

Fantasy Arena

Federico Guida



3 - 6



circa 30 minuti



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori



eurogames
carte, Scommesse

Motore che crea scontri fantasy/storici sui quali i giocatori effettueranno scommesse

librinsonsolo@gmail.com

FÚTMES

Lorenzo Manduca



3 - 6



da un'ora a due ore



5 - il gioco funziona
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



party game
carte, dexterity,
gestione dadi,
classifica, controllo
dell'alea

È un gioco a tema calcistico ispirato alla Garra charrua Uruguiana che vuole far vivere un'esperienza ricca di imprevisti e casualità.

manducalorenzo@gmail.com

Zombie MovieZ

Luca Coppola



2 - 4



15 minuti o meno



5 - il gioco funziona
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



kids
bluff, light, memoria,
tascabile, giocabile a
più livelli, espandibile,
bambini

La città è piena di zombie e tutti scappano. Cerca due personaggi, falli incontrare, e vinci scoprendo la "fine". Fortuna, memoria e "iosochetusai" in un rapido gioco con 2 regole e 16 tessere. Età6+

CARLOMAGNO

Raffaele Basso



3 - 5



da un'ora a due ore



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG



eurogames
carte, piazzamento
lavoratori, set
collection, draft,
Maggioranze

Eurogame. Storico medievale. Maggioranze. Area control. Indipendente dalla lingua

raffaelebasso@virgilio.it

Trenini

Gabriele Ausiello, Tommaso Battista



2 - 4



circa 30 minuti



3 - il gioco inizia a funzionare
5 - in una IDEAG



family plus
"Track" Building / Turni
contemporanei

I giocatori muovono treni lungo un percorso aggiungendo e modificando scambi in modo da deviare ciascun treno verso i giusti obiettivi.

Siamo Tutti Ranocchi

Massimo Di Bello



2 - 2



15 minuti o meno



5 - il gioco funziona
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



astratto
astratto, set collection,
movimento su griglia
esagonale

Sfida logica a due. Gioco ad informazione completa (se non per il bonus segreto) con setup variabile, in cui pianificare al meglio i propri movimenti per raccogliere le tessere in maniera ottimale.

mdibello@pagine12.it

Siamo Tutti Cowboy

Massimo Di Bello



3 - 5



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger
family



carte, set collection,
Selezione Azione
Simultanea,
Maggioranze,
Deckbuilding, Gestione
della Mano, Take that

mdibello@pagine12.it

Neter

Raffaele Basso



3 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori



eurogames
gestionale, carte,
piazamento lavoratori,
turni variabili, set
collection

raffaelebasso@virgilio.it

Rex Romae

Raffaele Basso



3 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori



eurogames
gestionale,
piazamento lavoratori,
gestione dadi, draft,
Maggioranze. Area
control

raffaelebasso@virgilio.it

L'ultimo dei Mohicani

Raffaele Basso



3 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



2 - il gioco non funziona
ancora bene



3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



eurogames
gestionale, turni
variabili, Maggioranze.

raffaelebasso@virgilio.it

Siamo Tutti Faraoni

Massimo Di Bello



2 - 4



15 minuti o meno



4 - sto iniziando il fine-tuning
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



astratto
astratto, draft,
piazamento tessere

mdibello@pagine12.it

AV Alta Velocità

Liberti Pasquale



4 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



3 - il gioco inizia a funzionare
4 - con altri Autori



family
piazamento lavoratori

liberti.pasquale@virgilio.it

Gioco con Selezione Azione Simultanea. Ad ogni round i giocatori dovranno decidere su quali carte bottino puntare ed aggiustare il tiro in base alle mosse degli avversari.

Il Faraone sta per nominare il nuovo Visir... ogni giocatore dovrà gestire lavoratori e risorse sviluppando i Commerci. studiando i Geroglifici ed adorando le Divinità!

Ambientato ai tempi della fondazione di Roma... i giocatori competono per il controllo dei 7 Colli allo scopo di diventare re di Roma!

Un gioco di maggioranze in cui le pedine vengono eliminate anziché aggiunte... chi sarà l'ultimo dei Mohicani ?!

Bisogna scegliere accuratamente le tessere che si prendono per ottimizzare il proprio punteggio e nello stesso tempo evitare di lasciare troppe opportunità agli avversari.

Gioco di treni di trasporto , che raggiungono destinazioni passando tra segnali/scambi variabili, per accumulare punti vittoria

Capitan Tentacolo

Luca Coppola



1 - 4



circa 30 minuti



3 - il gioco inizia a funzionare
4 - con altri Autori



kids
collaborativo, memoria,
minima abilità,
calamite, 3D,

Età 6+ 20min. Coop. Cartonato 3D. Sei una piovra stufa delle navi che solcano il tuo mare. Con memoria e un po' di rischio tira fuori i pirati dalla nave, ma attenzione a non impigliare i tentacoli!

luca@ludofficina.it

CRITICAL MASS

Pierluigi Colutta



2 - 2



tra i 45 ed i 60 minuti



4 - sto iniziando il fine-tuning
4 - con altri Autori



american
carte

Il gioco riproduce con fedeltà, ma in maniera semplice una battaglia tra due generici eserciti medievali. Il giocatore può decidere i tipi di unità da schierare e le strategie da adottare per vincere.

p.colutta@gmail.com

MUTINY

Pierluigi Colutta



2 - 7+



circa 30 minuti



2 - il gioco non funziona
ancora bene
2 - con Amici/Famiglia



party game
collaborativo, bluff,

I giocatori devono decidere senza comunicare tra loro se partecipare o meno all'ammutinamento in corso. Sul lungo periodo queste scelte porteranno frutti o meno.

p.colutta@gmail.com

Hieronigma

Lorenzo Manduca



2 - 6



15 minuti o meno



5 - il gioco funziona
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



family
carte, bluff

Gioco di memoria sui Geroglifici Egizi

manducalorenzo@gmail.com

KANGÙ

Raffaele Basso



3 - 7+



circa 30 minuti



4 - sto iniziando il fine-tuning
2 - con Amici/Famiglia



kids
carte, set collection,
draft

Pensa come un canguro. Gioca come un canguro. Salta come un canguro

raffaelebasso@virgilio.it

One More

Luca Coppola



2 - 7+



circa 30 minuti



2 - il gioco non funziona
ancora bene
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



party game
carte, dexterity,
memoria, rischio

Dimostra di essere pieno di risorse e di ricordarti anche dove le hai messe! Un partygame a base di memoria, associazioni d'idee, occultamenti, speculazione, nervi saldi, assurdità e perfino umorismo.

luca@ludofficina.it

TIRAGGIRO

Francesco Ferrara, Mario
Giacca, Claudio Masulli,
Teresa Tango



2 - 7+

Un'epica sfida tra calciatori e personaggi storici del calcio Napoli



tra i 45 ed i 60 minuti



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia



party game
carte, bluff

strode.rode86@gmail.com

Soul in jail

Stefano Pietrini



2 - 4

I giocatori cercano con le loro pedine di spingere fuori dalla scacchiera le pedine avversarie per fare punti. Ad ogni turno cambiano le azioni da svolgere uguali per tutti. fortuna 10%



circa 30 minuti



2 - il gioco non funziona
ancora bene
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



astratto
astratto

stef.pietrini@gmail.com

puzzle arena

stefano pietrini



1 - 5

Lo scopo del gioco è cercare di fare più punti possibile costruendo sul piano di gioco dei poligoni dello stesso colore, accostando TESSERE PUZZLE quadrate e SAGOME SPECIALI.



tra i 45 ed i 60 minuti



2 - il gioco non funziona
ancora bene
3 - con
Gamers/Ludoteca/Blogger



astratto
astratto, Piazzamento
tessere

stef.ietrini@gmail.com



-



-

