

LA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL **GIOCO DA TAVOLO!**

**IOGIOCO
STAND A30
VIENI A TROVARCI**

IOGIOCO.IT **ioGioco**

PLAY
festival del gioco

Guida ufficiale **PLAY 2021**

**LA MAPPA
DI PLAY**

**STAND
ED ESPOSITORI
DELL'EDIZIONE
2021**

**FABULA
ULTIMA**
PROVALO IN
ANTEPRIMA
A PLAY

COLE WEHRLE
INTERVISTA
AL TALENTUOSO
AUTORE

**PLAY
PER TUTTI
I GUSTI**
GUIDE E CONSIGLI
PER TUTTI I TIPI
DI GIOCATORE

FABULA ULTIMA

**LE NOVITÀ
EDITORIALI
DI PLAY 2021**

**TUTTI I NUOVI GIOCHI
DA TAVOLO E DI RUOLO
CHE VI ASPETTANO SUI
TAVOLI DEL FESTIVAL**

con il patrocinio di



FIRENZE GIOCA[®]

& Festival del Buon Sollazzo

FESTA DEL GIOCO PER TUTTI



ORARIO CONTINUATO
SABATO 12=24
DOMENICA 10=19

PORTA CON TE QUESTA PAGINA, ENTRI CON LO SCONTO! TI ASPETTIAMO!

TUSCANY HALL - LUNGARNO ALDO MORO
FIRENZE 25-26 SETTEMBRE 2021

INFORMAZIONI: www.firenzegioca.it www.tuscanyhall.it progiocoaps@firenzegioca.it

con la collaborazione del Consiglio di Quartiere 2 del Comune di Firenze, insieme a

e col patrocinio di



PLAY 2021

Quanto ci sei mancata, Play! Finalmente possiamo tornare a girare nei tuoi padiglioni, incontrare i nostri amici di sempre, visitare gli editori ludici e provare le loro ultimissime novità.

Sei un'edizione particolare, cara Play, ma proprio per questo ti vogliamo ancor più bene! Sei il risultato dello sforzo e della caparbieta di chi a questa edizione ha sempre creduto. Sei il risultato di una situazione che ti ha costretta a spostare la tua collocazione nel calendario, ad adottare tutte le necessarie misure richieste da questo drammatico periodo, a riconfigurare i tuoi spazi e le tue logiche di accesso. Ma sei anche il segnale che la nostra passione non è morta, anzi in quest'ultimo periodo è diventata più forte e diffusa. Per questo il tuo tema di quest'anno ci piace tantissimo: **la RIVINCITA**.

Vogliamo prendercela tutta questa rivincita, sfruttando al massimo le mille opportunità che ci offrirai in questi tre giorni.

Per questo **ioGioco** e **Gioconomicon** ti dedicano questa guida! E naturalmente la dedicano a tutti i loro lettori/lettrici!

Abbiamo predisposto i nostri **percorsi dedicati** ai vostri singoli profili, sia che siate boardgamer, roleplayer, wargamer, librogamer e famiglie giocatrici. Abbiamo redatto articoli su eventi e conferenze da non perdere, e abbiamo intervistato l'ospite **Cole Wehrle**, vincitore del premio "Goblin Magnifico 2019" col suo apprezzatissimo Root.

Ma in questa guida abbiamo inserito anche utili strumenti: la **Lista novità** con cui organizzare i vostri giri nei padiglioni, la **Mappa del Festival** per muovervi a colpo sicuro tra stand e corridoi, il **Vademecum sulle misure anticontagio** da rispettare scrupolosamente. Insomma, cara Play, come te anche noi abbiamo fatto la nostra parte e insieme a tutti i giocatori che saranno presenti ti chiediamo solo una cosa: **FACCI SOGNARE UN'ALTRA VOLTA!**

VOTA LA MIGLIORE NOVITÀ EDITORIALE DI PLAY 2021 CON GIOCONOMICON

Siete pronti a partecipare alla nostra ormai famosissima classifica delle novità più apprezzate del Festival del Gioco? Come sempre sarete voi a decidere il vincitore! Ma quest'anno c'è una grossa novità: adeguandoci alle esigenze antiCovid, abbiamo remotizzato tutto il sistema rendendolo accessibile dai vostri dispositivi mobili, a vostra disposizione in qualsiasi momento decidiate di votare!

Per partecipare a questa votazione popolare dovete solo collegarvi a questo indirizzo:

<https://www.gioconomicon.net/votaplay2021>

e, registrarvi muniti della vostra mail e del codice univoco qui di lato (se non c'è il codice, chiedilo subito allo stand ioGioco A30).

Potrete poi seguire in tempo reale l'evolversi della classifica sugli schermi informativi che troverete nei padiglioni e sui nostri siti istituzionali:

www.gioconomicon.net e www.iogioco.it.



Rivincita. Non poteva esserci tema più attinente per la presente edizione di Play: un festival che ritorna dopo il buio periodo pandemico e che offre il giusto palcoscenico al pubblico dei gamer nell'atto della riconquista di uno dei loro spazi più cari. Rivincita è però principalmente l'opportunità di un nuovo confronto e ricercare costantemente (o concedere) questa occasione è indole innata del giocatore rispettabile, che sa vincere parimenti a quanto sappia perdere.

Se è vero, come sostiene Huizinga, che il gioco è "centro propulsore delle attività umane", non stupisce quindi che anche la nostra Storia abbia concesso più volte una nuova possibilità ai più valevoli. Com'è quindi consuetudine della kermesse modenese, su tre importanti anniversari ruoterà questo tema portante: i 700 anni dalla morte in esilio di Dante, i 500 dalla scomunica di Lutero e i 200 dalla morte di Napoleone. Tre personaggi accomunati da una dura sconfitta, ma che negli anni sono riusciti a riconquistarsi il giusto posto nella cultura umana. Tre personaggi che quindi saranno celebrati ludicamente con



un'interessante varietà di alternative. Per il Sommo Poeta ci sarà per tutte le giornate dell'evento, la possibilità di inscenare partite demo di The Age of Dante: Montaperti e Campaldino,

il boardwargame di Roberto Chiavini, così come sabato o domenica partecipare alla rievocazione tridimensionale della battaglia di Campaldino a cura dell'AFBIS. Non

è tutto però, perché venerdì sarà possibile giocare in

anteprima in luogo d'ogni luce muto, un'avventura

bi-tavolo per Inferno: Dante's Guide to Hell, l'attesissimo

inferno "powered by 5e" dei Two Little Mice. Celebrare

Martin Lutero sarà poi bellissimo nei giorni di demo

di Here I Stand, il titolo di Ed Beach nella versione

italiana di Ergo Ludo. Sarà Command & Colors:

Napoleonics di Richard Borg lo strumento per

rievocare da venerdì a domenica famose battaglie del

generale francese, ma grazie al FAN...GHAAA! Team si

potrà, per tutta la tre giorni ludica, anche inscenare la

battaglia dei cento giorni in scala 1:72.

Insomma, tante sono le possibilità per ricordare personaggi

importanti della nostra Storia e, in un modo o nell'altro è bene

prepararsi: è ora di prenderci la nostra rivincita!

ioGioco

copia gratuita in esclusiva
per PLAY 2021
Modena, 3-5 Settembre 2021
www.iogioco.it
info@iogioco.it

Realizzato in collaborazione con



Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Caporedattore
Massimiliano Calimera

Redazione

Laura Celestini Campanari, Ivano Franzini, Marco Fregoso, Eugenio M. Lauro, Francesco Maltoni, Roberta Scotto, Marco Signore, Daniele Silvi e Riccardo Vadalà.

Stampa

Graphicscalve Spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate BG

Editore

Aktia SRL
Via Zante, 21
20138 Milano (MI)

Aktia Srl è titolare esclusivo della testata ioGioco e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche

parziale, è vietato. L'invio di materiale (testi, fotografie, ecc.) ad Aktia deve intendersi quale espresa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non.

PLAY

festival del gioco

PADIGLIONE B
STAND B15



HORRIBLE
GUILD

PARTECIPA AL TORNEO DE

LE STRADETM

d'inchiostro
Challenge

VINCI
FANTASTICI
PREMI
HORRIBLE
GUILD!



SCOPRI IN
ANTEPRIMA
MONDIALE

**ONE MORE
QUEST**

IL PRIMO
GIOCO DI RUOLO
HORRIBLE GUILD



PRENOTA
UNA DEMO



PASSA ALLO STAND,
C'È UN ESCLUSIVO

**FREE
DRINK***

CHE TI ASPETTA!



*FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Quando si pensa a PLAY! e magari ci si organizza per cosa mettere in valigia e per come passare le giornate che ci attendono, normalmente la prima immagine che viene in mente è quella dei tavoli apparecchiati con giochi da provare. Insomma, già il nome ci prospetta il programma di quello che sarà il "grosso" della manifestazione. Ciò non toglie valore a tutte le altre realtà che saranno presenti e che costituiranno anzi – forse – la ciliegina sulla torta, tuttavia certamente i giochi da tavolo rimangono il "grosso" di Play.

PADIGLIONE A

Iniziamo sin dal primo giorno e dal padiglione A dove troverete l'anteprima di **Avatar** presso Cranio Creations, il nuovo gioco 4X di Simone Luciani e Danilo Sabia. Previa prenotazione potrete provare il titolo partecipando al torneo. Rimanendo nello stesso padiglione, non potete non approfittare di diverse demo: **Blood Bowl** sarà scenograficamente intavolato presso lo stand di Play War Pit; **MicroMACRO Crime City**, vincitore dello Spiel des Jahres 2021, vi attende allo stand di MS Edizioni...e portate con voi una buona lente di ingrandimento; nel padiglione A c'è anche da prevedere una lunga sosta presso l'area Goblin (divisa in Magnifico, Visibility e Gioco Pronto) dove vi attendono diverse esperienze. In primis Cole Wehrle, che autograferà le vostre copie di Root (presente sui tavoli demo) e di **Oath: Chronicles of Empire and Exile**, in assoluta anteprima dopo il recente successo su Kickstarter. Sempre in quest'area sabato 4 Aprile, ore 12 ci sarà l'annuncio del vincitore del Goblin Magnifico 2020 e dello Scelto dai Goblin 2020. Non allontaniamoci troppo da questi lidi perché Tesla Games ci porterà a visitare una delle più belle città d'Europa con **Praga Caput Regni**, gestionale risorse di alto livello, nel suo spazio presso lo stand Red Glove, mentre Studio Supernova ci sfiderà con le attraenti tessere di **Shifting Stones**.

