



BANDO DI CONCORSO

Il **PREMIO ARCHIMEDE 2027**, bandito da studiogiochi, ha per tema l'ideazione di giochi da tavolo inediti. Il Premio, dedicato al grande **Alex Randolph** che ne è stato presidente per le prime 7 edizioni, ha finora consentito a più di 60 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. I giochi partecipanti dovranno essere spediti **entro il 28 febbraio 2027**.

POICHÉ QUESTA EDIZIONE DEL PREMIO ARCHIMEDE CONTIENE NUMEROSE NOVITÀ, PREGHIAMO GLI AUTORI PARTECIPANTI DI LEGGERE ATTENTAMENTE TUTTE LE PARTI DEL BANDO E DI ATTENERSI SCRUPOLOSAMENTE A QUANTO INDICATO.

Visita il nostro [sito](#)

Hai dei dubbi? Controlla le nostre [FAQ!](#)

Per ulteriori informazioni, contattaci:

archimede@studiogiochi.com

La cerimonia finale si svolgerà indicativamente a metà **settembre 2027** a Venezia grazie alla collaborazione della **Città di Venezia** nel quadro di un più ampio contesto di iniziative per la diffusione della cultura ludica, anche quale efficace mezzo di prevenzione della dilagante azzardopatia.

Grazie al supporto degli editori, sarà corrisposto ai vincitori un anticipo complessivo di **3.500 euro** sulle future royalties maturate dalla pubblicazione dei loro giochi.

Oltre al Premio Archimede, la giuria assegnerà altri riconoscimenti, trofei e premi di categoria.

Nella scorsa edizione sono stati i seguenti:

- **Trofeo Speciale Cartamundi** per il miglior gioco di carte. Grazie al supporto di Cartamundi, sarà corrisposto un anticipo di 500 euro sulle future royalties.
- **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).
- **Trofeo Speciale SAZ Italia** per l'autore italiano che meglio avrà saputo distinguersi per le sue proposte. Al vincitore l'iscrizione gratuita per un giorno a IdeaG nazionale.

• **Trofeo QP** per il design fisico più innovativo, ovvero l'uso originale e innovativo di componenti fisiche come tessere, pezzi da gioco in legno, plastica o altri materiali.

• **Trofeo Interfaccia Visuale** per il gioco con i migliori aspetti visivi delle sue componenti, in termini di colore, contrasto, font, configurazione spaziale e accesso alle componenti, in un'ottica di funzionalità e giocabilità del prototipo. Il premio è assegnato dal Gruppo BoReD (Boardgame Research and Design) del Laboratorio MIPS del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano.

Contiamo di avere presto conferma dai nostri partner anche per la prossima edizione.

Il Premio Archimede è riconosciuto dalla **UISP** (Unione Italiana Sport per Tutti) 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.

Il Premio Archimede collabora con la **Spielwarenmesse**, con il **Bavarian Games Archive** e la **Games Inventors Convention** (un momento di incontro per gli autori di giochi di tutti il mondo, le case editrici e le agenzie che si tiene nell'ambito dell'annuale fiera di Norimberga).

CNR-IFN organizzerà la sesta 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.fotonicaingioco.it). La cerimonia finale avverrà contestualmente a quella del Premio Archimede e vedrà la partecipazione delle classi che avranno realizzato i tre migliori progetti.

GIOCHI MIGLIORI E PRONTI DA TESTARE!

Anche quest'anno, il Premio Archimede avrà una struttura volta ad aumentare la qualità e il numero di giochi ammessi alla finale, incrementando le loro probabilità di pubblicazione.

Il processo di selezione e sviluppo

La giuria di selezione proverà e valuterà ogni gioco, procedendo in ordine di arrivo (prima il prototipo arriva e prima sarà esaminato). Al termine della valutazione, l'autore riceverà una **scheda di valutazione** che potrà avere uno dei seguenti verdetti:

a) NON AMMESSO ALLA FINALE

Se si ritiene che il gioco non abbia sufficiente potenzialità, non sarà ammesso alla finale e gli autori torneranno immediatamente titolari di tutti i diritti (vedere *"Parte 3: Diritto d'opzione"* nel Contratto di opzione, più avanti).

