premio ARCHIMEDE 2020
dal 1992
dedicato ad Alex Randolph

BANDO DI CONCORSO

Il **PREMIO ARCHIMEDE 2020**, 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 40 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 **Città 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.

La **cerimonia finale** si svolgerà in Sala San Leonardo a **Venezia** sabato **3 ottobre 2020**.
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.

studiogiochi

Grazie al supporto degli editori (hanno finora aderito **999 Games**, **Amigo**, **Asmodee**, **Cartamundi**, **CMON**, **Cranio Creations**, **Giochi Uniti**, **Hans im Glück**, **Huch! & friends**, **Kosmos**, **Mandoo Games**, **Oliphante2**, **Pegasus Spiele, Piatnik**, **Queen Games**, **Ravensburger**, **Rio Grande Games**, **ThunderGryph Games** e altri stanno perfezionando l'adesione), 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 quali:

- **Menzione Speciale Sebastiano Izzo** al gioco che più sarebbe piaciuto a Sebastiano Izzo, indimenticato "compagno di giochi" che amiamo ricordare a ogni edizione.
- **Trofeo Speciale Cartamundi** per il miglior gioco di carte. Grazie al supporto di Cartamundi, sarà corrisposto un anticipo di 500 euro sulle future royalties del miglior gioco di carte.
- **Trofeo Speciale AIG** (Autori In Gioco) per il gioco con la meccanica più innovativa.
- **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).

IFN-CNR organizzerà la terza 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.

Modalità di partecipazione

Per partecipare è necessario inviare il **modulo di partecipazione** compilato e firmato, allegando la ricevuta del pagamento di €35 per spese di registrazione. Il prototipo completo può essere inviato contestualmente o anche successivamente (ma comunque entro il **31/05/2020**); in questo modo l'autore può realizzare il prototipo dopo l'invio, utilizzando gli sconti Cartamundi o Spielmaterial (vedi).

Indirizzo di spedizione:

PREMIO ARCHIMEDE 2020
c/o studiogiochi
San Polo 3083 - 30125 VENEZIA

Eventuali oneri doganali dovranno essere rimborsati dagli autori, pena l'esclusione.
Il versamento può essere effettuato utilizzando una delle seguenti modalità:
1) Paypal: info@studiogiochi.com
2) Bonifico bancario:
IBAN IT 57 M 01030 02001 000000592552
BIC PASCITMMVNZ

La quota potrà essere ridotta di €5 utilizzando i voucher rilasciati dalla **SAZ** ai suoi iscritti e da **AIG** a chi partecipa ai loro eventi (non cumulabili).
Nella causale del pagamento vanno inseriti il nome e cognome dell'autore e il titolo del gioco (o dei giochi, nel caso si partecipi con più giochi). Sarà rilasciata ricevuta a norma di legge.

Oltre a spedire fisicamente il prototipo, gli autori dovranno inoltre inviare via mail:
• una o più **foto** del setup di gioco (formato .jpg)
• il **regolamento** del gioco (formato .pdf)
all'indirizzo: info@studiogiochi.com

Per ogni gioco ammesso sarà rilasciato un attestato di partecipazione a testimonianza e certificazione della presentazione del gioco in quella data.
Studiogiochi si riserva il diritto di opzione sui giochi finalisti (vedi modulo di partecipazione).

Requisiti

I giochi dovranno 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. 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 ammessi 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.
- Se è presente del testo nelle carte, nel tavoliere o in altri componenti, questo deve essere in inglese, per consentire ai giurati finali di giocare autonomamente. In ogni caso, l'eventuale testo presente nei componenti deve essere ridotto al minimo e ben leggibile.
- 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 regolamento

- Va scritto in inglese e/o italiano.
- 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.
- Sulla scatola e 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 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 rispediti (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.

Approfitta degli sconti dedicati a chi partecipa al Premio Archimede:

Cartamundi — Make My Game

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.
Dopo aver spedito il Modulo di partecipazione e versato la quota di iscrizione, contatta via mail la segreteria del Premio Archimede (info@studiogiochi.com) per ricevere il codice sconto.

www.spielmaterial.de

Acquista su www.spielmaterial.de il materiale per realizzare il prototipo da spedire al Premio Archimede e avrai diritto al **20% di sconto**.
Dopo aver spedito il Modulo di partecipazione e versato la quota di iscrizione, contatta via mail la segreteria del Premio Archimede (info@studiogiochi.com) per ricevere il codice 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
- Umberto Rosin
- Dario Zaccariotto

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
- Funzionalità del prototipo e chiarezza delle regole

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.