PADIGLIONE B

Passando al padiglione B potrete fare una passeggiata dai toni più culturali, dal momento che troverete l'Associazione Italiana Biblioteche (AIB) che proporrà iniziative vecchie e nuove di tipo ludico adatte per uno spazio come le biblioteche. Ci sarà un interessante stand dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia che proporrà giochi ed attività ludiche e di ricerca promosse da docenti e ricercatori dell'Ateneo, in particolare **Pixel**, un gioco che si basa sulle immagini dell'astrofisica. La visita di questo spazio però non può precludere un'esplorazione nei meandri di **Descent: Leggenda delle Tenebre**, il nuovo rivoluzionario dungeon crawler di Asmodee. Ma se volete tastare nuovi modi di affrontare i sotterranei, vi consigliamo di dare un'occhiata a **Paper Dungeons** nello stand di dV Giochi. In questo spazio il gioco fa anche viaggiare: ce lo ricorderà **Trinidad**, il gioco ispirato a Rio de La Plata di GiochiX, o **Kemet - Sangue e Sabbia**, con cui Pendragon ci porta nell'antico Egitto, di fatto rinvigendo un grande classico dalle belle miniature. E se volete toccare con mano alcune tra le anteprese dei titoli in arrivo, potrete dare un'occhiata a **Black Rose Wars: Rebirth**, in pieno finanziamento da Ludus Magnus Studio o **Earthborne Rangers**, il cardgame a tema ambientalista della neonata Fantasia Edizioni.

PADIGLIONE C

Nel Pad. C troverete sicuramente pane per i vostri denti. In primis dovrete fare tappa allo stand Dal Tenda (o forse dovrete dire "accampamento", visti gli spazi che dovrebbe occupare) dove troverete ai tavoli demo – tra le novità "di casa" assolutamente meritevoli almeno di una occhiata – **Garden Guerrilla**, **Flick of Faith: Sfide Divine**, **Bees: Il Reame Segreto**. Potete poi rivolgere la vostra attenzione ai titoli proposti da Uplay. Una partita a **Sushi Go!** per esempio non si rifiuta mai, ma anche al divertente **Venerdi** del nostro ben noto amico dai capelli verdi (mr. Friedemann Friese). Per i più temerari, amanti dei titoli molto impegnativi, una vera perla è **Maracaibo**, un gestionale risorse di Alexander Pfister, presentato per la prima volta alla fiera di Essen 2019 e finalmente localizzato. Davvero per esperti! E potremo con l'occasione visitare lo stand di Clementoni che, oltre alla consueta offerta per i più piccoli, quest'anno ci arricchisce di prototipi anche per il pubblico adulto, come **Stranger Things** e **La Casa di Carta**.

La kermesse modenese è un palco privilegiato per il gioco di ruolo e quest'anno, le opportunità di sedersi al tavolo, previa prenotazione, sono moltissime con titoli che spaziano dai classici agli sperimentali. I limiti imposti dalla pandemia sembrano non aver scoraggiato gli ospiti (Zoltar, InnTale, Il Rosso, DD&D) e molti editori, raccogliendo la sfida, hanno portato novità e anticipazioni interessanti.

Tra i nuovi titoli presentati al festival, emergono senza dubbio i due nuovi giochi di Need Games. Il primo è **Dune - Avventure nell'Imperium** il gioco di ruolo targato Modiphys che l'editore milanese ha portato in Italia in concomitanza con l'uscita del nuovo film di Denis Villeneuve. Questo titolo ci porterà nei mondi leggendari del capolavoro di fantascienza di Frank Herbert, vestendo i panni di agenti al servizio di una Casata nobiliare. Il secondo titolo da tenere d'occhio è **Fabula Ultima** di Emanuele Galletto, un GDR ispirato ai JRPG, i videogiochi di ruolo giapponesi. Basato sulla creazione condivisa, il sistema di Fabula Ultima sembra ideale per ricreare il feeling di quei giochi a progressione verticale dove eroi e temibili antagonisti s'incontrano e scontrano in mondi fantastici. Sempre di questo editore, vale la pena citare anche **La Guida del Dungeon Master Pigro**, un manuale iconico per i fan della low-prep. The World Anvil invece, a Modena porta **Valraven: Le Cronache del Sangue e del Ferro**, di Alberto Tonchi. Un gioco che sfrutta l'interessante evoluzione "light" del sistema di casa, il Monad Echo, e che richiama le atmosfere di fumetti come Berserk o videogiochi come Dragon Age. Infine, chi ama i giochi di sopravvivenza fantascientifica farebbe bene a dare un'occhiata al quickstarter di **Xenoscape** (Tin Hat games) mentre da Horrible Games si può vedere un'anticipazione di **One More Quest** il gdr "dexterity based" basato sull'ambientazione del gdt Dungeon Fighter.

In attesa dell'annuncio Essentials Kit e dei nuovi manuali base, per i moltissimi fan della quinta edizione di Dungeons & Dragons, Play offre moltissime occasioni di espandere la propria libreria. Di Acheron Games troviamo la versione fisica di **Branconia** con tutti gli accessori prodotti finora. In Luogo D'ogne Luce Muto invece, è avventura dedicata ai Paolo e Francesca danteschi per **Inferno**, l'ambientazione 5e dei Two Little Mice basata sull'opera del Sommo Poeta. Per chi ama le atmosfere altrettanto oscure, a Play può inoltre mettere le mani su **Kisarta** di Isola Illyon Edizioni, un campaign setting 5e che ci porta in un mondo di pericoli e orrori, dove caos, follia e dannazione convivono con grottesche mostruosità.

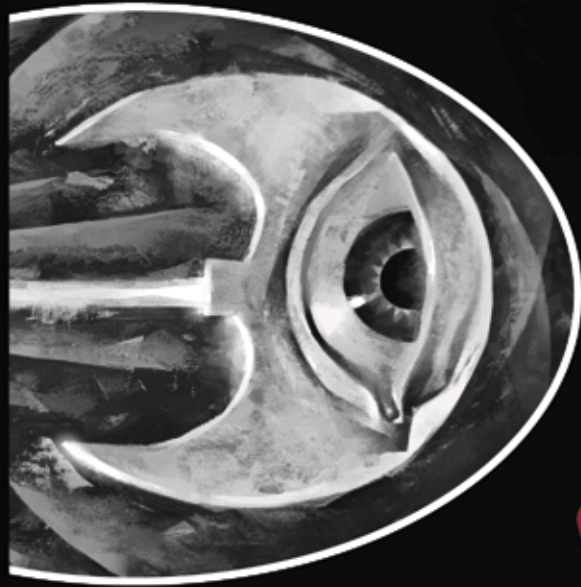
Gli appassionati della vecchia scuola, a Play non devono farsi fuggire **Dungeon Crawl Classics**, portato in Italia da Kaizoku Press, uno dei capostipiti di questo genere, un manuale enorme che porta al parossismo il concetto di tabella casuale. Rimanendo nel genere OSR, a Play si trovano anche due altri nuovi titoli: **The Cthulhu Hack** di MS Edizioni, un gioco sull'orrore lovecraftiano e **Demons & Wizards** il primo gdr "doom fantasy" pubblicato da Dungeoneer Games & Simulations. Infine, non allontanandoci troppo dall'OSR, vale la pena citare la "special edition" di **Adventures!**

Dungeon di Umberto Pignatelli, edito da La Terra dei Giochi. Per chi ama un approccio al gdr alternativo infine, può trovare i nuovi giochi di Dreamlord Games e Nessundove **Magus**, un gdr in solitario che racconta la storia di uno stregone alle prese con la solitudine del potere, **Archivi del Cielo**, un gioco di fantascienza speculativa per one-shot, masterless e diceless e **Itras by**, un titolo norvegese a tema surreale che fonde il gioco di ruolo con l'esperienza dell'improvvisazione teatrale. Inoltre, a Play troverai i nuovi lavori di Fumble, editore di Not The End, Gioco di Ruolo dell'Anno in carica. Proprio per questo titolo, viene presentato in anteprima **Knights of the Round: Academy**, di Claudio Serena, un progetto che mescola combattimenti tra robot giganti e avventure adolescenziali. A Play KotR sarà affiancato da **Green Oaks** e **Trincea 1917**, il primo utilizza il sistema "ArterioscleroSys" per farci giocare, con le carte da briscola, delle persone anziane mentre il secondo, di Helios Pu, mutua il sistema di gioco di Kaiser 1451 per farci giocare e riflettere sui traumi di un soldato durante la prima guerra mondiale.

