

premio ARCHIMEDE

dedicato ad Alex Randolph

XV edizione
2018



La miglior vetrina
per i vostri
"giochi nel cassetto"

Il PREMIO ARCHIMEDE 2018, bandito da studiogiochi, ha per tema l'ideazione di un gioco da tavolo inedito. Il Premio, dedicato al grande **Alex Randolph** che ne è stato presidente per le prime 7 edizioni, ha finora consentito a più di 30 autori di coronare il sogno di vedere pubblicato il proprio gioco. La partecipazione (singola o di gruppo) è aperta a tutti, senza limiti di residenza o di età.

Il Premio viene organizzato con la collaborazione della **Municipalità di Venezia** e si inquadra in un più ampio contesto di iniziative per la diffusione della cultura ludica, anche quale efficace mezzo di prevenzione della dilagante azzardopatia.

Il premio è riconosciuto dalla **SAZ (Spiele-Autoren-Zunft)** l'associazione internazionale degli autori di giochi, che conta oltre 400 membri provenienti da 19 paesi.



La cerimonia finale si svolgerà in **Sala San Leonardo** a Venezia il **29 settembre 2018**.

Con l'occasione sarà allestita una mostra dei prototipi ammessi alla fase finale.

Il **Musée Suisse du Jeu** organizzerà un'esposizione con i giochi finalisti e i vincitori dei trofei speciali.

Il Premio è riconosciuto da **PlayRes**, dalla **UISP** (Unione Italiana Sport per Tutti) e da **GioNa** (Associazione Nazionale delle Città in Gioco) per il suo valore socio-culturale e di aggregazione e inclusione; si tratta infatti di un'attività a carattere ludico-ricreativo e di promozione del diritto al gioco, per tutti e per tutte le età.

Grazie al supporto degli editori (hanno finora aderito **999 games, Amigo, Asmodee, Cartamundi, Cranio creations, Giochi Uniti, Hans im Glück, Huch! & friends, Kosmos,**

Oliphante, Pegasus, Piatnik, Queen games, Ravensburger, ThunderGryph e altri stanno perfezionando l'adesione), sarà corrisposto ai vincitori un anticipo complessivo di 3500 euro sulla future royalties dei loro giochi.

Oltre al Premio Archimede, la giuria assegnerà la menzione speciale **Sebastiano Izzo** e altri riconoscimenti, trofei e premi di categoria quali:

- **Trofeo Speciale Cartamundi** per il miglior gioco di carte. Grazie al supporto di Cartamundi, sarà corrisposto un anticipo di 500 euro sulla future royalties del miglior gioco di carte.



- **Trofeo Speciale IDG** (Inventori Di Giochi) per il miglior gioco creato interamente da un esordiente, ovvero un autore che non ha ancora mai pubblicato. Nel caso di autori multipli tutti gli autori devono essere esordienti. Il vincitore avrà diritto a un tavolo gratuito a un evento IdeaG.



- **Trofeo Speciale AIG** (Autori In Gioco) per il gioco con la meccanica più innovativa. Il vincitore avrà diritto a un tavolo gratuito ad un evento AIG.



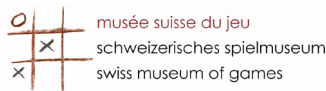
- **Trofeo Speciale Scienza in Gioco**, per il miglior gioco a tema scientifico di carattere didattico e divulgativo, assegnato dall'Istituto di Fotonica e Nanotecnologie del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFN - CNR).



Inoltre l'IFN-CNR organizzerà la seconda edizione del concorso Fotonica in Gioco. Il concorso è rivolto a tutti gli studenti degli istituti secondari di secondo grado italiani e ha come scopo la realizzazione di un gioco da tavolo originale con carattere didattico o divulgativo (www.fotonicaingiochi.it). La cerimonia finale avverrà contestualmente a quella del Premio Archimede e vedrà la partecipazione delle classi che avranno realizzato i tre migliori progetti.



CITTA' DI VENEZIA



Per **partecipare** inviate il prototipo entro il **31/05/2018** a:

PREMIO ARCHIMEDE 2018

c/o studiogiocchi

San Polo 3083 - 30125 VENEZIA

A ciascun prototipo va allegato il *modulo di partecipazione* compilato e firmato. Contestualmente va effettuato un **versamento** di € 30 per ogni gioco iscritto entro il 2017 oppure di € 35 per ogni gioco iscritto nel 2018, utilizzando una delle seguenti modalità:

1) versamento tramite paypal all'indirizzo info@studiogiocchi.com.

