

“CARTIGLI” DI MAURIZIO GIACOMETTI, DARIO MASSARENTI, MATTEO SASSI E FRANCESCO TESTINI È IL GIOCO INEDITO 2022!

Tra i tre prototipi finalisti, “Cartigli” di Maurizio Giacometti, Dario Massarenti, Matteo Sassi e Francesco Testini è il **Gioco Inedito 2022**. Nuovamente in collaborazione con il Museo Egizio di Torino, i Presidenti Onorari di quest’anno sono **Paolo Marini**, curatore e coordinatore scientifico delle mostre itineranti, e **Federico Poole**, curatore.



Lucca, 21 giugno 2022 – Dopo aver annunciato i tre finalisti del concorso **Gioco Inedito – Miglior Proposta di Gioco 2022**, Lucca Comics & Games, in collaborazione con **dV Games**, ha organizzato la selezione finale del vincitore nuovamente **insieme al Museo Egizio di Torino**. Dopo la presenza del direttore del Museo **Christian Greco** lo scorso anno come **Presidente Onorario**, per il 2022 a scegliere il vincitore sono stati i **curatori dell’Egizio Paolo Marini, Federico Poole**.

Nell’anno dei **Geroglifici** come tema del concorso, il **Gioco Inedito 2022** è “**Cartigli**” di Maurizio Giacometti, Dario Massarenti, Matteo Sassi e Francesco Testini.

La **motivazione** dei Presidenti Onorari è stata: «La scelta del gioco vincitore è ricaduta su “Cartigli” per diverse motivazioni. Fra le più importanti sicuramente il fatto che nel gioco sia **radicato molto bene l’aspetto egittologico**, perché la possibilità di **ricostruire delle parole giocando** permette ai giocatori di avvicinarsi a quello che è il mondo dell’Antico Egitto e, in particolar modo, dei geroglifici. In più, ci sono diversi **particolari dinamici** che **rendono il gioco molto avvincente**.

Abbiamo pensato al fatto che l’autore, nei limiti della dinamica del gioco che gli impone una combinazione limitata di carte geroglifico, abbia comunque cercato di **riprodurre delle parole che effettivamente appartengono alla lingua egiziana** e che troviamo scritte in geroglifico. Quindi, **abbiamo apprezzato l’intento didascalico e la volontà di rapportarsi ai geroglifici**. È un gioco di carte che **ha un elemento di strategia** e sicuramente anche di fortuna e offre una prospettiva **sul magico e misterioso mondo dei geroglifici**.»

La Giuria, inoltre, ha trovate che «“Cartigli” è un gioco che **rimanda a titoli moderni**, semplice da spiegare e con un **flusso di gioco rapido e intuitivo**: alcune scelte brillanti di design fanno sì che la partita sia sufficientemente tirata e i turni si susseguano **ponendo i giocatori davanti a scelte strategiche** interessanti. Gli **elementi tematici** legati agli aspetti scientifici dell’egittologia hanno colpito positivamente i nostri presidenti di giuria, che lo hanno trovato molto adatto al contesto museale, dove “Cartigli” potrebbe essere promosso e diffuso.»

Anche quest’anno, inoltre, è stato assegnato il **Premio per il Miglior Artwork**. Il prototipo che si è distinto per la qualità delle illustrazioni e per la presentazione artistica del prodotto è stato **Hieronigma di Lorenzo Manduca**.

Lucca Comics & Games e dV Games **ringraziano** tutti i game designer che hanno partecipato e danno appuntamento ai vincitori alla **Serata di Premiazione** durante la manifestazione.

INFO www.luccacomicsandgames.com

Restate sintonizzati, iscrivetevi alla **newsletter di Lucca Comics & Games**

FB e IG @luccacomicsandgames; **TW** @LuccaCandG; **Twitch** LuccaComicsAndGames

Paolo Marini

Consegue la Laurea Magistrale e il Dottorato di ricerca in Egittologia presso l'Università di Pisa. Dal 2017 è curatore e coordinatore scientifico delle mostre itineranti al Museo Egizio. Ha ideato le mostre: "House of Eternity", che ha girato la Cina e il Brasile; "Egypt's Glory", esposta in Finlandia, e prossimamente in Canada; "Through their Eyes", esposta in Estonia. Ha curato la sala dedicata alla scrittura egizia e ha scritto il libro divulgativo "Divinità dell'antico Egitto", edito da Panini (2020) per il Museo Egizio. La sua bibliografia conta decine di contributi e articoli pubblicati in riviste scientifiche nazionali e internazionali. I suoi studi sulla collezione del Museo Egizio riguardano i corredi funerari, in particolar modo i contenitori per ushabti. Ha partecipato a missioni archeologiche in Italia, a Pisa (2004); in Siria, a Tell Deinit (2004) e a Tell Afis (2005); e in Egitto, a Dra Abu el-Naga (2010-2018) e al Ramesseum (2019-2020). Dal 2019 collabora a una missione di studio, patrocinata dal Museo Egizio, a Deir el-Medina.

Federico Poole

Federico Poole è curatore presso il Museo Egizio di Torino. Tra i suoi compiti principali vi sono la cura di mostre permanenti e temporanee e la supervisione delle pubblicazioni di ricerca del museo. Ha curato la mostra temporanea "Il Nilo a Pompei" (2016) e la micro-mostra "Una statua sonora" (2021). Attualmente sta lavorando a una nuova galleria sulla scrittura egizia e a una riorganizzazione della galleria delle statue monumentali. Dirige il periodico la Rivista del Museo Egizio. Tra i suoi interessi di studio vi sono i rapporti di lavoro e di classe nell'antico Egitto, l'ideologia funeraria, l'arte egizia, le statuette funerarie (ushabti) e la ricezione di elementi culturali egizi nella Campania antica.