b) AMMESSO ALLA FINALE

Se il gioco sarà ammesso direttamente alle fasi finali, ne sarà data pronta comunicazione agli autori e scatteranno i diritti di opzione (vedere *"Parte 3: Diritto d'opzione"* nel Contratto di opzione, più avanti).

c) IN SVILUPPO

Questo verdetto compare nel caso in cui la giuria ritenesse che il gioco sia interessante, ma non ancora a un livello sufficiente per entrare in finale. In tal caso, gli autori potranno provare a mettere in pratica i suggerimenti della giuria entrando in una fase di sviluppo. Gli autori dovranno premurarsi di inviare eventuali versioni aggiornate dei loro giochi, che verranno così rivalutati. Questa fase procederà anche dopo il 28 febbraio 2027, perché lo sviluppo NON è legato alla scadenza dell'iscrizione e potrà essere portato avanti anche nei mesi successivi. I giochi che dopo questo processo avranno raggiunto un livello di qualità ritenuto soddisfacente, rientreranno nel caso b), gli altri nel caso a). In ogni caso **il perfezionamento dei prototipi può richiedere parecchio tempo, raccomandiamo quindi agli autori di iscrivere e inviare i loro giochi il più presto possibile.**

La finale

A Venezia, durante la settimana precedente l'assegnazione del premio, tutti i giochi finalisti (quanto più numerosi possibile) saranno provati, riprovati e votati dalla giuria finale, composta dai redattori di molte delle maggiori case editrici del mondo. Nel corso della cerimonia finale verranno infine proclamati i vincitori del Premio Archimede 2027 e dei premi collaterali.

La pubblicazione

Con questo sistema i giochi che accederanno alla finale avranno un'altissima probabilità di essere pubblicati e trovare quindi la via della commercializzazione. Per favorire e velocizzare le scelte dei vari editori verrà anche chiesto agli autori dei **giochi finalisti** di inviare **almeno 4 copie** del loro prototipo.



La giuria dell'edizione 2025 al lavoro

Modalità di partecipazione

Per essere ufficialmente ammessi al concorso è necessario completare scrupolosamente **tutta la procedura** seguente:

Registrazione del gioco

Le iscrizioni al Premio Archimede 2027 possono avvenire esclusivamente tramite l'apposito [modulo di iscrizione](#), accessibile anche dal nostro [sito](#).

- È obbligatorio compilare il **modulo di iscrizione una volta per ogni gioco** che si intende iscrivere.

• All'interno del modulo di iscrizione è necessario caricare il **regolamento del gioco** e la scansione del **contratto di opzione compilato e firmato**. Il contratto è scaricabile direttamente in fase di iscrizione, ma si trova anche in calce a questo bando.
NOTA: Firmando il contratto di opzione, si cede il diritto d'opzione sul gioco a studiogiochi, secondo i termini della "Parte 3: Diritto d'opzione" all'interno del contratto.

Dal momento dell'iscrizione l'autore non potrà più presentare il suo gioco a case editrici senza il consenso di studiogiochi fino al momento in cui il gioco verrà eventualmente dichiarato NON AMMESSO e quindi i diritti saranno tornati all'autore.

Una volta inoltrato il modulo di iscrizione, lo staff invierà un **attestato di partecipazione**, non appena saranno verificati l'avvenuto pagamento delle quote e la correttezza dei documenti caricati.

La quota di **registrazione**, è di **€100** (per ciascun gioco presentato); la quota è ridotta a **€75** per i **soci SAZ**, per gli autori **partecipanti alla Games Inventors Convention** alla Spielwarenmesse di Norimberga e per gli autori **partecipanti a IdeaG nazionale**. Lo sconto potrà essere ottenuto esibendo i voucher che saranno appositamente rilasciati.

Gli autori che desiderano che il prototipo gli venga restituito (in territorio italiano) dovranno indicarlo nel modulo di iscrizione e versare €25 per le spese contestualmente alla quote di iscrizione; se il gioco non entrerà in finale, la restituzione avverrà appena l'esclusione sarà confermata.

Se il gioco deve essere restituito all'estero, potrebbe essere necessario un ulteriore contributo per coprire i costi di spedizione maggiorati.

Il pagamento delle quote potrà avvenire tramite bonifico bancario SEPA o tramite PayPal (che è obbligatorio per tutti gli iscritti extra UE).

Tutti i dettagli per il pagamento sono descritti nel modulo di iscrizione.

