



# IDEAG MILANO

## 31/12

**Marcello Galli,  
Maria Cristina Iliescu,  
Mattia Pacicco**



3 - 12



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

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

Due squadre si sfidano per riuscire ad organizzare, o boicottare, una festa di capodanno post lockdown causato dal covid.

Ogni giocatore conosce solo a quale squadra appartiene ma ignora chi siano i propri compagni.

### Meccaniche

bluff

### Richieste



# IDEAG MILANO

## (Nessun titolo)

Enrico Marraffa



2 - 4



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

(Livello 1-5)



90



eurogame

### Descrizione

Sei a capo di una delle 6 fazioni possibili. Attingi dal tabellone centrale carte da posizionare sulla tua plancia (3x3) con cui giocherai. Ogni carta ha gli effetti su più lati della carta (dunque guardando la carta da diverse prospettive si attivano effetti diversi). Recluta, sconfiggi mostri, fai punti.

### Meccaniche

carte

### Richieste



# IDEAG MILANO

## 7 volte 7

### Alessandro Rizzi



2 - 4



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

(Livello 1-5)



45



family plus

### Descrizione

La situazione iniziale è lì davanti ai tuoi occhi.  
Riuscirai a prevedere l'effetto delle tue giocate ?

### Meccaniche

carte

### Richieste

[alessandro.rizzi@unimi.it](mailto:alessandro.rizzi@unimi.it)



# IDEAG MILANO

## Aicons Andrea, Bempensante



2 - 6



15



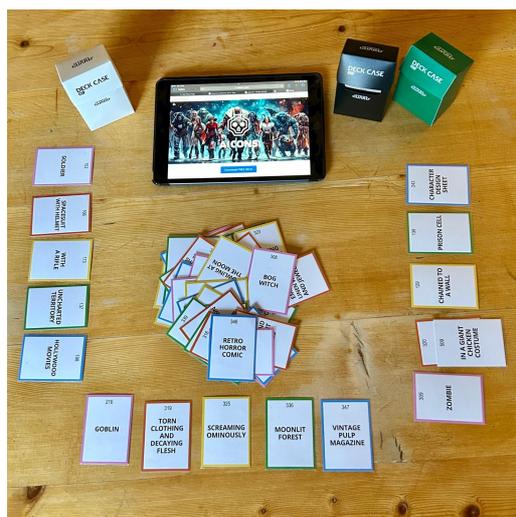
4 - sto iniziando il fine-tuning  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

Un gioco di carte con un'applicazione AI di supporto. I partecipanti pescano, scelgono e scambiano carte per creare un personaggio, ogni volta diverso, cercando di essere il più aderenti possibile al tema proposto dall'app. Sarà poi l'app stessa a trasformare in immagini i prompt costruiti dai giocatori e a scegliere il vincitore, premiando il miglior prompter! AICONS è un party game esilarante per imparare a conoscere l'intelligenza artificiale, divertendosi!



### Meccaniche

carte  
creazione immagini

### Richieste

[andreabempensante@mac.com](mailto:andreabempensante@mac.com)



# IDEAG MILANO

## Alla Corte di KingFood!

Carlo Alberto Iocco

Andrea Nani



3 - 5



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

Il Re è morto di indigestione! Tutti i nobili del regno si ritrovano per decidere chi sarà il suo successore. Ovviamente lo dovrà sostituire qualcuno con un appetito almeno comparabile al suo. In questo delirante gioco di carte a selezione segreta cercherai di mangiare il cibo più gustoso prima degli altri ma attento: chi prenderà troppe carte indigestione sarà eliminato dal gioco!

### Meccaniche

gestionale  
carte

### Richieste

[carloalberto.iocco@gmail.com](mailto:carloalberto.iocco@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Altamira Igor De Marchi



2 - 10



30



1 - primo test  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



party game

### 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](mailto:demarchi.igor@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## ANTS

**Renato Ciervo, Andrea Robbiani**



2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



eurogame

### Descrizione

Controlla la tua colonia di formiche. Sviluppa il formicaio, esplora, raccogli cibo e foglie e combatti con gli altri insetti. Le tue formiche si evolvono rapidamente: mutazioni e nuove abilità saranno la chiave per la supremazia sul giardino. Gestionale di peso medio-alto per gamer. Alta asimmetria, selezione azioni e combo di carte. Fase di sviluppo avanzata.