<input type="checkbox"/>	10 Days in Europe	dv Giochi	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	10 Days in the Usa	dv Giochi	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Adventurers! Dungeon (Special Edition)	La terra dei Giochi	A12	GDR
<input type="checkbox"/>	Alla Conquista Delle Tabelline	Erickson	C15	GDT
<input type="checkbox"/>	All'opera	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Anagrammando	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Apple Twist	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Archivi del cielo	Dreamlord Games	A47	GDR
<input type="checkbox"/>	Atlantis Rising	Chenos Games	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Bees: Il Reame Segreto	Dal Tenda	C4	GDT
<input type="checkbox"/>	Black Sonata: The Fair Youth	GateOnGames	B11	GDT
<input type="checkbox"/>	Bloodborne: Il gioco da tavolo	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Borgo Parmigiano	Red Glove	A2	GDT
<input type="checkbox"/>	Box Monster: il Mostro Inghiottonne	MS Edizioni	A7	GDT
<input type="checkbox"/>	Branconia	Acheron	A11	GDR
<input type="checkbox"/>	Cacciatori di mostri	Giochi Uniti	A34	GDT
<input type="checkbox"/>	Calico	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Cappuccetto Rosso	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Carte Yoga	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Castle Rooms - Nuova Edizione	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Catan Big Box	Giochi Uniti	A34	GDT
<input type="checkbox"/>	Catan Esploratori e Corsari	Giochi Uniti	A34	GDT
<input type="checkbox"/>	Cavernicoli	PlayAgame	A35	GDT
<input type="checkbox"/>	Ce L'hol	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Child Wood Vol.1 Il Mistero Della Strega Bambina	Little Rocket Games	B12	LG
<input type="checkbox"/>	Child Wood Vol.2 Il Destino Del Cerbiatto Rosso	Little Rocket Games	B12	LG
<input type="checkbox"/>	Child Wood Vol.3 La Collisione Delle Realtà.	Little Rocket Games	B12	LG
<input type="checkbox"/>	Consonanti	Erickson	C15	GDT
<input type="checkbox"/>	Contacto	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Cubiq	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Cucu	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Curators	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Death in the Dungeon	Dungeoneer Games & Simulations	A12	GDR
<input type="checkbox"/>	Demons & Wizards	Dungeoneer Games & Simulations	A12	GDR
<input type="checkbox"/>	Descent: Leggenda delle Tenebre	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Diamond Quest	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Dibattito	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Dossier 5: Sette e Culti per #UrbanHeroes	Tin Hat Games	A41	GDR
<input type="checkbox"/>	Dragonquest	Dungeoneer Games & Simulations	A12	GDR
<input type="checkbox"/>	Drako: Cavalieri e Troll	GateOnGames	B11	GDT
<input type="checkbox"/>	Drako: Drago e Nani	GateOnGames	B11	GDT
<input type="checkbox"/>	Dune: Avventure nell'Imperium	Need Games!	A45	GDR
<input type="checkbox"/>	Dune: Strumenti per il GM	Need Games!	A45	GDR
<input type="checkbox"/>	Dystopian Wars	Cosmic Group	A39	GDT
<input type="checkbox"/>	Edgar Allan Poe: the Horror Gamebook	Officina Meningi	D2	LG
<input type="checkbox"/>	Ensemble	Ergo Ludo Editions	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Epic Encounters	Cosmic Group	A39	GDR
<input type="checkbox"/>	Escape Math	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Espresso doppio	Oliphante	B9	GDT
<input type="checkbox"/>	Fabula Ultima	Need Games!	A45	GDR
<input type="checkbox"/>	Feed the Kraken	GateOnGames	B11	GDT
<input type="checkbox"/>	Fiesta de los Muertos	PlayAgame	A35	GDT
<input type="checkbox"/>	Flick of Fate	Dal Tenda	C4	GDT
<input type="checkbox"/>	Flowers - Nuova Edizione	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Frutticola	GiochiX	B6	GDT
<input type="checkbox"/>	Furnace	dv Giochi	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Garden Guerrilla	Dal Tenda	C4	GDT
<input type="checkbox"/>	Genesis	GateOnGames	B11	GDT
<input type="checkbox"/>	Glen More II: Chronicles: Highland Games	GateOnGames	B11	GDT
<input type="checkbox"/>	Glow	PlayAgame	A35	GDT
<input type="checkbox"/>	Green Oaks	Fumble	A7	GDR
<input type="checkbox"/>	Hansel & Gretel	Red Glove	A2	GDT

<input type="checkbox"/>	Herbaceous	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Historia: Il Libro delle Avventure	Need Games!	A45	GDR
<input type="checkbox"/>	I Tre Porcellini	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Iose Dixit	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	IQ Circuits	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	IQ Digits	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Itras by	NessunDove	A47	GDR
<input type="checkbox"/>	Jump	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Kernet - Il Libro dei Morti	Pendragon Game Studio	A31	GDT
<input type="checkbox"/>	Kernet - Sanguine sabbia	Pendragon Game Studio	A31	GDT
<input type="checkbox"/>	Khora	Mancalamaro	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Kisarta	Isola Ilyon Edizioni	A43	GDR
<input type="checkbox"/>	La Casa di carta: il Grande Quiz	MS Edizioni	A7	GDT
<input type="checkbox"/>	La Guida del Dungeon Master Pigro	Need Games!	A45	GDR
<input type="checkbox"/>	L'Alpinista	Oliphante	B9	GDT
<input type="checkbox"/>	Last Message	Mancalamaro	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Lawer Up	GiochiX	B6	GDT
<input type="checkbox"/>	Le Storie Della Famiglia Emozioni	Erickson	C15	GDT
<input type="checkbox"/>	Lessicando	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Lettera Velenosa	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Little Factory	Mancalamaro	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Ma(Tn) Che Sfida	Erickson	C15	GDT
<input type="checkbox"/>	Magic Market	Mancalamaro	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Magus	Dreamlord Games	A47	GDR
<input type="checkbox"/>	Mantis Fall	Fever Games	B16	GDT
<input type="checkbox"/>	Maquis	GateOnGames	B11	GDT
<input type="checkbox"/>	Marvel United: Guardians Of The Galaxy Remix	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Marvel United: Il Ragnoverso	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Marvel United: Leggenda Di Asgard	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Marvel United: L'Ascesa Di Black Panther	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Master Bluff	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Metaphora	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Monsters Arena	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Mythos	Cosmic Group	A39	GDT
<input type="checkbox"/>	Narratore	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Nidavellir: Thingvellir	Studio Supernova	A26	GDT
<input type="checkbox"/>	Nomen	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	OPUS XIV: Crystal Abyss (FFTG)	Cosmic Group	A39	GDT
<input type="checkbox"/>	Pac Man: The Card Game	Cosmic Group	A39	GDT
<input type="checkbox"/>	Paladini del Regno Occidentale: La città delle corone	Fever Games	B16	GDT
<input type="checkbox"/>	Paladini del Regno Occidentale:Collector's Box	Fever Games	B16	GDT
<input type="checkbox"/>	Pandemic: Zona Rossa - Europa	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Paper Dungeons	dv Giochi	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Parole In Mente	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Pathfinder - Spazio Vicino	Giochi Uniti	A34	GDR
<input type="checkbox"/>	Pathfinder - Era delle ceneri	Giochi Uniti	A34	GDR
<input type="checkbox"/>	Peaky Blinders: Faster Than Truth	Cosmic Group	A39	GDT
<input type="checkbox"/>	Pharaon: Conflicts	Studio Supernova	A26	GDT
<input type="checkbox"/>	Pirates Crossfire	Smart Games	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Playscape - L'ottavo re di Roma	Erickson	C15	GDT
<input type="checkbox"/>	Poeticamente	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Praga Caput Regni	Tesla Games	A2	GDT
<input type="checkbox"/>	Project L	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Proverbiario	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Pulp Invasion	GiochiX	B6	GDT
<input type="checkbox"/>	Ragusa	GiochiX	B6	GDT
<input type="checkbox"/>	Red Rising	GiochiX	B6	GDT
<input type="checkbox"/>	Robots - Nuova Edizione	Chenos Games	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Robots - Nuova Edizione	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Sagari	GiochiX	B6	GDT
<input type="checkbox"/>	Santa Monica	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Sequence X	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Sette Sfide	Ludic	B10	GDT

EDGAR ALLAN POE THE HORROR GAMEBOOK



PLSY
festival del gioco

"THE HORROR GAMEBOOK È UN'ESPERIENZA CHE TRASSENDE IL
SEMPLICE LIBROGIOCO: UN VIAGGIO DELL'ANIMA NEL POZZO
DELL'INCONFESSIBILE, MAGNIFICAMENTE RESO DA SCELTE
TECNICHE SAPIENTI E UN RARO AMORE E RISPETTO PER LE FONTI."
- LAURA CELESTINI CAMPANARI (@lojoco)

AREA LIBROGAME - OFFICINA MENINGI
ESCLUSIVA PLAY: 100 COPIE CON SOVRACCOPERTA LIMITED
FIRMATE E TIMBRATE DALL'AUTORE



AL NOSTRO STAND POTRAI RICEVERE
L'ANTEPRIMA GRATUITA
"IL POZZO E IL PENDOLO"
UN LIBROGAME COMPLETO E AUTOCONCLUSIVO

OPPURE SCARICALA ORA DAL NOSTRO SITO:
WWW.OFFICINAMENINGI.ECWIID.COM

LE NOVITÀ DI PLAY EDITORE STAND TIPO

<input type="checkbox"/>	Shifting Stones	Studio Supernova	A26	GDT
<input type="checkbox"/>	Smirando	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	So Cl over!	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Stracciacamici	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Tales of Evil	Asmodee	B26	GDT
<input type="checkbox"/>	Tea, Scones and Arsenic	Olfhanite	B9	GDT
<input type="checkbox"/>	Team Story	Mancalamaro	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	The Bomb	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	The Cthulhu Hack	MS Edizioni	A7	GDR
<input type="checkbox"/>	The King is Dead	Studio Supernova	A26	GDT
<input type="checkbox"/>	The Silence of Hollowind: Investigative Agencies:	Ludiblood	A15	GDR
<input type="checkbox"/>	The Silence of Hollowind: Shadow of the Lodge - QS	Ludiblood	A15	GDR
<input type="checkbox"/>	Tic Tac - Nuova Edizione	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Trincea 1917	Fumble	A7	GDR
<input type="checkbox"/>	Tutankhamun	Little Rocket Games	B12	GDT
<input type="checkbox"/>	Unfold: Dark Story	dv Giochi	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Unmatched Robin vs Bigfoot	Mancalamaro	B30	GDT
<input type="checkbox"/>	Uomo Nero	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Valraven	The World Anvil	A7	GDR
<input type="checkbox"/>	Vektorace (nuova edizione)	Olfhanite	B9	GDR
<input type="checkbox"/>	Venice	GiochiX	B6	GDT
<input type="checkbox"/>	Verba Volant	Olfhanite	B9	GDT
<input type="checkbox"/>	Visual	Ludic	B10	GDT
<input type="checkbox"/>	Witchstone	dv Giochi	B27	GDT
<input type="checkbox"/>	Xenoscape - Quickstart	Tin Hat Games	A41	GDR
<input type="checkbox"/>	Zael	Erickson	C15	GDT