Produzione e invio del prototipo

Una volta ricevuto l'attestato di partecipazione, che conferma l'avvenuta iscrizione al Premio, i partecipanti possono procedere con la produzione e l'invio del loro prototipo.

Per produrre il loro prototipo, i partecipanti possono anche appoggiarsi a **Cartamundi Make My Game** e **Spielmaterial**, usufruendo dei **codici di sconto** che riceveranno con l'attestato di partecipazione.

I prototipi DEVONO essere inviati **entro e non oltre il 28/02/2027**, pena l'esclusione (fa fede la data di spedizione).

Eventuali oneri doganali **dovranno essere rimborsati dagli autori**, pena l'esclusione; suggeriamo quindi a tutti gli autori di indicare – ove fosse richiesto per la spedizione – €1,00 come valore della merce.

Indirizzo di spedizione:

PREMIO ARCHIMEDE 2027
 c/o studiogiochi
 San Polo 3083
 30125 VENEZIA
 ITALIA

La spedizione deve contenere:

- Il **prototipo del gioco** completo di **regolamento**
- La **copia originale del contratto di opzione, inserita all'interno della scatola del prototipo**



Si raccomanda di spedire il prototipo il prima possibile, in modo da avere più tempo per l'eventuale fase di sviluppo del gioco.

A questo proposito si segnala che, nella scorsa edizione, molti dei giochi arrivati al top della classifica finale sono stati fra i primi ricevuti e hanno potuto quindi beneficiare di vari passaggi di miglioramento.

Requisiti

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

Il gioco

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

Il prototipo

- Tutti i componenti del gioco, tavoliere incluso, devono essere contenuti in una scatola di cartone rigido. Non sono ammesse scatole in legno o in metallo. La scatola deve essere solida e a forma di parallelepipedo, deve potersi aprire facilmente, ma anche restare chiusa senza problemi. Deve essere comoda da riporre e trasportare (non saranno ammessi prototipi troppo pesanti). Non saranno ammesse buste o contenitori troppo grandi, di forma cilindrica o irregolare (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, i materiali devono essere consoni (per es. evitare metalli), 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.
- Si precisa che la giuria prenderà in considerazione solamente il **gioco base**, mentre ignorerà – qualora ci fossero – varianti, espansioni o scenari extra.
- Per favorire e velocizzare le scelte dei vari editori verrà anche chiesto agli autori dei giochi finalisti di inviare più copie del loro prototipo.

In che lingua devo scrivere i testi del mio gioco?

- Se sei italiano, i testi del gioco e delle regole **devono essere scritti in un buon italiano**. Tuttavia, se il tuo gioco dovesse essere ammesso alla finale, sarà **obbligatorio** produrre anche una versione **in inglese** del prototipo e del regolamento).
- Se non sei italiano, tutti i testi devono essere scritti **in inglese**.

La giuria si riserva di contattare gli autori per eventuali integrazioni o chiarimenti.

Il regolamento

- 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 eempi 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.
- Sia sulla scatola che sul regolamento vanno indicati titolo del gioco, numero di giocatori; cognome e nome, numero di telefono e indirizzo email dell'autore.

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

Restituzione del prototipo

Gli autori potranno farsi rispedire (a proprie spese) i prototipi non ammessi alla finale. I prototipi non richiesti verranno smantellati **un mese dopo la finale**. I prototipi finalisti e quelli che si aggiudicheranno un premio speciale non verranno in ogni caso restituiti.

Approfitta degli sconti dedicati a chi partecipa al Premio Archimede:



Realizza il prototipo per partecipare al Premio Archimede con **Make My Game**, la piattaforma online di Cartamundi in cui puoi comporre il tuo gioco personalizzato.

Avrai diritto al **25% di sconto** e potrai far spedire il prototipo direttamente ad Archimede.



Acquista su **www.spielmaterial.de** il materiale per realizzare il prototipo da spedire al Premio Archimede e avrai diritto al **10% di sconto**.

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
- Federico Colovini
- Piero Modolo
- Dario Zaccariotto

La giuria giudicherà i giochi tenendo conto delle seguenti caratteristiche, in ordine di importanza:

- **Pubblicabilità**, ovvero la possibilità che il gioco possa essere preso in considerazione dagli editori
- **Originalità** dei meccanismi di gioco
- **Giocabilità, equilibrio e funzionalità** dei meccanismi
- **Divertimento**
- **Funzionalità** del prototipo e chiarezza delle regole

È da specificare che la qualità del prototipo e soprattutto delle regole pesano poco sulla valutazione complessiva del gioco, ma sono allo stesso tempo una condizione fondamentale per poter giocare il gioco e godere di tutte le altre caratteristiche.

Sarà compito della giuria di selezione supportare gli autori nella modifica dei giochi in sviluppo, qualora fossero ritenuti interessanti ma non ancora pronti per la finale.

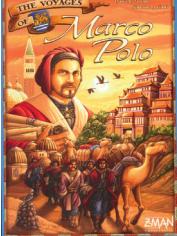
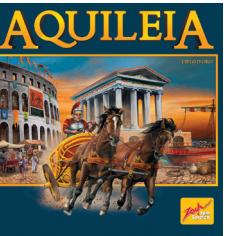
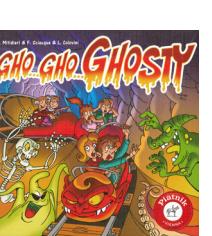
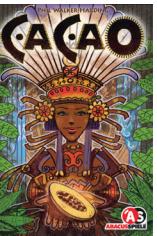
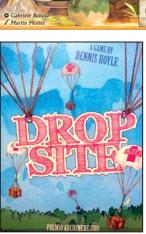
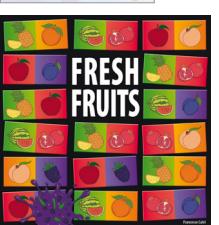
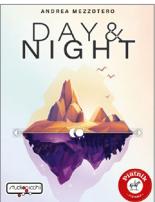
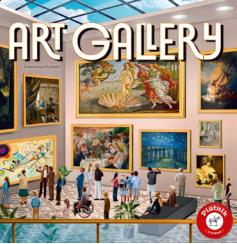
La **giuria finale** dell'edizione 2025 era composta dai seguenti membri, quella del 2027 sarà via via aggiornata nel sito, mano a mano che arriveranno le adesioni:

- **Dario De Toffoli - presidente (studiogiochi, Italia)**
- Gauthier Althaus (**Iello**, Francia)
- Hadi Barkat (**Helvetiq**, Svizzera)
- G. Aguirre Bisi e P. Paoletti (**ThunderGryph Games**, Spagna)
- Luca Borsa (**SAZ Italia**, Italia)
- Bernd e Moritz Brunnhofer (**Hans im Glück**, Germania)
- Stefano De Carolis (**Giochi Uniti**, Italia)
- François Décamp (**Asmodée**, Francia)
- Erik de Jong e Bert Calis (**999 Games**, Paesi Bassi)
- L. De Luca Cuccia e G. Torrente (**Creative Jam**, Italia)
- P. Eggert / M. Nagy (**Deep Print Games**, Germania)
- Ulrich Fonrobert (**Queen Games**, Germania)
- Thorsten Gimmller (**Ravensburger**, Germania)
- M. Donda e A. Montingelli (**Amigo**, Germania)
- Ruud Hermsen (**Gamigoo**, Paesi Bassi / **QP**, Cina)
- Hermann Hutter (**HUCH!**, Germania)
- Kevin Kichan Kim (**Mandoo Games**, Corea del Sud)
- P. Laing (**Cheatwell Games**, Inghilterra/**Outset Media**, Canada)
- Simone Luciani (**Cranio Creations**, Italia)
- Wolfgang Lüdtke (**Kosmos**, Germania)
- Umberto Rosin (**La Tana dei Goblin**, Italia)
- Leon Scheuber (**Korea Boardgames**, Corea del Sud)
- Michal Šmíd (**Albi**, Repubblica Ceca)
- Dieter Strehl e Severin Strehl (**Piatnik**, Austria)
- Matthias Wagner (**Pegasus Spiele**, Germania)
- Tobias Weierstraß (**Moses**, Germania)
- Frank Weiss (**Game Factory**, Svizzera)

Entrambe le giurie si avvarranno della collaborazione e consulenza di altri selezionati playtester.

La giuria internazionale dell'edizione 2025





Da Archimede agli scaffali

Il Premio Archimede, nel corso degli anni, si è dimostrato un'efficacissima vetrina. Sono già moltissimi i giochi derivati da prototipi del Premio Archimede che hanno trovato un editore e molti altri sono in corso di pubblicazione.

