

CONCORSO PER IL MIGLIOR GIOCO INEDITO 2011

Lucca Games e **dV Giochi** propongono la ventiquattresima edizione del **Concorso per il Miglior Gioco Inedito**. Il concorso propone il classico **“Premio per il Miglior Gioco Inedito”** che anche quest’anno intende selezionare il miglior gioco di carte tra i prototipi pervenuti e ricompensarlo con la pubblicazione in formato professionale e di alta qualità, curata direttamente da **dV Giochi**.

Come sempre il concorso intende anche valorizzare talenti grafici e artistici emergenti con il **“Premio per il Miglior Artwork”**.

Il concorso è aperto ad autori italiani e stranieri, e i prototipi potranno essere consegnati in lingua italiana o inglese. I prototipi inviati dovranno rispondere alle caratteristiche tecniche e stilistiche indicate in questo bando, pena l’esclusione dalla valutazione. L’organizzazione del concorso si riserva inoltre di pubblicare su un sito web le versioni elettroniche di alcuni o di tutti i prototipi ricevuti. La giuria selezionerà in modo insindacabile i migliori giochi ricevuti alla scadenza del bando per presentarli al pubblico in occasione del Festival di Lucca Games 2011. In tale occasione saranno anche decretati i vincitori dei due premi del concorso.

La valutazione dei giochi per il **“Premio per il Miglior Artwork”** che sarà basata sulla qualità delle illustrazioni e sulla presentazione artistica del prodotto, sarà condotta dalla giuria del concorso e da professionisti dell’editoria di **dV Giochi**.

La valutazione dei giochi per il **“Premio per il Miglior Gioco Inedito”** sarà basata sull’originalità, la giocabilità, l’espandibilità del gioco, la pubblicabilità, la valenza artistica, tecnica e culturale (non necessariamente in questo ordine). La grafica del prodotto, dunque, non costituirà elemento di valutazione per questo premio. Gli autori dovranno semplicemente avere cura che gli eventuali disegni risultino distinguibili, e che l’eventuale testo sia di agevole lettura. Saranno invece considerati sfavorevolmente tutti gli elementi che potrebbero penalizzare la redazione di una edizione internazionale del gioco; si consiglia pertanto di limitare o di escludere il testo scritto sulle carte, e di utilizzare, ove possibile, espressioni internazionali, simboli, e disegni (questo non è comunque vincolante per la partecipazione al concorso). Anche la durata media di una partita sarà oggetto di valutazione da parte della giuria. Sebbene anche in questo caso non ci siano vincoli, si consiglia di progettare prototipi per i quali una partita duri circa 15-30 minuti.

I lavori inviati dovranno conformarsi inderogabilmente alle specifiche elencate di seguito, pena l’esclusione del concorso.

- Il tema ispiratore del gioco, nell'anno in cui si celebra il 100° anniversario della morte di E. Salgari, dovrà essere: **Jungla!**
- Il gioco dovrà consentire la partecipazione di almeno due giocatori e dovrà poter decretare uno o più vincitori al termine della partita (sono ammesse partite patte).
- Il gioco dovrà essere composto di un massimo di 110 carte, proposte nel formato 6x9 cm e liberamente ripartibili in più mazzi a seconda del dorso.



- I dorsi dovranno essere in bianco e nero (sono ammessi più motivi diversi).
- I regolamento, in Italiano o in Inglese, dovrà essere stampabile su fogli A4 o A5 e non dovrà superare le 10.000 battute, per un massimo di 6 fogli A4 (o 12 fogli A5) copertine comprese.
- Sono ammessi disegni e altre immagini nel regolamento.
- Sono incoraggiati esempi di situazioni di gioco.
- I prototipi dovranno essere recapitati in forma elettronica e in forma cartacea:
 - Per quanto riguarda la versione cartacea sono necessarie DUE copie complete del gioco, con tutte le carte stampate e tagliate e il regolamento (quindi DUE mazzi e DUE regolamenti);
 - Per quanto riguarda la versione elettronica, il mazzo dovrà essere contenuto in un unico file che contenga tutte le carte, anche quelle ripetute. Le carte saranno disposte su fogli A4 (9 carte per foglio, per un totale quindi di 13 fogli al massimo, più altri 13 per i dorsi). Il regolamento dovrà pervenire su un file separato. Per carte e regolamento sono accettati i seguenti formati: pdf, doc, rtf, txt, odf, jpg, png, gif. Si suggerisce di utilizzare il formato pdf e di comprimere gli elementi grafici in modo da mantenere i files entro dimensioni contenute.
 - Le due versioni cartacee dovranno essere inviate contestualmente alla versione elettronica, che dovrà essere inviata su un supporto fisico (CD-ROM o DVD-ROM). Non è prevista la possibilità di inviare la versione elettronica via email o per altre forme elettroniche.
- Oltre al gioco, in forma cartacea ed elettronica, è richiesta la compilazione del modulo di iscrizione allegato al presente bando, contenente informazioni personali e dati sul prototipo presentato.
- Si consiglia di porre particolare attenzione al confezionamento del pacco, per evitare danneggiamenti dei CD e dei mazzi durante il trasporto.
- Tutto il materiale dovrà essere inviato, a spese dell'autore, a:

LUCCA COMICS AND GAMES – Via della Cavallerizza, 11 – 55100 LUCCA

- Il materiale inviato / consegnato non sarà restituito.
- Il presente bando è pubblicato sul sito web del concorso (www.giocoinedito.com), su quello di Lucca Comics and Games e sul sito di **dV Giochi**, dove l'organizzazione si riserva di pubblicare ulteriori chiarimenti se dovesse ritenerli necessari.



- Il forum di Lucca Comics & Games dedicato al Gioco Inedito (<http://forum.luccacomicsandgames.com>) risponderà a dubbi e domande degli aspiranti autori.
- Ogni informazione personale (comprese eventuali immagini) riguardante l'autore o i suoi collaboratori inserita nei file del regolamento o delle carte, potrà essere resa pubblica ai fini del concorso: l'autore accetta implicitamente di divulgare tutti i dati sensibili che inserirà in tali file. I dati personali contenuti nel modulo di iscrizione saranno utilizzati solo per gli scopi del concorso e non saranno divulgati a terzi.
- L'organizzazione, se necessario, si riserva di occuparsi della veste grafica e di concordare con l'autore del gioco vincitore del "Premio per il Miglior Gioco Inedito" alcune minime e ragionevoli modifiche al regolamento ai fini della pubblicazione. Una mancata collaborazione dell'autore in questo senso non pregiudicherà il conseguimento del successo finale, ma potrà compromettere la pubblicazione del prototipo presentato che, in quel caso, sarà concordata con il secondo classificato.
- L'autore del gioco vincitore del "Premio per il Miglior Gioco Inedito" riceverà 100 copie dell'edizione del gioco pubblicata da Lucca Comics & Games e **dV Giochi** a titolo di pagamento dei diritti per l'edizione che costituisce il premio del concorso. Le altre copie di questa edizione potranno in parte andare in distribuzione e in parte saranno gestite da Lucca Comics & Games a scopi promozionali. L'organizzazione del concorso si riserva di decidere la dimensione delle parti dopo la designazione del vincitore.
- Non saranno presi in considerazione lavori di carattere pornografico, volgare, eccessivamente violento o contenenti espliciti riferimenti a opere/personaggi/immagini ecc. coperti da copyright.
- La data di scadenza è fissata per DOMENICA 31 LUGLIO. I lavori pervenuti oltre tale data non potranno essere valutati, indipendentemente dalla data di invio.
- Per entrambi i premi la giuria si riserva la possibilità di non premiare nessuno dei partecipanti qualora non dovessero essere presentate proposte adeguate allo standard qualitativo cercato.
- L'organizzazione del concorso resta disponibile per fornire eventuali chiarimenti sul bando fino alla data di scadenza dello stesso.
- In caso di controversie farà fede la versione italiana del bando di concorso.
- Sono esclusi dalla partecipazione i membri degli staff di Lucca Comics & Games e soci e dipendenti di **dV Giochi**.