LE ANTEPRIME DA SCOPRIRE EDITORE STAND TIPO

<input type="checkbox"/>	A Dance of Spiders	Studio Supernova	A26	BG
<input type="checkbox"/>	Black Rose Wars Rebirth	Ludus Magnus Studio	B14	BG
<input type="checkbox"/>	Blue Collection: Cyberdroom Tower	Little Rocket Games	B12	BG
<input type="checkbox"/>	Blue Collection: Insert Coin To Play	Little Rocket Games	B12	BG
<input type="checkbox"/>	Blue Collection: One Card Dungeon	Little Rocket Games	B12	BG
<input type="checkbox"/>	Bonfire: Trees & Creatures	Tesla Games	A2	BG
<input type="checkbox"/>	Cafè di Costa	Djama	A7	BG
<input type="checkbox"/>	Cartaventura	PlayAGame	A35	BG
<input type="checkbox"/>	Cascadia	Little Rocket Games	B12	BG
<input type="checkbox"/>	Chal	Little Rocket Games	B12	BG
<input type="checkbox"/>	Crime in the Mist	Ludiblood	A15	GDR
<input type="checkbox"/>	Defcon	Giochi Uniti	A34	BG
<input type="checkbox"/>	Dreamer	Studio Supernova	A26	BG
<input type="checkbox"/>	Earthborne Rangers	Fantasia Store	B33	BG
<input type="checkbox"/>	Farmerstein	Giochi Uniti	A34	BG
<input type="checkbox"/>	Fausto & Furio - Maremma Drift	Acheron	A11	LG
<input type="checkbox"/>	Ghost Adventure	PlayAGame	A35	BG
<input type="checkbox"/>	Inferno - Dante's Guide to Hell	Acheron	A11	GDR
<input type="checkbox"/>	It's a Bomb!	GateOnGames	B11	BG
<input type="checkbox"/>	Knights of the Round: Academy	Fumble	A7	GDR
<input type="checkbox"/>	La Casa Di Carta - Behind The Mask	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	One More Quest	Horrible Guilds	B15	GDR
<input type="checkbox"/>	Pathfinder Arena	Giochi Uniti	A34	BG
<input type="checkbox"/>	PRESS START	Acheron	A11	LG
<input type="checkbox"/>	Shinkansen	Tesla Games	A2	BG
<input type="checkbox"/>	Starship Interstellar	Pendragon Game Studio	A31	BG
<input type="checkbox"/>	Stranger Things - Adventures Together	Clementoni	C16	GDT
<input type="checkbox"/>	Swordcrafters	Little Rocket Games	B12	BG
<input type="checkbox"/>	Tension	Creativamente	B1	BG
<input type="checkbox"/>	The Thing	Pendragon Game Studio	A31	BG
<input type="checkbox"/>	Trinidad	GiochiX	B6	BG
<input type="checkbox"/>	Unmatched Cobble & Fog	Mancalamaro	B30	BG
<input type="checkbox"/>	Unmatched: Cappuccetto Rosso vs Beowulf	Mancalamaro	B30	BG
<input type="checkbox"/>	Vulcania: Oltre La Tempesa	Gear Games	A19	GDR

ioGioco

Vi aspettiamo allo stand A30 con novità, promozioni, per votare il miglior gioco di Play e per giocare assieme a voi alle ultime novità provate!

A30



PRIMA DELLA PARTITA
1. Il dimostratore igienizza le sedie e il tavolo.
2. Il dimostratore si scontra che tutti i partecipanti abbiano mascherina e mani igienizzate.



DURANTE LA PARTITA

1. Se un giocatore si toglie la mascherina (es. per soffiarsi il naso), deve rimetterla il prima possibile e igienizzarsi nuovamente le mani.
2. Se un giocatore si assenta dal tavolo deve igienizzarsi le mani prima di sedersi di nuovo.
3. Al tavolo non si possono consumare cibi e bevande.






DOPO LA PARTITA

1. Il dimostratore dovrà provvedere ad apporre un cartello sul tavolo con la scritta: "DA IGIENIZZARE"

PAPER DUNGEONS

CON DADI E MATITA VERSO LA GLORIA

RIVIVI LA MAGIA
DEI GIOCHI
DI RUOLO FANTASY
IN UN'AVVINCENTE
AVVENTURA
ROLL AND WRITE

-  Fino a 8 giocatori
-  Modalità in solitario
-  Variante delle mini-campagne

ALLO STAND DV GIOCHI
E GHENOS GAMES, PAD. B

www.dvgiochi.com



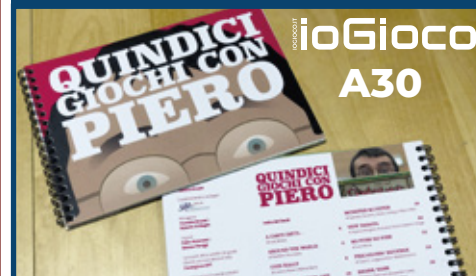
A.C.S.D. AREA GAMES	C21
A.S.D. LUDOSPORT AEMILIA	E12
A.S.D. SOCIETÀ D'ARME MAJOR MILITIA	E8
ABC CARDS & GAMES	B3
ACHERON	A11
ALCHEMIAN	C1
ALEPH TAR GAMES	A10
ALI PER GIOCARE - ASSOCIAZIONE	
ITALIANA DEI LUDOBUS E DELLE LUD.	E14
ARALDI	A22
ARENA LIVE	E3
ARENA LUDOSPORT	E13
ARISTEA	D6
ASMODEE	B26
ASSOCIAZIONE CULTURALE ARCADIA	B34
ASSOCIAZIONE CULTURALE LOKENDIL	A20
ASSOCIAZIONE CULTURALE	
ROMA ROLE PLAY	A20
ASSOCIAZIONE ELYSIUM	E7
ASSOCIAZIONE LUDICA LA CONTEA	A20
ASSOCIAZIONE TORRE NERA	GAL10
ATHLETIC SOUL	B34
ATLAS PROJECT	A20
AZ. AGRICOLA LE QUERCE	E19
BEEZARRE GAMES	B34
BIG - BOARD ITALIAN GAMERS	A29
BIVACCO VICENZA	A24
BONFIRE GAMES	B38
BRICKOZIO	B34
CALCIO DA TAVOLO	B37
CASUS BELLI	A28
CENCINI'S BOOKS	D5
CHAOS LEAGUE	GAL11
CHESSEX	A31
CLEMENTONI	C16
CLUB TREEMME	B35
COLORVELVET	B2
COMPRENDO EDUCATIONAL GAMES	B17
COSMIC GROUP/COSMIC GAMES	A39
CRANIO CREATIONS	A27
CREATIVAMENTE	B1
CSI - CENTRO SPORTIVO ITALIANO	C20
CYBERGUN	B31
DAL TENDA	C4
DELTA DREAMS GAMES	A36
DICE LAIR - NIENTE DA DIRE	D7
DICETROYERS	B13
DIDATTICA LUDICA	GAL16
DJECO	C17
DRACOMACA - LAMU EDIZIONI	A4
DREAMLORD GAMES - NESSUNDOVE	A47
DV GAMES - GHENOS GAMES	B27
ERICKSON	C15
ETEMENANKI, IL CONCILIO	
DEI CRONOTECARI	E5
FAI CHEN	GAL16
FAMIGLIA LUDICA ODV	C20
FAMILY ARENA	C14
FAN...GHAAA! TEAM	A21
FANTASIA STORE	B33
FEDERIC STORE	B33
FEDERLUDO	B19
FEVER GAMES	B16
FOOD AND BEVERAGE	E21
FOS - FIREBALL OLD SCHOOL	A20
GALACTUS CIAMPINO	A6

GALACTUS ROMA	B5
GAME SCIENCE RESEARCH CENTER	B24
GAME TIMER PRO	B40
GAMES & MOVIE DI SEMPRINI MATTEO	C13
GATES ON GAMES	B11
GELATERIA ANTEPRIMA	E1
GENITORI DI RUOLO	A20
GIOCHI ASTRATTI	C22
GIOCHI UNITI	A34
GIOCHI UNITI	A3
GIOCHINSCATOLA.IT	A5
GIOCHIX	B6
GIOCONOMICON	GAL8
GNOME FORGE	A19
GNOME MAKER GUILD	A19
GORIOGAMES	B20
HABA	C19
HERBERIA ARCANIA GIOCHI	
INTELLIGENTI	C20
HORRIBLE GUILD	B15
I LIBRI DELLO GNOMO	A19
IGD ITALIA - GRUPPO DI LAVORO	
GAMING IN BIBLIOTECA AIB	GAL16
IL CRISTALLO DELL'ALEPH	A20
IL NEGOZIO DELLE NECESSITA'	C2
IL TARLO	E15
INAF	B24
INDEPENDENCE PLAY	B32
IOGIOCO	A30
ISOLA ILLYON EDIZIONI	A43
KAMEHOUSE	C10
KIDS AND LEGENDS (SPRITZAGNACK	
GAME FACTORY)	C8
LA COSTOLA DEI BARBARI A.P.S.	A20
LA GILDA DEL GRIFONE	A20
LA NOTTE ETERNA	D3
LA PRIMA FIAMMA	A20
LA REDAZIONE DI ILSA	B41
LA TANA DEGLI ORCHI	A21B
LA TANA DEI GOBLIN	A37
LA TANA DELL'ELFO	E17
LA TERRA DEI GIOCHI	A12
LE MINIATURE DI ORION	A13
LE RUNE	C9
LE.FA.GIO	C18
LEGIO ITALICA	A21B
LEVITY D6	A20
LIBRARI	A16
LIBROGAME'S LAND	D5
LILLIPUT MINIATURES	A38
LITTLE ROCKET GAMES	B12
LOPPOSTO	C7
LUDIC	B10
LUDOMANIACS	A23
LUDUS BOARDGAME CLUB	B32
LUDUS MAGNUS	B14
MANA PROJECT STUDIO	A40
MANCALAMARO	B30
MENSA ITALIA	B21
MONDIVERSI	A44
MOVIE ART	B39
MS EDIZIONI	A7
NARRATIVA	A46
NEED GAMES!	A45
NERD YOURSELF	B28
NO NAME	A32

NOSTALGICI ANONIMI - MITE	B23
OFFICINA MENINGI-LIBROGAME	D2
OLIPHANTE	B9
ONIGIRI MANIA	E20
PALESTRA DIGITALE MAKEITMODENA	B25
PANNOCCHIE E ARROSTICINI	E23
PAOLA CAPPELLI DECORATRICE	B34
PENDRAGON GAME STUDIO	A1
PLAY4CHANGE	B24
PLAYGAMES EDIZIONI - BLACKSANDS	
GAMES	A35
PLESIO EDITORE	D5
PUUPAZZI	B8
PWORK WARGAMES	A9
QUALCOSA DI DOLCE	B36
RED GLOVE EDIZIONI & DISTRIBUZIONI	A2
SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS	
DI REGGIO EMILIA	B22
SELF AREA MONDINI	E30
SKYTEAR	B7
SNACK BAR GELATERIA PELLONI G.	E2
STUDIO SUPERNOVA	A26
TABLESCOPE GAMES	B34
TAVOLO ZERO	A20
THE AGENCY	A20
THE DICETROYERS	B13
THE LEPRECHAUN	E6
THE SILENCE OF HOLLOWIND	A15
TIN HAT GAMES	A41
TORA EDIZIONI	D4
TWO LITTLE MICE	A14
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA	
E REGGIO EMILIA	B24
VEGETABLES	B40
VULCANIA	A19
WAFFEL CON CIOCCOLATO	D1
WOLFY E JORDY	A8
YOKAI!	D2

QUINDICI GIOCHI CON PIERO

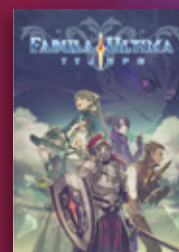
In ricordo dell'autore Piero Cioni, prematuramente scomparso a Giugno 2019, gli amici e colleghi game designer della SAZ Italia hanno realizzato un'antologia ludica a lui dedicata. Si tratta di quindici giochi ispirati, pensati e dedicati a Piero e alle sue opere. Tutti i proventi di questa iniziativa saranno devoluti a Fondazione ANT. Potrete trovare Quindici Giochi con Piero ed effettuare la vostra donazione presso lo stand di ioGioco (A30).



