



IDEAG AOSTA

Torune Kevin Bertini



2 - 4



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



Competizione

Descrizione

Gioco di Deckbuilding competitivo con un pizzico di GDR, importante gestione della mano e set collection.

L'Arcimago è scomparso.
I suoi discepoli competono per diventare il successore.

Raccogli le Rune indicate sulla tua carta obiettivo per salire i piani della torre.
Il primo che raggiunge la cima vince!

Scegli tra 21 maghi tutti diversi.

Crea la tua strategia partendo da un mazzo base.
Pianifica. Potenzia il tuo mago sbloccando i suoi poteri unici e diventa il nuovo Arcimago!



Meccaniche

carte
set collection
Deckbuilding

Richieste

kevin.bertini@gmail.com



IDEAG AOSTA

La Fonte di Helia

Davide Turini
Miriam Bissoli
Edoardo Caccia



4 - 4



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

(Livello 1-5)



60



wargame

Descrizione

Gioco tratto dalla trama di Runeterra, sviluppato per il Politecnico di Milano, con un gameplay strategico a carte per 4 giocatori pvp. La partita si sviluppa tramite scoperta di tasselli variabili che vengono utilizzati dal giocatore per avanzare nei 2 obiettivi principali, fino ad arrivare alla Fonte di Helia e vincere.

Meccaniche

corsa
carte
legacy

Richieste

davide.turini.dt@gmail.com



IDEAG AOSTA

Taccole e Croccali

Carlo Minucci



2 - 2



15



3 - il gioco inizia a funzionare

4 - con altri Autori

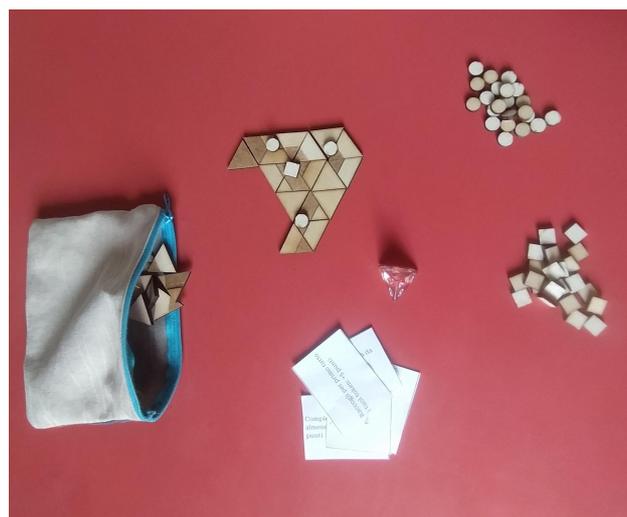
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

I due giocatori devono piazzare un numero di tessere pari al risultato del lancio di un D4. Le tessere vanno piazzate cercando di creare delle aree colorate su cui poi andrà messo uno dei proprio token per rivendicarne il possesso. All'inizio del gioco si pesca una carta obiettivo, Vince chi fa più punti che sono la somma delle tessere che formano le aree colorate, il numero di token conquistati e l'obiettivo sulla carta.



Meccaniche

astratto
Piazzamento tessere

Richieste

carlo.minucci@gmail.com



IDEAG AOSTA

R-Cycle Federico Ceccopieri



2 - 2



45



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

In questo gioco ti calerai nei panni di un manager di una industria di riciclo.

Manovra con sapienza i rifiuti sul rullo, processali nei tuoi stabilimenti e raccogli risorse per acquistare nuovi macchinari.

Scegli di giocare in modalita' competitiva o cooperativa.

Ora che la sfida e' lanciata, non si accettano "rifiuti"!!!



Meccaniche

gestionale
carte
collaborativo
asta

Richieste

federico.a.ceccopieri@gmail.com



IDEAG AOSTA

Tanks

Giuliano Giunta



2 - 2



60



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

(Livello 1-5)



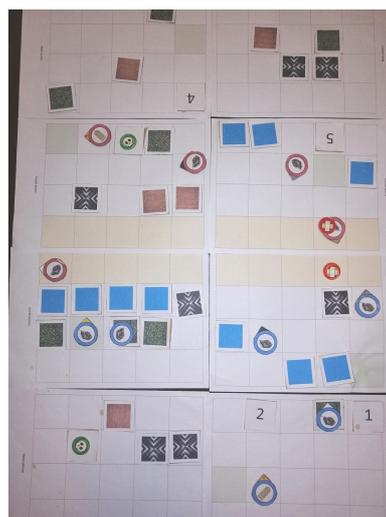
wargame

Descrizione

Wargame duello di pura battaglia. Età 7+

Ispirato dai videogame anni 80, il gioco consiste nel muovere un gruppo di carri armati contro uno schieramento nemico con alcune particolarità che lo distanziano dai giochi simulativi, ma mantenendo l'atmosfera di un combattimento serrato e brutale.

La sua meccanica di distruzione dello scenario garantisce ad ogni partita una grande varietà di mosse possibili.



Meccaniche

gestionale
astratto
posizionamento

Richieste

giuntagiuliano97@gmail.com



IDEAG AOSTA

Sim Sala Goblin

Luca Del Vecchio



2 - 6



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

(Livello 1-5)



60



family plus

Descrizione

In Sim Sala Goblin sarete spietati goblin che hanno avuto la fortuna di incappare nel libro degli incantesimi di un potente mago. Tornati al villaggio avrete una sola missione: imparare l'arte della magia per trasformare le vostre semplici armi in strumenti di potere inaudito. Ma attenzione! La magia è un'arte complessa, soprattutto per chi non ha mai pronunciato un incantesimo in vita sua. Solo il più scaltro e fortunato goblin potrà guadagnare il favore del re e la gloria eterna nel villaggio!



Meccaniche

carte
gestione dadi
set collection
push your luck

Richieste

lu.delve@gmail.com



IDEAG AOSTA

Frog of war Luca Del Vecchio



2 - 2



45



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Lo stagno non è abbastanza grande per papere e rane, che si battono in una guerra totale per acquisirne il controllo. Astratto scacchistico per 2 giocatori, su griglia esagonale e con azioni la cui efficacia aumenta esponenzialmente ogni volta che vengono effettuate. Tante miniature di papere e rane gli danno un forte impatto visivo



Meccaniche

astratto

Richieste

lu.delve@gmail.com



IDEAG AOSTA

Marker Fight!

Roberto Toia



2 - 4



75



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

In Marker Fight! dovrai colorare più caselle possibile dell'area di gioco, cancellando quelle avversarie. Le azioni sono gestite da un motore deckbuilding, dove è importante quali oggetti e mosse comprare, ma attenzione a non farsi... macchiare il mazzo!



Meccaniche

gestionale
carte
deck building

Richieste

roberttuxx@gmail.com



IDEAG AOSTA

Unitopia

Roberto Toia



2 - 6



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Unitopia è una folle simulazione di vita universitaria! Cerca di passare più esami possibili accumulando nozioni nel tuo inventario... che è anche la tua testa, facendo attenzione a non abusare dello spazio: cerca aiuti negli spazi della città e regole che cambiano ogni 3 turni di gioco, saltando tra un lavoro precario e l'altro fino alla Laurea!



Meccaniche

gestionale
pick-up & delivery
push your luck

Richieste

roberttuxx@gmail.com



IDEAG AOSTA

Pirati dei Sargassi

Marco Natale



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



family plus

Descrizione

Gioco di battaglie di galeoni, speronamenti ed arrembaggi. Hai la tua plancia nave e una mappa del mare aperto.

Usa tre azioni per muoverti, cannoneggiare, speronare una nave ed andare all'arrembaggio.

Gli scafi possono subire danni ed affondare.

I pirati corrono per sparare i difendere a colpi di dado la nave!

Ma si sa, ai pirati piace imbrogliare: modifica i tuoi tiri di dadi con le "carte scorrettezze" per vincere gli scontri, o corrompi gli equipaggi avversari per sabotare le loro navi.



Meccaniche

carte

piazzamento lavoratori

gestione dadi

Skirmish arena con dadi e carte

Richieste

marconatale.art@gmail.com



IDEAG AOSTA

Il gioco del Borgo

Marco Natale



2 - 4



3 - il gioco inizia a funzionare

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



60



family plus

Descrizione

Gestionale semi-cooperativo, ambientato nel Medioevo italiano.

Bisogna gestire il proprio quartiere creando equilibri precari fra i nobili, i contadini, i mercanti e le strade davanti a loro.

Ottimizzare le proprie rendite, affrontare insieme le difficoltà: invasori, razziatori, alluvioni e carestie si alternano a visite dello Re o matrimoni combinati.

Una rigida ma precaria divisione in caste da mantenere in l'equilibrio per prosperare nel vostro Quartiere mentre il Borgo cresce.

Meccaniche

gestionale

Richieste



IDEAG AOSTA

Block by Block

Alessandra Saracino



2 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



family plus

Descrizione

In Block by Block dovrai costruire la tua città cercando di fare più punti dei tuoi avversari. Ogni isolato è rappresentato da una tessera con cui dovrai riempire la tua griglia-città. Industrie, abitazioni, negozi e parchi sono tutte le tipologie di isolati che potrai costruire, ma occhio a come le posizioni! Ognuno ha il suo modo per farti guadagnare punti.

Meccaniche

Puzzle

Richieste

alessandra.saracino2000@gmail.com



IDEAG AOSTA

Mord Fastang

Autore

Emanuele Sassi Zanichelli

Illustratrice

Anita Sassi Zanichelli



2 - 5



3 - il gioco inizia a funzionare

4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



10



gioco per bambini

Descrizione

Mord Fastang è un gioco sulle Ford Mustang (ma non si può dire) da 2-5 giocatori
Età 5+
Durata 10min

Piccolo gioco prese di carte che metterà in crisi anche qualche adulto. Conoscete i colori primari e secondari? Come si ottiene il nero? Let's play.

In Mord Fastang siete sfasciacarrozze intenti ad abbinare le auto delle pile per ottenere i colori secondari.

Ogni abbinamento completerà un obiettivo COLORE ma attenti non potrete soddisfare lo stesso.

Adatto anche ai daltonici.



Meccaniche

carte
Prese di carte

Richieste

emanuele.sassizanicelli@gmail.com



IDEAG AOSTA

Baghdad

Fabio Lopiano, Nестore Mangone



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

German di peso medio dove i giocatori girano per i quartieri dell'antica Baghdad, e con l'aiuto di personalità dell'epoca contribuiscono alla prosperità della città.



Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG AOSTA

Cluny

Fabio Lopiano, Mandela Fernandez-Grandon



2 - 4



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

(Livello 1-5)



75



eurogame

Descrizione

In questo german di peso medio, ogni giocatore gestisce un monastero dell'Ordine di Cluny, cercando di soddisfare il più velocemente possibile le incessanti richieste dell'abate di Cluny. Il giocatore che riesce a completare tutti i propri compiti sarà il vincitore.



Meccaniche

gestionale
corsa
carte
piazzamento lavoratori
pick-up & delivery

Richieste



IDEAG AOSTA

Werehunters & Werefolk

Alessandro Gatti, Alan Scifo



2 - 2



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



15



wargame

Descrizione

Cacciatori e Lupi Mannari si affrontano senza tregua al chiarore della luna su un tabellone quadrettato. I valori delle carte stabiliscono l'iniziativa oppure confermano le azioni dei personaggi. Chi ottiene un successo sposta a suo vantaggio il segnalino della luna. Quando la partita termina, lo schieramento che avrà la luna a suo favore sarà il vincitore.

Meccaniche

carte

Richieste

alessangatti@alice.it



IDEAG AOSTA

Fruit Box

Simona Greco, Marco Rava



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



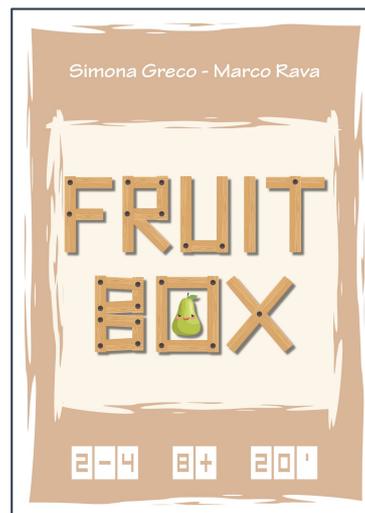
20



family

Descrizione

Flip & Write per tutta la famiglia.



Meccaniche

carte
set collection

Richieste

rava.editoria@gmail.com



IDEAG AOSTA

Forestry

Simona Greco, Marco Rava



2 - 2



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



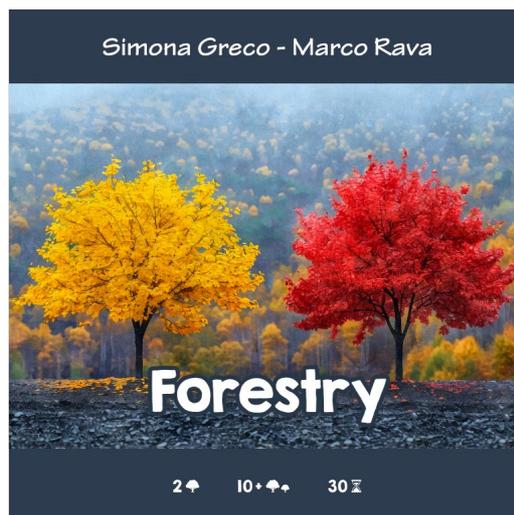
30



astratto

Descrizione

Tile placement per 2 giocatori



Meccaniche

Tile Placement

Richieste

rava.editoria@gmail.com



IDEAG AOSTA

CrazyChess

**Carlo Vittorio Matrone, Giovanni Figari
Barberis**



2 - 2



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

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Versione innovativa ed eterodossa degli scacchi, che include un mazzo di carte per rendere il gioco più imprevedibile e dinamico. Ogni carta può trasformarsi in un forte potenziamento oppure in una pericolosa trappola. Questa versione aggiunge una dimensione di strategia e fortuna, offrendo una esperienza radicalmente nuova anche ai giocatori più esperti

Meccaniche

carte

Richieste

cv.matrone@gmail.com



IDEAG AOSTA

Samba!

Francesco Testini, Tobia Botta



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30

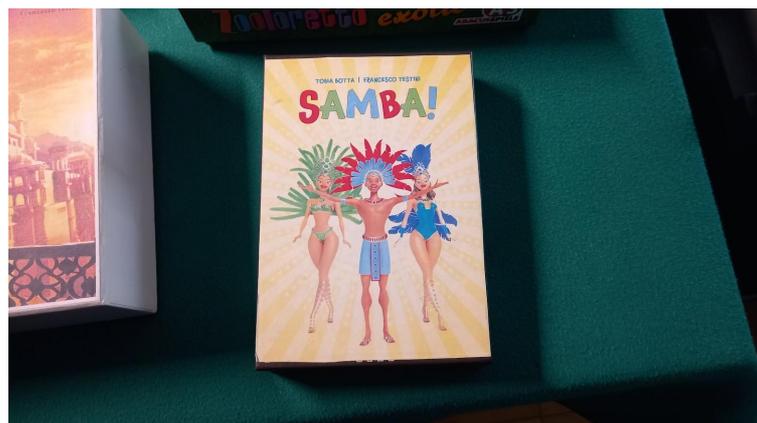


family

Descrizione

La samba è uno stile musicale e di danza originario del Brasile legato alle tradizioni Afro-Americane. Il Carnevale di Rio de Janeiro è conosciuto in tutto il mondo per la magnificenza dei festeggiamenti e per le sontuose sfilate organizzato dalle principali scuole di samba della città.

I giocatori interpretano il ruolo di scuole di Samba. Essi dovranno scegliere ballerini più bravi e organizzarli in sequenze di colori ripetute, in modo da ottenere punti durante la parata finale.



Meccaniche

carte
set collection
draft

Richieste

franktest77@gmail.com



IDEAG AOSTA

Roll&Goal

Francesco Testini, Stefano Raimondi



0 - 8



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

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

In Roll&Goal fino a 8 giocatori costruiscono la propria squadra con un draft di campioni, in base al proprio budget e obiettivo. Gli scenari includono sfide dirette, coppe o campionati (modalità multiplayer o carriera), con nuovi contenuti sbloccabili.

Tutte le partite si giocano in diretta grazie al sistema del mazzo Partita, con un giocatore che a turno funge da cronista. Durante la partita i giocatori possono fare affidamento sulle abilità dei propri campioni per cambiarne l'esito.



Meccaniche

gestionale
carte
dexterity
draft

Richieste

franktest77@gmail.com



IDEAG AOSTA

Bitcoin: The Mining Game

Stefano Adriani



2 - 8



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

(Livello 1-5)



90



american

Descrizione

Gioco di "deck mining" altamente tematico sulla produzione di Bitcoin. Asta alla cieca, deck building leggero e in parte casuale, manipolazione del mercato e trading. Supporta da 2 ad 8 giocatori, dura circa 90 minuti e può essere giocato in due modi: come boardgame (2-5 giocatori) o come party game (5-8 giocatori). Stile american con alea piuttosto importante ma mitigabile dal motore di carte.



Meccaniche

gestionale
carte
asta
bluff

Richieste

docgoonie@yahoo.com



IDEAG AOSTA

Hai Regione! Simone Calia



1 - 6



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Hai Regione! è un semplice gioco di carte che ha come obiettivo quello di far conoscere meglio alcuni piatti tipici delle varie regioni italiane mettendo alla prova la vostra memoria: chi fra i giocatori riuscirà a dimostrarsi il più ferrato in materia, collegando il cibo alla regione d'origine corretta?



Meccaniche

carte
set collection

Richieste

simonecalia55@gmail.com



IDEAG AOSTA

Nicto Simone Calia



2 - 6



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Un mostro dà la caccia a dei bambini ad un pigiama party.

Si crea la casa a inizio gioco, poi i bambini devono sopravvivere fino all'alba, il mostro invece deve catturarli tutti.

Si gioca scegliendo in segreto il proprio percorso e l'azione, cercando di prevedere le mosse dell'avversario.

I mostri hanno poteri e debolezze, ma anche i bambini hanno assi nella manica. E se un bambino viene catturato? Gioca in forma di fantasma, ma sta a lui decidere se stare dalla parte dei bambini o del mostro



Meccaniche

carte
collaborativo
bluff
sopravvivenza

Richieste

simonecalia55@gmail.com



IDEAG AOSTA

Spifferi Condor Boardgames



3 - 6



15



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

(Livello 1-5)



filler

Descrizione

Nostro padre Dio Eolo è uscito di corsa per una commissione urgente.

Quale migliore occasione per sfruttare i nostri poteri del vento?

Rimarrà qualcosa intatto?

Vincerà chi farà meno danni.

Scegli se giocare per fare punti o per danneggiare gli avversari.

Usa le carte azione per spostare i punti o i malus da un giocatore all'altro.

Sii veloce! Nessuno sa quando finirà la partita.

Meccaniche

carte
set collection

Richieste

giacomo.dott.bellotti@gmail.com



IDEAG AOSTA

FINGARGHHH! Condor Boardgames



3 - 8



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

(Livello 1-5)



15



filler

Descrizione

Arrrrr corpo di mille falangi! Chi sarà il pirata più temibile?

La mano è il tuo Jolly Roger, le dita i tuoi punti ferita.

Riuscirai a tirare ancora i dadi fra 5 minuti?

Scegli se fare punti vittoria ed essere il pirata più ricco o collezionare le dita dei tuoi avversari ed essere il più temuto. La strategia vincente è tutta nelle tue mani... letteralmente.

Meccaniche

dexterity

Richieste

giacomo.dott.bellotti@gmail.com



IDEAG AOSTA

Faster Foods Condor Boardgames



3 - 4



45



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Cienti! Cienti su clienti!

Una sfida fra i quattro migliori Fast Food della città.

Chi saprà gestire al meglio la clientela e a soddisfare più velocemente le richieste degli affamati clienti?

Nella vostra mano di carte sono racchiuse le vostre azioni. Ad ogni turno, scegliete bene: se sarete gli unici ad aver scelto una particolare azione, i suoi effetti saranno più forti.

Ma occhio all'immondizia, o saranno guai!

Meccaniche

gestionale
scelta simultanea azioni

Richieste

giacomo.dott.bellotti@gmail.com



IDEAG AOSTA

Undercover Condor Boardgames



5 - 10



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

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Ero stato abile a cavarmela tra le fila nemiche per così tanti anni come agente sotto copertura...purtroppo le continue lotte di potere, gli intrighi e la costante sensazione di non sapere di chi potersi fidare continuano ancora oggi.

Non avrei dovuto accettare...ma l'invito a raggiungere il castello di Bojnice arriva da un vecchio amico. O almeno spero che sia così.

Un gioco asimmetrico a squadre con la possibilità di essere eliminato ad ogni passo falso...

Meccaniche

carte
bluff
ruoli nascosti

Richieste

giacomo.dott.bellotti@gmail.com



IDEAG AOSTA

VENSI

Gianni Cottogni



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Astratto deterministico per due giocatori in cui è necessario avere la maggioranza di proprie pedine nelle pile che man mano si formano.

Meccaniche

astratto

Richieste



IDEAG AOSTA

Rikori Suminto

Gianni Cottogni



2 - 2



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

(Livello 1-5)



15



astratto

Descrizione

Su una griglia 5x5 generata casualmente, i giocatori cercheranno di accaparrarsi i punti migliori, tenendo conto del fatto che a ogni mossa si posiziona un pezzo proprio e uno dell'avversario.

Meccaniche

astratto

Richieste



IDEAG AOSTA

Le Botteghe di Firenze

Alessandro Cuneo



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

Euro di piazzamento dadi ambientato nella Firenze Rinascimentale.

Meccaniche

gestionale
gestione dadi

Richieste

ale.cuneo87@gmail.com



IDEAG AOSTA

Crazy Road

Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Dimostra di riuscire a ricordare il maggior numero di indicazioni stradali e scegli saggiamente quando mettere alla prova la memoria dei tuoi avversari!

Sopravalutarli non ti aiuterà a vincere e sottovalutarli ti porterà a perdere!



Meccaniche

carte
memoria

Richieste

giochidautore@gmail.com



IDEAG AOSTA

Animali Brutti

Gianluca Colombo, Stefano Saini



3 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Sapresti distinguere un ippopotamo gelatinoso da uno liquefatto? Ed un leone seducente da uno vanitoso?

Ad ogni turno tutti i giocatori dovranno disegnare un "Animale Brutto" e indovinare quello disegnato dagli altri! Chi otterrà più punti vincerà la partita!



Meccaniche

disegno

Richieste

giochidautore@gmail.com



IDEAG AOSTA

Nebbia

Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 5



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

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

È difficile distinguere i dettagli di un'immagine attraverso la nebbia... ma più ne indovini mentre essa è ancora fitta, più punti guadagnerai!

Mostra di avere l'occhio più acuto in questo gioco originale gioco di abilità!



Meccaniche

colpo d'occhio

Richieste

giochidautore@gmail.com



IDEAG AOSTA

The Box

Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 6



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

A turno un giocatore inserirà una forma geometrica segreta all'interno della misteriosa "The Box". Riusciranno gli avversari ad indovinare di cosa si tratta?

Un originale e diabolico gioco di abilità per mettere alla prova amici e parenti!



Meccaniche

astratto

Richieste

giochidautore@gmail.com



IDEAG AOSTA

Animali Nascosti

Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 4



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

(Livello 1-5)



15

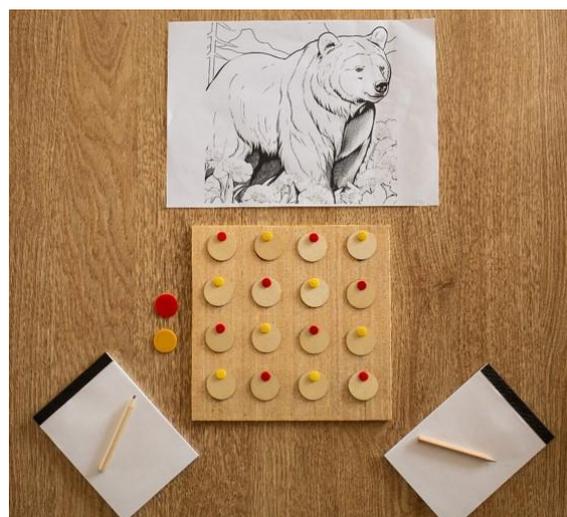


family

Descrizione

Quale animale si nasconde nell'immagine? Sarai tu il primo a scoprirlo o i tuoi avversari ti batteranno sul tempo?

Un divertente gioco di scoperta e immaginazione, adatto anche per i più piccoli!



Meccaniche

astratto

Richieste

giochidautore@gmail.com



IDEAG AOSTA

Mr Fluffy

Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 5



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Mr Fluffy adora cambiare aspetto! Riuscirai a scovarlo in mezzo a tutti gli altri Fluffies?!

Un eccitante gioco di abilità e colpo d'occhio che metterà a dura prova anche i giocatori più rapidi!



Meccaniche

colpo d'occhio

Richieste

giochidautore@gmail.com



IDEAG AOSTA

Agape - Un gioco sull'Amore

Emanuele Sassi Zanichelli



3 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



family

Descrizione

3-6 Giocatori

14+

Vieni a provare Agape negli ultimi playtest!

In Agape siete nuove leve dell'agenzia dell'amore e dovrete soddisfare quante più richieste specifiche creando il maggior numero di coppie.

Ogni coppia creata genera punti e ogni coppia soddisfatta nella sua richiesta d'amore attiverà effetti che verranno subito dalle altre leve dell'agenzia.

I super Lover creeranno scompiglio
L'amore Vero interromperà il turno degli avversari.

Manca poco al lancio! I tuoi consigli sono preziosi.



Meccaniche

carte

Richieste

emanuele.sassizanicelli@gmail.com



IDEAG AOSTA

Toxicity

Emma Mottarella, Dario Massarenti



3 - 6



30



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

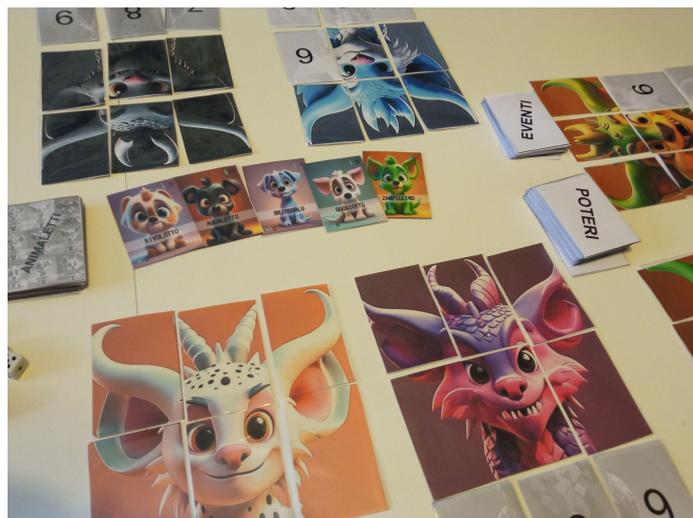
(Livello 1-5)



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 animaletti 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
piazamento lavoratori

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG AOSTA

MADAME FELICITY

Emma Mottarella, Giulia Barbieri, Silvia Beltrametti, Andrea Brandoli



4 - 10



45



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Immergiti nel mondo steampunk di "Madame Felicity", un gioco di carte di bluff e astuzia. Segui Madame Felicity, che aiuta bambini emarginati a sopravvivere nel mercato, insegnando loro a ottenere ciò che vogliono senza attirare l'attenzione. Vince chi riesce a non essere mai il migliore, mantenendo un profilo basso. Sfrutta il tuo ingegno in questo affascinante gioco dove discrezione e abilità sono fondamentali.



Meccaniche

carte
bluff

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG AOSTA

Villany: La Scuola della Triade Oscura

Emma Mottarella, Matteo Sassi



3 - 8



1 - primo test

4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Villany: La Scuola della Triade Oscura è un gioco da tavolo che porta i giocatori in un viaggio nella triade oscura della personalità, esplorando traumi personali e lo sviluppo di tratti disturbati come machiavellismo, narcisismo e psicopatia. In questo gioco di deckbuilding, ti troverai all'interno di una scuola unica nel suo genere, dove il fine ultimo è diventare super cattivi.



Meccaniche

carte
narrazione

Richieste

e.mottarella@gmail.com