



IDEAG TORINO

Munchies Fest 2023

Benedetto Degli Innocenti - Guido Albini



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

I giocatori sono Food truckers durante un festival di musica. Lo scopo è soddisfare i clienti completando i panini, composti da tiles in legno (gli ingredienti) impilati una sull'altra. I giocatori devono acquisire gli ingredienti e comporre i panini in un numero di azioni limitato



Meccaniche

gestionale
puzzle

Richieste

bdegliinnocenti@gmail.com



IDEAG TORINO

Arcadeon

Alessandro "Setolo" Corda

Debora "Nikel" Gavioli

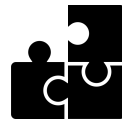


1 - 4



5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



Dungeon Crawler

Descrizione

Durata: 10-15 min a gioc.

Vesti i panni di un eroe Dadoniano e gestisci le tue risorse per esplorare il dungeon alla ricerca di più tesori possibile.

Ma non sarà facile: il dungeon cela trappole e mostri che da tempo lo abitano.

Riuscirai a ottenere il bottino o perirai per mano del Boss che lo controlla?

Potrai anche sfidare i tuoi amici, in una partita fino a quattro giocatori per scoprire chi sarà l'eroe che avrà liberato il dungeon dai suoi mostruosi abitanti e accumulato più bottino.



Meccaniche

gestionale
collaborativo
set collection
Esplorazione

Richieste

lordagarthi@gmail.com



IDEAG TORINO

Underfoot

Marco Oliva



1 - 4



30



5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



family

Descrizione

In Underfoot i giocatori interpretano insetti che cercano di sopravvivere nel Sottobosco. Occorrerà raccogliere risorse, combattere contro altri insetti, completare missioni e migliorare le proprie abilità per acquisire esperienza e vincere la partita.



Meccaniche

carte
set collection

Richieste

marco.oliva.76@gmail.com



IDEAG TORINO

Oil and Rust

Alessio Avella

Andrea Diotti



3 - 4



120



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

(Livello 1-5)



wargame

Descrizione

Wargame gestionale distopico ispirato alla prima guerra mondiale con un forte sapore Dieselpunk.

Il pianeta Ermesia é sconvolto dalla guerra voluta dai generali in lotta per il potere assoluto del pianeta. Utilizzando le due principali risorse, petrolio e ferro i generali mandano a morte migliaia di soldati tra bombardamenti, trincee, carri armati, navi e cannoni.

Meccaniche

gestionale
carte
piazamento lavoratori
turni variabili

Richieste

diotti.andrea@gmail.com



IDEAG TORINO

Unitopia Roberto Toia



2 - 4



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Simulatore di vita universitaria: i giocatori dovranno cercare di raccogliere le risorse/informazioni in mente per passare gli esami di varie facoltà, superando rompicatole, viaggiando per la città e districandosi tra regole che cambieranno ogni tre turni, evitando di fondersi la testa!

Meccaniche

gestionale
pick-up & delivery
push your luck

Richieste



IDEAG TORINO

Gran Pampel

Valeria Lattanzio, Roberto Toia



2 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



family plus

Descrizione

Collaborativo speleologico: esplora la grotta cercando di non allontanarti troppo dai tuoi compagni, supera stalattiti e laghi sotterranei e cerca di comunicare agli altri le tue mosse con il tuo walkie talkie

Meccaniche

corsa
carte
collaborativo
informazioni nascoste

Richieste



IDEAG TORINO

Succulent Match

Simona Greco - Marco Rava



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



family

Descrizione

An important order has come from the mayor of Greenville, will we be able to deliver the compositions in time for Succulent Day? In Succulent Match players will have to cooperate to play from their hand and rearrange in their respective compositions, all the required Plant Cards.

To do this they will have to use match and mismatch wisely in the Planning Zone and do the task as best they can before the deck runs out.



Meccaniche

carte
collaborativo

Richieste

rava.editoria@gmail.com



IDEAG TORINO

RUAH

Andrea Di Curzio



6 - 6



3 - il gioco inizia a funzionare
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



90



party game

Descrizione

Ruah, il party game dove due squadre competono cercando di rafforzare la loro sintonia.

Meccaniche

collaborativo
narrazione

Richieste

fantastick94@gmail.com



IDEAG TORINO

Menace - Catch&Destroy Adelante Bossi



2 - 2



30



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

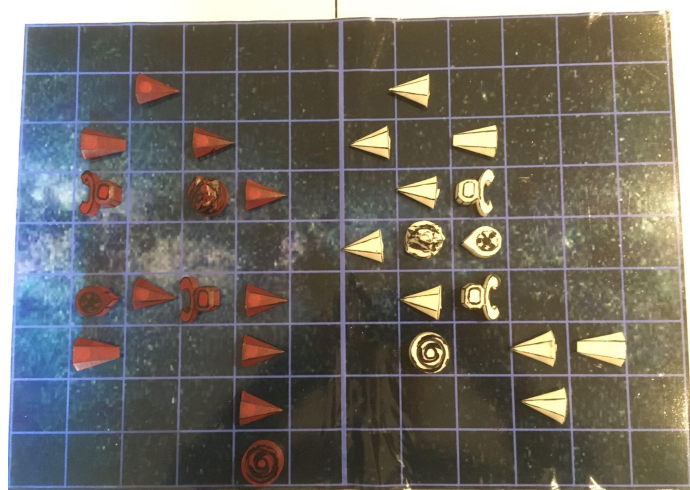
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Menace è un gioco di natura strategico/astratto/posizionale liberamente ispirato agli arcade spaziali degli anni 80 che prende spunto da alcune meccaniche del gioco degli scacchi. Due giocatori dovranno dapprima scegliere la propria flotta, bianca o rossa, e muoveranno a turno le proprie astronavi o le pedine speciali secondo delle regole precise con lo scopo finale di catturare e distruggere l'astronave madre della fazione opposta.



Meccaniche

astratto
bluff

Richieste

badelante@gmail.com



IDEAG TORINO

TAO

Giulia Barbieri, Silvia Beltrametti, Andrea Brandoli



2 - 2



15



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

TAO è un gioco di carte astratto e strategico dagli 8+ per 2 giocatori. Prende spunto dalla cultura orientale e dal pensiero filosofico taoista. Sebbene ci siano 4 fazioni a fronteggiarsi (tigri e draghi, rossi e blu) il giocatore si pone al di sopra delle parti e le utilizza come strumenti per raggiungere il proprio obiettivo: aprire i portali e recuperare il maggior numero di risorse.



Meccaniche

carte
astratto

Richieste

42gamesproject@gmail.com



IDEAG TORINO

Idols Clash

Giulia Barbieri, Flavio Nani



2 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

IDOLS CLASH è un gioco di carte strategico da 2 a 4 giocatori, fruibile da 12+ con qualche disclaimer per alcune tematiche sensibili trattate. Il gioco unisce elementi di costruzione e deduzione al piacere di collezionare illustrazioni di fanart ispirate all'immaginario K-Pop. I giocatori assumono il ruolo di manager di gruppi K-Pop, devono creare, potenziare o distruggere i propri gruppi o quelli degli avversari per scalare le classifiche.



Meccaniche

carte
set collection

Richieste

42gamesproject@gmail.com



IDEAG TORINO

Gardening

Alessandro Rizzi



1 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



75



eurogame

Descrizione

Che fare per rilassarsi un po' ? Giardinaggio !
Ma siamo sicuri che sia poi così rilassante .. ?

Meccaniche

gestione dadi
pick-up & delivery

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it



IDEAG TORINO

Il castello dello stregone

Alessandro Rizzi, Maurizio Giacometti,
Matteo Sassi



2 - 5



1 - primo test
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



75



family plus

Descrizione

In un reame lontano degli stregoni si stanno sfidando per costruire il proprio antro magico ed evocare creature per una sfida di magia e prestigio!

Meccaniche

carte
gestione dadi

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it



IDEAG TORINO

Pick & Roll

Alessandro Cuneo, Maurizio Giacometti



2 - 2



4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Una finale NBA in compatto gioco di carte.

Meccaniche

carte

Richieste

ale.cuneo87@gmail.com



IDEAG TORINO

Incubo Giorgio Audrito



1 - 5



90



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



american

Descrizione

Ispirato al film horror "The Cell", i giocatori devono esplorare la mente di un serial killer in coma, affrontando insieme i suoi incubi per trovare gli indizi necessari a localizzare il covo del criminale prima che muoia.

Per riuscire i personaggi useranno azioni e oggetti che li rendono più forti, muovendosi in una mappa casuale onirica che cambia ogni volta che si muove lo sguardo. Gli incubi li feriranno, indebolendoli, e li spaventeranno, facendogli perdere il controllo delle loro azioni.



Meccaniche

collaborativo

Richieste

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG TORINO

Spacciato! Giorgio Audrito



3 - 6



30



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)

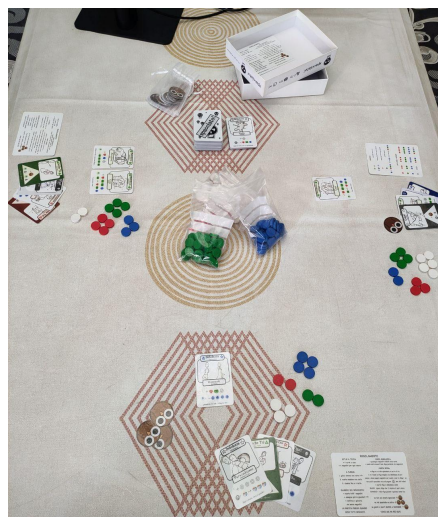


party game

Descrizione

Se ti chiedi chi vincerà questa partita... hai sbagliato domanda! Contro la sorte uno per uno sarete tutti spacciati, mentre cercate solo di essere più "gufi" degli altri.

I giocatori si lanciano sfighe e acquisiscono debolezze (positive subito ma pericolose dopo), modificando così il loro livello di denaro, salute, amore e favore divino. Rendendo spacciati gli altri giocatori si acquisiscono gufi, e chi ha più gufi quando tutti sono spacciati è il vincitore.



Meccaniche

carte

Richieste

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG TORINO

Il Conclave Giorgio Audrito



2 - 6



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Re Artù è morto, e i cavalieri più importanti si sono riuniti in conclave per decidere il prossimo re. Cerca le reliquie più potenti ed elimina gli avversari più scomodi per accumulare potere ed essere tu il nuovo re di Camelot!

I giocatori si muovono su una mappa cercando reliquie, piazzando trappole, e attaccando gli altri giocatori tramite le azioni dei loro seguaci e delle loro carte. Il primo giocatore a prendere il controllo delle due reliquie nel suo obiettivo segreto vince la partita.



Meccaniche

carte

Richieste

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG TORINO

Complesso X Catalano Casimiro



2 - 5



60



3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Gioco competitivo per 2-5 giocatori. I giocatori sono spie che si introducono nel Complesso X per rubarne i segreti. In incognito devono fare attenzione a guardie e telecamere mentre cercano nelle stanze del complesso.

Ognuno ha missioni e obiettivi differenti. Un agente può rivelarsi per usufruire di tutte le sue abilità. Nel gioco sono previsti 4 complessi di difficoltà crescente e piccole narrazioni per le ricerche fallite.



Meccaniche

set collection
draft
Movimento su mappa, identità segrete, missioni segrete

Richieste

kryy77@gmail.com



IDEAG TORINO

GuERA

Benedetto Degli Innocenti



2 - 4



2 - il gioco non funziona ancora bene
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



30



family plus

Descrizione

gioco di conquista territori con deckbuilding,
totalmente card driven.

Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

bdeglinnocenti@gmail.com



IDEAG TORINO

Miami Race

Benedetto Degli Innocenti



2 - 4



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



15



gioco per bambini

Descrizione

Gioco di corsa per bambini dai 4 anni in su, con minime regole di gestione del rischio in curva:
<https://youtu.be/FdrQSpz1ss8>

Meccaniche

corsa
gestione dadi

Richieste

bdegliinnocenti@gmail.com



IDEAG TORINO

Dicecovery Mapa



2 - 4



90



5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Piazzamento dadi si, ma senza lanciare mai uno!!!
Bisogna gestire 6 dadi da 6 ciascuno col proprio
valore.

Meccaniche

gestionale
gestione dadi

Richieste

m.mapa@fastwebnet.it



IDEAG TORINO

Artigiani della Dadolite Mapa



2 - 4



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

(Livello 1-5)



75



family plus

Descrizione

I dadi sono MP e PF, i semilavorati sono Dadolite (un nuovo elemento chimico appena scoperto). E per la lavorazione dovete tagliarli, incollarli, polimerizzarli, centrifugarli, ecc.

Meccaniche

gestionale

Richieste

m.mapa@fastwebnet.it



IDEAG TORINO

Njuga Mapa



2 - 5



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Collaborativo con elementi di deduzione e di azzardo con informazioni parzialmente nascoste

Meccaniche

carte
astratto
collaborativo

Richieste

m.mapa@fastwebnet.it



IDEAG TORINO

Fuori Controllo Mapa



3 - 5



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Una roulette russa in cui puoi anche...sparare agli altri o in aria. Party game con elementi di memoria e bluff

Meccaniche

bluff
Memoria e azzardo

Richieste

m.mapa@fastwebnet.it



IDEAG TORINO

Nymphhea

Stefano Manelli



2 - 6



30



3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Astratto:

Isole e ponti, con estremità di colore differente, vanno connessi affinché, attorno a ciascuna isola, ci siano più estremità possibili dello stesso colore: ciò assegnerà i punteggi più elevati



Meccaniche

astratto
Geometrico

Richieste

s.manelli2016@outlook.it



IDEAG TORINO

La Carovana Maledetta

Andrea Martino



2 - 8



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



15



fantasy

Descrizione

10 vagoni estatti dal mazzo contengono la merce che i giocatori devono recuperare evitando i teschi, ogni vagone ha anche una regola speciale che cambia il gioco. La merce si muove come a mancala

Meccaniche

punti vittoria

Richieste

andrea_martino@icloud.com



IDEAG TORINO

Grimmwoods

Marco Oliva



2 - 2



30



3 - il gioco inizia a funzionare
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Un velo oscuro si è posato sul mondo delle fiabe, corrodendo i corpi e gli animi dei suoi abitanti. Eroi ed eroine hanno cercato di resistere, ma alla fine anche loro hanno dovuto cedere all'oscuro maleficio. Ora vagano per i boschi come animali rabbiosi cercando di uccidersi l'uno l'altro. Grimmwoods è uno skirmish 1vs1 di sole carte in formato pocket.



Meccaniche

carte

Richieste

marco.oliva.76@gmail.com



IDEAG TORINO

6 whispers Tommaso Vezzali



2 - 2



60



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Due società avversarie si affrontano per influenzare segretamente i membri delle 3 più importanti casate e ottenere così il controllo sul futuro del regno. Azioni e risposte si susseguono velocemente: chi riuscirà a prevalere?

Meccaniche

carte

Richieste



IDEAG TORINO

The Great Storyteller

**Alessandro Avataneo, Michele Cappetta,
Michela Marocco**



2 - 6



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



75



family plus

Descrizione

Riscrivere la storia della letteratura non è mai stato così facile. Un gioco per gli appassionati di libri e letteratura, per vivere le emozioni della pubblicazioni di grandi classici, un po' rivisti.

Meccaniche

carte

Richieste

azobacter@gmail.com



IDEAG TORINO

ZOT - Babel's Crew

Alessandro Dentis



2 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

In una ucronica Babele la costruzione della torre nasconde la ricerca del miglior equipaggio per la stazione spaziale gestita dalle tribù della storia antica.

Riuscirai a selezionare i tuoi migliori viaggiatori dello spazio?



Meccaniche

piazzamento lavoratori
gestione dadi
set collection

Richieste

alessandro.dentis@gmail.com



IDEAG TORINO

EXplor3r (provvisorio)

Alessandro Dentis



2 - 4



30



3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Programma le mosse del tuo impero per scoprire nuovi mondi inesplorati.



Meccaniche

carte

Richieste

alessandro.dentis@gmail.com



IDEAG TORINO

A Pirates' Way Alessandro Dentis



2 - 4

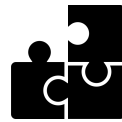


30



3 - il gioco inizia a funzionare
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Governa la tua nave, raccogli le risorse e trova la via del Tesoro più rapidamente degli altri equipaggi.



Meccaniche

carte

Richieste

alessandro.dentis@gmail.com



IDEAG TORINO

La chiamata

Roberto Massarenti



6 - 12



15



5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Un party game con una libertà di scelta data ai giocatori che renderà ogni partita diversa e che richiede una buona memoria e dei riflessi fulminei.

Meccaniche

carte

Richieste

roberto_massarenti@hotmail.it



Incontri Stefano Manelli



3 - 3



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



15



astratto

Descrizione

Astratto:

Si devono fare incontrare le pedine nella stessa casella esagonale, attraverso un percorso scelto dai giocatori in quanto... Saranno le stesse caselle a muoversi!

I cubetti e i dischetti metteranno i bastoni fra le ruote



Meccaniche

astratto

Richieste



Più o meno

Stefano Manelli



3 - 4



30



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Astratto con carte:
Attraverso combinazioni numeriche definite, attaccante deve impedire al difensore di potersi difendere scartando le proprie carte: solo così potrà rubargli le tessere punto che gli serviranno per vincere!



Meccaniche

carte
astratto

Richieste



IDEAG TORINO

Anno Domini 1097

Giampaolo La Rosa



2 - 4



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

(Livello 1-5)



75



eurogame

Descrizione

In questo gioco impersonate i condottieri mandati dal Papa a liberare la Terra Santa. Il vostro obiettivo è liberare la strada per i pellegrini e riconquistare Gerusalemme. La strada è lunga, dovrete espugnare insieme agli altri giocatori le roccaforti che vi sbarrano il passaggio cercando di gestire i vostri uomini, mantenendo alto il morale. Sarà vostro compito nutrire le truppe, supportarle e permettergli di muoversi in terra nemica.

Meccaniche

piazzamento lavoratori
gestione dadi

Richieste



IDEAG TORINO

Il Re del Fiume

Enrico Vicario



2 - 5



30



4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Una coinvolgente gara di pesca con meccanica push your luck e bag building. Costruisci il fiume, popolalo di pesci e cerca di catturarli prima dei tuoi avversari.



Meccaniche

push your luck

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG TORINO

Twice Upon a Time

Matteo Sassi



8 - 3 - 8



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

C'era una volta... no anzi due! E' un party game di narrazione competitivo dove i giocatori costruiscono un'unica storia. In ogni round due giocatori proporranno la continuazione della trama e tutti voteranno quale ramo della storia vogliono includere guadagnando punti.

Ma nel gioco non vince il narratore migliore, Il gioco premia la scelta della storia!



Meccaniche

carte
asta
storytelling

Richieste

gurusax77@gmail.com



IDEAG TORINO

Pirate Run

Maurizio Giacometti, Matteo Sassi



7 - 3 - 7



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



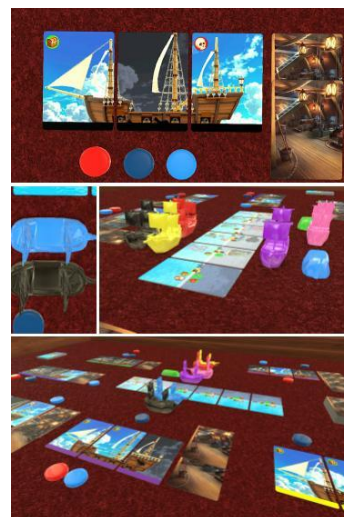
30



party game

Descrizione

Una rumorosa sfida tra pirati nel riuscire a trovare e sotterrare quanti più tesori possibile! Colpi di scena e ribaltamenti di fronti non mancheranno mentre gli equipaggi si muovono tra le acque alte e la costa nel mar dei caraibi! Chi sarà il pirata più scaltro?



Meccaniche

carte
push your luck, minorities, move
trough deck, score-and-reset game,
simultaneous action selection

Richieste

gurusax77@gmail.com



IDEAG TORINO

Mind Twist

Matteo Sassi, Dario Massarenti, Angelo Caniglia



4 - 2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



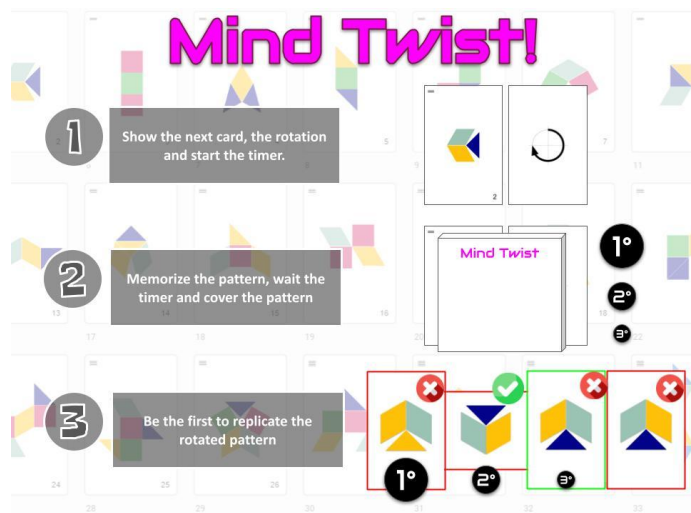
20



gioco per bambini
Action Game

Descrizione

Mind Twist è un Action Game che vi farà friggere il cervello!
Una figura viene mostrata per alcuni secondi assieme ad una rotazione. Viene coperta e sta a voi essere i più veloci a ricostruire l'immagine corretta. Sembra facile, ma non lo è perché la nostra memoria di lavoro visuale fa cilecca se non allenata! Riuscirete essere i più bravi?



Meccaniche

Memory, Pattern Building

Richieste