

Il Comune di Gradara, Gradara Ludens e ioGioco organizzano il concorso per game designer di giochi da tavolo: UN GIOCO CON ENNIO.

Il concorso ha lo scopo di realizzare un gioco da tavolo a partire da un'idea incompiuta di Ennio Peres: matematico, enigmista, game designer, figura di spicco nella divulgazione del gioco in Italia, venuto a mancare prematuramente il 17 luglio 2022. Poco prima di lasciarsi, nel pieno della malattia, Ennio stava lavorando a un nuovo gioco ispirato dai tappi dei medicinali che doveva assumere.

Partendo dai suoi appunti, i partecipanti dovranno realizzare un gioco che comprenda gli elementi di gameplay prospettati da Ennio, dando vita a un regolamento di gioco efficace e coerente con il titolo già ideato: "Vuol ballare con me?".

Possono partecipare alla competizione sia autori affermati che designer alla loro prima opera. Il gioco vincitore verrà scelto da un'apposita giuria, potrà fregiarsi del titolo di "Un gioco con Ennio", vincitore del concorso, e all'autore o gli autori verrà consegnata una targa di riconoscimento. Le particolarità del gioco vincitore verranno promosse dalla rivista ioGioco e da Gradara Ludens attraverso i loro canali di comunicazione.

I prototipi candidati dovranno essere sottoposti in formato digitale: file formato PDF contenenti il regolamento e rappresentazioni della plancia di gioco, comprensiva di esempi. I prototipi inviati dovranno rispondere alle caratteristiche tecniche indicate in questo bando, in caso contrario non saranno presi in considerazione per la valutazione.

Verranno considerati come elementi di valutazione positiva: l'attinenza agli elementi già definiti dagli appunti di Ennio Peres, la coerenza con lo spirito degli altri giochi già pubblicati da Ennio, l'originalità della proposta, l'accessibilità del gioco. La grafica del prototipo non costituirà un elemento di valutazione significativo.

Il regolamento del gioco ed eventuali testi sui componenti dovranno essere scritti in italiano, in maniera comprensibile e dalla lettura agevole.

Sebbene negli appunti di design di Ennio non siano state lasciate indicazioni sulla durata massima della partita, è consigliabile sviluppare un sistema di gioco che preveda una durata massima di 30 minuti.

La prima fase di valutazione verrà realizzata da un comitato di esperti selezionato dalla rivista ioGioco. Da questo lavoro di analisi, verranno selezionati da 2 a 5 prototipi ricevuti entro la scadenza del bando, che saranno nominati finalisti del concorso.

I finalisti saranno presentati durante l'edizione 2024 di Gradara Ludens, affinché possano essere provati anche dal pubblico presente alla manifestazione. Gli autori dei giochi finalisti saranno liberi di presenziare alla dimostrazione del proprio gioco nella cornice del festival. Durante i due giorni dell'evento, una giuria di esperti nominata dall'organizzazione di Gradara Ludens, decreterà a insindacabile giudizio il gioco vincitore tra i finalisti, che sarà annunciato nel pomeriggio di domenica 22 luglio, giornata conclusiva dell'evento.

La giuria sarà composta da cinque persone, tra cui il presidente. Il presidente della giuria sarà il giornalista e game designer Andrea Angiolino. I nomi dei restanti componenti della giuria saranno comunicati dall'organizzazione di Gradara Ludens entro il 15 settembre 2024 tramite i canali comunicativi ufficiali dell'evento.

# Gli appunti di Ennio

Il gioco si svolge su una plancia divisa in caselle. La quantità di caselle non è definita. I componenti del prototipo di Ennio prevedevano 32 tappi viola grandi e 16 tappi verdi piccoli.

Le meccaniche devono prevedere la possibilità che un tappo viola possa contenere, e quindi nascondere al suo interno, un tappo verde.

I tappi verdi riportano un valore numerico sopra di essi: quattro con il valore 0, quattro con il valore 1, quattro con il valore 2 e quattro con il valore 3.

I tappi viola non riportano alcun valore numerico.

Ogni casella della plancia di gioco può contenere un solo tappo viola, e di conseguenza anche un eventuale tappo verde sotto di esso.

A inizio partita tutti i tappi verdi sono nascosti sotto dei tappi viola, quindi il valore e la posizione dei tappi verdi non sarà nota finché il tappo viola che lo copre non sarà sollevato.

Per sollevare un tappo viola, e lasciare al suo posto un tappo verde, sarà necessaria una forma di interazione tra due tappi viola.

Il tema che doveva fare da sfondo al gioco è quello di un grande ballo principesco. Per questo i tappi possono rappresentare i partecipanti alle danze.

Non sono state definite condizioni di vittoria, sistemi di punteggio, numero minimo e massimo di partecipanti, durata della sfida.

