatto che, dopo la pandemia, c’era la necessità di far ripartire la macchina della produzione il più velocemente possibile. In effetti, da allora non ho più visto altri libri Makaka seguire quell’iter (tra parentesi, non c’entra con i fumettigioco, ma mi sembra doveroso segnalare che William Lafleur, ossia l’autore della serie insieme all’illustratore Gorobei, è davvero un ex professore d’inglese, e che da quando ha lasciato l’insegnamento denuncia sulle sue pagine personali molti aspetti “difficili” del sistema scolastico francese – il quale, come William stesso mi scrisse in una dedica l’anno scorso, non è purtroppo molto diverso dal nostro). Come potete vedere dal foglio delle domande, me ne ero preparata anche uno sullo “stato di salute” dei librogame in Francia in generale, ma non c’è stato né il tempo né



l'atmosfera giusta per porla. Peraltro, ho ritenuto che l'assenza di altri editori in fiera parlasse da sola. La mancanza di Alkonost in particolare è stata molto dolorosa per me, visto che sul sito dell'editore è presente un annuncio ormai da alcuni mesi, legato a un libro il cui titolo potrà dire qualcosa a noi italiani. Speravo che su queste pagine avremmo potuto presentare in anteprima una grandissima novità, ma così non è stato. Non ho le informazioni per poter dire se questa assenza sia derivata da problemi interni della casa editrice oppure da scelte editoriali, o ancora da una contrazione del mercato, ma va detto che a Cannes non è mai stata presente, da che mi risulti, la Gallimard, che per intenderci è il colosso editoriale legato ai librogame in Francia, paragonabile alla nostra E.Elle. È quindi possibile che, semplicemente, il Festival des Jeux non sia la fiera di punta per l'editoria interattiva in Francia, esattamente come da noi non lo sono fiere

di grande richiamo come possono essere il Romics o il Comicon di Milano.

A Cannes, più che libri interattivi, sarà quindi possibile trovare giochi, e tra questi anche giochi da tavolo in solitario in qualche modo assimilabili ai LG, come il curioso "Reporter", che ho potuto solo sfogliare, e che mi ha ricordato alla lontana alcune opere di Thraves. A tal proposito merita sicuramente una menzione lo stand di Blam!, che è l'editore dietro ai Cartaventura che abbiamo conosciuto in Italia grazie a Playagame Edizioni. Con la chiusura di Playagame, è presumibile che per un bel po' non sentiremo più parlare di questi piccoli "librogame" a tutti gli effetti, tra i primi a trasporre il testo a bivi su delle carte (quadrate!) che formano una mappa, e sempre tra i primi a sperimentare con una struttura a segmenti "sbloccabili" che permettono, man mano che si gioca, di trovare attraverso più letture percorsi differenti.

La prima cosa che mi ha colpito dei Cartaventura francesi è stata il loro formato, che è più piccolo come scatola rispetto ai quattro episodi (più una demo) usciti in Italia. Se-





condariamente, ho scoperto che nella nostra lingua sono usciti soltanto i titoli della prima edizione. Mi è stato quindi consigliato l'acquisto della novità in fiera, ossia Cartaventura Exiles, realizzato in materiale 100% compostabile e a tema migranti; Cartaventura come serie si è sempre fatta portatrice di tematiche originali, poco sfruttate ed estremamente interessante, al punto che in ogni scatola è presente anche un approfondimento storico. A livello critico, non posso non segnalare che quantomeno le prime uscite contenevano vari bug e incongruenze nei passaggi tra una carta e l'altra. Sarò curioso perciò di vedere se e come saranno stati fatti dei passi avanti nei lavori successivi, ma va comunque tenuto presente che in Francia, per quanto ho potuto percepire, i lettori sono molto più tolleranti alle magagne di gameplay rispetto agli italiani.

Concludo questo report segnalando, come sempre, la presenza dello stand di InPatience, editore specializzato in giochi da tavolo in solitario, diventato famoso per la serie Oniverse. Oggi si occupa di piccoli giochi di carte, giocabili in solitario e a volte in due giocatori, tutti estremamente ben fatti, compatti ed economici. L'autore/editore Shady Torbey peraltro parla anche italiano, essendo un cantante lirico, e ha una personalità magnetica incredibile. Al momento non ha in catalogo giochi narrativi, ma ritengo comunque che ai lettori di queste pagine la sua offerta possa interessare.

L'ultimo guizzo legato al mondo dei LG lo abbiamo avuto in chiusura della giornata di giovedì, con la vittoria di Paolo Mori alla premiazione dell'As d'or, ossia il premio più importante per i giochi da tavolo in Francia, che viene consegnato nella enorme sala citata all'inizio. In un twist che ha fatto scoppiare noi italiani in platea in un applauso campanilistico, Paolo si è portato a casa il premio

più importante della rassegna con il suo "Toy Battle", creato insieme ad Alessandro Zucchini ed edito da Repos Production (distribuito in Italia da Asmodee). Il titolo in sé ovviamente non è legato in alcun modo ai librogame, trattandosi di un gioco di battaglie uno contro uno con un tema accattivante e meccaniche semplici e coinvolgenti, ma Mori è comunque una personalità che conosciamo bene, essendo il nome dietro alla casa editrice Ingegnoso Hidalgo e all'interessantissimo "Un altro passo nella neve" di Manuele Giuliano, a sua volta premiato come Novità dell'anno all'ultimo LGL Award. Per dirla con le parole di Paolo, dopo che mi ha visto alla fine della premiazione, è bello incontrarsi dopo aver vinto dei premi – specialmente in terra straniera!

PS: un'ultima curiosità. Oltre alle domande per le interviste, avevo portato con me anche delle copie della demo tradotta in francese del mio prossimo lavoro [piccolo spazio pubblicità], ossia "Lancilsette e la merenda della mucca volante", tradotto per l'occasione in "Lancelsept et le goûter de la vache volante" dall'illustratore e co-autore Pietro Rotelli, che è bilingue. Ne ho lasciate alcune copie in fiera, ricevendo in cambio dallo standista di Blam! anche una copia gratuita di un Cartaventura mini, a tema "Les Trois Mousquetaires". Come si dice in francese "se son rose fioriranno"? Google mi dice "tout vient à point à qui sait attendre" ed è quello che faremo. In generale, però, dispiace sempre vedere che settori piccoli come il nostro non riescano a comunicare se non in modo molto limitato tra una nazione e l'altra, quando invece cooperazione e scambi a livello europeo potrebbero fare davvero la differenza. Come avete visto, io nel mio piccolo ho cercato di fare qualcosa. E voi? 