



IDEAG MILANO

Arkendom -conquista- (ex Armies of Theia)

Lorenzo Cappellini, Paolo Cappellini



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



90



wargame

Descrizione

Arkendom -Conquista- è un gioco strategico per 2 o 4 giocatori, che simula battaglie nelle terre di Arkendom, un mondo fantasy dalle caratteristiche uniche dove soffiano possenti venti di guerra da innumerevoli generazioni.

Ogni giocatore assume il comando di un esercito che dovrà condurre alla vittoria contro le forze nemiche. Con unità di guerrieri, eroi, ordini, abilità e poteri soprannaturali, Arkendom Conquista metterà alla prova la tua strategia!

Meccaniche

carte
gestione dadi
narrazione

Richieste

loricap78@gmail.com



IDEAG MILANO

MERCANTI DEI CARAIBI

Gioacchino Prestigiacomo



3 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

Trattative commerciali basate sulle capacità verbali di ciascuno



Meccaniche

gestionale
turni variabili
Trattativa

Richieste

slegato@yahoo.com



IDEAG MILANO

Valborg - Night of shifting

Oscar Sanguineti, Lorenzo Zuccheri, Mattia Vannini, Walter Padovani, Chiara Rubbini, Antonio Cicchetti



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



Family Plus/American

Descrizione

Benvenuti a Valborg. Stanotte le lune sono allineate e le mutazioni sono più rapide. Scegli la tua fazione e prendi il controllo della città convertendo le unità avversarie.

Meccaniche

Skirmish - Controllo aree

Richieste

boardgameforge7@gmail.com



IDEAG MILANO

A Perfect Place

Massimiliano Gelmetti



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



family plus

Descrizione

Nella corsa all'esplorazione di nuovi pianeti, quattro astronauti creano una rete di satelliti fra le galassie conosciute. A ciascuno è affidata una missione segreta: tra 24 pianeti, individuare e proteggere il luogo perfetto dalle testate nucleari degli avversari. A Perfect Place è un gioco di logica e deduzione, in cui sarà necessario inventare sempre nuove strategie per avere la meglio sugli altri giocatori.

Meccaniche

bluff
deduzione

Richieste

massimiliano.gelmetti@gmail.com



IDEAG MILANO

MARETTA

Emanuele Sassi Zanichelli



3 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Partendo dall'Isola di Maretta voi, naufraghi provetti, sarete impegnati nel preparare la 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 un gioco competitivo e una fuga gentile



Meccaniche

corsa
carte
set collection

Richieste

emanuele@creardopertitas.it



IDEAG MILANO

DeInfluencer

Emanuele Sassi Zanichelli



2 - 6



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!



Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

emanuele@creardopertitas.it



IDEAG MILANO

Icebound Luca Oropallo



3 - 8



30



4 - sto iniziando il fine-tuning
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



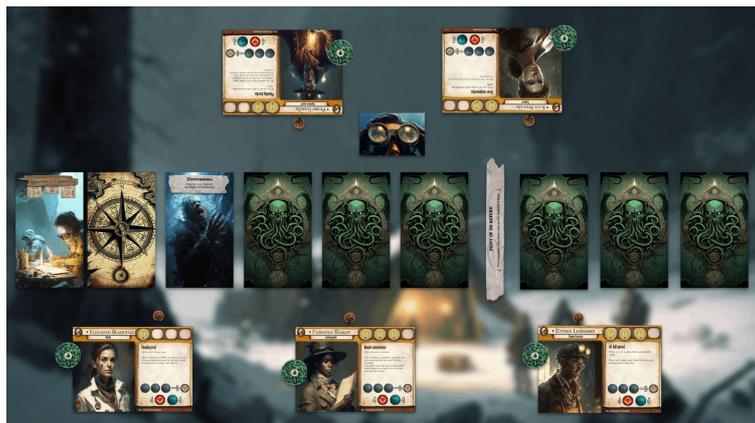
party game

Descrizione

1930, un gruppo di esploratori supera i confini del mondo in Antartica, ma alcuni cultisti si nascondono tra di loro, compagni controllati da un'entità superiore.

Gli esploratori dovranno sopravvivere ai pericoli dell'ambiente glaciale e ai terrori che abitano questa terra sconosciuta.

I cultisti cercheranno di sabotare gli altri giocatori impedendogli di raggiungere la fine della loro esplorazione. Riuscirai a sopravvivere all'ignoto?



Meccaniche

bluff
Deduction

Richieste

luca.oropallo.pc@gmail.com



IDEAG MILANO

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 una mummia

Meccaniche

collaborativo

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it



IDEAG MILANO

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 MILANO

H Eden

Alessandro Rizzi, Alessandro Cuneo



1 - 4



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

(Livello 1-5)



45



eurogame

Descrizione

Ricostruire un mondo dopo il disastro, esplorare ciò che è rimasto e gestire al meglio quello che si trova

Meccaniche

gestionale
carte
pick-up & delivery

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it



IDEAG MILANO

Il trono di Ula

Filippo Salvaterra, Andrea Debenedetti,
Federico Tassinari



2 - 4



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

(Livello 1-5)



60



american

Descrizione

Il Trono di Ula è un "Arena Tactic Cards Game", in cui ogni giocatore sceglie un semidio con carte, meccaniche e poteri unici rispetto agli altri, lo personalizza in base alla propria strategia, e lo fa agire sulla mappa al fine di sconfiggere gli altri giocatori.

Sono già in sviluppo due modalità di gioco aggiuntive: "Battaglia a squadre" e "Tutti contro il gioco".

Al momento il gioco conta 6 personaggi eterogenei e 3 mappe diverse. Sono in sviluppo personaggi e boss per le espansioni.



Meccaniche

carte
gestione dadi
draft

Richieste

filipposalvaterra@gmail.com



IDEAG MILANO

Ars Bellica - la Guerra dei Re

Giorgio Galbusera



2 - 3



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



astratto

Descrizione

I Re si danno battaglia sulle sponde della Loira per la conquista di castelli e ponti.

Hai solo 6 mosse per garantire la vittoria al tuo esercito, ma attenzione: puoi decidere dove schierare le tue truppe, ma non quali forze mettere in gioco.

[componenti: 30 tessere, 12x3 pedine, 28 carte, 24 gettoni]



Meccaniche

astratto
maggioranze, piazzamento tessere

Richieste

giorgio.galbusera@libero.it



IDEAG MILANO

Hashi

Giorgio Galbusera



2 - 2



3 - il gioco inizia a funzionare
1 - da solo

(Livello 1-5)



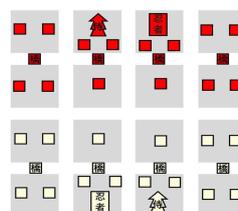
20



astratto

Descrizione

Gioco astratto, cattivo, di controllo territorio.
Benvenuti in "Hashi", una sfida giapponese per 2
giocatori.
[componenti: 16 tessere, 40 pedine]



Meccaniche

astratto
controllo territorio

Richieste

giorgio.galbusera@libero.it



IDEAG MILANO

Bologna Is Burning (BIB)

Enrico Giancipoli



2 - 6



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

(Livello 1-5)



70



urban adventure

Descrizione

Sfida i tuoi avversari nell'impresa più epica del secolo: trovare casa a Bologna!

Meccaniche

Richieste

enrico.giancipoli@gmail.com



IDEAG MILANO

Klepto

Enrico Vicario



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Un gioco di carte deduttivo con regole semplici. Cerca gli oggetti e interroga gli altri giocatori per scoprire i loro indizi.



Meccaniche

carte
bluff
deduzione

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG MILANO

Insidie e Sotterranei

Daniele Gavazza



2 - 6



60



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

(Livello 1-5)



dungeon crawler

Descrizione

Nel sottosuolo si estende una vasta rete di stanze e luoghi sotterranei. Alcune stanze ospitano creature da sconfiggere. Gli oggetti posseduti da queste creature aiuteranno gli eroi a sconfiggere i mostri nei luoghi più remoti dei sotterranei.



Meccaniche

gestione dadi

Richieste

danithgava@hotmail.it



IDEAG MILANO

Azzeccagarbugli

Federico Baccaini



2 - 6



40



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)

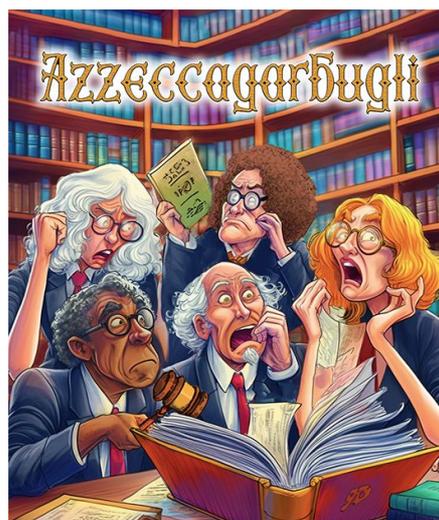


party game

Descrizione

Cambia le regole del gioco!

Nei panni di avvocati tanto spietati, quanto imbranati, prenderete pezzi di leggi, mettendole insieme e cambiando le regole a vostro vantaggio, con l'obiettivo di diventare giudici prima degli altri.



Meccaniche

carte
astratto

Richieste

federico.baccaini@gmail.com



IDEAG MILANO

Tetra

Alberto Strade



2 - 4



90



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Nella magica e remota regione di Kamula le quattro energie elementali che una volta fluivano nell'etere improvvisamente sono scomparse, insieme ai draghi elementali che vagavano liberi attraverso il paese.

Tetra è un gioco strategico e di draft di dadi per 2-4 giocatori, in cui attraverso i dadi riceverai energie e Ki, indispensabili per riottenere i tuoi poteri e usare grandi effetti. Infine con i tuoi nuovi poteri potrai evocare i potenti draghi elementali, fondamentali per guadagnare punti.



Meccaniche

gestionale
gestione dadi
draft

Richieste

alberto.strade@live.it



IDEAG MILANO

HOKI

Emanuele Sassi Zanichelli



2 - 5



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

In HōKi sarete dei LOVE Coach e dovrete abbinare quante più coppie possibili secondo le loro richieste e...la vostra intuizione di esperti d'AMORE.
Un gioco di Amori sbocciati, Inclusività e SSSSsesso. :)
Vincerete il pregiudizio?
Mettetevi alla prova.



Meccaniche

carte

Richieste

emanuele@creardopertitas.it



IDEAG MILANO

Rock'n'Troll Fabrizio Parazzini Fabio De Mori



2 - 4



60



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



family plus

Descrizione

In Rock'n'Troll ogni giocatore dovrà creare la propria band di Troll, per affrontare un tour di concerti ed ottenere punti Fama e Monete con le quali acquistare nuova strumentazione e boccali di birra per migliorare la resa dei Musicisti. Ogni turno il posizionamento dei dadi determinerà la qualità dell'esibizione tra Tecnica e Presenza Scenica, ma il mazzo Eventi potrebbe cambiare velocemente le carte in tavola.



Meccaniche

carte
gestione dadi

Richieste

Fabrizio.parazzini@gmail.com



IDEAG MILANO

Ru-bandiera

Stefano bonati



2 - 4



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

gioco tattico, con utilizzo di carte e tessere mappa - il gioco è con ambientazione fantasy. Le navi dei giocatori fluttuano esplorando il mondo alla ricerca di pezzi di bandiera delle repubbliche marinare, cercando di collezionarne il maggior numero

Meccaniche

carte
set collection
draft
pick-up & delivery

Richieste

bonatistefano@yahoo.it



IDEAG MILANO

Tianzi

Stefano bonati



2 - 4



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

gioco di esplorazione, costruzione percorso e raccolta tesori. L'utilizzo di carte permette di avere effetti molto potenti. Ambientazione fantastica, in una giungla simile a Pandora di Avatar. Presenza di alea e interazione diretta tra i giocatori.

Meccaniche

carte
set collection
pick-up & delivery

Richieste

bonatistefano@yahoo.it



IDEAG MILANO

Bloemenmarkt

Remo Conzadori, Francesco Testini



2 - 4



40



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Come gestori del mercato galleggiante dei tulipani di Amsterdam, i giocatori dovranno combinare le carte per allestire i negozi ed attrarre i turisti. Meccaniche di open drafting con carte trasparenti e tableau building.

Meccaniche

carte
set collection
draft

Richieste

franktest77@gmail.com



IDEAG MILANO

Alma Ata

Carlo Camarotto, Francesco Testini



2 - 2



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

I giocatori dovranno competere per gestire al meglio le porte della città di Almaty (all'epoca Alma Ata), sulla via della seta. Essi dovranno dividersi i beni e servire i clienti più esigenti, facendo attenzione a non trattare troppe merci contraffatte. Un'originale meccanica di acquisizione delle merci, aste e collezione set.

Meccaniche

gestionale
asta
set collection

Richieste

franktest77@gmail.com



IDEAG MILANO

Deck of Survival

Emma Mottarella



3 - 6



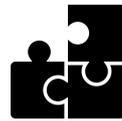
1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



20



party game

Descrizione

Deckbuilding collaborativo asimmetrico. Un giocatore è il terapeuta, gli altri i pazienti sono i tuoi pazienti alle prese con grandi sfide emotive. Attraverso ristrutturazione cognitiva, esplorazione emotiva e risoluzione problemi, promuovi resilienza e benessere, evitando il burnout del terapeuta e che i pazienti droppino. Affronta sfide, sviluppa empatia e trova strategie, mentre ritardi, disdette, connessioni scadenti, impegni renderanno le terapie più difficili.



Meccaniche

carte
collaborativo

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG MILANO

Toxicity

Emma Mottarella, Dario Massarenti



2 - 6



30



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

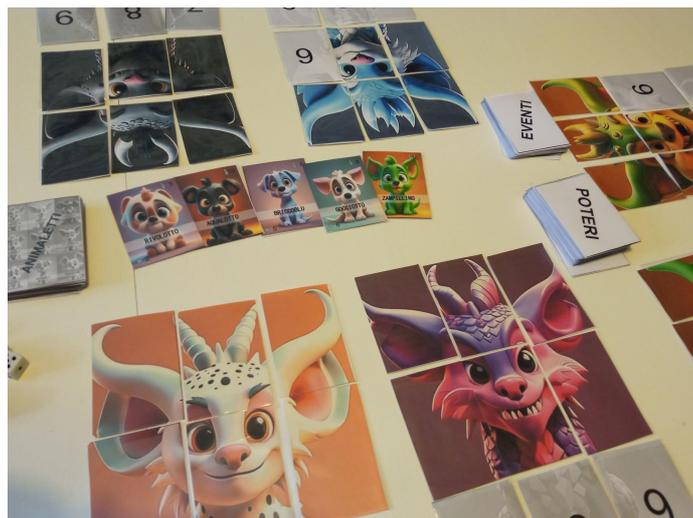
(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Sul pianeta di Toxicity, le risorse per la sopravvivenza sono limitate, e la legge della giungla vi impone di essere i primi e i migliori se non volete essere sopraffatti o soccombere. Attraverso la relazione con alcuni speciali animalletti è possibile produrre acqua: indispensabile alla vita! Riuscirete ad addomesticarli, prima che qualcun altro ve li porti via? e mi raccomando però: senza sfruttarli! Altrimenti saranno pronti alla fuga



Meccaniche

carte
dexterity
turni variabili

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG MILANO

Shaman Battle

Chiara Rossi



2 - 5



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



60



family

Descrizione

Gioco di carte ad ambientazione sciamanica/naturalistica. I giocatori hanno l'obiettivo di completare un set di 8 carte (chiamato totem di potere), che deve essere prima guadagnato attraverso sfide con altri giocatori. Le carte che compongono il mazzo si dividono in : carte spirito, carte animali (le carte spirito e le carte animali servono per le sfide e per completare il totem), carte speciali (es. Maledizione, blocca un giocatore per un turno), carte luogo (servono solo per il totem).



Meccaniche

carte

Richieste

redcharlotte.cr@gmail.com



IDEAG MILANO

Ricettonomicon

Luca Bellini
Sara Valentino



2 - 5



120



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ricettonomicon è un piazzamento lavoratori, con fattore aleatorio, dove ciascuno dei giocatori sarà chiamato a gestire il proprio ristorante sotto le spoglie di uno dei culti più famosi dell'ambientazione di Lovecraft. Ogni culto avrà delle caratteristiche speciali che permetteranno di approcciarsi in maniera diversa alla partita e scegliere tra le numerose strategie per guadagnare punti vittoria.



Meccaniche

gestionale
piazzamento lavoratori

Richieste

info@ludiblood.com



IDEAG MILANO

Quest Giver

Luca Bellini
Sara Valentino

Gruppo Ludiblood



2 - 5



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

(Livello 1-5)



60



eurogame

Descrizione

Quest Giver è un gioco di piazzamento lavoratori al contrario (potremmo definirlo come un gioco di "intercettazione lavoratori") dove l'obiettivo è catturare l'attenzione dei meeple avventurieri che si spostano in modo automatico, posizionandosi tatticamente nei punti migliori della plancia. L'ambientazione del gioco è quella dei MMORPG, i giocatori interpretano gli NPC che abitano il videogioco e che competono tra di loro per dimostrare di essere il miglior Quest Giver!



Meccaniche

gestionale
piazzamento lavoratori

Richieste

saravalentino92@gmail.com



IDEAG MILANO

Golden Cat

Edriano Francesco Cordara, Giacomo Brambilla



2 - 8



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

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Vestendo i panni di esploratori felini si parteciperà ad una zuffa piena di scherzetti con l'obiettivo di recuperare le 6 parti della mappa che portano al ricco tesoro chiamato "Golden Cat". Si tratta di un gioco di carte a turni in cui i giocatori cercheranno di mettersi i bastoni tra le ruote per arrivare ad ottenere per primi nella propria mano le 6 carte che rappresentano la mappa del tesoro.

Meccaniche

carte

Richieste

edriano@hotmail.it



IDEAG MILANO

Robobomb Quaglia Games



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Prendi il controllo di uno dei quattro mechaminer, entra in una miniera sempre diversa alla ricerca della favolosa pepita d'oro che ti donerà sorprendenti capacità.

Attento però mentre scavi alla ricerca dell' uscita, dovrai vedertela con altri agguerriti giocatori e le loro robobombe.

Divertimento esplosivo assicurato!

Meccaniche

astratto

Richieste



IDEAG MILANO

Role Play Adventures

Giorgio Olgiati



4 - 7



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

(Livello 1-5)



180



Role Play

Descrizione

GDR dove i giocatori interpretano in prima persona, senza plance o miniature, il proprio personaggio. Gioco inclusivo anche verso chi non si trova a proprio agio seduto per ore a pianificare la prossima mossa. Il concetto è semplice, ognuno sceglie un personaggio, ciascuno avrà i propri obiettivi da raggiungere, ovviamente ignoti agli altri, per raggiungerli i giocatori devono interagire, scambiando oggetti o informazioni. La biografia del personaggio rappresenta la linea guida per i giocatori



Meccaniche

collaborativo
bluff
narrazione
Role play

Richieste

giorgio.olgiati94@yahoo.it



IDEAG MILANO

Incubo Giorgio Audrito



1 - 5



80



4 - sto iniziando il fine-tuning
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 riuscirci 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

carte
collaborativo
narrazione

Richieste

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG MILANO

Machinarium

Giorgio Audrito



2 - 5



40



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Il concilio dei creatori sta producendo il suo prossimo mondo, grazie al "Machinarium" e ai loro minion. Come creatore, hai un tuo obiettivo in mente: devi influenzare il Machinarium per plasmare il mondo a tuo piacimento!

I giocatori piazzano carte minion (che trasportano le risorse) e blocchi del Machinarium (che convertono le risorse). Il Machinarium è lo stesso per tutti i giocatori, che si ostacolano componendoli per sbilanciare la produzione sulle risorse che vogliono.



Meccaniche

carte
draft

Richieste

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG MILANO

BLUE MONDAY

Tobia Botta



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Chi sarà più felice nel giorno più triste dell'anno?



Meccaniche

carte

Richieste

tobia@botta.ch



IDEAG MILANO

DO NOT DISTURB

Tobia Botta



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Riuscirete a trovare il tesoro evitando le maledizioni del faraone?



Meccaniche

carte

Richieste

tobia@botta.ch



IDEAG MILANO

METEO

Tobia Botta



2 - 5



15



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Chi sarà il più bravo meteorologo?



Meccaniche

carte

Richieste

tobia@botta.ch



IDEAG MILANO

Bivoscuro

Daniele Gavazza



2 - 4



75



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

(Livello 1-5)



dungeon crawler

Descrizione

Ogni giocatore prende plance e tessere per creare un proprio dungeon il quale sarà poi affrontato da un altro giocatore. Inoltre i personaggi dovranno mettere assieme le pagine di un proprio piccolo diario per descrivere la propria avventura e ottenere dei bonus.

Con molte somiglianze al mio altro "Insidie e Sotterranei", rispetto a quest'ultimo Bivoscuro fa molte sperimentazioni cercando di essere più creativo possibile a discapito di una maggiore giocabilità (e mi scuso).



Meccaniche

gestione dadi

Richieste

danithgava@hotmail.it



IDEAG MILANO

Hermapollon

Landi matteo
Molinari Carlo



2 - 4



45



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

In Hermapollon i giocatori sono degli impavidi navigatori che affrontano i pericoli dei viaggi andata e ritorno verso le Indie, allo scopo di imbarcare sulla propria nave beni esotici e lussuosi, da poter stipare in magazzino una volta tornati in patria.



Meccaniche

draft
pick-up & delivery
Puzzle game

Richieste

superpanzo1@tin.it



IDEAG MILANO

Paper plane

Landi matteo

Molinari carlo



2 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



gioco per bambini

Descrizione

Immagina di Lanciare un aeroplanino di carta e sfruttare gli sbuffi di vento per raggiungere gli obiettivi



Meccaniche

Memory

Richieste

superpanzo1@tin.it



IDEAG MILANO

Drakkar Marco Belluschi



2 - 4



15



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

(Livello 1-5)



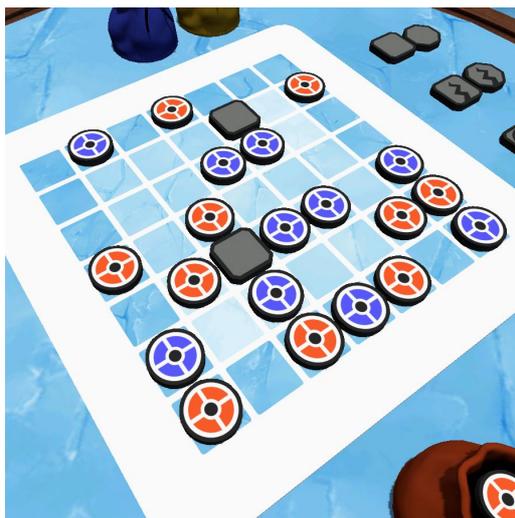
astratto

Descrizione

Lancia i tuoi scudi vichinghi facendoli scivolare sul ghiaccio, spingi con furbizia gli scudi già in gioco e sii il primo ad allinearli per formare una Drakkar!

Drakkar ripropone il classico genere astratto degli N-in-a-row in chiave dinamica, mescolando elementi di Forza4, il curling e (per i più nerd) i dungeon sul ghiaccio di Pokèmon.

Per 2 giocatori (ma possibile anche in 3 e 4) e con varianti disponibili.



Meccaniche

astratto

Richieste

marco.belluschi.gd@gmail.com



IDEAG MILANO

7Sette Marco Belluschi



3 - 7



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Da 3 a 7 cultisti si sfidano per la supremazia della propria Setta segreta.

Ad ogni mano, il più forte sceglie l'offerta sul comune Altare; ma d'altro canto solo il più debole guadagna punti per sè stesso.

Scopo del gioco è accumularne più degli altri, ma attenzione: le carte sull'Altare determinano le Sette che saranno eliminate ancor prima di competere al punteggio!

7Sette è un trick-taking game che vuole proporre scelte difficili, segretezza, bluff e colpi di scena; tutto in un gioco veloce.



Meccaniche

carte
trick-taking game

Richieste

marco.belluschi.gd@gmail.com



IDEAG MILANO

Klondike River

Enrico Vicario



2 - 2



15



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

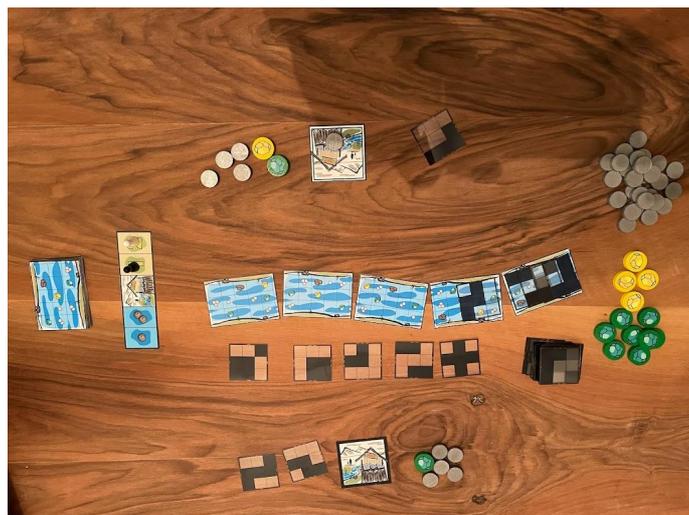
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Raccogli oro e smeraldi dal fiume. Ma non dimenticare di raccogliere anche le monete per ottenere i setacci migliori tramite un'asta cieca ad ogni round



Meccaniche

asta
piazameto tessere

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG MILANO

Wallabee

Francesco Di Matteo



2 - 4



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Il gioco è ambientato nell'immaginaria vallata di Wallabee, ricca di borghi contadini e intensamente coltivata.

Il tavoliere si assembla affiancando casualmente 48 tessere che rappresentano un borgo contadino immerso in un territorio: bosco, collina, risaia e grano. Al centro viene posta la tessera di Wallabee City, dove si svolge il mercato. I giocatori guidano autocarri "green" con i quali, una volta configurati, dovranno prelevare i prodotti per rivenderli al mercato di Wallabee City.



Meccaniche

gestionale
pick-up & delivery

Richieste

frankdimat@libero.it



IDEAG MILANO

GO NAGAI ROBOTS

Matteo Sassi



1 - 2



15



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Quando udrai un fragor a mille decibel....



Meccaniche

carte
collaborativo

Richieste

gurusax77@gmail.com