NEED GAMES!

RUOLARE. DURO. SEMPRE.

CI TROVATE AL PADIGLIONE A STAND 45!



PLAY

PLAY

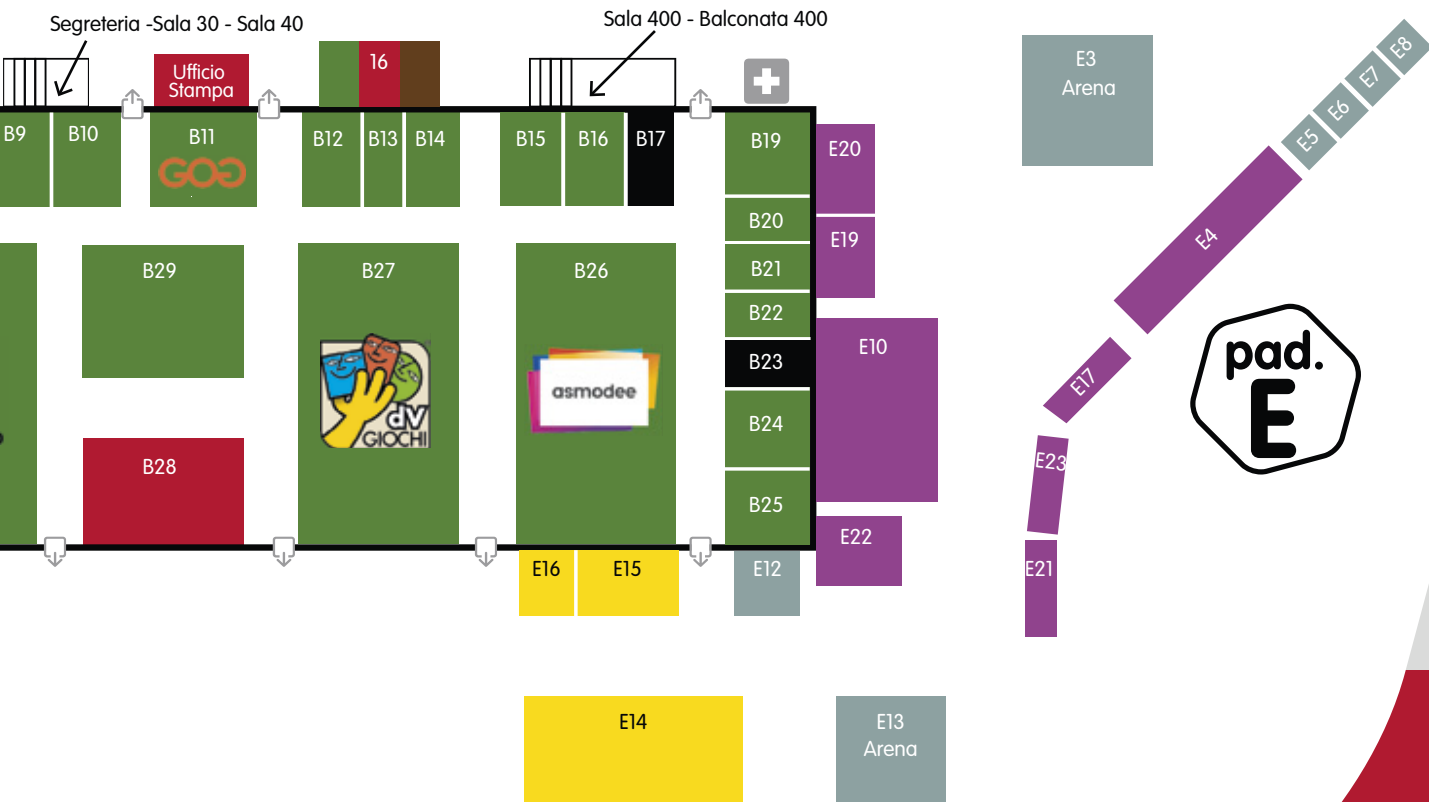
festival del gioco

- Bg** boardgames
giochidatavolo
- Cg** cardgames
giochidicarte
- Fg** familygames
giochiperfamiglie
- Lg** livegames
giochidalvivo
- Mg** miniaturegames
giochidiminature
- RPg** role-playinggames
giochidiruolo
- Vg** videogames
videogiochi
- G** generalarea
areagenerica
- R** refreshmentstand
puntiristoro

-  bar
-  ristorante
-  toilet
-  bancomat
-  servizio medico
-  uscita di sicurezza



MAP 2021





PAD.A

ACHERON	A11
ALEPH TAR GAMES	A10
ARALDI	A22
ASSOCIAZIONE CULTURALE LOKENDIL	A20
ASSOCIAZIONE CULTURALE ROMA ROLE PLAY	A20
ASSOCIAZIONE LUDICA LA CONTEA	A20
ATLAS PROJECT	A20
BIG - BOARD ITALIAN GAMERS	A29
BIVACCO VICENZA	A24
CASUS BELLI	A28
CHESSEX	A31
COSMIC GROUP/COSMIC GAMES	A39
CRANIO CREATIONS	A27
DELTA DREAMS GAMES	A36
DRACOMACA - LAMU EDIZIONI	A4
DREAMLORD GAMES - NESSUNDOVE	A47
FAN...GHAAA! TEAM	A21
FOS - FIREBALL OLD SCHOOL	A20
GALACTUS CIAMPINO	A6
GENITORI DI RUOLO	A20
GIOCHI UNITI	A34
GIOCHI UNITI	A3
GIOCHINSCATOLA.IT	A5
GNOME FORGE	A19
GNOME MAKER GUILD	A19
I LIBRI DELLO GNOMO	A19
IL CRISTALLO DELL'ALEPH	A20
IOGIOCO	A30
ISOLA ILLYON EDIZIONI	A43
LA COSTOLA DEI BARBARI A.P.S.	A20
LA GILDA DEL GRIFONE	A20
LA PRIMA FIAMMA	A20
LA TANA DEGLI ORCHI	A21B
LA TANA DEI GOBLIN	A37
LA TERRA DEI GIOCHI	A12
LE MINIATURE DI ORION	A13

ESPOSITI

LEGIO ITALICA	A21B
LEVITY D6	A20
LIBRARSI	A16
LILLIPUT MINIATURES	A38
LUDOMANIACS	A23
MANA PROJECT STUDIO	A40
MONDIVERSI	A44
MS EDIZIONI	A7
NARRATIVA	A46
NEED GAMES!	A45
NO NAME	A32
PENDRAGON GAME STUDIO	A1
PLAYAGAMES EDIZIONI - BLACKSANDS GAMES	A35
PWORK WARGAMES	A9
RED GLOVE EDIZIONI & DISTRIBUZIONI	A2
STUDIO SUPERNOVA	A26
TAVOLO ZERO	A20
THE AGENCY	A20
THE SILENCE OF HOLLOWIND	A15
TIN HAT GAMES	A41
TWO LITTLE MICE	A14
VULCANIA	A19
WOLFY E JORDY	A8

PAD.B

ABC CARDS & GAMES	B3
ASMODEE	B26
ASSOCIAZIONE CULTURALE ARCADIA	B34
ATHLETIC SOUL	B34
BEEZARRE GAMES	B34
BONFIRE GAMES	B38
BRICKOZIO	B34
CALCIO DA TAVOLO	B37
CLUB TREEMME	B35
COLORVELVET	B2
COMPRENDO EDUCATIONAL GAMES	B17
CREATIVAMENTE	B1
CYBERGUN	B31
DICETROYERS	B13
DV GAMES - GHENOS GAMES	B27
FANTASIA STORE	B33
FEDERIC STORE	B33
FEDERLUDO	B19
FEVER GAMES	B16
GALACTUS ROMA	B5
GAME SCIENCE RESEARCH CENTER	B24
GAME TIMER PRO	B40
GATES ON GAMES	B11

TORIPLAY2021

GIOCHIX	B6
GORIOGAMES	B20
HORRIBLE GUILD	B15
INAF	B24
INDEPENDENCE PLAY	B32
LA REDAZIONE DI ILSA	B41
LITTLE ROCKET GAMES	B12
LUDIC	B10
LUDUS BOARDGAME CLUB	B32
LUDUS MAGNUS	B14
MANCALAMARO	B30
MENSA ITALIA	B21
MOVIE ART	B39
NERD YOURSELF	B28
NOSTALGICI ANONIMI - MITE	B23
OLIPHANTE	B9
PALESTRA DIGITALE MAKEITMODENA	B25
PAOLA CAPPELLI DECORATRICE	B34
PLAY4CHANGE	B24
PUUPAZZI	B8
QUALCOSA DI DOLCE	B36
SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS DI REGGIO EMILIA	B22
SKYTEAR	B7
TABLESCOPE GAMES	B34
THE DICETROYERS	B13
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA	B24
VEGETABLES	B40

PAD.C

A.C.S.D. AREA GAMES	C21
ALCHEMIAN	C1
CLEMENTONI	C16
CSI - CENTRO SPORTIVO ITALIANO	C20
DAL TENDA	C4
DJECO	C17
ERICKSON	C15
FAMIGLIA LUDICA ODV	C20
FAMILY ARENA	C14
GAMES & MOVIE DI SEMPRINI MATTEO	C13
GIOCHI ASTRATTI	C22
HABA	C19
HERBERIA ARCANA GIOCHI INTELLIGENTI	C20
IL NEGOZIO DELLE NECESSITA'	C2
KAMEHOUSE	C10
KIDS AND LEGENDS (SPRITZAGNACK GAME FACTORY)	C8
LE RUNE	C9
LE.FA.GIO	C18
LOPPOSTO	C7

MANCALAMARO	C6
MANGIAFUOCO	C14
VELM	C12

PAD.D

ARISTEA	D6
CENCINI'S BOOKS	D5
DICE LAIR - NIENTE DA DIRE	D7
LA NOTTE ETERNA	D3
LIBROGAME'S LAND	D5
OFFICINA MENINGI-LIBROGAME	D2
PLESIO EDITORE	D5
TORA EDIZIONI	D4
WAFFEL CON CIOCCOLATO	D1
YOKAI!	D2