Anche se nel lavoro di progettazione fin qui realizzato sono stati usati dei tappi, è ammissibile pensare che nella versione definitiva questi possano essere sostituiti da delle pedine in cartone, legno o plastica, purché venga mantenuta la capacità delle pedine grandi di "nascondere" quelle più piccole.

## Specifiche della competizione

Art. 1

Il gioco proposto dovrà includere tutti gli elementi di design lasciati da Ennio Peres.

Art.2

Il gioco proposto dovrà permettere la partecipazione di minimo due giocatori alla partita (eventuali varianti in solitario possono essere proposte come versioni aggiuntive). .

Art. 3

Il gioco proposto dovrà adottare obbligatoriamente tutti i componenti descritti negli appunti di Ennio Peres (16 tappi/pedine piccole con valori da 0 a 3, 32 tappi/pedine grandi che possono coprire/nascondere i tappi/pedine piccole, una plancia di gioco divisa in caselle quadrate). Sono ammissibili ulteriori componenti oltre quelli qui riportati. In fase di valutazione, un elemento di preferenza, a parità di altre circostanze, sarà comunque un uso limitato di tali componenti aggiuntivi.

#### Art. 4

Il regolamento del gioco proposto dovrà essere scritto correttamente in italiano in un documento non più lungo di 10.000 battute. Sono ammesse immagini, esempi, tabelle, che non influiscono sul limite delle battute.

#### Art. 5

Eventuali riferimenti all'ambientazione devono essere indicati nello stesso documento del regolamento.

#### Art. 6

Il gioco proposto non deve essere stato già pubblicato da un editore, essere candidato al momento del concorso ad altro premio, né deve essere oggetto di trattativa in corso con un editore durante lo svolgimento del concorso. Il gioco proposto non deve neanche essere già stato presentato come prodotto commerciale in un contesto di autoproduzione.

#### Art. 7

Non saranno prese in considerazione proposte di carattere pornografico, violento o contenenti espliciti riferimenti a opere e personaggi coperti da copyright.

#### Art. 8

L'iscrizione al concorso e la candidatura del proprio gioco devono essere attuate tramite il modulo online disponibile all'indirizzo web: [www.iogioco.it/ungiocoonennio](http://www.iogioco.it/ungiocoonennio).

L'iscrizione deve essere svolta da uno degli autori del gioco proposto. Un gioco può essere realizzato da più autori e i nomi di tutti gli autori vanno indicati nella compilazione del modulo, ma il referente che finalizza l'iscrizione deve essere solo uno di questi.

I dati personali raccolti tramite l'iscrizione saranno utilizzati solo per gli scopi del concorso e non saranno divulgati a terzi.

#### Art. 9

Ogni autore potrà presentare una sola proposta.

#### Art. 10

Non possono partecipare alla competizione: membri dell'organizzazione di Gradara Ludens, membri della redazione della rivista ioGioco, membri della giuria.

#### Art. 11

L'iscrizione deve avvenire entro la mezzanotte della data indicata come limite nel presente bando.

La decisione dei titoli finalisti da parte del comitato di esperti nominato da ioGioco avverrà entro dieci giorni dal termine delle iscrizioni.

#### Art. 12

Il comitato di esperti nominato da ioGioco comunicherà ai finalisti il risultato tramite i riferimenti email lasciati durante il processo di iscrizione.

Il comitato non è tenuto a comunicare agli altri partecipanti la mancata qualificazione.

Il giudizio del comitato di esperti è insindacabile.

Art. 13

Gli autori dei prototipi finalisti avranno un tavolo riservato per dimostrare il proprio prototipo al pubblico di Gradara Ludens in un apposito spazio dedicato del festival.

## Informazioni e contatti

Il bando della prima edizione del concorso Un Gioco con Ennio si considera aperto a partire dal 15 luglio 2024.

Il termine per la presentazione delle iscrizioni è fissato per il 5 settembre 2024.

Il comitato di esperti nominato da ioGioco comunicherà la propria decisione ai finalisti e li annuncerà entro il 15 settembre 2024.

Il vincitore sarà decretato nel pomeriggio del 22 settembre a Gradara, durante l'evento Gradara Ludens, e annunciato dalla giuria ivi presente. Il giudizio della giuria sarà insindacabile.

Gli organizzatori di questo concorso si riservano il diritto di non premiare nessuno dei partecipanti qualora nessuno dei candidati raggiunga il livello qualitativo minimo previsto dal concorso.

I diritti di utilizzazione dell'opera decretata come vincitore del concorso, saranno di proprietà della famiglia Peres.

Viene istituita la mail [ungioconoennio@iogio.it](mailto:ungioconoennio@iogio.it) per rispondere a eventuali dubbi e domande sulla competizione.

Il presente bando viene pubblicato sui siti web del Comune di Gradara, della rivista ioGioco ([www.iogioco.it](http://www.iogioco.it)) e sul sito delle attività di Gradara ([www.gradara.org](http://www.gradara.org)).