



ich spiele es

WIENER SPIELE AKADEMIE

Spielauteurswettbewerb 2016

Neue Anmeldefrist: 30. April 2016

Abgabetermin: 15. Mai 2016

Raasdorferstrasse 28
2285 Leopoldsdorf
Fon 02216-7000, Fax -3
ZVR-Zahl: 139064794
office@spieleakademie.ac.at
www.spielakademie.ac.at

Wien, 20. März 2016

Sehr geehrte Damen und Herren Spieleautoren,
liebe Freunde!

Auch heuer veranstaltet die Wiener Spiele Akademie wieder einen
Spielauteurswettbewerb.

Daher möchten wir Sie herzlich zur Teilnahme am 4. Österreichischen
Spielauteurswettbewerb einladen.

Hier die wichtigsten Informationen betreffend Anmeldung und Organisation zum
Spielauteurswettbewerb 2016:

- Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos.
- Um am Spielauteurswettbewerb teilnehmen zu können, muss sich Ihr Wohnsitz und Lebensmittelpunkt in Österreich befinden.
- Jeder Spieleautor, der am Wettbewerb teilnehmen will, muss sich bis spätestens **30. April 2016** mit dem beiliegenden ausgefüllten Anmeldeformular per Email bei office@spielen.at anmelden, es wird jedoch um rasche Anmeldung ersucht.
- Jeder Spieleautor darf auch mehrere Spieleideen zur Teilnahme einreichen.
- Für jede Spieleidee, die ein Spieleautor zur Teilnahme anmeldet, bekommt er einen Buchstaben-Nummern-Code von Walter Schranz zugeteilt. Walter Schranz ist organisatorischer Leiter des Spielauteurswettbewerbs.
- Für jede Spieleidee müssen 2 Spieleprototypen der Wiener Spiele Akademie zum Testspielen übergeben werden.

- Der Name der eingereichten Spieleidee muss international verständlich und verwendbar sein und darf keine Umlaute oder Sonderzeichen enthalten.
- Frühestens im Jänner 2017 kann sich jeder Spieleautor einen seiner beiden Spieleprototypen, persönlich gegen Voranmeldung – telefonisch oder per Email - in unserem Spieleclublokal GO7 in Wien 7., Mariahilfer Straße 82 abholen.
- Eine Zusendung der Spieleprototypen ist nicht möglich.
- Der zweite Spieleprototyp geht in den Besitz des Österreichischen Spiele Museums über.
- Die Anmeldung darf ausdrücklich auch erfolgen, wenn Sie noch über keine fertigen Spieleprototypen verfügen. Zur Anmeldung benötigen sie jedoch einen Projektnamen für ihre Spieleidee.
- Es ist jedem Spieleautor ausdrücklich erlaubt, mehrere Codes für mehrere Projektnamen anzufordern, auch wenn er dann auch nicht alle Codes für Einsendungen von Spieleprototypen verwendet.
- Die fertigen 2 Spieleprototypen für jede eingereichte Spieleidee sind bis spätestens **15. Mai 2016** in unserem Spieleclublokal GO7 in Wien 7., Mariahilfer Straße 82, Stiege 2, Tür 21, persönlich abzugeben.
- Achtung: Das Spieleautorentreffen findet erst im Juni statt und es können dort **KEINE** Spieleprototypen abgegeben werden, da diese für die Bewertung nicht mehr berücksichtigt werden können.
- Eine mögliche Postsendung muss vorher telefonisch mit Walter Schranz - Telefonnummer 0676 60 16 332 - vereinbart werden.
- Eine unabhängige Jury, bestehend aus Mitgliedern der Wiener Spiele Akademie, wird über die eingereichten Spieleprototypen entscheiden und gemeinsam ein Siegerspiel ermitteln.
- Die Mitglieder der Jury werden keinen Hinweis auf den Spieleautor haben. Auf den eingereichten Spieleprototypen darf kein Name des Spieleautors angeführt sein. Es muss stattdessen der Buchstaben-Nummern-Code, der von Walter Schranz der Spielidee zugeteilt wurde, angeführt sein.
- Nur mit unterschriebenem Anmeldeformular und der damit verbundenen Akzeptanz der hier aufgeführten Teilnahme- und Ausschreibungsbedingungen sowie der Einverständniserklärung über die Produktionsbedingungen des Siegerspiels wird Ihrer Teilnahme am Spieleautorenwettbewerb zugestimmt.

Für das Einreichen Ihrer Spieleidee muss Ihr Spieleprototyp den nachstehenden Ausschreibungsbedingungen des Spieleautorenwettbewerb 2016 entsprechen.

Sollte ein eingereichter Spieleprototyp diesen Bedingungen nicht entsprechen, wird dieser vom Wettbewerb ausgeschlossen.

- Die Spielidee muss vom einreichenden Spieleautor stammen und darf noch bei keinem Verlag oder auf sonstige Weise als Spiel produziert worden sein. Das Spiel darf bis dato lediglich als Spielidee bzw. Prototyp vorliegen.
- Der einreichende Spieleautor muss der alleinige Inhaber aller Rechte an dieser Spielidee sein oder über das Recht verfügen, dieses für den Autorenwettbewerb einzureichen. Dies bedeutet, dass eventuelle Ko-Autoren bzw. Grafiker ihm das Recht einräumen, diese Spielidee beim Spieleautorenwettbewerb einzureichen.
- Die Rechte der Spieleautoren betreffend ihrer teilnehmenden Spielidee verbleiben bei ihnen. Jedoch erklären sich alle Spieleautoren bereit, im Falle des Sieges ihrer Spielidee, vorübergehend die Rechte für die Produktion und Nutzung einer Auflage kostenlos dem Österreichischen Spiele Museum zu überlassen. Weitere Informationen siehe unter den Produktionsbedingungen für das Siegerspiel.
- Bei Ihrer Spielidee muss es sich um ein Kartenspiel mit maximal 110 Karten – im Standardformat - handeln, anderes Spielmaterial ist nicht erlaubt.
- Die Spielanleitung darf maximal 6 Seiten im Format 360 x 170 mm offen (Druckbogen) umfassen, das entspricht einem 6-seitigen Heft mit 120 x 170 mm. Dabei muss die Schriftgröße mindestens Arial 8 oder Tahoma 8 entsprechen.
- Ein allfälliger Wertungsbogen muss in den 6 Seiten der Spielanleitung enthalten sein und es darf sich nicht um ein Zusatzblatt handeln.
- Die Wiener Spiele Akademie behält sich das Recht vor - sollte die Jury keines der eingereichten Spiele für preiswürdig zu finden - **kein** Siegerspiel zu küren.

Für die Produktion des Siegerspiels muss der Spieleautor bereits bei der Anmeldung zum Spieleautorenwettbewerb sein Einverständnis mit den nachfolgenden Bedingungen erklären.

- Das Siegerspiel wird vom Österreichischen Spiele Museum produziert und im Rahmen der Spielecharity GRENZENLOS SPIELEN erstmalig auf dem Stand der „STIFTUNG SPIELEN IN ÖSTERREICH“ auf der Spiel 2016 in Essen verkauft werden. Weiters wird es bei weiteren Veranstaltungen erhältlich sein, sowie im Spieleclublokal GO7 gegen Voranmeldung.
- **Achtung:** Der Spieleautor des Siegerspiels erhält **kein Honorar**, er bekommt jedoch einen großen Popularitätsschub, was ihm in weiterer Folge beim Veröffentlichen weiterer Spielidee helfen wird. Bereits beim 1. Spieleautorenwettbewerb hat der Spieleautor Alexander Pfister einen großen Erfolg gehabt, sein Siegerspiel 2013 „Händler der Karibik“ wurde vom Verlag Pegasus unter dem Titel „Port Royal“ neu aufgelegt.
- Das Siegerspiel des 2. Spieleautorenwettbewerbs „Bakerspeed“ vom Autor Marco Jelen hat sich auf der Spiel 2014 in Essen sehr gut verkauft.
- Auch das Siegerspiel des 3. Spieleautorenwettbewerbs „FLIP A BIRD“ von den beiden Autoren Arno Steinwender und Wilfried Lepuschitz hat sich auf der Spiel 2015 in Essen sehr gut verkauft.

- Das Österreichische Spiele Museum behält sich das Recht vor, den Titel des Siegerspiels für die Veröffentlichung zu ändern. Wobei vom Österreichischen Spiele Museum versucht werden wird, gemeinsam mit dem Spieleautor einen geeigneten Spieletitel zu finden. Sollte dies jedoch zu keiner Einigung führen, hat das Österreichische Spiele Museum das Recht, auch alleine einen Spieletitel für die Produktion des Siegerspiels festzulegen.
- Vom Österreichischen Spiele Museum ist als Produktionsauflage eine Mindestmenge von 1.000 Stück vorgesehen.
- Die Grafik des Siegerspiels für die Produktion wird von Klemens Franz erstellt.
- Grafische Ideen des Spieleautors werden von Klemens Franz gerne eingebunden, sofern diese nicht zusätzliche Kosten verursachen oder aus anderen wichtigen Gründen vom Österreichischen Spiele Museum abgelehnt werden müssen.
- Die Rechte für die Produktion und die Nutzung des produzierten Siegerspiels gehen bis zum Verkauf der gesamten vorgesehenen Auflage in den Besitz des Österreichischen Spiele Museums über.
- Nach Verkauf der gesamten Auflage erhält der Spieleautor die kompletten Rechte an seiner Spieleidee zurück, die Rechte an den grafischen Gestaltungselementen gehen an Klemens Franz.
- Sollte ein Verlag vor Verkauf der gesamten vom Österreichischen Spiele Museum produzierten Auflage interessiert sein, die Rechte an dieser Spieleidee vom Spieleautor zu erwerben, muss der Verlag die noch im Österreichischen Spiele Museum vorhandenen Spiele finanziell abgelden.
- Das Österreichische Spiele Museum behält sich das Recht vor, Änderungen am Spielmaterial vorzunehmen, sofern diese keinen Einfluss auf den Spielablauf bzw. das Spielverständnis des Siegerspiels haben.
- Der Reingewinn aus den verkauften Spielen geht an die Spielecharity GRENZENLOS SPIELEN.
- Der Gewinner verpflichtet sich auf eigene Kosten zur Spiel 2016 nach Essen und zum Spielefest 2016 nach Wien zu kommen, zur Präsentation des Spiels und für sonstige PR-Aktionen.

Im Namen der Wiener Spiele Akademie

Ferdinand & Dagmar de Cassan
sowie Walter Schranz

Unsere Seiten im Internet:

www.spieleautor.at

www.facebook.com/spieleautor.at

Beilage: Anmeldeformular zum Spieleautorenwettbewerb 2016.pdf