



Jumping Turtle Games Ontwerpwedstrijd

Ligt jouw spel in 2018 in de winkelrekken...

Wat is het doel van deze wedstrijd?

Heel simpel: Wil je jouw kaartspel in 2018 in de winkelrekken zien verschijnen? Maak dan gebruik van al je creativiteit en ga aan de slag! Via deze wedstrijd zullen we namelijk een spel selecteren dat we volgend jaar zullen publiceren met Jumping Turtle Games.

Timing

- Tot 31 december 2017 => Je kan de **spelregels** van je spel opsturen en de vragenlijst invullen. Na deze periode aanvaarden we geen nieuwe deelnames.
- 31 januari 2018 => Tegen deze datum proberen we iedereen te laten weten dat ze door zijn naar de volgende ronde of niet. **Als je door bent naar de volgende ronde** verwachten we dat je een **speelbaar prototype** opstuurt of binnenbrengt zodat we het spel kunnen testen.
- 31 maart 2018 => Tegen deze datum willen we het playtesten van de prototypes afronden. Ons doel is dan iedereen te laten weten dat ze door zijn naar de finale of niet. Het kan zijn dat we de finalisten nog enkele werkpunten meegeven zodat ze eventueel nog een wijziging kunnen aanbrenge om het spel te optimaliseren.
- 14 mei 2018 => Tegen deze datum proberen we de winnaar aan te duiden!

Afhankelijk van het aantal deelnames kan het zijn dat we een bepaalde datum moeten opschuiven (er durft wel al eens iets niet volgens plan verlopen), maar we doen ons best om deze timing aan te houden.

Voorwaarden

Het thema en spelsysteem is volledig je eigen keuze. Waar je wel rekening mee moet houden:

- Richt jezelf op 55 of 110 speelkaarten (iets minder is geen probleem, maar bijvoorbeeld een kaartspel van 60 speelkaarten is zeer onefficiënt). Ga niet over de 110 kaarten!
- Je kan eventueel nog kleine extra spelelementen toevoegen, maar het moet wel blijven passen in een doosje zoals we gebruiken voor Baby Blues/ Baby Clues. Als je 55 kaarten gebruikt heb je uiteraard meer mogelijkheden om extra materiaal te gebruiken zoals een dobbelsteen, tokens, puntenfiches,...
- Richt jezelf op kinderen en families. Lichte spellen voor "gevorderde spelers" maken ook nog een kans om te winnen.
- Op het moment dat je ons je deelname bezorgt, mag je voorstel niet aan een andere uitgever zijn bezorgd. Ook is het verboden om het spelidee tijdens de deelname-periode aan te bieden bij een andere uitgeverij. We moeten 100% zeker zijn dat we het spel kunnen publiceren als we het als winnaar kiezen. Vanaf we bericht geven dat je niet de winnaar bent, staat het je uiteraard vrij om het nog via een andere uitgever te laten publiceren.

Waarom moeten je spelregels voldoen?

- Ze moeten zijn opgesteld in het Nederlands of Engels.
- We moeten het spel kunnen spelen zonder enige andere hulp, dus zorg dat alles duidelijk is! Laat blind speeltesten met de spelregels door mensen die het spel niet kennen.

Waarom moet het prototype voldoen?

Als we je selecteren voor de volgende ronde vragen we een speelbaar prototype op.

- Het prototype moet speelbaar zijn zonder extra materiaal. Wat je verwacht dat wij in de uiteindelijke speeldoos stoppen moet aanwezig zijn.
- Artwork moet functioneel zijn. We verwachten niet dat je een tekenaar inschakelt en dat je ons finaal artwork bezorgt. We moeten gewoon in staat zijn het spel te kunnen spelen. Als we het spel als winnaar selecteren zorgen wij voor de afwerking van het artwork.
- De kwaliteit moet voldoende zijn om het spel meermaals te kunnen spelen zonder slijtage die het spel onspeelbaar maakt. Een tip kan bijvoorbeeld zijn om de kaarten te sleeven.

Wat kan je winnen?

We zullen een productierun van het spel uitbrengen van minimaal 1000 exemplaren. Wat krijgt de winnaar?

- **10 exemplaren** van je eigen spel.
- Voor de eerste productierun ontvang je royalties ter waarde van € 500.
- Indien we het spel herdrukken of licenties verkopen voor het spel ontvang je extra royalties*.

Hoe deelnemen

Vul volgende pagina in: <http://www.123contactform.com/form-2738090/Ontwerpwedstrijd>

Nog vragen?

<http://www.jumpingturtlegames.be/nl/contact.php>.

Wedstrijdreglement

- We stellen een jury samen die alle voorstellen en prototypes zal beoordelen. De juryleden hoeven geen medewerkers van Jumping Turtle Games te zijn. Alle leden van de jury hebben een evenwaardige stem. Uit de spellen die doorgaan naar de finale kiest Jumping Turtle Games de uiteindelijke winnaar.
- Om de winnaar te bepalen spelen we je prototype met medewerkers van Jumping Turtle Games, vrienden, familie, op spellenclubs,... Zoals met elk prototype is er maar één motto en dat is testen, testen en testen. We ondertekenen nooit een geheimhoudingsclausule.
- Elk spel dat wordt ingediend moet zelf zijn bedacht en het is dus absoluut verboden spelideeën van andere spelontwerpers of bestaande spellen te gebruiken.
- Het is niet toegestaan om ons een spelvoorstel te bezorgen dat al in overweging wordt genomen door een andere uitgever of het voorstel in te dienen bij een andere uitgever voor we meegedeeld hebben dat je de wedstrijd niet zal winnen.
- Momenteel gaan we uit van een productie van het spel in oktober 2018. Het kan altijd nodig zijn om de publicatiedatum op te schuiven indien we dit noodzakelijk achten.
- Als we jouw spel selecteren proberen we samen met jou het spel nog beter te maken. Het kan dus zijn dat er nog wijzigingen gevraagd worden voor het spel finaal wordt geproduceerd.
- Als je als winnaar wordt geselecteerd, ben je bereid een contract af te sluiten voor je spelidee. Hierdoor kunnen we overgaan tot reprints indien nodig. Dit zal dan ook tot gevolg hebben dat je recht hebt op nieuwe royalty betalingen.

* Voor de eerste productierun ontvang je een standaardvergoeding van € 500. De winnaar moet een contract afsluiten voor de productie van het spel dat ons in staat stelt om indien nodig te herdrukken en licenties te verkopen. Een herdruk of het nemen van licenties zal extra royalty inkomsten genereren voor de winnaar.