PAD.E

A.S.D. LUDOSPORT AEMILIA	E12
A.S.D. SOCIETÀ D'ARME MAJOR MILITIA	E8
ALI PER GIOCARE - ASSOCIAZIONE ITALIANA DEI LUDOBUS E DELLE LUDOTECHES	E14
ARENA LIVE	E3
ARENA LUDOSPORT	E13
ASSOCIAZIONE ELYSIUM	E7
AZ. AGRICOLA LE QUERCE	E19
ETEMENANKI, IL CONCILIO DEI CRONOTECARI	E5
FOOD AND BEVERAGE	E21
GELATERIA ANTEPRIMA	E1
IL TARLO	E15
LA TANA DELL'ELFO	E17
ONIGIRI MANIA	E20
PANNOCCHIE E ARROSTICINI	E23
SELF AREA MONDINI	E30
SNACK BAR GELATERIA PELLONI GIORGIO	E2
THE LEPRECHAUN	E6

GALLERIA

ASSOCIAZIONE TORRE NERA	GAL10
CHAOS LEAGUE	GAL11
DIDATTICA LUDICA	GAL16
FAI CHEN	GAL16
GIOCONOMICON	GAL8
IGD ITALIA - GRUPPO DI LAVORO GAMING IN BIBLIOTECA AIB	GAL16
SALA BLOGGER	GAL14



LA STORIA IN GIOCO

Sono fortunatamente innumerevoli i titoli e le occasioni di divertimento che ci consentono di ripercorrere un'epoca storica, vestire i panni di un condottiero, stravolgere il corso degli eventi semplicemente rimanendo seduti al nostro tavolo. Ma se oggi l'universo ludico offre possibilità sconfinato nello spazio e nel tempo, lo si deve anche a un'evoluzione dell'esigenza di giocare che è rimasta nel corso dei secoli e che negli ultimi decenni ha subito un'accelerazione decisiva. Facendo del gioco uno strumento divulgativo la cui dignità, oggi, può essere commisurata ad altre attività di tempo libero quali il teatro, la televisione o il cinema. Con la non trascurabile differenza che i giocatori sono attivi nello svolgimento, e non puramente spettatori di una trama scritta e interpretata da altri. Gestionali, card driven, wargame, gdr sono tutti veicoli di memoria e di identità, e più il sistema di gioco è raffinato e le meccaniche adeguate allo scenario, più l'immersione è assicurata, e la comprensione degli eventi storici è profonda. Per non parlare poi della accuratezza di materiali e componenti, a cominciare dai tabelloni, che possono fornire nozioni e spunti sulla geografia a volte addirittura più efficaci di qualche lettura. Beninteso: il gioco non può in alcun modo sostituirsi alla didattica e all'analisi storica, ma può esserne un complemento, uno stimolo, a volte la molla che porta ad approfondire determinati fenomeni, o i personaggi che li hanno provocati. Quello che non può mancare, del resto, è la conoscenza della materia da parte del designer, condizione necessaria a un sistema di regole coerente e – di rimando – a una compiuta esperienza ludica.

C'è poi il gioco come fonte storica e possibile testimonianza del tempo a cui appartiene, lo si vede anche nella recente storia dei boardgame di produzione industriale: i giochi degli anni '70 e '80 presentano già ai nostri occhi caratteristiche – tecnologiche, grafiche, linguistiche, concettuali - che li iscrivono a quel preciso periodo storico. E così il gioco non è solo racconto e rappresentazione, ma diventa parte stessa del corso degli eventi, venendone influenzato nella sua genesi e nel suo sviluppo. Di questi argomenti si discuterà venerdì 3 settembre alle 10, nell'incontro "La storia in gioco". Un parterre di circa venti relatori, moderati dal professor Renzo Repetti. Saggisti, appassionati, game designer si confronteranno con gli esperti Marcello Ravveduto (Università di Modena e Reggio Emilia) e Pietro Finelli (direttore Domus Mazziniana). Ai docenti Mauro Faina e Marco Mengoli il compito di introdurre il wargame storico. Micro Zanonì presenterà il libro "Mettere in gioco il passato" (Unicopli). Ma non mancheranno novità da giocare. Verranno presentati urban game come l'interattivo "La Brigata Maiella" o "Milano45", dedicato alla vita di Ferruccio Parri. Ancora, Chiara Lusuardi rivelerà il nuovo "Echi resistenti", dove i giocatori vengono catapultati nella fase finale della Resistenza modenese. Ma il gioco non ha timore di calarsi nella storia che continua a influenzare le scelte politiche e decisionali: ecco dunque Giaime Alonge introdurre "Eretz Israel", dedicato alla nascita dello Stato ebraico. Così come Enrico Ronconi e Gabriele Amadori toglieranno il velo al prototipo "Strategy of tension", ambientato, come si evince dal titolo, negli anni di piombo in Italia. E in proposito di misteri, Benedetta Pierfederici presenta "Colpo di Stato", investigativo di carte sul golpe Borghese, unitamente a "Chi è chi", libro interattivo sullo sfondo della Germania Est al tempo del Muro.

Un menu ricchissimo, insomma, e naturalmente, non ci si accontenterà di discutere e confrontarsi. Dalle 14:00, infatti, verranno allestite aree demo, tra cui "Stonewall 1969", gioco di ruolo a firma Stefano Burchi ambientato durante i moti che diedero vita al movimento LGBT+. Lo stesso avverrà con "Repubblica Ribelle" di Glauco Babini, un card driven con elementi di gioco collaborativo sulla repubblica partigiana di Montefiorino, che si proclamò indipendente nel giugno 1944 dopo la liberazione dal nazifascismo. A "PLAY" il gioco racconta se stesso e sprigiona tutta la sua potenza. Ci fa divertire, emozionare, ma anche imparare. Per riscoprirci non soltanto più abili al tavolo, ma anche cittadini informati e consapevoli.

EVENTI STORICI

Il gioco di simulazione storica trova il suo regno nell'area del **BG Storico**, giunto quest'anno alla sua nona edizione, come sempre organizzata dall'associazione Casus Belli col contributo di tanti appassionati. Novità 2021 è la nuova collocazione dei suoi spazi nel padiglione A. Appena arrivati rivolgetevi con fiducia alla segreteria organizzativa, che saprà illustrarvi le proposte dei 12 tavoli specialistici, indirizzandovi verso quelli più adatti ai vostri interessi di giocatori.

Oltre alle tante ricorrenze storiche celebrate da questa edizione di PLAY, altre sono state aggiunte per la tre giorni del BG Storico! Inizio col prof. Mengoli, che si occuperà ininterrottamente di due eventi chiave: i 2500 anni dalla battaglia di Platea tra la Lega Panellenica e l'impero persiano di Serse I usando il sistema **Commands & Colors Ancient** di Richard Borg, e i 700 anni dalla morte di Dante attraverso **The Age of Dante: Montaperti** e Campaldino, gioco di Roberto Chiavini.

La scomunica del 1521 di Martin Lutero verrà ricordata dal prof. Mauro Faina con sessioni demo di **Here I Stand** (Ed Beach), bellissimo gioco multiplayer sul periodo di Riforma e Controriforma edito in italiano da Ergoludo.

In omaggio a Napoleone Bonaparte, di cui ricorrono i 200 anni dalla morte in prigionia, Simone Decarli illustrerà e farà giocare il sistema **Commands & Colors Napoleonic**, adatto ad appassionati e neofiti; Antonello Petracca introdurrà **The Invasion of Russia (1812)** di Stephen Pole mentre Ronald Peschiani e Tullio De Scordilli presenteranno l'impegnativo e dettagliatissimo sistema **La Bataille** (Marshal Enterprise e Clash of Arms) col gioco **La Bataille de Preussisch-Eylau**.

Infine per gli ottant'anni dall'inizio della disastrosa Operazione Barbarossa, Stefano Valentini organizzerà demo e partite di **Last Stand: The Battle for Moscow**, gioco di Masahiro Yamazaki incentrato sull'Operazione Tifone, volta alla conquista (fallita) della capitale sovietica.

Tra i tanti altri tavoli demo dedicati a un ampio ventaglio di eventi storici e sistemi di gioco, non perdetevi quello di **Parabellum**, l'ottima rivista specializzata in wargame e interamente edita in italiano, che ogni numero offre giochi e scenari di sicuro interesse.



MINIATURE

Nel padiglione A sarà presente anche l'associazione modenese FAN...GHAAA! Team che allestirà tavoli da gioco tridimensionale con scenici e miniature delle più svariate epoche. Tra i grandi classici proposti vi segnaliamo **La Battaglia di Hastings**, sul celebre scontro tra Sassoni e Normanni del 1066; **Brothers in Bloody**, strategico con miniature sulla guerra civile americana; **Napoleon's Glory**, altro strategico con soldatini in scala 1/72 dedicato ai cento giorni del ritorno di Napoleone dall'esilio sull'Elba e **Fort Lincoln, Far West Story** sullo scontro tra il 7° cavalleria del generale G.A. Custer e le tribù dei nativi americani, che combattevano in difesa dei loro territori.

Nel padiglione B, segnaliamo un altro evento tridimensionale dedicato alla **Battaglia di Campaldino** (11 Giugno 1289), a cui Dante partecipò in quanto guelfo fiorentino, rievocata dalla AFBIS (Associazione Fiorentina Battaglie in Scala) con 800 pedine interamente dipinte a mano, e basata su un rapido sistema di gioco che in meno di un'ora riuscirà a coinvolgere fino a 4 persone.

CONVEGNO

Dell'interessante convegno "La Storia in Gioco" che si terrà venerdì mattina dalle ore 10.00 in sala 100 vi parliamo ampiamente in un altro articolo di questa nostra pubblicazione, ma qui ci preme sottolineare l'opportunità offerta a partire dalle 15.00 di giocare con gli autori ad alcuni dei titoli trattati nel corso della conferenza: il GDR **Stonewall 1969** con Stefano Burchi sui Moti all'origine del movimento di liberazione LGBT+, **Eretz Israel** con Giaime Alonge sulla nascita dello Stato di Israele e **Repubblica Ribelle** con Glauco Babini, card-driven competitivo-collaborativo sulla Repubblica di Montefiorino durante la lotta partigiana.

