

# Mysteria

## Game Design Contest



## Tema del concorso

L'argomento scelto per il concorso a cui ogni opera partecipante dovrà attenersi è *il mistero*.

L'interpretazione del tema è libera ed è lasciata completamente all'ingegno dell'autore.

Il mistero potrà pervadere l'ambientazione del gioco o far parte delle meccaniche del gioco, potrà consistere in una sensazione che si intende indurre nei giocatori o in una particolare meccanica di occultazione di qualche elemento del gioco. Il gioco potrà prevedere ruoli segreti, meccanismi deduttivi ed in genere tutto quello che può suggerire la presenza del mistero.

L'opera partecipante dovrà ricadere nella categoria dei giochi da tavolo o party game, altri tipi di giochi non verranno presi in considerazione. L'opera presentata purchè ascrivibile alla qualità dei giochi da tavolo e party games potrà prevedere contaminazioni o la presenza di elementi propri di altri generi come il gioco di ruolo, comitato, interpretazione, narrazione, abilità o destrezza e ove fossero adeguati, elementi del libro-gioco o del wargame.

## Vincitori

Il gioco vincitore ed una ristretta rosa di opere meritevoli avranno il diritto di essere pubblicati con il marchio Tilsit Italia sul sito Arima [www.arima.it](http://www.arima.it) in una speciale sezione dedicata al concorso per autori di giochi Mysteria. La Tilsit Italia si occuperà di vagliare attentamente ciascuna opera; le opere ritenute più meritevoli saranno adeguatamente pubblicizzate dalla Tilsit Italia e da Arima. I proventi della vendita dei giochi andranno interamente ai rispettivi autori.

L'autore e l'opera vincitori del concorso Mysteria verranno resi noti nel corso di una manifestazione ludica di ampio richiamo.

## Termine del concorso e informazioni importanti

Il termine ultimo del concorso oltre il quale non verranno accettate altre opere è fissato alle ore 24:00 del **27 febbraio 2006**.

L'indirizzo e-mail cui far pervenire le opere è [mysteria@pietrafilosofale.org](mailto:mysteria@pietrafilosofale.org). L'indirizzo cui far pervenire le dichiarazioni di consenso al trattamento dei dati sensibili e qualsiasi altra comunicazione scritta è: Società Alchemica c/o Luca Coppola, salita ospedale suor Orsola 1, 80122 Napoli (Italia).

Ulteriori richieste di informazioni, comunicazioni o questioni potranno essere sottoposte all'e-mail: [mysteria@pietrafilosofale.org](mailto:mysteria@pietrafilosofale.org)

Facendo pervenire un'opera al concorso, l'autore accetta integralmente il presente bando di concorso e acconsente che l'opera venga trattata nei modi e con i criteri indicati in esso. Le opere che non rispettino uno dei requisiti indicati o che in qualsiasi fase del concorso risultino edite, o il cui autore indicato non risulti esserne l'autore attestato e il detentore dei diritti, verranno immediatamente escluse dal concorso. Dal concorso sono esclusi i membri del gruppo Società Alchemica, quanti operano nella Tilsit Italia e in Arima.



# Requisiti delle opere e documenti per la partecipazione

Al concorso potranno partecipare autori di qualsiasi nazionalità, ciascun autore potrà far partecipare al massimo 2 opere al concorso. Gli autori che decideranno di partecipare al concorso dovranno attenersi rigorosamente alle norme sotto elencate pena l'esclusione dal concorso.

