

Il PREMIO ARCHIMEDE 2014, bandito da studiogiocchi, 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 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 (**da spendere entro il 30/04/2015**), sotto forma di rimborso di qualsiasi spesa legata al gioco.

La cerimonia finale si svolgerà a Venezia nel **settembre 2014** (la data esatta verrà comunicata più avanti). Con l'occasione vi sarà una commemorazione di Alex Randolph ed una mostra dei prototipi ammessi alla fase finale.

Rivista ufficiale della manifestazione è **Settimana Logika**. 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 31/05/2014 a:  
 PREMIO ARCHIMEDE 2014 c/o studiogiocchi  
 S. Polo 3083  
 30125 VENEZIA

Al modulo di partecipazione va allegato un assegno o un vaglia postale di 25 euro a titolo di parziale copertura delle



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



• **Trofeo Speciale IDG** per il miglior gioco creato interamente da un esordiente, ovvero un autore che non ha ancora mai pubblicato alcun gioco. I prototipi con autori multipli, se uno di loro avesse già pubblicato un gioco, automaticamente non potrebbero essere tra i candidati.

Tutti i finalisti riceveranno inoltre numerosi giochi offerti dagli editori che collaborano con il premio.



**www.spielmaterial.de** offre uno sconto del 20% a chi effettuerà un ordine di materiale per partecipare ad Archimede. **Approfittatene per realizzare professionalmente il vostro prototipo. Contattate la segreteria di Archimede x ricevere il codice necessario.**



## 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 scritto in italiano e/o inglese e stampato.
- 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).
- Deve essere funzionale, deve cioè consentire 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 si raccomanda di utilizzare l'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.
- 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 indirizzo email dell'autore.

### Modulo di partecipazione

Il modulo di partecipazione va compilato e firmato in tutte le sue parti e 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.

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

Saranno operative due giurie separate entrambe presiedute da **Niek Neuwahl**.

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

- **Niek Neuwahl (presidente)**

- **Leo Colovini (portavoce)**

- Giuseppe Baggio
- Mauro Gaffo (giornalista, Italia)
- Dario Zaccariotto
- Alfredo Berni
- Carlo A. Rossi
- Alessandro Zucchini

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 il 50% dei componenti della giuria. Nei casi di palese ed unanime giudizio di insufficienza, il test potrà anche essere interrotto prima della fine del gioco.
- Ogni giurato attribuirà infine un voto in centesimi basato sui criteri di valutazione indicati. In base alla media di tali voti si otterrà una classifica provvisoria che determinerà i giochi ammessi alla fase finale.
- I primi 30 classificati verranno tutti riprovati da tutti i giurati e tra di essi verranno scelti i finalisti.

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.
- 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.



A quel punto entrerà in gioco la **giuria finale** composta da:

- **Niek Neuwahl (presidente)**

- Michael Bruinsma (Phalanx, Paesi Bassi)
- Bernd e Moritz Brunnhofer (Hans im Glück, Germania)
- Silvio De Pecher (la tana dei Goblin, Italia)
- Dario De Toffoli (studiogiochi, Italia)
- Uwe Molter (Amigo, Germania)
- Philipp Sprick (Ravensburger, Germania)
- Dieter Strehl (Piatnik, Austria)
- Albrecht Werstein (Zoch, Germania)

La Giuria finale si riunirà una settimana circa prima della data della finale e ogni giurato giocherà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri 7 giochi preferiti.

Durante la giornata finale, in diretta, davanti al pubblico, ciascun giurato attribuirà segretamente 7 punti al proprio gioco preferito, 6 al secondo e così via, depositando nelle apposite urne i nomi dei giochi prescelti.

Lo spoglio verrà effettuato in diretta davanti al pubblico e la classifica finale dipenderà dalla somma dei voti ricevuti.

La giuria di selezione sceglierà anche i 3 migliori giochi di carte, che siano tra i finalisti o meno. Questi giochi verranno votati separatamente dalla giuria finale a cui si aggiungerà Luc Mertens di Cartamundi. 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 Fabrizio Berger, Giulia Franceschini, Giorgia Marchesin, Elisa Marzorati, Rossana Nardo.

## I giochi di Archimede pubblicati

Il Premio Archimede, nel corso degli anni, si è dimostrato un'efficacissima vetrina. Sono già 35 i giochi che hanno trovato finora un editore:

- **Castles** (2010) di Marco Pozzi, ed. Heidelberger Verlag.
- **Aquileia** (2010) di Pier Volontè, ed. Zoch e 999 games.
- **Crazy race** (2010) di Antonio Scrittore, ed. Zoch e 999 games (Kalimambo)
- **Drop Site** (2010), di Dennis Hoyle, ed. Gordion games.
- **Quebec** (2008) di Pietro Vozzolo, ed. Huch & Friends (Campos)
- **Portobello Road** (2008) di Simone Luciani, ed. Piatnik (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 middle maze** (2006) di Enrico Pesce e Federica Rinaldi, ed. Scribabs/Post scriptum (Sator Arepo Tenet Opera Rotas)
- **Terranova** (2004) di Gaetano Evola e Rosanna Leocata, ed. Winning Moves
- **Moria** (2004) di Alessandro Saragosa, ed. Clementoni (König Solomons Schatzkammer)
- **Al Fischmarkt** (2004) di Mario Papini, ed. Clementoni
- **I vichinghi** (2004) di Alessandro Zucchini, ed. Amigo (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
- **Spin & Trap** (2002) di Andrea Mainini, ed. Gold Sieber + ed. Recent Toys
- **Collection** (2002) di Luisa e Francesco Cognetti, - ed. Dal Negro + ed. Piatnik (Minestrone)
- **Major Tom** (2002) di Roland e Tobias Goslar, ed. Kronberger Spiele (Tom Tube)
- **Old Town** (2002) di Stephan Riedel, ed. Clicker Spiele
- **Cromodrom** (2002) di Giuseppe Bonfiglio, ed. Piatnik (Farb Flitzer)
- **Bisanzio** (2000) di Alessandro Saragosa, ed. 999 games (Justinianus)
- **Gnomoni** (2000) di Duilio Carpitella, ed. Piatnik (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 (Oxxo)
- **Algoritmo** (1994) di G.Dotta, ed. Qualitygame
- **Kupido** (1994) di Giovanni Caron, ed. Qualitygame
- **C'era una volta** (1994) di Francesco Lutrario, ed. Carte Segrete
- **Konos** (1994) di G.Grieco, A.Grieco, N. Roccasalva, ed. GE.MI

## 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, con scadenza 31/12/2017.

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

2012	
Venezia, Istituto Guggenheim	
Premio Archimede	<b>Marco Polo</b> di Simone Luciani e Daniele Tascini
2° classificato	<b>Romanesque</b> di Simone Luciani e Paolo Mori
3° classificato	<b>Beekeeper</b> di Nestore Mangone
4° classificato	<b>Free Climbing</b> di Luca Bellini
5° ANTICO di David Zanotto, 6° RUS di Alessandro Saragosa, 7° ACRI di Cielo d'Oro, 8° NECKAR di Ciro Faccioli e Sara Rubino, 9° Who sleeps won't fish di Davide Rigolone, 10° PORTO BELO di Francesco Sciacqua, 11° TEMPLE OF THE SUN di Phil Harding, 12° EDELWEISS di Antonio Scrittore, 13° DYUTHREE di Antonio Scrittore, 14° BUIO di Luca Bellini, 15° PIRATES TAVERN Di Jim Dratwa	
Premio Speciale Carta Mundi al miglior gioco di carte: <b>BUIO</b> di Luca Bellini. Premio Speciale Focus Brain Trainer: <b>Terra4mars</b> di Giuseppe Carlo Roncari e Lord Max, Premio Sebastiano Izzo: <b>Il gioco di Nala</b> di Furio Honsell. Premio Speciale IdG: <b>Antico</b> di David Zanotto	

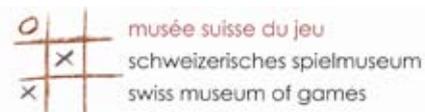
2010	
Venezia, Aula Magna dello IUAV	
Premio Archimede	<b>Aquileia</b> di Pier Volontè
2° classificato	<b>Builders of Egypt</b> di Phil Harding
3° classificato	<b>Cacao</b> di Phil Harding
4° classificato	<b>Abate Lappesca</b> di Teodoro Mitidieri, Francesco Sciacqua e Pietro Rubolino
5° CRAZY RACE di Antonio Scrittore, 6° CASTLES di Marco Pozzi, 7° DROP SITE di Dennis Hoyle, 8° GOSIX di Pierre Canuel, 9° (ex-aequo) BALANCE di Carlo Emanuele Lanzavecchia e QUANTUM RACE di Fabio Chiarello, 11° PAX ROMANA di Alessandro Saragosa, 12° IL GRANDE GIOCO DELLE BUONE AZIONI di Fabio Chiarello, 13° PIAZZA MERCATO di Pier Volontè per Celo Doro, 14° Q - IL GIOCO DELLE CARTE di Enrico Trincherini, 15° GUADO di Lorenzo Pigozzo e Alessandro Santacroce, 16° IRIGEM di David Zanotto.	
Premio Speciale Carta Mundi al miglior gioco di carte: <b>Drop Site</b> di Dennis Hoyle. Premio Speciale Focus Brain Trainer: <b>Quantum race</b> di Fabio Chiarello, Premio Sebastiano Izzo: <b>Memomat</b> di Hiroaki Ota. Premio Speciale Winning Moves: <b>Cacao</b> di Phil Harding Premio Speciale IdG: <b>Aquileia</b> di Pier Volontè	

2008	
Venezia, Aula Magna dello IUAV	
Premio Archimede	<b>Lorenzo il magnifico</b> di Paolo Mori
2° classificato	<b>Strada romana</b> di Walter Obert
3° classificato	<b>Timbuctu</b> di Alex Saragosa
4° classificato	<b>Egizia</b> di Virgilio Gigli
Premio Speciale Carta Mundi al miglior gioco di carte: <b>Portobello road</b> di Simone Luciani. Premio Speciale Focus Brain Trainer: <b>Triple</b> di Paolo Durighello, Premio Speciale Sebastiano Izzo: <b>Exagon</b> di Alimberto A. Torri. Premio Speciale Winning Moves: <b>Strada romana</b> di Walter Obert	

2006	
Venezia, Terese, IUAV fac. design ed arti	
Premio Archimede	<b>Clavigola</b> di QMAM
2° classificato	<b>Rapina al treno di El Paso</b> di Luca Borsa
3° classificato	<b>Rapa Nui</b> di Alex Saragosa
4° classificato	<b>Tiago</b> di Celo D'oro

<b>2004</b> Venezia, Aula Magna dello IUAV	<b>Terranova</b> di Gaetano Evola e Rosanna Leocata
<b>2002</b> Venezia, Ca' Vendramin Calergi	<b>Magma</b> di Carlo A. Rossi
<b>2000</b> Cagli, 8° Festival dei giochi	(ex-aequo) <b>Bisanzio</b> di Alessandro Saragosa <b>Gnomoni</b> di Duilio Carpitella
<b>1998</b> Cagli, 6° Festival dei giochi	<b>Giano</b> di Furio Ferri
Premio Archimede <b>1996</b> Marina di Carrara, Libriamo&Giochiamo	<b>Krakatoa</b> di Walter Obert
Premio Archimede <b>1995</b> Cattolica, Hotel Queen Mary	<b>Svicolando</b> di Claudio Serravalli
Premio Archimede <b>1994</b> Marina di Carrara, Estate-giochi '94	<b>Algoritmo</b> di Giacomo Dotta
Premio Archimede <b>1993</b> Gradara, 4° Festival dei giochi	rassegna dimostrativa

Il premio Archimede 2014 è organizzato da studiogiocchi in collaborazione con la fondazione J.P. Halvah e il Musée suisse du jeu.



con il contributo di:



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