NERDCORE

KING OF THE COIN-OP INDUSTRY

GHASTS 'N GREMLINS



SHUGENDO



GAMES OF
DEATH II



Il re dei videogame arcade annuncia tre nuovi gamebook che faranno esplodere la tua sala giochi preferita!

scopri di più su

www.press-start.biz

distribuito da

ACHERON

L.29.000

Il gioco per la famiglia è sempre stato un valore fondamentale per PLAY e si è via via agito per consolidare la dimensione del fenomeno fino a fargli ottenere la dimensione che merita. Coloro che arriveranno con la famiglia avranno un nutrito numero di possibilità tra cui scegliere.

Una volta entrati, il venerdì, non c'è niente di meglio che "gettarsi" subito a capofitto a provare qualche novità ludica! Una buona scelta è costituita da Erikson che offre titoli come **Babacadabra** per mettere alla prova colpo d'occhio e capacità di osservazione, **Alla Conquista delle Tabelline** per ripassare l'aritmetica, o **Consonanti** del duo Bellini - Borsa, per la grammatica. Ma c'è anche la nutrita serie **Playscape** di Gianluca Daffi ricca di enigmi per ripassare la Storia. Successivamente si può andare a salutare Headu che esordisce nella kermesse modenese con la nuova linea Ludic, un intero catalogo di titoli per famiglie. Quale migliore occasione per cimentarsi in alcune delle numerosissime novità che propongono, come ad esempio **Sequence-X** di Carlo Emanuele Lanzavecchia, **More or Less** di Luca Bellini e Luca Borsa, o **Jump** di Andrea Binasco e Matteo di Pascale. Nel pomeriggio, perché non fare un salto allo stand di Famiglia Ludica ODV? C'è infatti la possibilità di giocare insieme all'associazione e alla psicologa Alice Guardigli di ApprendiAmo per scoprire che tipo di famiglia ludica siete. Appresa questa preziosa informazione, si può concludere la giornata nell'area gioco libero con un po' di gioco di ruolo, adulti e bambini insieme, grazie ai Genitori di Ruolo e alla loro iniziativa Ruolando S'Impara, in cui verrà presentato in anteprima **Lacrime di Stelle**.

La mattina di sabato può essere spesa da Mancalamaro, dove è possibile provare da loro alcune novità della Loki come ad esempio il cooperativo di deduzione **Detective Charlie** firmato da Théo Rivière, oppure il narrativo **Team Story** del duo di autrici/editrici conosciute come Les Fées Hilaires, così come anche il loro simpatico **Magic Market**. Spostandosi di poco può essere interessante visitare anche lo stand di Oliphante visto che stanno continuando a proporre in Italia gli storici titoli di Alex Randolph nella loro versione Open'n Play. Su tutti quest'anno spiccano **Dilemma**, un titolo di rapidità di mente e "di mano", e **Codemine**, uno stimolante gioco di "indovinelli matematici". Nel pomeriggio, presso l'area family, Clementoni offre la possibilità di provare alcuni dei suoi cavalli di battaglia dedicati ai bambini tra cui **Zoo Goal**, **All'avventura** e molti altri, le riedizioni di giochi di carte classici in veste rinnovata e, soprattutto, le novità della linea "pocket" **Monsters Arena** e **The Bomb**. Proseguendo, nello spazio **ACSD Area Games** si possono conoscere e "toccare con mano" numerose interessanti applicazioni del gioco in specifici aspetti della didattica, per lo stimolo della creatività, in laboratori STEM, o per l'insegnamento di robotica e programmazione. In conclusione dell'intensa giornata, potrebbe essere simpatico fare una sosta allo stand de **Il Tarlo** per giocare con le loro meravigliose trottole di legno artigianali.

Domenica mattina si torna a giocare di ruolo con una demo di **Kids & Legends**, in cui ci si può immergere nelle adrenaliniche avventure tipiche di questo modello di intrattenimento anche se non lo si è mai provato: d'altronde le regole si imparano giocando e tutti i materiali di supporto sono studiati per gettarsi subito all'avventura. Si prosegue con una visita allo stand dV Giochi, dove ai tavoli rotondi ci si può sfidare a **Sherlock Express**, **Crazy Tower** e **Yogi**, o anche una partita a **10 Days in Europe** o in Usa per soddisfare la voglia di evasione. Successivamente, con i più piccoli, sarebbe una buona idea passare allo stand Dal Tenda per provare **Speedy Roll**, il vincitore del Kinderspiel des Jahres 2020, per poi salutare la manifestazione con una "scorpiacciata" di novità firmate Red Glove a partire da **Borgo Parmigiano** e **Hansel e Gretel**, ma ci saranno anche **Beccato** e **Cenerentola** ad alleviare il momento della chiusura della kermesse modenese.

Popolo del Librogame, dopo la tanta sospirata attesa, eccoli finalmente riuniti per il PLAY di Modena 2021. Segnate in agenda la lettera D: "D" come dimostrazioni, dibattiti e dediche che caratterizzeranno il percorso dei librogamers; ma soprattutto come il padiglione nel quale si svolgeranno i più importanti eventi per gli appassionati di letteratura interattiva.

Si parte alla grandissima da venerdì, ore 12 presso la Sala Moreno, con la prima parte dell'evento **Ideare e Progettare i vostri librogame**; a condurre la conferenza uno degli autori più prolifici sull'attuale piazza: Mauro Longo, autore di **Ultima Forsan** e del celebre gdr **Branconia**. Lo storico volto della community metterà al servizio la sua esperienza per tutti gli aspiranti autori che vogliono cimentarsi nella loro prima opera o migliorare le competenze. Si prosegue alle 14 col primo **Prototype Corner**, che si arricchisce dei consigli di Francesco di Lazzaro, storico fondatore della grande famiglia di Librogame's Land. Si parla nuovamente delle tecniche per rendere accattivanti le ambientazioni e l'impianto di gioco, oltre a fornire dritte per chi fosse interessato a pubblicare con case editrici di settore. Dopo aver preso appunti, correte alla presentazione de **Le Fatiche di Autolico**, primo volume della saga **Hellas Heroes**, realizzata in coppia dai nostri conferenzieri per Edizioni Librarsi. Gli amanti delle sfide potranno contendersi il premio per il più scaltro in una "challenge" con Autolico in persona. Come? Scopritelo nell'area gioco del Padiglione Librogame alle 16 e restate in zona per il firmacopie alle 17.

Ed eccoci al sabato, tutto dedicato alle ultime uscite editoriali: si comincia dalle 10, Padiglione D, con **Yaga!**, ultimo lavoro di Gabriele Simionato; dopo il brillante esordio con **Vesta Shutdown** l'autore torna a deliziarci con del sano dark fantasy, che pesca a piene mani dal folklore Russo. Avrete l'ardore di sfuggire agli artigli della strega delle streghe, la malvagia Baba Yaga? In alternativa, potete optare per un'altra speciale presentazione a cura di Helios Games: **Fahrenheit 1451**, tratto dall'omonimo romanzo. Per l'occasione, l'autore radunerà i fan in un'avvincente partita dimostrativa in Sala Moreno. Filiamo alle 12 in Sala 100, dove le più importanti case editrici di settore discuteranno di ciò che i librogame hanno rappresentato ai tempi del Covid, ma soprattutto dei nuovi progetti in vista della ripresa, nella conferenza **La rivincita dei librogame**. Alle 15 non perdetevi la presentazione di **Ghasts 'n' Gremlins!** di Francesco Di Lazzaro, vera chicca per nostalgici, in quanto parte del progetto di trasposizione dei più celebri videogame "coin-op" ad opera di PRESS START. Voglia di rilassarvi con qualcosa di divertente? Niente paura, ci pensa MS Edizioni a intrattenerli con il "meet and play" del fumettogame **Un Giorno da Cana** dalle 16 alle 17 o fate un break per le 16:30 con la demo di **Sfida in Arkham Archives**, tra librogame e boardgame a cura di Delta Dreams Games. Qui gli amanti di H.P. Lovecraft potranno cimentarsi in uno sparattutto contro gli incubi creati dal maestro.

