

FESTIVAL D'OCI ALTERNATIU

VII CONCURSO FANCON

DE CREACIÓN DE JUEGOS DE MESA

JUEGOS
COOPERATIVOS
Y SEMICOOPERATIVOS



Bases del VI concurso FANCON de creación de juegos de mesa (cooperativos y semicooperativos)

Organización

1. El VI Concurso FANCON de creación de juegos de mesa está organizado por JEA Games y FANCON
2. La lista de editoriales colaboradoras se irá actualizando a medida que se vayan confirmando. De momento, colaboran en el concurso Rocket Lemon Games, Games 4 Gamers, Do It Games, Mont Tàber Edicions, Little House Board Games, Átomo Games, Mercurio Distribuciones, Tranjis Games, Zacatrus!, Zombi Paella, 2 Tomatoes Games y Devir Iberia.

Ganadores del 2019

3. La anterior edición fue la del 2019, puesto que en el 2020, en plena pandemia del COVID-19, el festival FANCON se realizó en un formato muy reducido y no hubo concurso de creación de juegos.
4. En el 2019, la propuesta del certamen fue literaria, pidiendo a los participantes la realización de un juego basado en el cuento clásico *Bartleby, el escribiente* del americano Herman Melville.
5. Hubieron dos ganadoras: una global de la categoría presencial y otra de la categoría online. El premio global lo ganó Tony López con el juego *Bartleby* y el premio de la categoría online fue para Pedro Berenguel Nieto con el juego *Cartas sin destino*.
6. Tony López también ganó el premio especial de la entrevista con la editorial Games 4 Gamers. Fruto de esa entrevista, dicha editorial publicó el juego "Sant Jordi, la llegendra" de Toni López en el 2020.



Oriol Crespo de Games 4 Gamers entrega los premios a Toni López, ganador de la edición del 2019

Participantes

7. Este año el concurso FANCON de creación de juegos de mesa quiere potenciar la unión entre personas y el diálogo que se establece entre el individuo y el grupo y sólo admitirá juegos cooperativos y semicooperativos.
8. Como juegos cooperativos entendemos todos aquellos en los que las jugadoras trabajan juntas para conseguir objetivos compartidos, que les darán la victoria o la derrota conjunta.
9. Como juegos semicooperativos entendemos todos aquellos en los que las jugadoras cooperan y compiten a la vez. Las jugadoras tienen objetivos comunes que han de cumplir para no fracasar conjuntamente (todas pierden), pero una vez se cumplen estos objetivos, ganará la jugadora o

- jugadoras que cumplan su objetivo individual (que puede ser secreto o no). También consideramos dentro de esta categoría aquellos juegos en los que el objetivo individual de una o varias jugadoras es hacer que fracase el grupo y no se cumplan los objetivos grupales.
10. El Concurso está abierto a todos los autores y autoras de juegos de mesa del Estado Español incluidas Baleares y Canarias (quedando excluidos los residentes en Europa y Resto del Mundo).
 11. No se podrán presentar a este concurso juegos que hayan ganado algún concurso de creación de juegos de mesa (incluido este en anteriores ediciones) o que hayan sido editados anteriormente, comercialmente o en autoedición.
 12. Las autoras y autores de este concurso retienen todos los derechos asociados a sus juegos.
 13. No existe inconveniente en la tipología, cantidad de jugadoras u otros aspectos del juego participante (aunque el jurado se reserva la admisión de juegos ofensivos o discriminatorios).

Sistema de participación

14. Para inscribirse al concurso habrá que enviar un correo electrónico a la dirección jeagames.mail@gmail.com con la hoja de ventas del juego, un vídeo explicando el funcionamiento del juego (con ejemplos de situaciones de juego y que no dure más de 5 minutos) y la información de contacto: nombre completo de las autoras, teléfono, correo electrónico y nombre del juego.
15. En la hoja de ventas de dichas reglas debe incluirse: nombre del juego, número de jugadoras, edad mínima, público (infantil, familiar, experto, otros), duración y componentes. Además, se adjuntará una fotografía de los componentes. Puedes ver cómo hacer una hoja de ventas en el *anexo*.
16. Las reglas y demás documentación se puede enviar en catalán, castellano o inglés.
17. El jurado contestará dichos correos electrónicos aceptando la participación de todos los juegos participantes que cumplan estas bases.
18. La fecha límite para el envío del correo electrónico será el 3 de septiembre del 2021 a las 23:59h o cuando se alcance el límite de 20 juegos participantes.
19. Fases del concurso:
 - a. Publicación de las bases e inicio de aceptación de juegos: 20 de agosto del 2021
 - b. Fecha límite de aceptación de juegos: 3 de septiembre del 2021 (incluido) o cuando se haya recibido el 20º juego
 - c. Entrega de premios donde se anuncia las ganadoras del concurso: 5 de septiembre del 2021 dentro del Festival FANCON

Evaluación de prototipos

20. Habrá dos ganadoras: una primera clasificada y una segunda clasificada.
21. El jurado estará formado como mínimo por un representante de JEA Games y un representante de la organización del Festival FANCON. También podrán formar parte las editoriales colaboradoras y autores de juegos no participantes en el concurso, todos especialistas en juegos de mesa. A medida que vayan confirmando los añadiremos a la lista (de momento, contamos con Little House Board Games, Mont Tàber Edicions, Átomo Games, Zacatrus! y 2 Tomatoes Games)
22. Se valorará la originalidad, la jugabilidad, la adaptación del juego a su público objetivo y los valores culturales de los juegos participantes.
23. El jurado evaluará los juegos en base a la hoja de ventas y el vídeo explicativo de no más de 5 minutos (que debe contener ejemplos de situaciones de juego).
24. El dictamen del Jurado será inapelable. El Jurado podrá declarar el concurso desierto si lo considerase oportuno.

Premios

25. La ceremonia de entrega de premios se hará el domingo día 5 de septiembre a las 18h en el Festival FANCON, en el Pavelló Municipal d'Esports Maria Víctor, en Palau Solità i Plegamans (Barcelona)

26. Las dos ganadoras recibirán un trofeo y la insignia específica del concurso por si se quiere poner en la caja del juego una vez editado.
27. Las ganadoras recibirán el reconocimiento en redes sociales por parte de los organizadores del concurso.
28. Las editoriales colaboradoras podrán otorgar un premio especial de una entrevista a alguna de las autoras participantes (de momento, contamos con una entrevista por parte de Mercurio Distribuciones y Zombi Paella).
29. Se enviarán las hojas de ventas y vídeos explicativos de todos los juegos participantes a las editoriales colaboradoras en el concurso.
30. Todas las participantes recibirán una retroalimentación breve de la opinión del jurado respecto a sus juegos.

Difusión

31. Los organizadores se reservan el derecho a difundir fotografías o grabaciones de los participantes y sus juegos, haciendo mención al nombre del participante o del juego, y velando siempre por los derechos de propiedad intelectual e industrial.

Aceptación de las bases

32. La presentación al concurso supone la aceptación de estas bases.

ANEXO: Hoja de ventas

33. Una hoja de ventas es un documento de una sola hoja, escrito sólo por una cara, donde un autor/a hace una introducción a las características más importantes de su juego con el objetivo de conseguir que sea publicado por una editorial de juegos de mesa.
34. Como los editores o editoras son personas con un tiempo reducido, una hoja de ventas ha de ser clara, escueta y visual para captar rápidamente la atención del editor/a.
35. Habitualmente, en una hoja de ventas hay:
 - a. Título del juego
 - b. Rango de edad
 - c. Número de jugadores
 - d. Duración de una partida
 - e. Descripción general del juego (tanto temática como mecánica)
 - f. Categoría del juego y público al que va dirigido
 - g. Componentes
 - h. Imagen del juego
 - i. Turno de juego
 - j. (Características clave del juego y argumentos de venta. Hay editores que no les gusta)
 - k. Información de contacto
36. Más información y ejemplos:
 - a. <https://inspirationtopublication.wordpress.com/2010/10/03/step-14-create-sales-sheets/>
 - b. <http://www.leagueofgamemakers.com/how-to-build-a-sell-sheet-for-your-game/>
 - c. <http://www.leagueofgamemakers.com/sell-sheets-for-game-designers-101/>

Organiza:



Editoriales colaboradoras:

