



IDEAG NORDEST

After Mars Gianmarco Maggio



2 - 4



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

(Livello 1-5)



120



eurogame

Descrizione

Svilupa colonie, costruisci poli industriali e ricerca tecnologie per spingerti ai confini del sistema solare. Determina quali saranno le fazioni dominanti tra umani, transumani, intelligenze artificiali e postumani. Chi avrà meglio contribuito all'affermarsi di tali fazioni sarà il vincitore.

Meccaniche

gestionale
carte
pick-up & delivery

Richieste

gianmarco.maggio1@gmail.com



IDEAG NORDEST

Altamira Igor De Marchi



2 - 10



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

La tribù ti manda in esplorazione per vedere se ci sono nemici o prede papabili.
Al ritorno tu dovrai spiegare ai tuoi compagni cosa hai visto ma non sarà semplice.
Giocabile in modalità Sapiens o Troglodita

Meccaniche

carte
collaborativo
real-time

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG NORDEST

Arte contemporanea Carlo Rigon



2 - 12



30



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Quello dell'arte contemporanea è un mondo difficile: artisti incompresi che realizzano opere astruse dai titoli bislacchi, tagli di fondi, un pubblico che non capisce da che parte si guarda un quadro...In questo strano mix tra pictionary e un tangram sbilenco, avrai sempre meno (e meno adatti) mezzi per far capire se la tua scultura è "Amore e Psiche" o "triceratopo con faringite".

Meccaniche

figurazione

Richieste



IDEAG NORDEST

ATP Finals

Matteo Sassi, Fun Factor Game studio



2 - 2



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Siamo sul 5 a 5 dell'ultimo set della finale degli ATP, chi riuscirà a vincere questa sfida all'ultima risposta?

In ATP Finals dovrai gestire la tua mano, preservare le energie per sferrare l'attacco finale o rischiare di metterla proprio in quel punto e vincere il game! Il centro del gioco è l'emozione dove fino all'ultimo istante non sai se il punto è andato a segno

Il gioco fa parte di una collana di giochi sportivi.

Meccaniche

carte
gestione mano

Richieste



IDEAG NORDEST

B – movies Mayhem

Carlo Rigon



2 - 6



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

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Perché ci sono un'astronave, un ghepardo e un frullatore sul set de "Il signore degli anellidi"? Semplicemente perché i vostri assistenti sono degli incompetenti...Nei panni di registi di film di serie-b dovrete sistemare vari set di altrettanti film improbabili con il poco tempo e con i discutibili attori e oggetti di scena che vi verranno forniti dalla produzione. Fate in modo che "Guerre siderali" o "Abramo Lincoln contro l'uomo lupo" non si rivelino dei fiaschi totali!

Meccaniche

collaborativo
storytelling

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG NORDEST

Baseball RUSH

**Matteo Sassi, Maurizio Giacometti, Fun
Factor Game Studio**



2 - 2



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

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Ultimo inning delle World Series. Il Lanciatore si prepara a lanciare, Fobrice, il battitore risponde Sasso! battuta... ecco i corridori che corrono tra le basi, la palla arriva veloce e raggiunge la terza base. Sarà SALVO o ELIMINATO!?!?

Meccaniche

sasso, carta, forbice
dadi

Richieste



IDEAG NORDEST

Basket Legends

Maurizio Giacometti, Matteo Sassi, Fun Factor Game Studio



2 - 2



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

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Ultimo quarto della finale NBA, le squadre sono allo stremo!

In Basket Legends dovrai gestire la tua mano per arrivare a canestro e fare il punto finale

Meccaniche

carte
gestione mano

Richieste



IDEAG NORDEST

Bellboy RING!

Edi Rinaldi



3 - 6



15



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Un gioco adrenalinico un cui un giocatore interpreta un segretario di hotel e gli altri i suoi clienti, ognuno farà una sfilza di richieste che lui dovrà gestire nel suo turno usando al meglio il suo staff di clessidre



Meccaniche

carte
dexterity

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG NORDEST

Black cauldron

Carlo Rigon



2 - 4



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

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Nei panni di un apprendista stregone devi preparare la pozione più equilibrata del tuo corso, oppure quella di gran lunga migliore. Un semplice gioco di carte in cui per vincere devi arrivare secondo oppure stravincere.

Meccaniche

carte

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG NORDEST

Brum Brum Proot!

Edi Rinaldi



4 - 10



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

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Un party game basato sui rumori in cui i giocatori, alla guida di un'auto senza benzina, dovranno riuscire a guidare bene per tornare a casa, cercando di capire le distanze che la macchina cerca di comunicargli con i suoi rumori, mentre tra loro un misterioso scorreggione cercherà di allungare il viaggio il più possibile.



Meccaniche

collaborativo
bluff
Rumori

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG NORDEST

Bugged bot

Renato Millions, Filippo Brigo



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



25



family

Descrizione

Un virus informatico di origine sconosciuta ha attaccato il sistema di bordo della nostra astronave, mettendo a rischio la missione e la nostra sopravvivenza. L'intelligenza artificiale ne ha bloccato temporaneamente la diffusione, ma cinque robot sono infettati e stanno per perdere il controllo. Il virus sta compromettendo le comunicazioni e tocca a noi decifrare gli indizi, identificare e disattivare i robot infetti prima che sia troppo tardi.

Meccaniche

carte

Richieste

millionirenato@gmail.com



IDEAG NORDEST

Cat mundi Giulio Bottega



1 - 4



60



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

(Livello 1-5)



Adventure game

Descrizione

Siamo gatti, nella nostra cuccia. Ci svegliamo in uno sgabuzzino buio. C'è una porta socchiusa, da cui entra uno spiraglio di luce, che spingendola si apre. Usciti ci troviamo davanti un cadavere, a terra. Possiamo mangiarlo.

Cat mundi è un gioco esplorativo e narrativo. Le mappe e le azioni in gioco dei PNG raccontano al giocatore la storia di questo mondo a metà tra il reale e l'orinico dal punto di vista di una cucciolata di gatti

Meccaniche

collaborativo
turni variabili
narrazione
Mappe multiple

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG NORDEST

Darkest Dungeon

Sergio-Enrico Godina



1 - 4



2 - il gioco non funziona ancora bene
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



Dungeon Crawler

Descrizione

Esplora pericolosi dungeon

Meccaniche

collaborativo
narrazione
bag building

Richieste

sergio.enrico.godina@gmail.com



IDEAG NORDEST

Dragon Town

Stefano Cobello, Fabio Montesel, Marta Del Zotti



1 - 4



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

(Livello 1-5)



30



eurogame

Descrizione

Dragon Town è un gioco cooperativo per 1-4 giocatori basato sul piazzamento lavoratori. Ambientato in un villaggio minacciato dall'imminente attacco di un drago, i giocatori assumono il ruolo dei poveri abitanti che hanno poco tempo per prepararsi all'arrivo del drago.

Meccaniche

piazzamento lavoratori

Richieste

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG NORDEST

Easter Island

Sergio-Enrico Godina



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



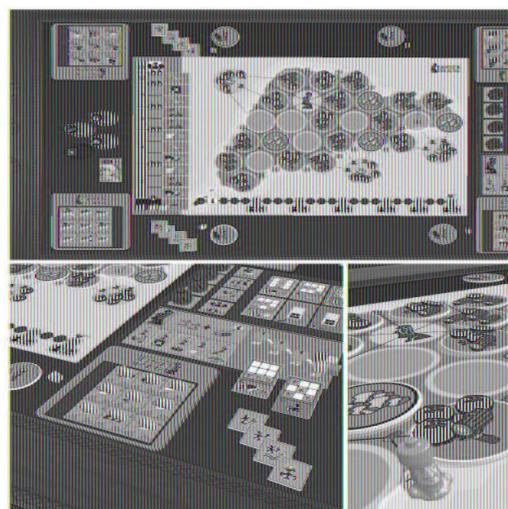
90



eurogame

Descrizione

Gestionale tema Isola di pasqua



Meccaniche

gestionale
piazamento lavoratori
piazamento tessere azione

Richieste

sergio.enrico.godina@gmail.com



IDEAG NORDEST

Fibonacci

Franco Verdoggia



2 - 6



60



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

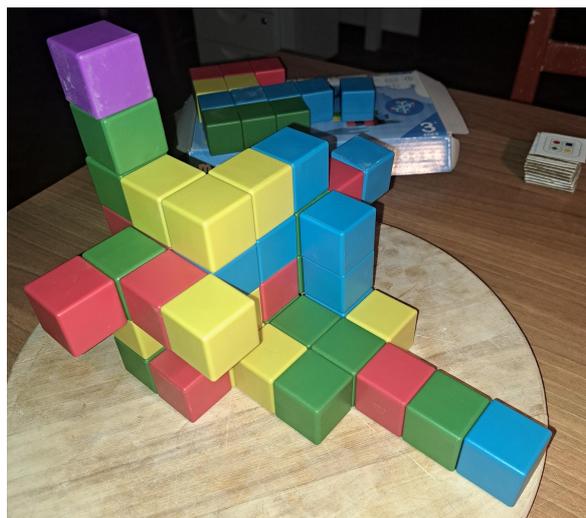
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco topologico a una o due o tre dimensioni, con tessere quadrate, quattro figure geometriche, quattro colori, sequenze binarie e ternarie, lineari e angolari, e un'unica regola: "Guardare più in là", utilizzata dal grande matematico pisano Leonardo Bonacci (1170-1242) per risolvere un problema sull'allevamento dei conigli con la nota Sequenza di Fibonacci (nel gioco non ci sono i conigli).



Meccaniche

Posizionamento Tessere

Richieste

franco.verdoggia@gmail.com



IDEAG NORDEST

Fibonacci (variante)

Franco Verdoglia



2 - 6



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

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

E' una variante del gioco Fibonacci, presentato a questa edizione di IdeaG dallo stesso autore, ma le tessere non sono quadrate... Si può giocare mentre si aspetta di giocare a Fibonacci.



Meccaniche

Posizionamento Tessere

Richieste

franco.verdoglia@gmail.com



IDEAG NORDEST

Flippety Flop

Stefano Cobello, Fabio Montesel



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Flippety Flop è un gioco astratto per 2 giocatori. Su una griglia 4x4 di tessere quadrate, i giocatori possono girare una tessera alla volta. L'obiettivo è creare effetti a catena, girando altre tessere e avere il controllo di tutta la plancia

Meccaniche

astratto

Richieste

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG NORDEST

Fuga dal tempio

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



1 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Avete presente l'inizio del primo film di Indiana Jones? Quando ruba la statuetta e il tempio crolla? Ecco il gioco inizia proprio lì e voi dovete far uscire dal tempio 4 archeologi esploratori prima che tutto crolli! Piccolo particolare, siete inseguiti dalle mummie e non sapete dove si trova l'uscita.

Meccaniche

collaborativo

Richieste

maurizio.giacometti@gmail.com



IDEAG NORDEST

Gran Galà Edi Rinaldi



3 - 6



60



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Un gioco di maggioranze in cui potrai interpretare una famiglia nobile che, tra bluff e intrighi, tenterà di ottenere la vittoria.

Accumulando ricchezza, carte influenza e potere, gestendo al meglio i propri familiari le famiglie coinvolte dovranno raggiungere il proprio obiettivo segreto.



Meccaniche

piazzamento lavoratori
Maggioranze

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG NORDEST

Hampers Igor De Marchi



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Autunno di nuovo: gli animalletti del bosco si affrettano col loro cestino a raccogliere gli ultimi frutti per riempire la tana per l'inverno. Se solo il cestino fosse abbastanza grande...

Meccaniche

carte
pick-up & delivery
Azioni simultanee, piazzamento
tessere con restrizioni

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG NORDEST

Hero's Journey Jacopo Panzera



2 - 4



60



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Hero's Journey é un gioco semi cooperativo di piazzamento carte e gestione equipaggiamento. I giocatori interpreteranno delle divinitá e avranno l'obbiettivo di guidare un unico eroe nella sua avventura. Tramite il piazzamento delle carte decideranno il suo destino cercando di portare l'eroe ad essere fedeli soltanto a loro. Allo stesso tempo dovranno collaborare per far diventare l'eroe una leggenda e non farlo perire durante l'avventura.



Meccaniche

carte
collaborativo
piazzamento lavoratori
draft

Richieste

panzera.jacopo@gmail.com



IDEAG NORDEST

Il Buco Nero

Agostino Recchia



2 - 2



30



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

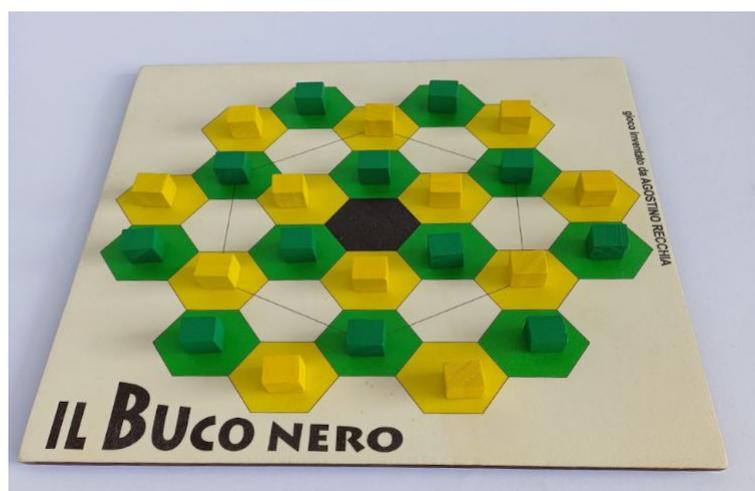
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Il gioco si svolge su tavoliere di 31 caselle esagonali con casella "buco nero" al centro. A ciascuno dei due giocatori vengono assegnate 12 pedine, che sopravanzano le avversarie mangiandole o si muovono pericolosamente verso il buco nero. Perde il giocatore che rimane senza pedine.



Meccaniche

astratto

Richieste

agostinorecchia@yahoo.it



IDEAG NORDEST

Il volontario Igor De Marchi



3 - 8



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Una serie di catastrofi si sta per abbattere sull'umanità. Un solo eroe ci può salvare, immolandosi per il bene di tutti!

Meccaniche

corsa
bluff

Azioni simultanee, votazione, push
your luck

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG NORDEST

L'isola del fuoco

Enrico Feresin, Roberto Pitassi



1 - 1



45



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Un'avventura a metà tra gioco da tavolo e libro game. Sei venuto in possesso della mappa di un'isola misteriosa in cui sono custoditi un sacco di diamanti rosso fuoco di origine vulcanica. Riuscirai a trovarne a sufficienza per realizzare il tuo sogno di comprare un veliero per diventarne il capitano?

Meccaniche

storytelling
narrazione

Richieste

enrico.feresin@orkspace.net



IDEAG NORDEST

La Triade Eugenio Dreas



2 - 4



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

In una realtà alternativa, un popolo antico venera la "Triade": tre potenti divinità che governano il mondo. In quanto leader del nostro popolo dovremmo portarlo al successo ed essere ricordati dalla storia, assecondando il volere degli dei ma anche mantenendo alto il morale dei nostri sudditi.

Meccaniche

gestionale
piazamento lavoratori
turni variabili
pick-up & delivery

Richieste

eugeniodreas@gmail.com



IDEAG NORDEST

Le cinque Gemme

Agostino Recchia



2 - 2



30



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

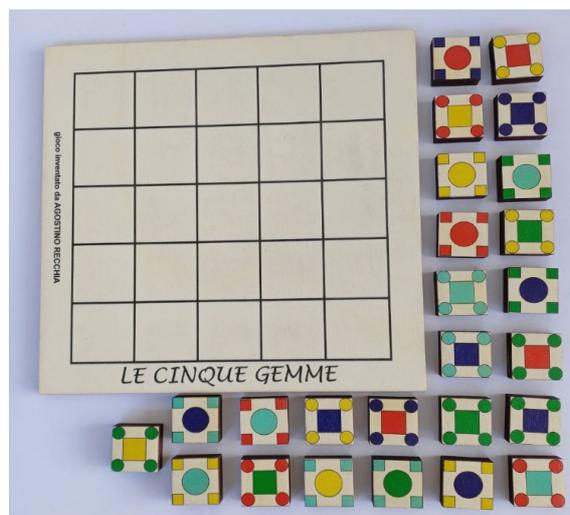
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Ci sono 5 tipologie di gemme quadrate assegnate al primo giocatore e 5 tipologie di gemme rotonde assegnate al secondo giocatore. Il gioco richiede una fase di posizionamento e una di movimento. Vince chi riesce ad allineare cinque gemme con il proprio simbolo ma di diversa tipologia.



Meccaniche

astratto

Richieste

agostinorecchia@yahoo.it



IDEAG NORDEST

Le Torri Colorate

Recchia Agostino



1 - 1



30



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Su ognuno dei cinque pioli posti ai vertici di un pentagono sono impilati cinque dischi dal più piccolo al più grande (torri rovesciate). Ogni torre ha un colore diverso dalle altre.

Un piolo vuoto posto al centro del pentagono consente di spostare i dischi da un piolo all'altro per ricostruire le torri con i dischi impilati dal più grande al più piccolo. Riusciamo a risolvere il rompicapo con non più di 70 mosse?



Meccaniche

astratto

Richieste

agostinorecchia@yahoo.it



IDEAG NORDEST

Mompracem

Roberto Pestrin



3 - 5



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



120



eurogame

Descrizione

Nei anni dei personaggi delle opere di Salgari del ciclo malese ripercorrerete le loro gesta in un gioco a fazioni asimmetrico

Meccaniche

gestionale
pick-up & delivery

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG NORDEST

Mostri in casa!

Carlo Rigon



2 - 6



30



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

(Livello 1-5)



tower defense atipico

Descrizione

Vi trovate ad un corso di formazione in una sperduta casetta in mezzo al nulla che, ad un tratto, viene assediata da mostri di ogni specie. Ruscirete, assieme a dei perfetti sconosciuti, a sopravvivere fino al sorgere del sole? Tenendo sempre presente che, se dovesse presentarsi l'occasione, potete sempre cercar di scappare, lasciando gli altri a gestirsi i mostri...

Meccaniche

collaborativo

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG NORDEST

Muffa! Mauron Vettori



3 - 9



10



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

(Livello 1-5)



Filler

Descrizione

Potete essere muffa od ortaggio.

La muffa tende a corrompere gli ortaggi più numerosi, ma più muffe si corrompono tra loro.

Gli ortaggi non corrotti saranno più valutati se ce ne sono altri dello stesso tipo, ma devono a loro volta stare attenti a non essere bersagliati dalle muffe.

Filler da 10' a prescindere del numero di giocatori, è un push your luck a doppio filo con elementi di bluff. Ho bisogno di provarlo con 3 e 8-9 giocatori



Meccaniche

bluff
set collection
push your duck

Richieste



IDEAG NORDEST

Navigatori del Piano Proiettivo

Francesco Di Giorgio



2 - 4



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

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

Pick-up and delivery di ambientazione spaziale in cui la plancia è un particolare spazio matematico

Meccaniche

pick-up & delivery

Richieste

francesco.digiorgio.math@gmail.com



IDEAG NORDEST

Neverland Mauron Vettori



1 - 4



75



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

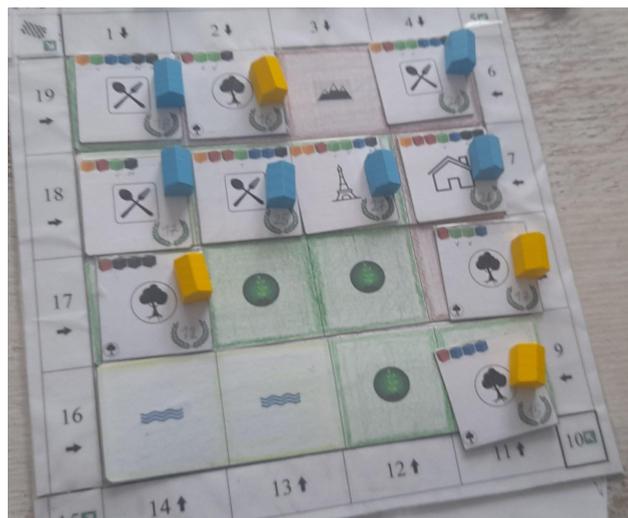
(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

In Neverland attraverso una gestione di carte, dovrete raccogliere risorse da una mappa comune di 16 caselle per costruirci edifici. In vari casi, azioni che possono dare dei benefici possono elargirne anche agli altri compreso il ridistribuire le risorse sul campo da gioco. Difficoltà non eccessiva.



Meccaniche

gestionale
corsa
turni variabili
pick-up & delivery

Richieste

vectormaster1@gmail.com



IDEAG NORDEST

Normal Heroes

Roberto Pestrin



2 - 5



60



2 - il gioco non funziona ancora bene
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

I giocatori rappresentano una comunità carnica durante la prima guerra mondiale e dovranno cercare di sopravvivere.

Meccaniche

gestionale
carte
collaborativo

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG NORDEST

Old Dice West

Enrico Feresin



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



Roll and Fill

Descrizione

Old Dice West è un gioco "Roll and Fill" (categoria che mi sono appena inventato) in cui due giocatori si sfideranno in un duello ambientato nel vecchio west. La partita si articola in due fasi: la prima in cui ognuno arma il proprio personaggio e la seconda in cui avviene il duello vero e proprio. Il tutto lanciando un sacco di dadi.

Meccaniche

gestione dadi

Richieste

enrico.feresin@orkspace.net



IDEAG NORDEST

Omicidi pucciosi e giustizia sommaria

Carlo Rigon



3 - 7



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

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Oh no! Il dott. Pallini, stimato bracco e chirurgo, è stato barbaramente assassinato! Gli sono stati asportati i bulbi oculari e ha un pastello infilato nel naso. Chi lo ha ucciso? Trovate il colpevole nella graziosa Pucci Town, città tenerissima abitata da animali antropomorfi ma con un tasso di criminalità peggiore di Gotham.

Un gioco di discussione investigativo in cui l'importante non è trovare il colpevole, ma un capro espiatorio, costruendo e smontando accuse strampalate.

Meccaniche

storytelling
narrazione

Richieste



IDEAG NORDEST

Piatto Pit Dighi



2 - 4



60



2 - il gioco non funziona ancora bene
2 - con Amici/Famiglia
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Ma prova tu bello bello

Meccaniche

storytelling

Richieste

diego.pituello@gmail.com



IDEAG NORDEST

Radio Goblin

Stefano Cobello, Fabio Montesel



3 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



party game

Descrizione

In Radio Goblin, i giocatori sono goblin in un call center fantasy, occupati in una battaglia per accaparrarsi il nuovo cliente via radio. Il trionfo spetta a chi, sommando il valore delle carte giocate nella propria area, si avvicina di più alla frequenza del cliente. Ma occhio alle interferenze dei rivali infami e alle richieste peculiari dei clienti, potrebbero sconvolgere i piani più elaborati!

Meccaniche

carte

Richieste

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG NORDEST

Rip Flowers Enrico Vicario



2 - 5



15



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

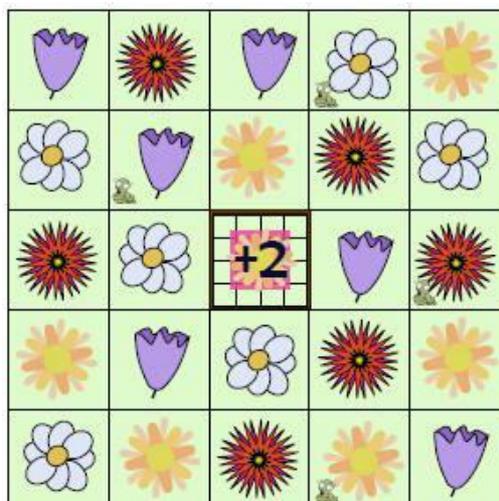
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Costruisci la tua aiuola 4x4 strappando i fiori da foglietti stampati mediante una meccanica di draft.



Meccaniche

legacy
set collection
draft

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG NORDEST

Sand Castles

Francesco Corato

Filippo Brigo



2 - 4



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

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Costruisci il tuo castello di sabbia, utilizzando le palette.
Rendilo il più bello di tutta la spiaggia.

Meccaniche : piazzamento Tessere, set Collection.

Meccaniche

set collection

Richieste

filippo.brigo@gmail.com



IDEAG NORDEST

Space Arena Sergio-Enrico Godina



2 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



american

Descrizione

Arena senza gravita per combattimenti tra Robottoni

Meccaniche

gestionale
collaborativo
gestione dadi
scenari variabili

Richieste

sergio.enrico.godina@gmail.com



IDEAG NORDEST

Space Race

Roberto Pestrin



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

I giocatori rappresentano ciascuno un'agenzia spaziale impegnata nell'esplorazione dello spazio

Meccaniche

gestionale
deckbuilding

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG NORDEST

Superski

Matteo Cimenti, Chiara Zanchetta, Carlo Rigon



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family plus

Descrizione

Un gruppo di sciatori provetti è pronto per provare un adrenalinico fuoripista tra slalom e acrobazie. Ogni giocatore, munito di un mazzetto di carte, dovrà scegliere come affrontare ciascun tratto del percorso, facendo attenzione a mantenersi in testa alla corsa e a raccogliere i bonus più utili ai propri scopi. Alla fine della gara, verranno premiate la velocità e la miglior costruzione e gestione del mazzo.

Meccaniche

corsa
carte
piazzamento lavoratori
set collection

Richieste

matteocimenti@yahoo.it



IDEAG NORDEST

Tiro alla fune

Renato Millions e Filippo Brigo



2 - 2



20



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Raduna la tua squadra, sfida i tuoi nemici. Riuscirai a sopraffare i tuoi rivali o ti trascineranno verso la sconfitta? Il successo richiede più della semplice forza. Pianifica le tue mosse con saggezza, anticipa la strategia del tuo avversario per assicurarti il posto di maestro del tiro alla fune.

Meccaniche

carte
set collection
draft

Richieste

millionirenato@gmail.com



IDEAG NORDEST

Tourists in Town

Igor De Marchi
Filippo Brigo



2 - 4



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

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Crea la città più attrattiva per i turisti di ogni tipo.

Meccaniche : Piazzamento Tessere + Set Collection
+ Obiettivi Comuni e Nascosti + Maggioranze

Meccaniche

set collection

Richieste



IDEAG NORDEST

Vienna 1529

Mauron Vettori



2 - 4



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ibrahim pascià marcia alle porte d'europa con 180000 unità.

Le notizie da Budapest sono pessime, e rimangono solo 17000 lanzichenecci tedeschi inviati da Carlo V a difendere la città dalla brama di conquista di Solimano il magnifico.

Correndo attorno alle mura, occorre nel più breve tempo possibile raccogliere risorse e costruire, scacciando ottomani e rispettando le condizioni per respingere assedi.

Semi collaborativo a varianti combinabili, a difficoltà modulabile, set-up variabile.



Meccaniche

gestionale
pick-up & delivery
tower defence, semi cooperativo

Richieste

vectormaster1@gmail.com



IDEAG NORDEST

Wei del nord Stefano Verdoggia



2 - 5



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

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Pianifica il posizionamento delle tue truppe e combatti contro gli eserciti nemici. Scegli quando competere per i poteri speciali; dosa con sapienza l'uso delle tue truppe, con un pò di strategia e un pò di fortuna porterai la tua famiglia alla guida dei Wei del nord.



Meccaniche

carte
selezione dell'azioni simultanea; asta
ad offerta sigillata; bonus di turno;
punteggio più alto-più basso.

Richieste

verdoggia.stefano@gmail.com



IDEAG NORDEST

White land

Igor De Marchi



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

La vita al Polo Nord è particolarmente dura.
Gli animali si muovono da soli o in branchi cercando di sfuggire al più grande predatore terrestre: l'orso bianco.
Muovi il tuo branco più lontano che puoi prima che l'orso inizi la sua caccia.

Meccaniche

gestionale
carte
hot potato

Richieste



IDEAG NORDEST

WINDY ISLAND

Stefano Verdoggia



2 - 6



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Su Windy Island la forza del vento sconfigge ogni programma; riuscire a produrre, trasformare e vendere le proprie risorse è davvero complicato; il vento soffia impetuoso e nulla stà mai fermo, perfino gli edifici si spostano.

Meccaniche

corsa
carte
draft
scelte simultanee

Richieste

verdoggia.stefano@gmail.com