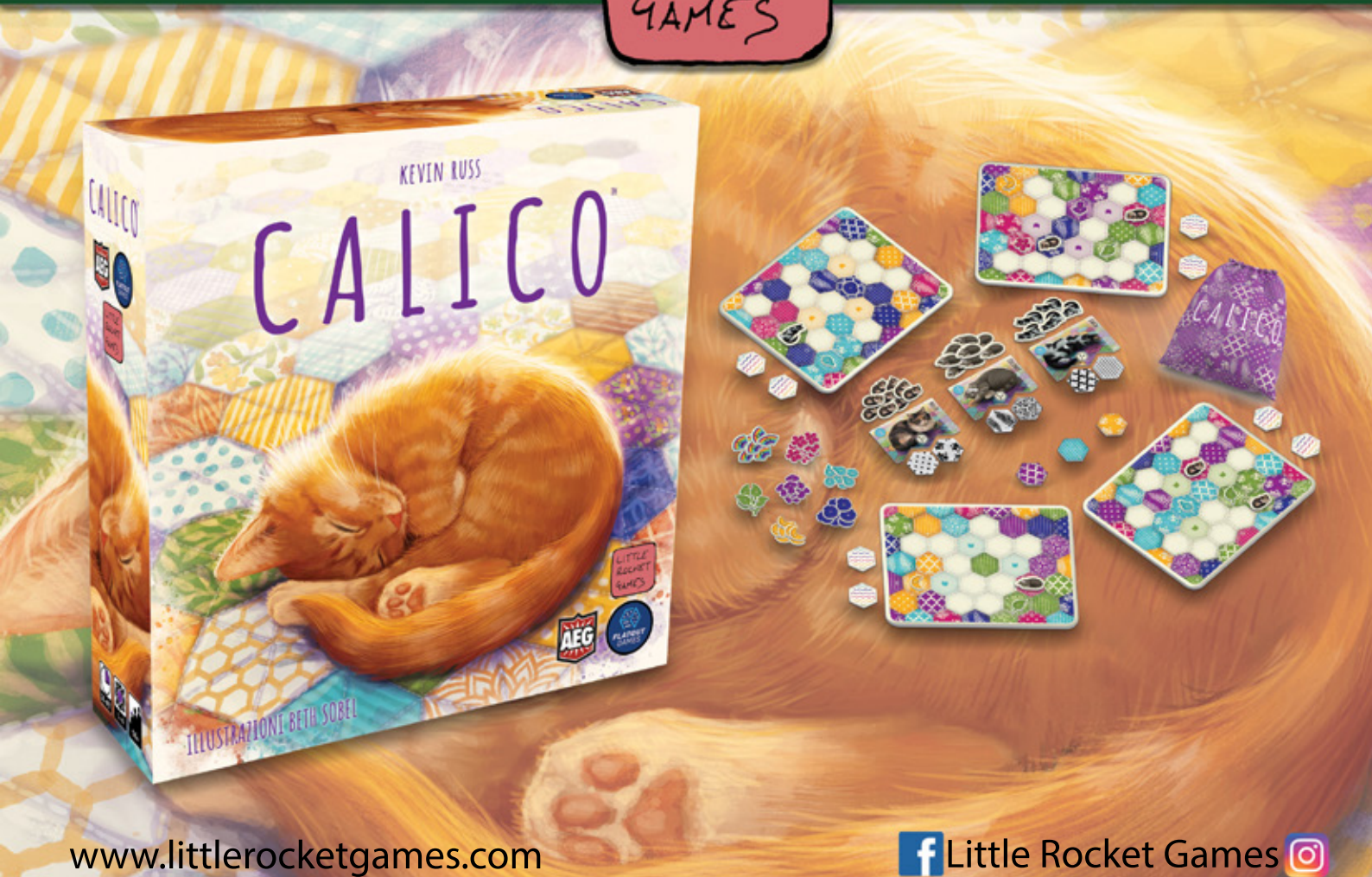
Il richiamo del bosco stregato

Fan della trilogia di **Childwood**, accorrete: chi ha seguito ed amato le gesta del ranger Ron Stephenson non può mancare all'incontro con Fabio Antinucci e Giampaolo Razzino, autori di questa intrigante trilogia, che si terrà presso lo stand della Little Rocket Games. Se invece non avete ancora scoperto i misteri del bosco stregato, potrete recuperare acquistando la vostra copia de **Il mistero della strega bambina**, **Il destino del cerbiatto rosso** e **La collisione delle realtà**, arricchiti dalle suggestive illustrazioni di Alessandro De Stefano.

Sulla scia del profeta di Providence arriviamo alla giornata finale con la demo di **The Horror Gamebook**, a cura di Officina Meningi. In occasione della sfida alla Morte Rossa sarà distribuita l'anteprima **Il pozzo e il pendolo**, il tutto dalle 10 alle 13. Chi non è impegnato nella demo può recarsi invece per le 12 alla presentazione di **Fausto e Furio**. A cura di Acheron Books, vincitore del premio **Miglior Librogame 2020**. Se invece avete perso il primo incontro su **Come Ideare e Progettare i vostri librogame**, potete recuperare dalle 10 e trattenervi fino alle 12 per il secondo **Prototype Corner**. Qualsiasi siano le scelte, la vostra avventura non finirà qui: buon librogame a tutti!



LITTLE
ROCKET
GAMES



PLAY
festival del gioco

PAD. A - STAND A7
Vieni a risolvere il tuo primo caso!


14+


15-45
ogni caso


1-4

Johannes Sich

MICROMACRO

CRIME CITY

 **EDIZIONI**



GIOCA ADESSO! VISITA IL SITO WWW.MICROMACRO-GAME.COM →

ALLA SCOPERTA DI COLE WEHRLE

Conosciamo meglio uno degli ospiti di PLAY: Cole Wehrle! Pluripremiato autore di di titoli di successo internazionale come Root, Pax Pamir e John Company. Durante i tre giorni di fiera, Cole Wehrle sarà presente nell'area del Goblin Magnifico per giocare, chiacchierare, autografare le vostre copie.



La tua biografia suggerisce una passione per la storia e la letteratura, e questo ci lascia intuire da cosa derivano le scelte per i setting dei tuoi giochi. Ma puoi raccontarci come hai deciso di misurarti con il game design?

Sono cresciuto in una grande famiglia che amava (e ama ancora) il gioco. Non è mai stato difficile trovare giocatori per un nuovo gioco da tavolo o un videogioco. Anche io e i miei fratelli adoravamo armeggiare con i giochi. Anche quando siamo cresciuti, abbiamo continuato a inventare giochi semplici da fare ai raduni della famiglia, e adoravo presentarmi con delle varianti per alcuni dei nostri giochi da tavolo preferiti.

Mentre frequentavo la scuola secondaria e l'università, mi sono reso conto che i giochi mi aiutavano a cogliere nuovi concetti e spesso progettavo piccoli giochi per aiutarmi a sviluppare una migliore comprensione del mondo che mi circondava. Alla fine, questi piccoli esercizi mentali hanno iniziato a maturare in giochi reali. Non ero interessato a diventare un autore pubblicato, ma pensavo che i giochi fossero interessanti e che potessero interessare ad altri.

Alla fine della scuola di specializzazione avevo pubblicato alcuni giochi e avevo scoperto un vero amore, non solo per il processo di progettazione ma anche per quello di pubblicazione. Da lì ho continuato a lavorare a tempo pieno nell'industria dei giochi.

Contrariamente alle scelte di molti altri autori, anziché consolidare la tua presenza sul mercato con un ampio ventaglio di nuove proposte hai preferito rilanciare due tuoi titoli, relativamente recenti, come Pax Pamir e John Company ristampandoli in nuove edizioni particolarmente costose, con la tua personale casa editrice. Da cosa nasce questa scelta?

Amo il processo di mettere insieme un progetto completo. In effetti, è una delle cose che preferisco nel mio lavoro per Leder Games. Il team creativo ha il pieno controllo di un progetto, dalla pianificazione alla realizzazione. I miei giochi sulla storia non hanno beneficiato di questa libertà creativa. Ho sempre saputo che avrei voluto rivisitarli se avessi mai avuto le risorse, ed è stato un vero privilegio avere questa possibilità. Le seconde edizioni di Pax Pamir e John Company sono il risultato di un drammatico ripensamento di ogni livello di design e di produzione in un modo olistico che pochi autori possono permettersi.

Proprio pensando alla tua produzione iniziale, puoi raccontarci come ti è venuta l'idea per la fantasiosa ambientazione di Root e da cosa è nata la direzione artistica con i disegni di Kyle Ferrin?

L'ambientazione di Root è stato uno sforzo combinato. Gran parte del merito va a Kyle Ferrin, che ha adattato del materiale per un gioco a cui stava lavorando chiamato Path che Patrick aveva progettato.

Non appena abbiamo ricevuto i primi bozzetti, abbiamo capito di avere qualcosa di speciale. L'umorismo e lo stile fiabesco di Kyle mi hanno permesso di progettare un gioco che fosse molto più interattivo e orientato al conflitto rispetto alla maggior parte dei giochi sul mercato, differenziandolo dagli altri.

I tuoi giochi più famosi riescono a imporsi e talvolta innovare le categorie di boardgame in cui sono ascrivibili. È un obiettivo che ti poni in fase di design?

Cerco di lavorare solo su giochi che percepisco come urgenti. Cioè, voglio lavorare solo su giochi che mi sembra non possano esistere senza di me. Questo mi porta a misurarmi in generi che sembrano un po' stantii o troppo dominati da una sola idea. Quando mi avvicino a un nuovo progetto, inizio provando a giocare a tutti i giochi che riesco a trovare con argomenti simili, oltre a guardare film e leggere libri che trattano temi simili. Questo mi dà un senso della "conversazione" che esiste attorno a un'idea e mi aiuta a concentrarmi su ciò che potrei dover aggiungere a quella "conversazione". Certo, a volte questo si ritorce contro! Se scopro di non avere nulla da aggiungere a una conversazione, penso che sia importante stare zitti e ascoltare.

La situazione pandemica ha portato diversi game designer e editori a sviluppare giochi con un approccio diverso, ad esempio con maggiore attenzione al gioco in solitario e il gioco a distanza. Il periodo pandemico ha influito anche sul tuo modo di concepire giochi?

Non ha cambiato il modo in cui vengono avviati i progetti, ma ha cambiato il modo in cui creo i giochi. La pandemia ha notevolmente ampliato il mio pool di playtester e il modo in cui comunico con loro. Ha anche cambiato la natura del lavoro. Ad esempio, in precedenza ero molto sensibile al turnover dei playtester. Ogni volta che cambio un elemento di un gioco, so già che alcuni tester si stuferanno e decideranno di averne avuto abbastanza. Uno dei motivi principali per cui ciò accade è che questi tester devono stampare e aggiornare i loro kit fisici. Ma, con l'uso di strumenti come Tabletop Simulator, possiamo mantenere e aggiornare il kit di test molto facilmente. Ciò significa che ogni nuova versione è motivo di entusiasmo e potrebbe persino attirare nuovi tester! Anche se abbiamo ricominciato a giocare di persona, penso che continueremo a utilizzare il playtest digitale in futuro.

Conosci la scena ludica italiana? Ci sono autori o editori del nostro panorama che segui o con cui ti piacerebbe lavorare? E che aspettative hai da questa trasferta Modenese?

Ho sentito parlare per la prima volta di PLAY molti anni fa, quando Martin Wallace ha pubblicato la prima edizione di Moongha Invaders appositamente per la convention. Adoravo quel gioco, quindi ovviamente la scena del gioco italiana doveva essere qualcosa di speciale! Non collaboro spesso con altri designer, ma ho un immenso rispetto per Leo Colovini. Ho giocato al suo gioco, Clans, dozzine di volte e adoro Bridges of Shangri-La.

Root ha vinto il premio Goblin Magnifico nel 2019, Pax Pamir è stato accolto ottimamente anche da critica e pubblico italiano e le aspettative per Oath sono altissime. Ti aspettavi questo apprezzamento dal pubblico italiano?

Una gran sorpresa! La maggior parte dei giochi su cui ho lavorato sono molto cattivi, molto tematici e molto strani. Di solito non sono il genere di cose che generano fan, figuriamoci su scala internazionale. Ma sono felice che così tanti giocatori italiani abbiano trovato così tanto da esplorare e amare in questi giochi.

La domanda delle domande: ci riveli su cosa stai lavorando ora?

In questo momento sto dando gli ultimi ritocchi alla seconda edizione di John Company. Inoltre, sto lavorando a un nuovo card-driven che utilizza una forma adattata del sistema delle cronache di Oath e sarà la mia dichiarazione d'amore ai giochi di fantascienza. Nei prossimi mesi vi racconteremo molto di più su questo gioco!



LA VOSTRA LEGGENDA
HA INIZIO!

DESCENT

LEGGENDE DELLE TENEBRE

Forgiate la vostra leggenda in
Descent: Leggende delle Tenebre!

Il dungeon crawler definitivo, con un'app di
supporto pienamente integrata che vi guiderà
nelle vostre avventure, fra terre incantate,
barbari demoniaci e sfide
sempre più grandi.

Oserete avventurarvi
nel dungeon?



www.asmodee.it

© 2021 Fantasy Flight Games.