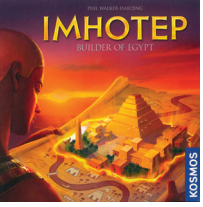
La **giuria finale** è al momento composta da:

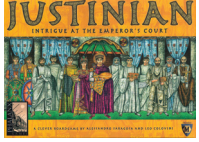
- **Dario De Toffoli - presidente** (**studiogiochi**, Italia)
- Gonzalo Aguirre Bisi (**ThunderGryph Games**, Spagna)
- Michael Bruinsma (**999 Games**, Paesi Bassi)
- Bernd e Moritz Brunnhofer (**Hans im Glück**, Germania)
- Thomas Cauet (**Asmodée**, Francia)
- Andrea Chiarvesio (**CMON**, Singapore)
- Stefano De Carolis (**Giochi Uniti**, Italia)
- Silvio De Pecher (**La Tana dei Goblin**, Italia)
- Ulrich Fonrobert (**Queen Games**, Germania)
- Holger Grimm (**Amigo**, Germania)
- Hermann Hutter (**Huch! & friends**, Germania)
- Kevin Kichan Kim (**Mandoo Games**, Corea)
- Simone Luciani (**Cranio Creations**, Italia)
- Wolfgang Ludtke (**Kosmos**, Germania)
- Klaus Ottmaier (**Pegasus Spiele**, Germania)
- Philipp Sprick (**Ravensburger**, Germania)
- Dieter Strehl (**Piatnik**, Austria)
- Jay Tummelson (**Rio Grande Games**, Stati Uniti)

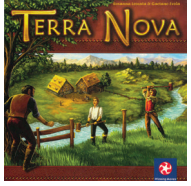
Nella settimana precedente la data della finale, ogni giurato proverà tutti i giochi finalisti, registrando segretamente le proprie impressioni e scegliendo i propri 7 giochi preferiti. Durante la finale, aperta al pubblico, ciascun giurato attribuirà segretamente 7 punti al proprio gioco preferito, 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.

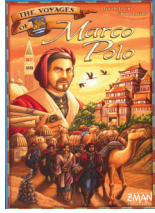
Entrambe le giurie si avvarranno della collaborazione e consulenza di F. Bortolato, G. Franceschini, C. Giuriato, C. Manfren, G. Marchesin, R. Nardo e di selezionati playtester.

Giurati 2018



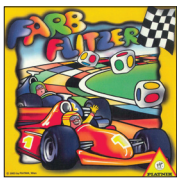


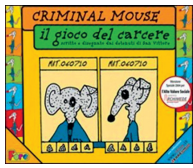


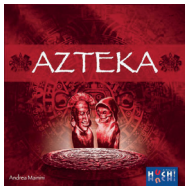


Da Archimede agli scaffali

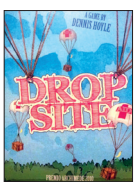
Il Premio Archimede, nel corso degli anni, si è dimostrato un'efficacissima vetrina. Sono già moltissimi i giochi derivati da prototipi del Premio Archimede che hanno trovato un editore e molti altri sono in corso di pubblicazione.

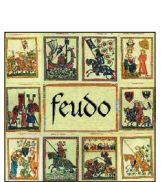


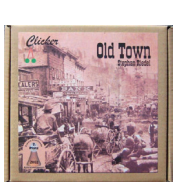




Hats (*Sunshine & Showers*), Gabriele Bubola, ThunderGryph Games, 2019
Carnavalo (*Messti*), Peter Verhaeghe, 999 Games, 2018
Pass the Bomb Family, parte di (*Word up!*), Daan Kreek, Piatnik, 2017
Gho...gho...Ghosty (*Clavigola*), Francesco Sciacqua e Teodoro Mitidieri, Piatnik, 2017
Tolomeo, Diego Allegrini, Dal Tenda, 2017
Imhotep (*Builders of Egypt*), Phil Harding, Kosmos, 2016 - nomination SdJ 2016
Auf den Spuren von Marco Polo (*Marco Polo*), S. Luciani e D. Tascini, Hans im Glück, 2015 - vincitore del 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*), Alessandro Saragosa, Clementoni, 2005
Spin & Trap, Andrea Mainini, Goldsieber Spiel, 2005
Terra Nova (*Terranova*), Gaetano Evola e Rosanna 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 Grieco, Andrea Grieco, Norberto Roccasalva, G.E.MI, 1994