Apnea, Flavio Foches, Riccardo Foches (2025)



Magic Mushrooms, Carlo Scolari, Francesco Testini (2025)

OilRock 1864, Marco Piola Caselli (2025)

Lords of the Bands, Edoardo De Matteis (2025)

Colors of Burano, Ciro Faccioli, Sara Rubino, Francesco Testini (2025)

Richelieu!, Matteo Sassi, Maurizio Giacometti (2025)



Wicked Vials, Marco Franchin (2025)

Jemaa, Souk of Marrakech, Francesco Testini, Maurizio Giacometti (2025)

Ikebana, Francesco Testini (2023)

Let's Wall, Francesco Angileri, Francesco Timo (2023)

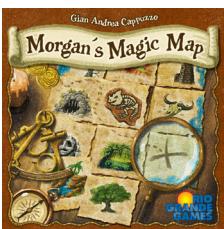


Rex Cracoviae, Cielo D'Oro (2023)

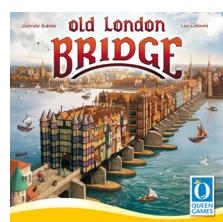
Soaring Skies, Aaron Kempkes (2023)

Una giornata sfortunata, Cielo D'Oro (2023)

Magazine (Wunderkammer), A. Martini, L. Martini, A. Zappi, Mandoo Games (2025)



TroubleZ Run! Revenge of the Jellynator (Aiutanti di Noè), G. Galbusera, Albi, 2025



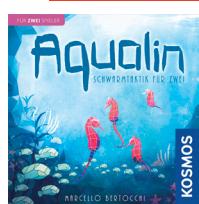
Tai Chi Tiger (Adiós Amigos), M. Cimenti, C. Rigan, C. Zanchetta, Kosmos, 2025



Crazy Worms, Fabrizio Tronchin, Ghigo Maurizio Buso, Piatnik, 2025

Virtus! (7 Guilds), Mario Quartana, Giochi Uniti, 2025

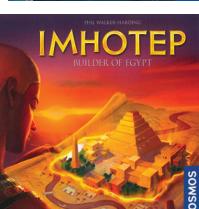
Gloomies (Garden Time), Ravensburger, 2025



On the Road (Your Majesty), Gabriele Bubola, Helvetiq, 2023

Art Gallery (Un giorno al Museo), Francesco Frittelli, Piatnik, 2023

Crazy Pilot (Watch Out!), M. Cimenti, C. Zanchetta e C. Rigan, Helvetiq, 2023



Morgan's Magic Map (JAP - Just Another Pirate Game), G.A. Cappuzzo, Rio Grande Games, 2023