## Requisiti dell'opera

- Ciascuna opera partecipante al concorso dovrà essere inedita, cioè non dovrà risultare pubblicata presso editori mediante prodotti editoriali di qualsiasi genere come giochi, riviste o libri ne' deve essere stata resa disponibile al pubblico in qualsiasi forma ne' mediante qualsiasi media (internet, fanzines, supporti cartacei o informatici di ogni genere).
- Il regolamento di gioco non dovrà superare i 21000 caratteri (spazi compresi). E' auspicabile che le regole siano chiare e che vengano riportati esempi di gioco e illustrazioni.
- Il regolamento di gioco da far pervenire assieme all'opera deve essere scritto in lingua italiana. Gli autori stranieri potranno far pervenire i regolamenti in lingua inglese anziché in italiano; se presenti entrambe le lingue, la giuria farà riferimento alla versione italiana del regolamento di gioco.
- Il materiale di gioco potrà presentare testo scritto. Il testo funzionale al gioco e non strettamente decorativo dovrà essere in lingua italiana, tra i termini accettati sono contemplati neologismi ed espressioni comunemente in uso in italiano di altre lingue. Per le opere di autori stranieri il testo presente sui materiali di gioco può essere in inglese anziché in italiano.
- I files potranno contenere testo ed immagini e dovranno poter essere stampati in ogni loro parte su fogli di formato standard A4. Il file pdf risultante dovrà contenere un minimo di 1 pagina e un massimo di 20 pagine.
- La durata massima attestata di ogni partita deve essere inferiore a 2 ore di gioco. E' sufficiente a tal fine testare a fondo il gioco e prevederne i possibili sviluppi.
- Il prototipo pervenuto del gioco dovrà essere funzionale nei canoni e secondo le linee espresse al paragrafo "Portable Data Format: un formato fatto apposta per i giochi" di questo bando.
- L'aspetto grafico del prototipo non sarà un elemento discriminante nel merito della scelta della migliore opera, una buona veste grafica stabilirà una base di partenza per l'aspetto finale che il gioco avrà in fase di pubblicazione.

## Cosa far pervenire

- L'opera dovrà pervenire necessariamente in forma elettronica entro i termini stabiliti del concorso. Il formato elettronico dell'opera dovrà essere il file pdf. Saranno accettati tuttavia anche formati convertibili in pdf (ex.: txt, html, doc...). L'opera dovrà pervenire in un unico file che misuri al massimo 5 Mbytes, dovrà essere compressa in formato zip e spedita all'e-mail: [mysteria@pietrafilosofale.org](mailto:mysteria@pietrafilosofale.org). Non saranno accettate opere i cui file superino le dimensioni specificate.
- Per ogni opera inviata l'autore dovrà far pervenire il **modulo di presentazione del gioco** all'e-mail [mysteria@pietrafilosofale.org](mailto:mysteria@pietrafilosofale.org). Il modulo dovrà essere compilato in ogni sua parte e in esso l'autore dovrà indicare chiaramente il suo nome, la sua nazionalità e il titolo dell'opera. Nello stesso modulo l'autore dichiarerà che l'opera presentata è frutto del suo ingegno, che tutti i diritti del gioco appartengono a lui solo e che l'opera è inedita. Il modulo deve riportare una breve descrizione del gioco e dei materiali impiegati (lunghezza max 3000 caratteri spazi compresi). La descrizione fornita verrà utilizzata ai fini della catalogazione delle opere e per arricchire una pagina web che illustri le opere partecipanti al concorso nel periodo che trascorrerà tra il termine del concorso e la proclamazione del vincitore. All'unico scopo di far pervenire comunicazioni riguardanti il concorso, l'autore dovrà specificare il proprio indirizzo, e-mail e numero di telefono. In caso di assenza di contatti o di totale irrimediabilità dell'autore ai contatti specificati, l'opera verrà esclusa dalla competizione.
- Per i cittadini italiani è necessario firmare e far pervenire la dichiarazione relativa alla legge sul trattamento dei dati sensibili nella quale l'autore si ritiene informato che i dati forniti non verranno usati per altri scopi all'infuori della gestione delle comunicazioni relative al concorso.
- A parziale rimborso spese l'autore dovrà corrispondere entro i termini del concorso una donazione di 5,00 euro per il primo gioco. Sarà possibile corrispondere la cifra acquistando sul sito Arima [www.arima.it](http://www.arima.it) il prodotto "Partecipazione al concorso Mysteria" nella sezione appositamente dedicata al concorso Mysteria. Tale prodotto consiste in un file pdf contenente una copia di questo bando e i due moduli sopra indicati, necessari alla partecipazione al concorso delle opere.



## Modalità' di giudizio, premiazione e pubblicazione

Una giuria competente composta dai membri del gruppo Società Alchemica, da referenti della casa editrice Tilsit Italia nonché esperti del settore ludico si occuperanno di valutare le opere pervenute in due tempi. In una prima fase verrà valutata l'attinenza delle opere al bando e tra quelle giudicate idonee ne verranno scelte 5. Nella seconda fase verrà scelta l'opera migliore tra le 5 finaliste.

**Tutte le opere partecipanti** al concorso potranno sotto consenso esplicito dell'autore essere pubblicate sul web nel sito Arima [www.arima.it](http://www.arima.it) nella sezione speciale dedicata al concorso e lì potranno essere messe in vendita. Gli autori potranno disporre a piacimento delle proprie opere.

In ogni caso gli autori rimarranno gli unici detentori delle proprie opere e dei relativi diritti.

I prezzi di vendita delle opere potranno essere stabiliti dagli autori stessi, che ne avranno tutti i proventi fatta salva la percentuale dovuta ad Arima (30%) come da contratto standard.

Gli autori delle cinque opere finaliste pur rimanendo in possesso di tutti i diritti derivanti dalla proprietà intellettuale dell'opera e di tutti i proventi derivanti dalla vendita della stessa, si impegnano a lasciare le opere in vendita su Arima per un anno a decorrere dal primo giorno dalla pubblicazione sul sito.

Decorso tale periodo l'autore si riserva il diritto di proseguire nella vendita dell'opera mediante Arima anche variandone le condizioni o di ritirare l'opera dal sito. Il prezzo dell'opera vincitrice sarà fissato a 3,49 euro; le altre quattro finaliste verranno vendute a 2,49 euro.

Il vincitore del concorso verrà reso noto nel corso di una manifestazione ludica di ampio richiamo non prima di un mese a decorrere dalla data del termine del concorso e nel corso dei 6 mesi successivi.

La giuria si riserva di assegnare menzioni particolari ai giochi meritevoli e di non designare un vincitore nel caso non vi siano specifici presupposti di qualità.

## PDF: Portable Data Format

Il formato PDF (Portable Document Format), creato da Adobe, è una specifica pubblica utilizzata da consorzi standard in tutto il mondo per la distribuzione e lo scambio di documenti elettronici affidabili e sicuri. Il formato Adobe® PDF è stato adottato da aziende, insegnanti ed enti pubblici di tutto il mondo per ottimizzare la gestione dei documenti, aumentare la produttività e ridurre l'utilizzo del formato cartaceo.

**Conservazione dell'aspetto e dell'integrità dei documenti originali:** i file Adobe PDF hanno lo stesso aspetto dei documenti originali. Ne mantengono infatti i caratteri, le immagini, la grafica e il layout, indipendentemente dall'applicazione e dalla piattaforma utilizzate per crearli.

**Condivisione dei documenti:** i documenti Adobe PDF possono essere condivisi, visualizzati e stampati da tutti gli utenti del software gratuito Adobe Reader®, indipendentemente dal sistema operativo, dall'applicazione originale o dal carattere.

**Interattività:** i nuovi tool disponibili dalla versione 6 di Acrobat consentono la creazione di documenti interattivi che automatizzano la consultazione e

l'utilizzo del file, integrando la piattaforma Java e consentendo la gestione delle immagini, dei form e degli oggetti a più livelli, con una usufruibilità che è limitata solo dal tempo a disposizione per la creazione del documento.

**Possibilità di effettuare ricerche:** nei file Adobe PDF è possibile cercare termini, annotazioni, segnalibri e campi contenenti dati.

**Semplicità d'uso:** i file Adobe PDF sono compatti e di facile utilizzo. Con il semplice clic di un pulsante potete creare PDF a partire da un numero sempre maggiore di applicazioni.