2) bonifico bancario (IBAN DE09 3605 0105 0003 7001 84 BIC SPESDE3E).

La quota potrà essere ridotta di € 5 utilizzando i voucher rilasciati dalla **SAZ** ai suoi iscritti e da **IdeaG** e **AIG** a chi partecipa ai loro eventi.

Oltre a spedire fisicamente il prototipo



gli autori dovranno inviare una **foto** del prototipo e il **regolamento** in formato pdf all'email info@studiogiocchi.com

Gli eventuali oneri doganali dovranno essere rimborsati dagli autori pena l'esclusione.

Studiogiocchi si riserva il diritto di opzione sui giochi finalisti (vedi modulo di partecipazione).

Per ogni gioco ammesso sarà rilasciato un attestato di partecipazione, a testimonianza e certificazione della presentazione del gioco in quella data.

I giochi dovranno rispondere ai seguenti requisiti, pena l'esclusione:

Il gioco

- Deve essere originale e inedito.
- La durata non può eccedere indicativamente i 90 min.

Il prototipo

- Tutti i componenti del gioco, tavoliere incluso, devono essere contenuti in una scatola di cartone rigido. La scatola dovrà aprirsi facilmente, ma anche restare chiusa senza problemi. Dev'essere comoda da riporre e trasportare: vanno quindi evitati contenitori troppo grandi o troppo pesanti (dimensioni massime indicative 40x30x10 cm).

- Deve essere funzionale, consentendo alla giuria di giocare senza difficoltà. Le pedine devono stare bene in piedi, le caselle devono essere di misura adeguata, le carte non devono essere troppo sottili, i colori devono essere ben distinguibili, ecc...

- Il gioco dev'essere il più possibile indipendente dalla lingua. Se fosse necessario del testo è indispensabile che sia anche in inglese per consentire anche ai giurati finali di giocare autonomamente.

- Non è necessario che sia realizzato come un prodotto finito, l'aspetto grafico sta in subordine alla funzionalità.

- Le componenti devono essere accuratamente confezionate e suddivise in modo tale da facilitare il più possibile i preparativi iniziali del gioco.

- L'organizzazione non è responsabile di smarrimenti o danneggiamenti dei prototipi durante la manifestazione.

Gli autori potranno ritirare i prototipi al termine della cerimonia finale; tutti i

prototipi non ritirati non saranno rispettati (salvo accordi specifici da prendere con la segreteria entro un mese dalla finale e comunque a spese degli autori). I prototipi finalisti e quelli che si aggiudicheranno un premio speciale **non verranno restituiti**.

- Sulla scatola e sul regolamento vanno indicati titolo del gioco, numero di giocatori, cognome e nome, indirizzo completo, numero di telefono e indirizzo email dell'autore.

Il regolamento

- va scritto nella propria madrelingua e tradotto in inglese (per gli autori italiani la traduzione è facoltativa).

- Non può eccedere indicativamente le 10.000 battute.

- Deve essere chiaro e completo (numero dei giocatori, descrizione dei materiali, scopo del gioco, ecc...). Si consiglia di ricorrere a molti esempi e figure.

Fatelo leggere a qualcuno che non conosce il gioco e verificate se riesce a capire come si gioca, senza il vostro aiuto. Se i giurati non saranno in grado di decifrarlo non potranno provarlo o lo giocheranno nel modo errato e di conseguenza non potranno giudicarlo appropriatamente.

www.spielmaterial.de

offre il 20% di sconto a chi effettuerà un ordine di materiale per partecipare ad Archimede. Approfittatene per realizzare il vostro prototipo.

Contattate la segreteria di Archimede per ricevere il codice necessario.

I giochi di Archimede pubblicati

Il Premio Archimede, nel corso degli anni, si è dimostrato un'efficacissima vetrina. Sono già moltissimi i giochi che hanno trovato finora un editore:

Al Fischmarkt di Mario Papini, ed. Clementoni, **Algoritmo** di G.Dotta, ed. Qualitygame, **Andrew's cage** di Andrea Mainini, ed. da Recent Toys International (Tunnelz), **Aquileia** di Pier Volontè, ed. Zoch e 999 games, **Bisanzio** di Alessandro Saragosa, ed. 999 games (Justinianus),

Builders of Egypt di Phil Harding, ed. Kosmos (Imhotep) (nominato per lo SdJ 2016), **Cacao** di Phil Harding, ed. Abacus Spiele, **Castles** di Marco Pozzi, ed. Heidelberger Verlag,

C'era una volta di Francesco Lutrario, ed. Carte Segrete, **Clavigola** di Mitidieri/Sciacqua (il cui meccanismo è alla base del gioco Gho, gho Ghosty ed. Piatnik), **Collection** di Luisa e Francesco Cognetti, - ed. Dal Negro + ed. Piatnik (Minestrone),

Crazy race di Antonio Scrittore, ed. Zoch e 999 games (Kalimambo), **Criminal mouse** dei detenuti del carcere di San Vittore, ed. Faro, **Cromodrom** di Giuseppe Bonfiglio, ed. Piatnik (Farb Flitzer), **Drop Site**, di Dennis Hoyle, ed. Gordion games, **Egizia** di Virginio Gigli, ed. Hans im Glück, **Fairy Power** di Antonino Calogero, ed. Lanza del Vasto, **Feudo** di Mario Papini, ed. Zugames, **Forma o colore?** di Francesco Rotta, ed. Hiku Spiele + ed. Faro (Oxxo),

Gnomoni di Duilio Carpitella, ed. Piatnik (San Gimignano) - nomination SdJ 2002, **I vichinghi** di Alessandro Zucchini, ed.

Amigo (Walhalla), **Konos** di G.Grieco, A.Grieco, N. Rocca-salva, ed. GE.MI, **Kupido** di Giovanni Caron, ed. Qualitygame, **Major Tom** di Roland e Tobias Goslar, ed. Kronberger Spiele (Tom Tube), **Marco Polo** di S.Luciani e D.Tascini, ed. Hans im Glück (*vincitore del DsP 2015*), **Moria** di Alessandro Saragosa, ed. Clementoni (König Solomons Schatzkammer), **Nuraghe** di S. Luciani, ed. Cranio (Sheepland), **Old Town** di Stephan Riedel, ed. Clicker Spiele, **Portobello Road** di Simone Luciani, ed. Piatnik (Frutti di mare), **Quebec** di Pietro Vozzolo, ed. Huch (Campos), **Ready to rock** di T. Bonetti, autopubblicato, **Sopravvento** (2000) di Alberto Zaccagni, ed. Sopravvento, **Spin & Trap** di Andrea Mainini, ed. Gold Sieber + ed. Recent Toys, **Star System** di Walter Obert, ed. Scribabs, **Strada romana** di Walter Obert, ed. Ghenos, **Terranova** di Gaetano Evola e Rosanna Leocata, ed. Winning Moves, **The muddle maze** di Enrico Pesce e Federica Rinaldi, ed. Scribabs/Post scriptum (Sator Arepo Tenet Opera Rotas), **Trigos** di Paolo Gasperat, ed. Arg Design, **Trikube** di Luca Borsa, ed. da Ravensburger come *Verbindung gesucht*, **Ur** di Paolo Mori, ed. What's your game, **Verba game** di Giuliano Parenti e Torquato Lo Mele, ed. Dal Negro, **Who sleep don't fish** di D. Rigolone ed. Piatnik (Espresso fishing). Sono in corso di pubblicazione altri 5 giochi: **Messti**, **On-a-roll**, **Word up**, **Tricky days**, **Santa's workshop** ma contiamo di firmare presto altri numerosi contratti.

Le giurie, i criteri di selezione dei giochi e la procedura della finale

Saranno operative due giurie separate.

Nel corso della prima fase della competizione interviene esclusivamente la **giuria di selezione**, al momento composta da:

- **Leo Colovini (presidente)**

- Giuseppe Baggio
- Mauro Gaffo
- Dario Zaccariotto
- Umberto Rosin
- Alessandro Zucchini
- Federico Colovini

La Giuria di selezione, studierà accuratamente tutti i regolamenti, suddividendoli tra i vari giurati.

- Nel corso delle periodiche riunioni, ciascun giurato spiegherà agli altri i giochi che ha studiato. Ciascun gioco verrà quindi testato da almeno due dei componenti della giuria. Nei casi di palese e unanime giudizio di insufficienza, il test potrà anche essere interrotto prima della fine del gioco.
- La giuria giudicherà i giochi tenendo conto delle seguenti caratteristiche (in ordine di importanza):
 - Originalità dei meccanismi di gioco.
 - Giocabilità, equilibrio e funzionalità dei meccanismi.
 - Divertimento.
 - Pubblicabilità, ovvero la possibilità che il gioco possa essere preso in considerazione dagli editori.
 - Pertinenza dell'eventuale ambientazione.
 - Qualità del prototipo.
- Un mese circa prima della finale la giuria rivelerà la Grossa-lista, ovvero la lista dei titoli ritenuti più meritevoli (circa il 50% degli iscritti).
- Infine la giuria selezionerà la Fina-lista (composta orientativamente da 15/20 titoli) e la sottoporrà alla giuria finale.

La **giuria finale** è al momento composta da

- **Dario De Toffoli (presidente)**

- Gonzalo Aguirre Bisi (ThunderGryph games, Spagna)
- Michael Bruinsma (999 games, Paesi Bassi)
- Bernd e Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Pino De Carolis (Giochi Uniti, Italia)
- Cyril Demaegd (Asmodée, Francia)
- Silvio De Pecher (Tana dei Goblin, Italia)
- Ulrich Fonrobert (Queen games, Germania)
- Hermann Hutter (Huch! & friends, Germania)
- Simone Luciani (Cranio creations, Italia)
- Uwe Molter (Amigo, Germania)
- Klaus Ottmaier (Pegasus, Germania)
- Barbara Schmidts (Kosmos, Germania)
- Philipp Sprick (Ravensburger, Germania)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)



Nella settimana precedente la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri 7 giochi preferiti. Durante la finale, in diretta, davanti al pubblico, ciascuno attribuirà segretamente 7 punti al proprio gioco preferito, 6 al secondo e così via. Lo spoglio verrà effettuato in diretta davanti al pubblico e la classifica finale dipenderà unicamente dalla somma dei voti ricevuti.

La giuria di selezione sceglierà anche i migliori giochi di carte, che siano tra i finalisti o meno. Questi giochi verranno votati separatamente dalla giuria finale a cui si aggiungeranno **Ileana Xodo** di Cartamundi Italia e **Luc Mertens** esperto di giochi di carte. Ogni giurato assegnerà 3 punti al preferito, 2 al secondo ed 1 al terzo. Il vincitore si aggiudicherà il Trofeo Cartamundi.

Entrambe le giurie si avvarranno della collaborazione e consulenza di S. Scaramuzza, F. Berger, F. Bortolato, G. Franceschini, G. Marchesin, E. Marzorati, R. Nardo e di selezionati playtester.



Modulo di partecipazione

da compilare in tutte le sue parti, firmare ed allegare al gioco

PARTE 1 DATI PERSONALI DEL PARTECIPANTE

nome	
cognome	
indirizzo	
CAP	città/nazione
indirizzo email	
numero di telefono	
codice fiscale	
data e luogo di nascita	
nomi degli autori:	
.....	
.....	

PARTE 2: DATI DEL GIOCO

titolo
numero dei giocatori
età consigliata
durata media

PARTE 3: DIRITTO D'OPZIONE

Con la presente dichiaro di essere l'esclusivo proprietario dei diritti sul gioco descritto nella parte 2 del presente modulo, a nome di tutti gli autori indicati nella parte 1.

Dichiaro inoltre di concedere a studiogiochi sas, di Dario De Toffoli, Leo Colovini, Dario Zaccariotto & c. sas con sede in Venezia, San Polo 3083, P. IVA 02925110278, qui di seguito detto "Agente" il diritto di opzione esclusiva sul gioco qualora si qualificasse tra i finalisti o si aggiudicasse un premio speciale, con scadenza 31/12/2021. Nel caso in cui studiogiochi, entro il 2021, stipulasse uno o più contratti di edizione, l'opzione si trasformerebbe in un vero e proprio contratto di agenzia valido fino al 31/12/2026. Il contratto include le eventuali future espansioni del gioco. L'opzione prevede quanto segue:

- l'Agente si impegna a compiere ogni sforzo al fine di stipulare contratti di edizione del GIOCO con possibili editori italiani o stranieri. Entro i termini dell'opzione l'Agente potrà sottoscrivere contratti di edizione in nome e per conto dell'autore.
- nel caso di stipula di uno o più contratti l'Agente verserà all'Autore il 50% delle royalties nette maturate.
- fino alla scadenza dell'opzione l'autore non potrà stipulare contratti di licenza se non attraverso l'Agente.
- dopo la data di scadenza l'opzione si intenderà automaticamente rinnovata di anno in anno, salvo una parte dia disdetta scritta all'altra, almeno 6 (sei) mesi prima della scadenza originale o prorogata. I contratti eventualmente stipulati dall'Agente entro la data di scadenza originaria o prorogata dell'opzione rimarranno validi fino alla loro data di scadenza, inclusi i benefici economici a favore dell'Agente.

PARTE 4: ACCETTAZIONE E FIRMA

Accetto e sottoscrivo tutte le condizioni contenute nel bando di partecipazione compreso quanto previsto dalla parte 3 del presente modulo a proposito della cessione del diritto d'opzione.

Firma dell'autore

Albo d'oro

2016 Venezia, Sala San Leonardo	
Premio Archimede	Tergeste di Eric Orel
2° classificato	Monster evolution di Guido Albini
3° classificato	Heinrich IV di Christian Scheibner
4° classificato	Alter Ego di Maurizio Turinetto
5° ANCIENTS di Luca Chiapponi, IL BAZAR DI TABRIZ di Gabriele Bubola, e SANTA'S WORKSHOP di Gabriele Ausiello 8° PATTAYA di Richard De Rijk e SOUVENIR di Luca Chiapponi 10° IMPRESSIONISTI - EN PLEIN AIR di Walter Nuccio 11° ARLECCHINO di Davide Zago e TRICKY DAYS di Andrea Mezzotero, 13° INN di Cielodoro 14° SAIL di Antonio Scrittore 15° THRILLING RIDES di Walter Nuccio e Enrico Feresin	
Premio Speciale Cartamundi al miglior gioco di carte: Monster evolution di Guido Albini Premio Sebastiano Izzo: WuXing di Pietro Gorini Premio Speciale IdG: Tergeste di Eric Orel Premio Speciale Scienza in gioco: Meteo di Riccardo Guerra Premio Speciale Fotonica: Marama della 3B Liceo Scientifico L.Da Vinci di Jesi	

2014 Venezia, Sala San Leonardo	
Premio Archimede	Nea Polis di Ciro Faccioli e Sara Rubino
2° classificato	Approdo del Re di David Zanotto
3° classificato	Borgogna di David Zanotto
4° classificato	Les Halles di Enrico Feresin
5° LA ZATTERA DEL TESORO di Guido Albini, 6° CARDO MAXIMUS di Emanuele Ornella, 7° ISOLA TAKUKI di Nestore Mangone e RUS IN URBE di Marco Franchin, 9° MESSTI di Peter Verhaeghe e SOCCORSO ALPINO di Antonio Scrittore, 11° GHOST TOWN di Alessandro Dentis, 12° ALIEN CORPORATE INVADERS di Mauro Vanetti e TORNEO di Cielodoro 14° KHEFREN di Francesco e Laura Frittelli, e RECYCLE INC di Marco Pozzi e Laura Nicolini	
Premio Speciale Cartamundi al miglior gioco di carte: Rus in Urbe di Marco Franchin Premio Sebastiano Izzo: Approdo del Re di David Zanotto Premio Speciale IdG: Nea Polis di Faccioli+Rubino Menzione speciale per i prototipi più professionali: Apollo 11 di Nicola Montagner e Jules Verne prophecy di Maurizio Turinetto Menzione Speciale Pen&Paper Game: Line2Dots di Chong Veng Cheang (Cina).	

2012 Venezia, Istituto Guggenheim	Marco Polo di Simone Luciani e Daniele Tascini
2010 Venezia, Aula Magna dello IUAV	Aquileia di Pier Volontè
2008 Venezia, Aula Magna dello IUAV	Lorenzo il magnifico di Paolo Mori
2006 Venezia, Terese, IUAV fac. design ed arti	Clavigola di QMAM
2004 Venezia, Aula Magna dello IUAV	Terranova di Gaetano Evola e Rosanna Leocata
2002 Venezia, Ca' Vendramin Calergi	Magma di Carlo A. Rossi
2000 Cagli, 8° Festival dei giochi	(ex-aequo) di Alessandro Saragosa Gnomoni di Duilio Carpitella
1998 Cagli, 6° Festival dei giochi	Giano di Furio Ferri
1996 Marina di Carrara, Libriamo&Giochiamo	Krakatoa di Walter Obert
1995 Cattolica, Hotel Queen Mary	Svicolando di Claudio Serravalli
1994 Marina di Carrara, Estategiochi '94	Algoritmo di Giacomo Dotta
1993 Gradara, 4° Festival dei giochi	rassegna dimostrativa