Hats (Sunshine & Showers), Gabriele Bubola, ThunderGryph Games, 2019

OverboKing, Filippo Landini, HUCH!, 2022

Fresh Fruits (Happy fruits), Francesco Calvi, HUCH!, 2022

Old London Bridge (Bononia), Gabriele Bubola, Queen Games, 2022

Just Wild (Rus in urbe), Marco Franchin, Helvetiq, 2021

Day & Night (Tricky days), Andrea Mezzotero, Piatnik, 2021

De Schat van Kadora (Cónclave X), Félix Bernat Julián, 999 Games, 2020

Cónclave (Cónclave X), Félix Bernat Julián, Reverse Games, 2020

Kleine Kläffer (Cónclave X), Félix Bernat Julián, Piatnik, 2020

Merchants of Dunhuang (Bazar di Tabriz), G. Bubola, Mandoo Games, 2020

Aqualin (FeudaLink), Marcello Bertocchi, Kosmos, 2020

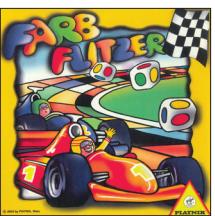
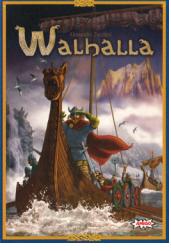
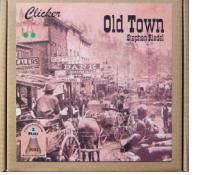
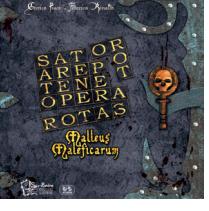
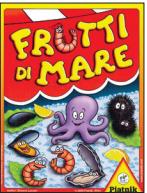
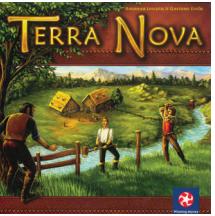
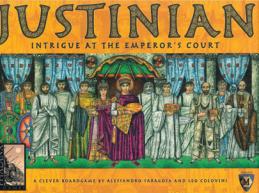
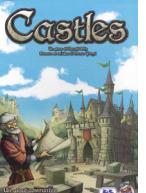
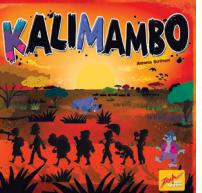
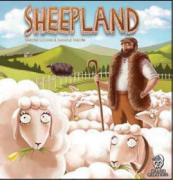
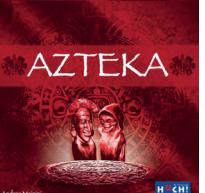
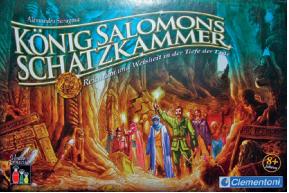
Garum (Overmatch), Ricardo Jorge Gomes, Pythagoras, 2019

Wizard Würfelspiel (On-a-roll), Daan Kreek, Amigo, 2019

Hats (Sunshine & Showers), Gabriele Bubola, ThunderGryph Games, 2019

Carnavallo (Messti), Peter Verhaeghe, 999 Games, 2018

Marco Polo



- AZTEKA**, Andrea Mainini, HUCH! & friends, 2014
- SHEEPLAND**, Simone Luciani, Cranio Creations, 2013
- READY TO ROCK!**, Tommaso Bonetti, autopubblicato, 2012
- KALIMAMBO**, Antonio Scrittore, Zoch, 2012
- CASTLES**, Marco Pozzi, Heidelberger Spieleverlag, 2012
- TERRA NOVA**, G. Evola e R. Leocata, Winning Moves, 2004
- Fairy Power**, Giuliano Parenti e Torquato Lo Mele, Dal Negro, 1999
- CRIMINAL MOUSE**, Detenuti del carcere di San Vittore, Faro, 2004
- UR**, Paolo Mori, What's your game?, 2006
- FARBLITZER**, Giuseppe Bonfiglio, Piatnik, 2003
- TRIGOS**, Paolo Gasperat, Arg Design, 2003
- VERBA GAME**, Giuliano Parenti e Torquato Lo Mele, Dal Negro, 1999
- OXXO**, Francesco Rotta, Faro, 1999
- ALGORITMO**, Giacomo Dotta, Qualitygame, 1995
- C'ERA UNA VOLTA**, Francesco Lutrario, Carte Segrete, 1994
- KUPIDO**, Giovanni Caron, Qualitygame, 1994
- KONOS**, Giovanni and Andrea Grieco, Norberto Roccasalva, G.E.MI, 1994

Pass the Bomb Family, parte di (*Word up!*), Daan Kreek, Piatnik, 2017

Gho...gho...Ghosty (*Clavigola*), F. Sciacqua e T. Mitidieri, Piatnik, 2017

Tolomeo, Diego Allegrini, Dal Tenda, 2017

Imhotep (*Builders of Egypt*), P. Harding, Kosmos, 2016 - nomination SdJ 2016

Auf den Spuren von Marco Polo (*Marco Polo*), S. Luciani e D. Tascini, Hans im Glück, 2015 - vincitore DSP 2015

Cacao, Phil Harding, Abacus Spiele, 2015

Espresso fishing (*Who sleep don't fish*), Davide Rigolone, Piatnik, 2014

Azteka (*Cuzco*), Andrea Mainini, HUCH! & friends, 2014

Ready to Rock, Tommaso Bonetti, autopubblicato, 2012

Sheepland (*Nuraghe*), Simone Luciani, Cranio Creations, 2012

Castles, Marco Pozzi, Heidelberger Spieleverlag, 2012

Aquileia, Cielo d'Oro, Zoch, 2011

Drop Site, Dennis B. Hoyle, Gordion Games, 2011

Kalimambo (*Crazy race*), Antonio Scrittore, Zoch, 2011

Campos (*Kebec*), Pietro Vozzolo, HUCH! & friends, 2010

Frutti di mare (*Portobello Road*), Simone Luciani, Piatnik, 2009

Egizia, Virginio Gigli, Hans im Glück, 2009

Strada romana, Walter Obert, Ghenos Games, 2009

Fairy Power, Antonino Calogero, Lanza del Vasto, 2009

Sator Arepo Tenet Opera Rotas (*The muddle maze*), E. Pesce e F. Rinaldi, ScriBabs/Post Scriptum, 2008