**Scambio di documenti più sicuro:** è possibile proteggere i file PDF tramite password per impedire la visualizzazione e la modifica non autorizzate e contemporaneamente consentire ai revisori autorizzati di inserire commenti e modifiche grazie ad appositi strumenti intuitivi.

**Accessibilità:** i file pdf permettono di creare, gestire e distribuire contenuti accessibili e ricchi di elementi grafici nel formato Adobe PDF, potenzialmente accessibile ovunque, in ogni momento e da chiunque.



## Portable Data Format: un formato fatto apposta per i giochi

Il requisito principale per la partecipazione dell'opera al concorso è costituito dal formato che dovrà assumere in fase di pubblicazione.

Il formato scelto è il file PDF.

La pubblicazione mediante file pdf assicura un **ampia portabilità e diffusione**, inoltre un notevole **abbassamento dei costi di produzione e di distribuzione**.

La possibilità di produrre giochi in formato pdf e diffonderli sul web è assai recente, ma incontra già una notevole diffusione negli Stati Uniti d'America ed ora anche in Europa ed in Italia tramite l'editore Arima, al momento l'unica realtà di questo tipo nel Vecchio Continente.

La pubblicazione mediante file pdf garantisce la possibilità di fornire ai giochi prodotti caratteristiche del tutto particolari e ancora poco esplorate.

**Un unico file può contenere regole e materiali di gioco.** Il gioco può essere agevolmente scelto dall'utente tra tanti disponibili, ed è immediatamente disponibile all'acquisto e al gioco.

A fronte del fatto che la stampa dei materiali spetta direttamente agli utenti finali del gioco, le opere prive di costi di stampa possono includere tutto il materiale sul quale cade pesantemente la scure dell'editoria tradizionale: vesti grafiche alternative, **segnalini e plance addizionali, espansioni del gioco** e così via.

L'utente finale da parte sua ha la possibilità di **personalizzare il gioco acquistato** e di scegliere, stampare e giocare solo ciò che in quel preciso momento gradisce.

Dal punto di vista dell'autore di giochi, le libertà che il formato pdf garantisce sono smisurate. E' sempre possibile pensare ad un gioco da tavolo "classico" con segnalini, carte e plancia che con pochi oggetti facilmente reperibili nella casa di un giocatore (dadi, fiches, pennarelli, matite..) è comparabile ad un gioco da tavolo tradizionale.

Solo grazie al formato pdf è possibile invece concepire e giocare giochi che prevedano una **modularità estesa** delle plance di gioco, del tabellone o ad esempio delle pedine e di qualsiasi altro aspetto del gioco.

Un'altra possibilità del gioco in formato pdf è la **deperibilità del materiale di gioco**. Una volta che i materiali siano stati rapidamente stampati, è possibile riprodurne a basso costo anche mediante fotocopie una grande quantità, le schede e i segnalini possono essere piegati, arrotolati, incastrati, incollati, tagliati e fatti a pezzetti. Va da se' che queste possibilità possono essere previste anche dal regolamento stesso! E' possibile anche personalizzare il materiale e utilizzare su questo colori o penne, matite, spille da balia, puntine da disegno, stuzzicadenti, fiammiferi, sugo, pizza e quanto più può risultare divertente ad un autore di giochi e soprattutto ad un giocatore! Così i valori dei punti possono essere direttamente segnati sulle schede o sui segnapunti come le posizioni delle pedine e degli oggetti. Di un oggetto possono anche essere specificate qualità addizionali scrivendogli direttamente sopra, una battaglia navale può essere fatta con liquidi reali e una battaglia aerea facendo prendere il volo ai velivoli del momento e potendo contare su rifornimenti colossali.

Buon lavoro!

[www.tilsit.it](http://www.tilsit.it)  
[www.arima.it](http://www.arima.it)  
[www.pietrafilosofale.org](http://www.pietrafilosofale.org)



[giochiamo@tilsit.it](mailto:giochiamo@tilsit.it)  
[info@arima.it](mailto:info@arima.it)  
[mysteria@pietrafilosofale.org](mailto:mysteria@pietrafilosofale.org)

