

Libri per ragazzi e giochi da tavolo: Ulysses Moore incontra Kingsburg

Baccalario (Book on a Tree) e **Chiarvesio** (Try a Game) lanciano un nuovo progetto: «E sogniamo a Torino un Circolo dei giocatori»

C'è qualcosa di nuovo che bolle nel pentolone creativo torinese, miscelando libri per ragazzi e giochi da tavolo. È il frutto dell'incontro tra Pierdomenico Baccalario e Andrea Chiarvesio, rispettivamente fondatori di Book on a Tree e Try a Game. «È successo che un'agenzia che sviluppa idee narrative per editori di mezzo mondo come Book on a Tree entrasse in contatto con un'altra che fa lo stesso nei board game», racconta Baccalario. «Sono due settori che si toccano in modo naturale, legati all'intrattenimento intelligente, consapevole e di qualità. Noi vogliamo farli parlare un po' di più».

Se il nome di Baccalario è conosciuto al grande pubblico grazie al successo di cicli fantasy come *Ulysses Moore*, quello di Chiarvesio lo è altrettanto nel settore dei giochi da tavolo, con blockbuster come *Kingsburg* e *Olympus*. Molti suoi lavori sono adattamenti di celebri franchise, come *Wizards of Mickey* (su licenza Disney), *Marvel United* e *Dc Super Heroes United*, e la nuova partnership guarderà anche in quella direzione. «Potremo spostare gli universi narrativi dei nostri libri al mondo dei giochi di ruolo», dice Baccalario. «E fare lo stesso con i giochi di Andrea, proponendoli come romanzi, storie, fumetti». In un processo che oltre che puntare al Sacro Graal dei nuovi pubblici, spera di rafforzarne la fidelizzazione. «Book on Tree è specializzata nell'editoria per i ragazzi e l'infanzia, mentre Try a Game si rivolge anche a età superiori. Potremmo avvicinarci ai lettori ragazzini con i libri, per poi accompagnarli con i giochi da adulti».

Perché, spiega Chiarvesio, i giochi da tavolo aiutano le persone a crescere e vivere meglio,

«sono aggregatori sociali senza età, che offrono l'antidoto di incontri reali rispetto a quelli virtuali sui social». E non van-

no confusi con altre forme di gioco dall'accezione negativa, come quello d'azzardo. «Certe campagne governative non aiutano. La parola "ludopatia" sembra indicare che tutti i giochi fanno male, sarebbe meglio usare qualcosa come "azzardopatia"», dice il game designer, anche traduttore di *Giocare è un'arte*, il saggio di C. Thi Nguyen pubblicato nel 2023 da Add Editore.

Torino sarà il quartier generale della nuova avventura. Originario di Acqui Terme, Baccalario ha aperto la sua agenzia a Londra ma oggi vive in riva al Po, dove Book a Tree ha una sede. Torinese d.o.c., Chiarvesio vi ha fondato Try a Game nel 2019. «Quando noi torinesi de-

cidiamo di fare squadra, siamo bravi e spesso ci inventiamo idee uniche al mondo come questa», dice Chiarvesio. «Il difetto? La città è un po' svantaggiata dal punto di vista logistico». «E le manca un "Circolo dei giocatori"», aggiunge Baccalario. «Ma lavoreremo affinché ci sia, magari proprio al

Circolo dei lettori, che ha sale e tavolini bellissimi».

Ancora priva di un nome, la nuova partnership ha invece già obiettivi internazionali. «Non può essere altrimenti», dicono i due creativi, «visto che in Italia non esiste un mercato "vero", né per i libri né per i giochi da tavolo». Le prime quindici idee sul fronte ludico sono state presentate da Chiarvesio alla Fiera dei giochi di Essen in Germania, le prime quindici narrative saranno proposte da Baccalario alla prossima Bologna Children's Book Fair, riferimento internaziona-

le per l'editoria per ragazzi. «E i pitch sono già un effetto dell'incontro con Andrea», dice Baccalario mostrando un maz-

zo di carte con personaggi colorati. «Estraiamo un paio di carte e inventiamo le storie, un po' sul modello di I Ching». Perché diventino avventure di carta e da tavolo, ci vorrà ancora un po' di tempo. Sul mercato esiste già un esperimento, il gioco linguistico «Parole in fila» con Baccalario curatore e Chiarvesio editor, ma per le prime uscite ufficiali della collaborazione se ne parlerà nel 2026. Potrebbero essere adattamenti — universi di fantasia come quelli di *Ulysses Moore* e *Kingsburg* offrono spazi invitanti — o anche qualcosa di inedito: «Una nostra storia completamente nuova».