Star System, Walter Obert, Scribabs, 2007

Tunnelz, (*Andrew's cage*), Andrea Mainini, Recent Toys International, 2007

Verbindung gesucht (*Trikube*), Luca Borsa, Ravensburger, 2007

Ur, Paolo Mori, What's your game?, 2006

Fischmarkt, Mario Papini, Clementoni, 2006

Walhalla (*Vichinghi*), Alessandro Zucchini, Amigo, 2006

Justinian (*Bisanzio*), Alessandro Saragosa, 999 Games, 2006

König Salomons Schatzkammer (*Moria*), A. Saragosa, Clementoni, 2005

Spin & Trap, Andrea Mainini, Goldsieber Spiel, 2005

Terra Nova (*Terranova*), G. Evola e R. Leocata, Winning Moves, 2004

Criminal mouse, Detenuti del carcere di San Vittore, Faro, 2004

Feudo, Mario Papini, Zugames, 2004

Minestrone (*Collection*), Luisa e Francesco Cognetti, Piatnik, 2003

Tom Tube (*Major Tom*), Roland e Tobias Goslar, Kronberger Spiele, 2003

Farb Flitzer (*Cromodrom*), Giuseppe Bonfiglio, Piatnik, 2003

Trigos, Paolo Gasperat, Arg Design, 2003

San Gimignano (*Gnomoni*), Duilio Carpitella, Piatnik, 2002 - raccomandato da SdJ 2002

Sopravvento, Alberto Zaccagni, Sopravvento, 2001

Old Town, Stephan Riedel, Clicker Spiele, 2000

Verba game, Giuliano Parenti e Torquato Lo Mele, Dal Negro, 1999

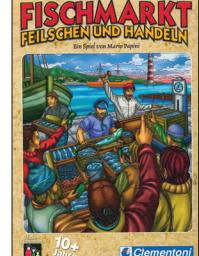
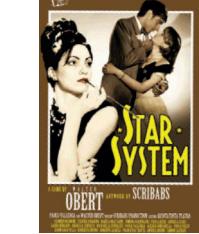
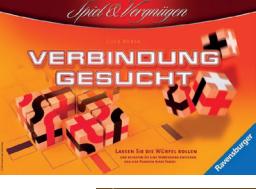
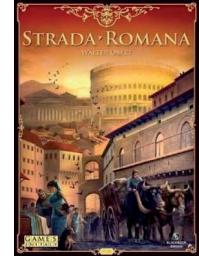
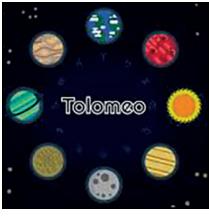
Oxxo (*Forma o colore?*), Francesco Rotta, Faro, 1999

Algoritmo, Giacomo Dotta, Qualitygame, 1995

C'era una volta, Francesco Lutrario, Carte Segrete, 1994

Kupido, Giovanni Caron, Qualitygame, 1994

Konos, Giovanni and Andrea Grieco, Norberto Roccasalva, G.E.MI, 1994





Contratto di opzione

da compilare in tutte le sue parti, firmare e inviare ad Archimede assieme al prototipo in copia originale

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:	

Dichiaro inoltre di concedere a studiogiochi srl, con sede in Venezia, San Polo 3083, P. IVA 02925110278, qui di seguito detto "Agente", il diritto di opzione esclusiva sul gioco, senza possibilità di recesso.

I diritti sul gioco torneranno automaticamente all'autore al momento della comunicazione della mancata ammissione alla finale, che avverrà non appena il gioco verrà provato e valutato dalla giuria di selezione.

Se il gioco viene ammesso alla finale, l'opzione viene automaticamente estesa fino al 31/12/2030.

Nel caso in cui l'Agente, entro il 2028, stipuli uno o più contratti di edizione, l'opzione si trasformerà in un vero e proprio contratto di agenzia valido fino al 31/12/2035 e inclusivo di eventuali future espansioni/varianti/scenari 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, inclusa la collaborazione agli sviluppi che si rendessero necessari. 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 oppure stipulerà contratti che prevedano il pagamento diretto all'Autore del 50% dei diritti.
- Fino alla scadenza dell'opzione l'autore non potrà dare in visione il gioco ad alcun editore senza il consenso scritto dell'agente e in ogni caso non potrà stipulare contratti di licenza per questo gioco 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 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 che il gioco è inedito, che non è in visione ad alcun editore e mi impegno a non mostrarlo ad alcun editore per tutta la durata della presente opzione.

PARTE 4: ACCETTAZIONE E FIRMA

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

Firma del partecipante



Albo d'oro Premio Archimede

2025 - Università IUAV di Venezia - Aula Magna

1° classificato	Apnea - Flavio Foches, Riccardo Foches	16° classificato	Chests of the Pirates - Cielo d'Oro
2° classificato	Magic Mushrooms - Carlo Scolari	17° classificato	Reflekt - Serena Fadlun
3° classificato	OilRock 1864 - Marco Piola Caselli	18° classificato	Coool! - Luca Catinelli
4° classificato	Lords of the Bands - Edoardo De Matteis	19° classificato	Gem Hunters - Alessandro Cuneo
5° classificato	Colors of Burano - C. Faccioli, S. Rubino, F. Testini	20° classificato	Simian - Guglielmo Cok
6° classificato	Unpair - Zübeyde Sena Şencan, Onur Şencan	21° classificato	Hampers - Igor De Marchi
7° classificato	Richelieu! - Matteo Sassi, Maurizio Giacometti	22° classificato	Hermapollon - Carlo Molinari, Matteo Landi
8° classificato	Wicked Vials - Marco Franchin	23° classificato	One Little Elephant - Filippo Brigo, Renato Millioni
9° classificato	Oh No! It's a Dragon - M. Cimenti, C. Rigon, C. Zanchetta	24° classificato	Quest Giver - Luca Bellini, Sara Valentino
10° classificato	Flight of Dragons - Flavio Foches, Riccardo Foches	25° classificato	The King of the Lake - Enrico Vicario
11° classificato	Koku, the Way of Rice - Filippo Landini	26° classificato	Runes - Angelo Tonin
12° classificato	Janmpù - Davide Iannuzzi	27° classificato	Adventures on Captain Storm's Island Enrico Feresin, Roberto Pitassi
13° classificato	Stacking Frogs - Aaron Kempkes	28° classificato	Zorotella - Marco Emanuele Maria Bressan
14° classificato	Jemaa, Souk of Marrakech - F. Testini, M. Giacometti	29° classificato	Sky Walkers - Fabrizio Tronchin, Maurizio Buso
15° classificato	Forgettable Inventions - Francesco Sciortino	30° classificato	Bazaar - Stefano Castelli

Premi Speciali

Menzione Speciale “Sebastiano Izzo”	Runes Angelo Tonin	Trofeo Interfaccia Visuale	Bazaar Stefano Castelli
Trofeo Cartamundi	Apnea Flavio Foches, Riccardo Foches	Trofeo Scienza in Gioco	Constellations Diego Allegri
Trofeo SAZ Italia	Flight of Dragons Flavio Foches, Riccardo Foches	Trofeo QP	Pied Piper of Hamelin Cielo d'Oro

2023	Rex Cracoviae - Cielo d'Oro	2004	Terranova - Gaetano Evola, Rosanna Leocata
2021	OverbookKing - Filippo Landini	2002	Magma - Carlo A. Rossi
2018	JAP – Just Another Pirate Game - G. A. Cappuzzo	2000	Bisanzio - Alessandro Saragosa Gnomoni - Duilio Carpitella (ex-aequo)
2016	Tergeste - Eric Orel	1998	Giano - Furio Ferri
2014	Nea Polis - Ciro Faccioli, Sara Rubino	1996	Krakatoa - Walter Obert
2012	Marco Polo - Simone Luciani, Daniele Tascini	1995	Svolando - Claudio Serravalli
2010	Aquileia - Cielo d'Oro	1994	Algoritmo - Giacomo Dotta
2008	Lorenzo il magnifico - Paolo Mori	1993	Rassegna dimostrativa
2006	Clavigola - QMAM	1992	Rassegna dimostrativa