premio ARCHIMEDE
dal 1992
2020
dedicato ad Alex Randolph

Modulo di partecipazione

da compilare in tutte le sue parti, firmare e inviare ad Archimede

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

studiogiochi

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. 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 31/12/2023. Nel caso in cui l'Agente, entro il 2023, stipulasse uno o più contratti di edizione, l'opzione si trasformerebbe in un vero e proprio contratto di agenzia valido fino al 31/12/2028. 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 oppure stipulerà contratti che prevedano il pagamento diretto all'Autore del 50% dei diritti.
- 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

2018 - Venezia, Sala San Leonardo

Premio Archimede	
1° classificato	**JAP** di Gian Andrea Cappuzzo
2° classificato	**FeudaLink** di Marcello Bertocchi
3° classificato	**Qoobeland** di Alessandro Dentis
4° classificato	**Bononia** di Gabriele Bubola
5° classificato	**Stonehenge** di Nestore Mangone
6° classificato	**Conclave X** di Felix Bernat Julià̀n
7° classificato	**Sunshine & Showers** di Gabriele Bubola
8° classificato	**Lettere di Marca** dei Cielo d'Oro
9° classificato	**Conestoga** di Walter Obert
10° classificato	(ex-aequo) **U.S. Vote Dry** di Geordie Cassamagnaga **La Piramide di Micerino** di Davide Zago
12° classificato	**Zoo** di David Zanotto
13° classificato	**Repubbliche Marinare** di Matteo Sassi

Premi Speciali	
Premio Speciale "Sebastiano Izzo"	**Le Cinque Torri** di Agostino Recchia
Premio Speciale Cartamundi	**Conclave X** di Felix Bernat Julià̀n
Premio Speciale IDG	**JAP** di Gian Andrea Cappuzzo
Premio Speciale AIG	**JAP** di Gian Andrea Cappuzzo
Premio Speciale Scienza e gioco	**Scie Chimiche** di Mirko Baldicchi
Premio Speciale Fotonica in gioco	**Stop Climate Change** della classe 5G Liceo Scientifico G. Gandini di Lodi

2016	Venezia, Sala San Leonardo	**Tergeste** di Eric Orel
2014	Venezia, Sala San Leonardo	**Nea Polis** di Ciro Facciolli e Sara Rubino
2012	Venezia, Istituto Guggenheim	**Marco Polo** di Simone Luciani e Daniele Tascini
2010	Venezia, Aula Magna dello IUAV	**Aquileia** di Cielo d'Oro
2008	Venezia, Aula Magna dello IUAV	**Lorenzo il magnifico** di Paolo Mori
2006	Venezia, Terese, IUAV facoltà 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) **Bisanzio** 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

CITTÀ DI VENEZIA

LE CITTÀ IN FESTA

palazzo barbarigo
sul canal grande
venezia

Associazione Veneziana Albergatori

SAZ Spiele-Autoren-Zunft e.V.
Game Designers Association

FOTONICA in GIOCO
Inventare un gioco per raccontare la Scienza

WWW.SPIELMATERIAL.DE

CNR IFN
Istituto di Fotonica e Nanotecnologie

musée suisse du jeu
schweizer spielmuseum
swiss museum of games

PLAYRES

GioNa

UISP sportpertutti

AIG AUTORI IN GIOCO

999 GAMES

AMIGO

ASMODEE

Cartamundi

CMON

Cranio Creations

Giochi Uniti

HANS IM GLÜCK

HELVETIQ

HUCH! & friends

KOSMOS

mandoo games

Oliphante Libri Cose Giochi

Pegasus Spiele

Piatnik Vienna

QUEEN GAMES

Ravensburger

RIO GRANDE GAMES

THUNDERGRYPH GAMES