Luca Castelli

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La scheda



● Pierdomenico Baccalario è nato ad Acqui Terme nel '74

● Scrittore e sceneggiatore, è autore di romanzi e serie per ragazzi come quelle di *Ulysses Moore*, *Candy Circle* e *Cyboria*

● Nel 2014 ha fondato l'agenzia Book on a Tree

● Andrea Chiarvesio è nato a Torino nel 1970

● Game designer, ha ideato giochi come *Kingsburg* e *Olympus*

● Nel 2019 ha fondato lo studio creativo Try a Game

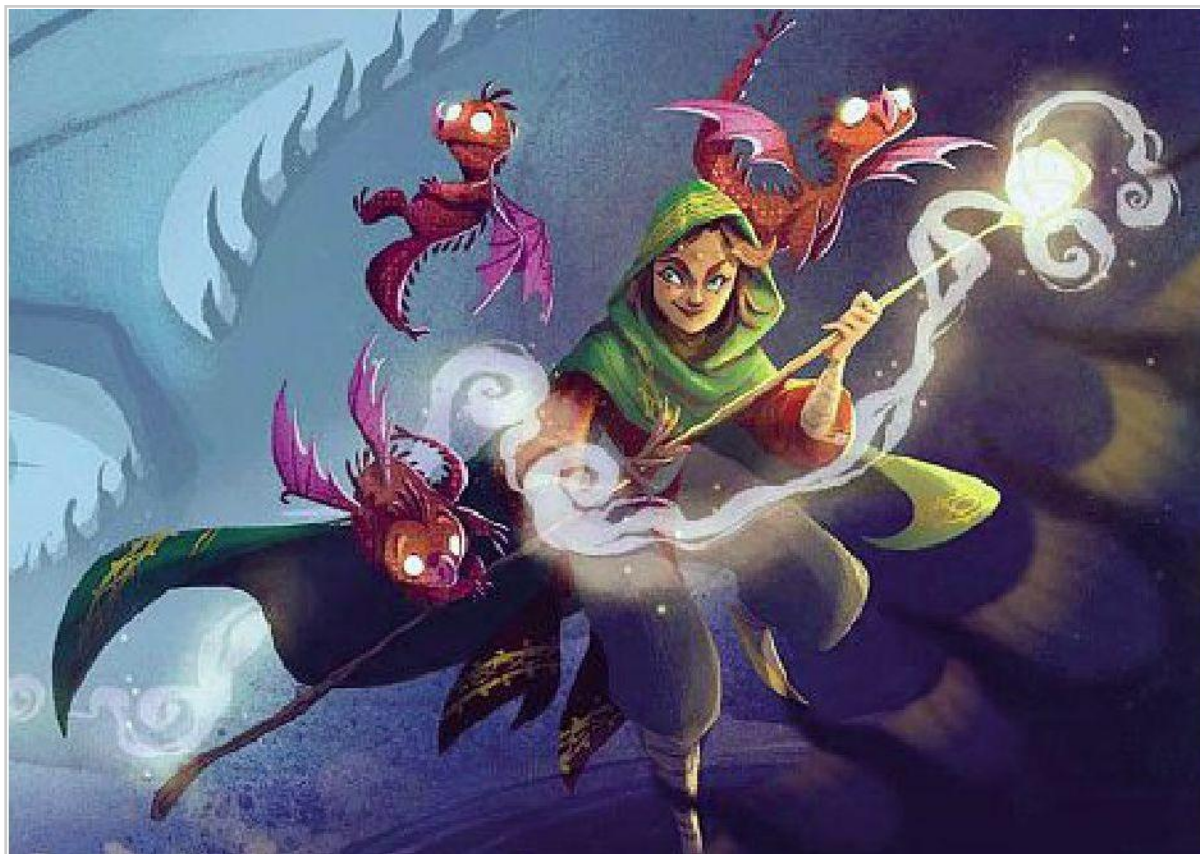
● Da settembre collaborano a un nuovo progetto che unisce gli universi dell'editoria e dei giochi da tavolo



L'obiettivo
Sono due settori che si toccano in modo naturale. Noi vogliamo farli parlare un po' di più

I personaggi
Alcune delle colorate carte che Pierdomenico Baccalario e Andrea Chiarvesio estraggono per inventare storie, «sul modello di I Ching»





La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato