

PREMIO ARCHIMEDE 2010

per giochi inediti – XI edizione

premio
ARCHIMEDE
dedicato ad Alex Randolph

Il PREMIO ARCHIMEDE 2010, bandito da studiogiocchi, ha per tema l'ideazione di un gioco da tavolo. Il Premio è dedicato al grande **Alex Randolph**, che ne è stato presidente per le prime 7 edizioni. La partecipazione è aperta a tutti, senza limiti di residenza o di età. Gli autori possono partecipare in maniera singola o in gruppo.

Il Premio gode del patrocinio del Comune di Venezia e viene organizzato con il supporto della **fondazione J.P. Halvah**, creata dallo stesso Randolph e presieduta da Herbert Feuerstein, che offre un contributo di **€ 3.500** ai vincitori, sotto forma di viaggi di studio, stage, contributi alla pubblicazione, ecc. Lo **IUAV**, Istituto Universitario di Architettura di Venezia ospiterà, come nelle tre precedenti edizioni, la cerimonia finale che si svolgerà sabato 2 ottobre 2010. Con l'occasione vi sarà una commemorazione di Alex Randolph. Rivista ufficiale della manifestazione è **Focus Brain Trainer**.

Il Premio avrà la collaborazione del Musée Suisse du Jeu (Museo Svizzero dei Giochi) che organizzerà un'esposizione con i giochi finalisti. Tutte le aziende che collaboreranno alla manifestazione riceveranno informazioni sui giochi partecipanti ed avranno occasione di visionarli.

Per concorrere, compilate in tutte le sue parti il modulo di partecipazione ed inviate il prototipo entro il 30 giugno 2010 a:
PREMIO ARCHIMEDE 2010
c/o studiogiocchi
S. Polo 3083
30125 VENEZIA
allegando un assegno o un vaglia postale di 25 euro a titolo di parziale copertura delle spese.

Come d'uso in molti premi letterari, a partire da questa edizione, Studiogiocchi si riserva il diritto di opzione sui giochi finalisti (vedi modulo di partecipazione).

Per il pagamento, allegare al regolamento un assegno non trasferibile intestato a studiogiocchi o inviare un vaglia postale. Per ogni gioco ammesso sarà rilasciato un attestato di partecipazione, a testimonianza e certificazione della presentazione del gioco in quella data.

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

- **Trofeo speciale Winning Moves**, per il miglior gioco strategico per famiglie. Winning Moves esporrà nel suo stand a Essen 2010 il gioco vincitore.
- **Trofeo Speciale Carta Mundi** per il miglior gioco di carte: Carta Mundi produrrà gratuitamente 1.000 copie del miglior gioco di carte presentato al Premio Archimede e ne farà dono all'autore; il gioco dovrà consistere in 1 o 2 mazzi di carte e sarà prodotto con regole e astuccio; la grafica è offerta da Scribabs.

Tutti i finalisti riceveranno numerosi giochi offerti dagli editori che sponsorizzano il premio e materiali per prototipi offerti da Spiel-material.de.



Le giurie

Saranno operative due giurie separate:

- **la giuria di selezione** che sceglierà i giochi ammessi alle fasi finali della competizione e assegnerà le menzioni speciali.
- **la giuria finale** che voterà in diretta davanti al pubblico, in occasione della cerimonia finale, decretando così il vincitore e la classifica, nonché il vincitore dei trofei Winning Moves e Carta Mundi.

giuria di selezione

- Niek Neuwahl (Presidente)
- Giuseppe Baggio
- Alfredo Berni
- Leo Colovini
- Marco Maggi
- Francesco Nepitello
- Carlo A. Rossi
- Dario Zaccariotto
- Alessandro Zucchini



giuria finale

- Niek Neuwahl (presidente)
- Michael Bruinsma (Phalanx, Paesi Bassi)
- Bernd Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Dagmar De Cassan (Win magazine organizzatrice della SpieleFest di Vienna, Austria)
- Silvio De Pecher (la tana dei Goblin, Italia)
- Dario De Toffoli (studiogiocchi, Italia)
- Paolo Fasce (Il secolo XIX, Italia)
- Mauro Gaffo (Focus Brain Trainer, Italia)
- Mike Gray (Hasbro, USA)
- Uwe Molter (Amigo, Germania)
- Ennio Peres (giornalista)
- Philipp Sprick (Ravensburger, Germania)
- Albrecht Werstein (Zoch, Germania)

Entrambe le giurie si avvarranno della collaborazione e consulenza di Gigi Pescolderung, Giuseppe Baù, Fabrizio Berger, Giulia Franceschini, Giorgia Marchesin, Elisa Marzorati, Stefano Mondini, Rossana Nardo, Giorgio Salvadego e Massimo Tonizzo.

Requisiti per la partecipazione

I giochi dovranno rispondere ai seguenti requisiti, nel caso contrario verranno esclusi dalle fasi finali.

Il gioco

- Deve essere originale ed inedito.
- La durata non può eccedere i 90 minuti.

Il regolamento

- Deve essere battuto a macchina o a computer e scritto in italiano e/o inglese.
- Deve essere chiaro e completo (contenente anche l'elenco dei materiali ed il numero dei giocatori) e la giuria non deve avere problemi nella sua interpretazione. Si consiglia di ricorrere ad esempi e figure.
- Non può eccedere le 10.000 battute.
- Un consiglio: Prima di spedirlo, fate provare il vostro gioco ai gruppi test facendo leggere loro il regolamento, senza intervenire in alcun modo nella spiegazione e nello svolgimento e state a vedere come funziona la partita! In questo modo avrete utili indicazioni su come perfezionare il gioco ed il regolamento.

Il prototipo

- Tutti i componenti del gioco, tavoliere incluso, devono essere contenuti in una scatola di cartone rigido sulla falsariga dei giochi normalmente in commercio. La scatola dovrà aprirsi facilmente, ma anche restare chiusa senza problemi. Deve essere comoda da riporre e trasportare: vanno quindi assolutamente evitati contenitori troppo grandi o troppo pesanti (indicativamente le dimensioni non dovrebbero eccedere 40x30x10 cm).

Criteria di valutazione dei giochi

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.

I giochi di Archimede pubblicati

- **Portobello Road** (2008) di Simone Luciani, ed. Piatnik (titolo *Frutti di mare*)
- **Egizia** (2008) di Virginio Gigli, ed. Hans im Glück
- **Strada romana** (2008) di Walter Obert, ed. Ghenos
- **Fairy Power** (2008) di Antonino Calogero, ed. coop. sociale Lanza del Vasto di Genova
- **Ur** (2006) di Paolo Mori, ed. What's your game
- **Star System** (2006) di Walter Obert, ed. Scribabs
- **The muddle maze** (2006) di Enrico Pesce e Federica Rinaldi, ed. Scribabs/Post scriptum (titolo *Sator Arepo Tenet Opera Rotas*)
- **Terranova** (2004) di Gaetano Evola e Rosanna Leocata, ed. Winning Moves
- **Moria** (2004) di Alessandro Saragosa, ed. Clementoni (titolo *König Solomons Schatzkammer*)
- **Al Fischmarkt** (2004) di Mario Papini, ed. Clementoni
- **I vichinghi** (2004) di Alessandro Zucchini, ed. Amigo (titolo *Walhalla*)
- **Criminal mouse** (2004) dei detenuti del carcere di San Vittore, ed. Faro
- **Feudo** (2004) di Mario Papini, ed. Zugames
- **Andrew's cage** (2002) di Andrea Mainini, ed. da Recent Toys International come Tunnelz

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

- 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.

- Il tavoliere, se necessario, va piegato, in modo da poterlo sistemare nella scatola.

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

Dati degli autori

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

Modulo di partecipazione

Il modulo di partecipazione va compilato e firmato in tutte le sue parti ed allegato a ciascun gioco.

Restituzione prototipi

Gli autori potranno ritirare i prototipi al termine della cerimonia finale; tutti i prototipi non ritirati non saranno rispediti.

- Interazione tra i giocatori.

- Pubblicabilità, ovvero la possibilità che il gioco possa essere preso in considerazione dagli editori.

- Pertinenza dell'eventuale ambientazione.

- Qualità del prototipo.

- **Spin & Trap** (2002) di Andrea Mainini, ed. Gold Sieber + ed. Recent Toys
- **Collection** (2002) di Luisa e Francesco Cognetti, - ed. Dal Negro + ed. Piatnik (titolo *Minestrone*)
- **Major Tom** (2002) di Roland e Tobias Goslar, ed. Kronberger Spiele (titolo *Tom Tube*)
- **Old Town** (2002) di Stephan Riedel, ed. Clicker Spiele
- **Cromodrom** (2002) di Giuseppe Bonfiglio, ed. Piatnik (titolo *Farb Flitzer*)
- **Gnomoni** (2000) di Duilio Carpitella, ed. Piatnik (titolo *San Gimignano*) - nomination SdJ 2002
- **Sopravvento** (2000) di Alberto Zaccagni, ed. Sopravvento
- **Verba game** (1998) di Giuliano Parenti e Torquato Lo Mele, ed. Dal Negro
- **Trikube** (1998) di Luca Borsa, ed. da Ravensburger come Verbindung gesucht
- **Trigos** (1998) di Paolo Gasperat, ed. Arg Design
- **Forma o colore?** (1996) di Francesco Rotta, ed. Hiku Spiele + ed. Faro (titolo *Oxxo*)
- **Algoritmo** (1994) di G.Dotta, ed. Qualitygame
- **Kupido** (1994) di Giovanni Caron, ed. Qualitygame
- **C'era una volta** (1994) di Francesco Luttrario, ed. Carte Segrete

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 avesse accesso alle fasi finali del premio, con scadenza 31/12/2011.

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 lorde 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 disdetta da una parte 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.

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

2008 Venezia, Aula Magna dello IUAV	
Premio Archimede	Lorenzo il magnifico di Paolo Mori
2° classificato	Strada romana di Walter Obert
3° classificato	Timbuctu di Alex Saragosa
4° classificato	Egizia di Virgilio Gigli
5° Exagon di Alimberto A. Torri, 6° Provincia romana di Simone Luciani e Paolo Mori, 7° Portobello road di Simone Luciani, 8° Compagnie di ventura di David Zanotto, 9° Amongst thieves di Brett J. Gilbert, 10° Expo di Pier Volontè, 11° Nuraghe di Simone Luciani, 12° Copan di Fabrizio Angeletti, 13° Vices & virtues di Patrick Christenson, 14° Kebec di Pietro Vozzolo, 15° Itzama di Riccardo Foches.	
Premio Speciale Carta Mundi al miglior gioco di carte Portobello road di Simone Luciani. Premio Speciale Focus Brain Trainer: Triple di Paolo Durighello, Premio Izzo: Exagon di Alimberto A. Torri. Premio Speciale Winning Moves: Strada romana di Walter Obert	

2006 Venezia, Terese, IUAV fac. design ed arti	
Premio Archimede	Clavigola di QMAM
2° classificato	Rapina al treno di El Paso di Luca Borsa
3° classificato	Rapa Nui di Alex Saragosa
4° classificato	Tiago di Celo D'oro
Premio Izzo: Kra di Antonio Scrittore Menzione speciale per il miglior gioco degli studenti IUAV: Esa di Andrea Buran Premio Speciale Carta Mundi al miglior gioco di carte: Star system di Walter Obert Premio Speciale SuGioKo Dal Negro: Marco Minetti	

2004 Venezia, Aula Magna dello IUAV	
Premio Archimede	Terranova di Gaetano Evola e Rosanna Leocata
2° classificato	Moria di Alex Saragosa
3° classificato	Al Fischmarkt di Mario Papini
4° classificato	Fatocrazia di Fabio Chiarello
Premio Izzo: Magnetic Game di Cristian Salardi Menzione speciale per la simulazione sportiva: La maglia rosa di Giovanni Sirio Menzione speciale per gli studenti IUAV: Cruzade di Beatrice Arman e Silvia Serra Menzione speciale per l'alto valore sociale: Criminal mouse dei detenuti e volontari del carcere di S.Vittore Menzione speciale per la partecipazione straniera: Dome Quest di Greg Babic (Australia)	

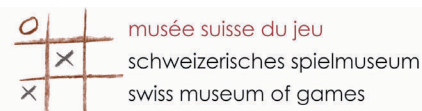
2002 Venezia, Ca' Vendramin Calergi	
Premio Archimede	Magma di Carlo A. Rossi
2° classificato	Old Town di Stephan Riedel (Germania)
3° classificato	Maya di Alex e Manuel Saragosa
Premio Izzo: Kaskad di Valere Fourcade (Francia) Miglior gioco per bambini: Cromodrom di Giuseppe Bonfiglio. Menzioni speciali: 1-2-3War di Gaetano Evola e Rosanna Leocata, L'Azteco di Andrea Carpentieri e Luciano Cuni, Genoma guys di Fabio Chiarello, I collezionisti di Roberto Magioncalda, Il principe di Alessandro Saragosa, Talata di Angelo Iozzolino, Collection di Luisa e Francesco Cognetti	

2000 Cagli, 8° Festival dei giochi	
Premio Archimede (ex-aequo)	Bisanzio di Alessandro Saragosa Gnomoni di Duilio Carpitella
3° classificato	Arabesque di Rosanna Leocata e Gaetano Evola
Premio Izzo: Chain di Paolo Franzoso Miglior gioco per bambini: Cling clang di Roberto Fraga Segnalazioni speciali: Parapalline dell'Ingegneria del buon sollazzo, Sopravvento di Alberto Zaccagni, Spin and Trap di Andrea Mainini	

1998 Cagli, 6° Festival dei giochi	
Premio Archimede	Giano di Furio Ferri
Premio Izzo: Cuzco di Andrea Mainini, <i>miglior gioco di carte</i> : Verba game di Giuliano Parenti e Torquato Lo Mele, <i>miglior gioco di strategia</i> : Semiramide di Gioachino Prestigiacomo, <i>miglior gioco per famiglie</i> : Magic Mills di Jürgen Elias (Germania), <i>premio fantasia</i> : La popart di Vincenzo Lisena, <i>premio estetica</i> : Doremifà di Monica Mariani, <i>premio simpatia</i> : È qui la festa? di Mariagrazia Bertarini e Jorgelina Casajus	

Premio Archimede 1996 Marina di Carrara, Libriamo&Giochiamo	Krakatoa di Walter Obert
Premio Archimede 1995 Cattolica, Hotel Queen Mary	Svicolando di Claudio Serravalli
Premio Archimede 1994 Marina di Carrara, Estategiochi '94	Algoritmo di Giacomo Dotta
Premio Archimede 1993 Gradara, 4° Festival dei giochi	rassegna dimostrativa

Il premio Archimede 2010 è organizzato da studiogiocchi in collaborazione con la fondazione J.P. Halvah, il Musée suisse du jeu e lo IUAV di Venezia.



con il contributo di:



Piatnik



Focus Brain Trainer
rivista ufficiale del
Premio Archimede 2010

Ai partecipanti alle fasi finali verranno regalate scatole di giochi e materiali per prototipi offerti da:

