



IDEAG GRADARA + FANO

JOINMIX Graziella Scatassi



2 - 8



75



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione



Meccaniche

tessere

Richieste

g.scatassi@libero.it



IDEAG GRADARA + FANO

TEK - Theos Ek Kalystenia Simone Giacinti



2 - 4



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

(Livello 1-5)



60



eurogame

Descrizione

Gioco di carte a tema Calisthenic con ambientazione greca (ancora la grafica è in sviluppo) sviluppato in 15 round dove ogni giocatore si alternerà tra round di Allenamento e round di Gara per poter accumulare più Punti Esibizione possibile

Meccaniche

gestionale
corsa
carte
turni variabili
draft

Richieste

giacinti1997@gmail.com



IDEAG GRADARA + FANO

Sì ma stai calmo Matteo Piraccini



3 - 4



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

In questo gioco è possibile giocare varie ambientazioni (festa di fine anno, mercato finanziario, sistema nervoso, ecc...) ma le regole e le meccaniche non cambiano. Dovrete creare delle reti di collegamenti cercando di influenzare il tabellone dei punteggi e nel frattempo tenere sott'occhio le mosse degli avversari. In più dovrete scegliere una strategia per gestire la casualità del sistema e stare attenti a non fare mosse false. Perché se no il gioco vi punirà.



Meccaniche

gestionale
turni variabili
Network Building

Richieste



IDEAG GRADARA + FANO

BUFFET

Giovanni Giuliani



2 - 5



10



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

draft di dadi con puzzle tridimensionale



Meccaniche

set collection
draft

Richieste

giovigiuliani90b15@gmail.com



IDEAG GRADARA + FANO

Scopə Emanuele Sassi Zanichelli



2 - 5



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

(Livello 1-5)



15



Per Adulti (16+)

Descrizione

In Scopə siete dei LOVE COACH ingaggiati per far nascere coppie.

Ogni volta che chiuderete una coppia soddisfatta collezionerete punti Scopə e riceverete gradi di difficoltà crescente da superare per ottenere ulteriori punti o da cedere agli avversari.

Non sempre sarà possibile e potrebbero nascere coppie con minor intesa. Queste potranno essere rotte e rubate dai nostri avversari.

Vincerà chi otterrà piú punti Scopə a fine partita.

Supera i pregiudizi e non pregiudicherai il risultato ;)



Meccaniche

carte
set collection

Richieste

emanuele@creardopertitas.it



IDEAG GRADARA + FANO

MARETTA

Emanuele Sassi Zanichelli



3 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family plus

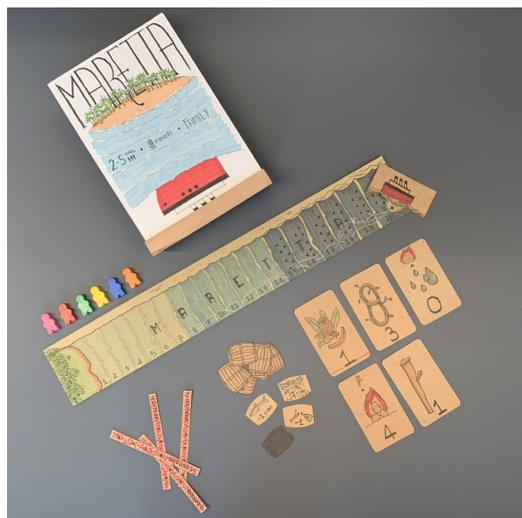
Descrizione

Maretta è una fuga dall'isola.
In quanto naufraghi, sarete impegnati a preparare la vostra fuga.

Procuratevi Legna e Liane per costruire la vostra zattera, Raccogliete cibo e acqua per il viaggio, Segnalate la vostra presenza ai Piroscafi di passaggio con grandi falò e resistete alla furia della corrente per non infrangervi sulla barriera corallina...

Aiuterete o Saboterete gli avversari cedendo o rubando loro risorse per poter salire sui Piroscafi?

MARETTA una fuga gentile o quasi...



Meccaniche

corsa
carte
set collection

Richieste

emanuele@creardopertitas.it



IDEAG GRADARA + FANO

De Influencer Emanuele Sassi Zanichelli



3 - 5



30



2 - il gioco non funziona ancora bene
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

GLI INFLUENCER vivevano tranquilli promuovendo prodotti, lanciando mode e influenzando le platee! "Chissà che fatica!", penserete.

Beh considerate che oltre alle solite diatribe, anche una forza oscura, un desiderio di libertà, una nuova presa di coscienza sta mettendo a rischio progressivamente questa capacità di influenzare.

Riuscirete a sopravvivere a tutto ciò?
Stabilite nuove alleanze, trovate nuovi prodotti, siate i primi in tutto e difendetevi dai DE-INFLUENCER!

TU SEI L'INFLUENCER!



Meccaniche

gestionale
corsa
carte

Richieste



IDEAG GRADARA + FANO

Divinus Ferrarius Filippo Borselli



1 - 4



90



1 - primo test
1 - da solo



family plus

(Livello 1-5)

Descrizione

Gioco di crafting.

Ogni giocatore impersonifica un fabbro divino con lo scopo di forgiare l'equipaggiamento al proprio eroe, che utilizzerà per sconfiggere i mostri. Ogni giocatore collaborerà nel creare l'equipaggiamento, ma solo uno potrà ottenerlo con il giusto tempismo.



Meccaniche

gestionale
piazamento lavoratori
set collection

Richieste

filippo.borselli@gmail.com



IDEAG GRADARA + FANO

Dissidium Alonso Rojas



2 - 2



45



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

(Livello 1-5)



TCG

Descrizione

Un gioco di carte 1 versus 1

Meccaniche

carte

Richieste

Rojas_551@hotmail.com



IDEAG GRADARA + FANO

Coffin Rush! Enrico Matè



2 - 6



60



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

A tutti è capitato di avere al tavolo persone poco esperte e non sapere quale gioco aprire per far divertire tutti, anche l'amico più esigente, senza che nessuno rimanga annoiato.

La risposta a questa necessità è "Coffin Rush!", una caccia al tesoro contro il tempo a tema egizio, dove i giocatori sono ostacolati dal Faraone che rende il gioco più difficile man mano che si va avanti. Lo scopo è raccogliere più ricchezze di tutti e portarle al sicuro fuori dal tempio resistendo alle varie insidie



Meccaniche

corsa
set collection

Richieste

enrico.mate@yahoo.it



IDEAG GRADARA + FANO

Color Fit Alessandro Rizzi



2 - 3



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

(Livello 1-5)



15



family plus

Descrizione

Tuo figlio è daltonico ? Questo è un gioco per scoprirlo.

Il gioco è pensato per testare la percezione cromatica dei giocatori misurandone il tempo di gioco, per rilevare eventuali forme di daltonismo senza lo stress dell'esame o per testare palette cromatiche per utenti daltonici.

È un semplice gioco astratto che si basa sul riconoscimento dei colori. Ogni giocatore ha un numero di pedine colorate che deve piazzare su un colore corrispondente cercando di impedire qualche mossa all'avversario.

Meccaniche

astratto

Richieste



IDEAG GRADARA + FANO

Il castello dello stregone

Alessandro Rizzi, Maurizio Giacometti,
Matteo Sassi



2 - 5



2 - il gioco non funziona ancora bene
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



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 GRADARA + FANO

La mummia

**Maurizio Giacometti, Matteo Sassi,
Alessandro Rizzi**



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family plus

Descrizione

La dura vita dell'archeologo esploratore
Specialmente se inseguito da diverse mummie

Meccaniche

collaborativo

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it