### Meccaniche

gestionale  
carte

### Richieste

[renato.ciervo89@gmail.com](mailto:renato.ciervo89@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## ATP Finals

Matteo Sassi, Fun Factor Game Studio



2 - 2



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



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

### Meccaniche

carte

### Richieste

[gurusax77@gmail.com](mailto:gurusax77@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Audience

**Carlo Alberto Iocco**

**Alessio Landi**

**Giorgo Castiglioni**



3 - 5



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

Audience è un gioco di carte in cui i giocatori interpretano degli speaker radiofonici degli anni 30' e si scontreranno sulle stesse frequenze con l'obiettivo di conquistare più pubblico possibile.

### Meccaniche

carte  
set collection  
Maggioranze

### Richieste

[carloalberto.iocco@gmail.com](mailto:carloalberto.iocco@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## BABY GOLF

Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Chi riuscirà a completare il percorso utilizzando meno carte?



### Meccaniche

carte

### Richieste

tobia@botta.ch



# IDEAG MILANO

# BABY SHOOTING

## Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

## Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Chi riuscirà ad effettuare la migliore foto di 5 bebé?



## Meccaniche

carte

## Richieste

tobia@botta.ch



# IDEAG MILANO

## Baseball RUSH

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



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



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

carte

### Richieste

[gurusax77@gmail.com](mailto:gurusax77@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## 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)



30



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

### Richieste



# IDEAG MILANO

## Big picture

### Francesco Canalicchio



4 - 8



30



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

(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

Un party game a squadre basato sul gioco "unisci i puntini". Ogni turno dovremo far indovinare una parola a un membro della nostra squadra. Lo faremo disegnando puntini all'interno di una griglia, che poi il membro dovrà unire per provare a indovinare la parola conoscendone solo la categoria. Ma attenzione: i compagni che disegnano dovranno alternarsi nel fare i puntini e non possono parlarsi o coordinarsi in nessun modo.

### Meccaniche

collaborativo

### Richieste

[fra.canalicchio@gmail.com](mailto:fra.canalicchio@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Blue Trick

### Francesco Canalicchio



3 - 4



45



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



family plus

### Descrizione

Un gioco di prese azionario. Influenza il valore delle compagnie, scambia le azioni con il mercato e cerca di ottenere il massimo ritorno sull'investimento. Punterai sulle aziende più stabili ma meno remunerative o su quelle ad alto rischio ma ad altissimo ritorno?



### Meccaniche

Trick-taking

### Richieste

[fra.canalicchio@gmail.com](mailto:fra.canalicchio@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Burocrasy Emma Mottarella



2 - 6



30



1 - primo test  
1 - da solo



party game

(Livello 1-5)

### Descrizione

Burocrasy è un party game cooperativo ambientato in un ufficio della Pubblica Amministrazione, dove i giocatori utilizzano le personalità junghiane per affrontare eventi comici e imprevisti. L'obiettivo è completare progetti epici superando ostacoli burocratici con le risorse di Ordine, Cooperazione, Flessibilità e Pianificazione, senza far precipitare l'ufficio nel caos totale. Preparati a vivere l'assurdità della burocrazia in un'avventura divertente e strategica!



### Meccaniche

gestionale  
carte  
narrazione

### Richieste

[e.mottarella@gmail.com](mailto:e.mottarella@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Call O' Wind

Marco Lo Franco

Claudio Ingoglia



2 - 6



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



60



wargame

### Descrizione

Un gioco di strategia ambientato nel pericoloso Mar dei Caraibi, all'epoca in cui la Marina britannica e le flotte pirata che rivendicavano la libertà dalla Corona si scontravano sia per terra che per mare per il controllo dell'arcipelago.

Le fazioni dovranno destreggiarsi di porto in porto per recuperare nuove scorte ed equipaggiamento in previsione di un epico scontro.



### Meccaniche

gestionale  
carte  
dexterity  
collaborativo  
gestione dadi  
pick-up & delivery

### Richieste



# IDEAG MILANO

## Cern

Matteo Landi  
Carlo Alberto Iocco



2 - 2



15



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



astratto

### Descrizione

Gioco astratto per due giocatori in cui si muovono delle particelle all'interno dell'acceleratore di Ginevra con lo scopo di farle scontrare e creare energia.

### Meccaniche

astratto

### Richieste

[carloalberto.iocco@gmail.com](mailto:carloalberto.iocco@gmail.com)



# IDEAG MILANO

# Chemical Reactions: CO2 Reduction Brando Adranno



2 - 4



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



30



family

## Descrizione

I giocatori sono ricercatori chimici che tentano di trasformare l'anidride carbonica in qualcosa di utile!

In questo gioco dal sapore divulgativo, i giocatori si daranno battaglia per controllare la superficie del catalizzatore per le loro reazioni, ma attenzione!

Le soluzioni (i mazzi) esauriscono sempre le molecole che vengono coinvolte nelle reazioni e bisognerà comprarne altre.

Chi sarà il più finanziato per la sua ricerca??

## Meccaniche

gestionale

carte

bluff

turni variabili

Controllo plancia

## Richieste

[brando.adranno@hotmail.it](mailto:brando.adranno@hotmail.it)



# IDEAG MILANO

## Conspirazio

Marco Lo Franco

Claudio Ingoglia



3 - 7



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



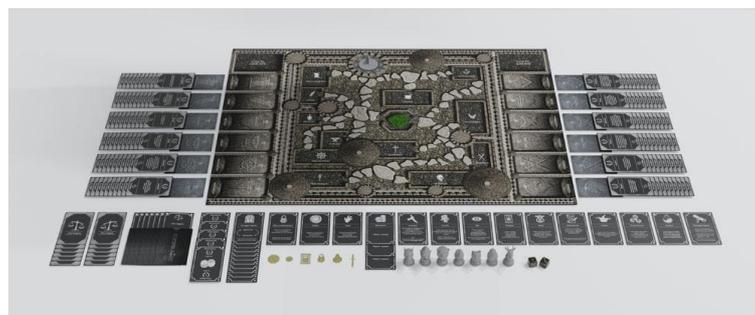
90



Detective

### Descrizione

Un Detective Game ambientato tra le mura di un castello medievale dove si diffondono voci su una congiura. Incontra i personaggi nei diversi luoghi del castello, scopri il loro allineamento e cerca di persuadere il loro pensiero, mentre indaghi sulla coalizione degli altri giocatori. Il principio del gioco è decidere se prendere parte o no alla congiura e agire affinché questa abbia effettivamente un esito positivo o negativo.



### Meccaniche

carte  
collaborativo  
bluff  
narrazione

### Richieste

[info@jeravisions.com](mailto:info@jeravisions.com)



# IDEAG MILANO

## CrazyChess: "Capture the King"

**Carlo Vittorio Matrone, Giovanni Figari  
Barberis**



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



Scacchi Eterodossi

### Descrizione

Rivisitazione del gioco degli Scacchi tramite un mazzo di carte che ti permette di catturare il Re con mosse mai viste prima,

### Meccaniche

carte

### Richieste

[cv.matrone@gmail.com](mailto:cv.matrone@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## CrazyChess: "Capture the King"

**Carlo Vittorio Matrone, Giovanni Figari Barberis**



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



Scacchi Eterodossi

### Descrizione

Rivisitazione del gioco degli Scacchi tramite un mazzo di carte che ti permette di catturare il Re con mosse mai viste prima,

### Meccaniche

carte

### Richieste

[figaribarberis.giovanni@gmail.com](mailto:figaribarberis.giovanni@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Dragon in the Hut - Un Drago nel Pagliaio Claudio Branca



2 - 8



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



party game

### Descrizione

Un gioco di carte ricco d'azione, facile e tascabile con un pizzico di strategia, una spruzzata di competizione e due gocce di bluff.

E con i draghi, ovviamente!

Trova un uovo, mettilo in una capanna e tienilo al sicuro fino alla schiusa.

Gli altri giocatori faranno di tutto per ostacolarti: rubare carte dalla tua mano, fartele scartare e persino rubare o rompere le uova dalla tua capanna... sempre che siano uova e non trappole.

Il primo giocatore che ottiene tre draghi vince la partita.



### Meccaniche

carte  
bluff  
set collection

### Richieste

[info@dragoninthehut.com](mailto:info@dragoninthehut.com)



# IDEAG MILANO

## 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](mailto:stefano.cobello@protonmail.com)



# IDEAG MILANO

## EDN

**Alessandro Cuneo, Alessandro Rizzi**



2 - 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](mailto:alessandro.rizzi@unimi.it)



# IDEAG MILANO

## Eras: Dominion

Alfredo Abbruzzese, Elena Bertoni



2 - 6



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



Battle Arena

### Descrizione

Eras è un gioco competitivo di posizionamento strategico, composto da carte e dadi, che porta il mondo dei Battle royal sul tavolo da gioco. Giocabile da 2 a 6 giocatori, singolarmente o a squadre, lo scopo è riuscire a sconfiggere gli avversari azzerandone i punti vita. Impersonifica l'epoca che più ti si addice, sfruttando i suoi punti di forza e punisci gli errori degli avversari nei loro momenti di debolezza. Durata: 10/20 minuti a giocatore in base all'esperienza e alla modalità di gioco

### Meccaniche

carte  
Competitivo

### Richieste

[abbruzzese.alfredo@gmail.com](mailto:abbruzzese.alfredo@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## F1 Highlights

### Matteo Sassi, Maurizio Giacometti



2 - 4



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Rivivi i momenti cruciali del gran premio di Formula 1. sfreccia a tutta velocità e frena al momento giusto. Sarai Tu il Campione!

### Meccaniche

corsa  
carte

### Richieste

[gurusax77@gmail.com](mailto:gurusax77@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## FINGARGHHH! Condor Boardgames



3 - 8



4 - sto iniziando il fine-tuning  
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

marcogog@yahoo.it



# IDEAG MILANO

## Flippety Flop

Stefano Cobello, Fabio Montesel



2 - 2



20



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](mailto:stefano.cobello@protonmail.com)



# IDEAG MILANO

## Fuga dal tempio

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



1 - 5



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



# IDEAG MILANO

## Fury and Glory

### Simone Muggeo



1 - 4



60



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Fury and Glory è un Dudes on a Map asimmetrico dove fino a 4 clan si sfidano per controllare ed ottenere gloria in territori infestati da creature denominate Ombre. La meccanica principale è Hand Management e le azioni sulle carte hanno potenza variabile in base alle carte scartate. Per ottenere gloria è necessario soddisfare obiettivi variabili, sconfiggere i clan nemici e scacciare le ombre dai territori. Chi arriva a 10 punti gloria è il vincitore.



### Meccaniche

carte  
Controllo Area

### Richieste

[muggy1986@gmail.com](mailto:muggy1986@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Garden Groove

Canetta Claudio

Madia Leonardo

Ruoti Jacopo



2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family plus

### Descrizione

Partecipa al Festival musicale di Garden Groove! Pianta un fiore dopo l'altro e ricrea la tua personale composizione floreale. Sovverti l'ordine del giardino grazie ai membri della tua band e punta alla perfezione, sbaragliando gli avversari ancor prima che la gara finisca.



### Meccaniche

carte  
collaborativo  
piazzamento lavoratori  
pattern-matching

### Richieste

[gardengroove23@gmail.com](mailto:gardengroove23@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Giostra Medievale

Marcello Galli



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



eurogame

### Descrizione

Due giocatori si sfidano in una cavalleresca giostra medievale per conquistare il cuore di una principessa.

Se uno dei due verrà disarcionato avremo un chiaro vincitore, altrimenti la principessa sceglierà in base ai propri gusti estetici.

### Meccaniche

carte

### Richieste

[marcelloimperivm@gmail.com](mailto:marcelloimperivm@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## 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 animaletti 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](mailto:demarchi.igor@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Hue

**Alessandro Rizzi, Simone Liberini**



2 - 6



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

(Livello 1-5)



15



family

### Descrizione

Un gioco divertente per testare la tua capacità di discriminare i colori

### Meccaniche

carte

### Richieste

[alessandro.rizzi@unimi.it](mailto:alessandro.rizzi@unimi.it)



# IDEAG MILANO

# Il gioco non ha ancora un nome

## Kevin Bertini



2 - 4



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

(Livello 1-5)



15



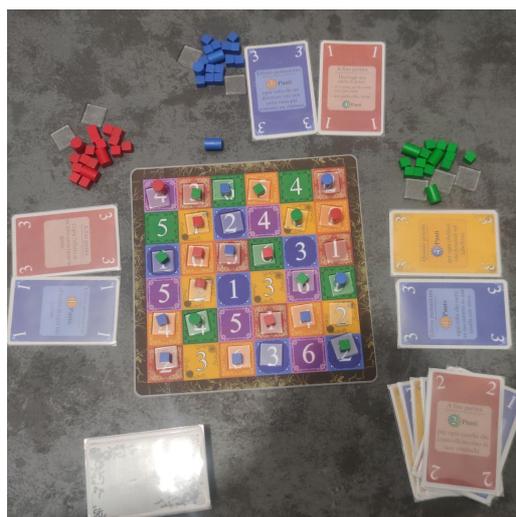
astratto

## Descrizione

Gioco di piazzamento tessere in cui i giocatori cercheranno di fare punti occupando le caselle della scacchiera.

Per farlo dovranno usare le carte che hanno in mano. I colori delle carte indicano le caselle di colore primario che verranno occupate, mentre per i colori secondari dovranno essere combinate più carte.

Per fare più punti si possono costruire degli obelischi, legandolo ad una carta per creare combinazioni e anche mettere i bastoni tra le ruote agli altri giocatori.



## Meccaniche

carte  
astratto  
piazzamento lavoratori  
Piazzamento tessere

## Richieste

[kevin.bertini@gmail.com](mailto:kevin.bertini@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## 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 potrà salvare, immolandosi per il bene di tutti!

### Meccaniche

corsa

bluff

Azioni simultanee, votazione, push your luck

### Richieste

[demarchi.igor@gmail.com](mailto:demarchi.igor@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Imperium Maurizio Afeltra



4 - 7



240



5 - il gioco funziona

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



wargame

### Descrizione

Si tratta di un gioco di civiltà che si confrontano per conquistare territori e acquisire risorse attraverso scambi commerciali, alleanze, acquisizioni di tecnologie civili e militari e guerre. Vi è la componente del tradimento delle alleanze, una bassissima componente di alea. E' possibile giocare alla versione base e aggiungere delle regole opzionali.

### Meccaniche

gestionale  
carte  
collaborativo  
bluff  
set collection

### Richieste

[maurizio.afeltr9@gmail.com](mailto:maurizio.afeltr9@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## JoinMix Graziella Scatassi



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



astratto

### Descrizione

Versione modificata dall'ultima IDEAG: scopo del gioco: lasciare il minor numero di caselle vuote nella tua plancia ma le caselle colorate vuote, danno una penalità. Collegare le tessere unendo forme e/o colori (o simboli). Tessere "speciali", "divieto", "Jolly", lo scambio tessere tra giocatori, contribuiscono a movimentare il gioco. Doppia codifica per facilitare il riconoscimento e l'abbinamento dei colori. Per chi ama "contare", JoinMix può essere giocato per ottenere il punteggio più alto.



### Meccaniche

astratto  
collaborativo

### Richieste

[g.scatassi@libero.it](mailto:g.scatassi@libero.it)



# IDEAG MILANO

## JUNO VII

**Francesco Pisano, Vincenzo Pisano, Marco Monachesi, Stefano Tancredi, Samuel Angelucci**



2 - 5



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

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

Juno VII è un gioco di carte a tema spaziale per 2-5 giocatori, con partite di circa 30 minuti. Ispirato alla corsa allo spazio degli anni '50-'70, il gioco è ambientato nel 2082. Il budget non è un problema: costruisci il tuo razzo, affronta imprevisti e sfide, e cerca di raggiungere Europa, la luna di Giove, prima dei tuoi avversari. Preparati al conto alla rovescia e lancia il tuo razzo per conquistare lo spazio!



### Meccaniche

carte

### Richieste

francesco.pisano92@gmail.com



# IDEAG MILANO

## Ka Mate!

**Carlo Alberto Iocco**

**Christian Costanzo**

**Matteo Landi**



3 - 8



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

Ka Mate! è un party game ritmico in cui i giocatori tentano di eseguire le mosse di una danza maori che diventa più difficil di turno in turno



### Meccaniche

carte  
dexterity  
real time - Ritmico

### Richieste

[carloalberto.iocco@gmail.com](mailto:carloalberto.iocco@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## KEB

Brando Adranno



3 -



45



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



astratto

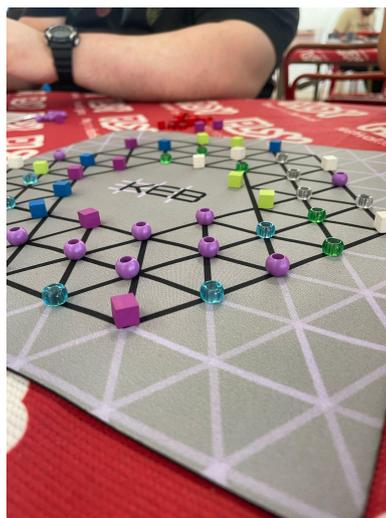
### Descrizione

Keb è un gioco astratto di posizionamento competitivo per 3-6 giocatori della durata di circa 30 minuti.

I giocatori devono muovere le pedine del proprio colore per costringere le pedine dei propri avversari alla fuga e guadagnare punti.

Ognuno è equipaggiato di un movimento unico speciale.. ma sarà in grado di sfruttarlo al meglio??

Non sarà inusuale vedere nascere delle collaborazioni (o inganni) per permettere a chi è in difficoltà di non subire le angherie di chi sta dominando la plancia.



### Meccaniche

astratto  
bluff

### Richieste

[brando.adranno@hotmail.it](mailto:brando.adranno@hotmail.it)



# IDEAG MILANO

## KITE RACE

### Lorenzo Monarca



2 - 6



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60

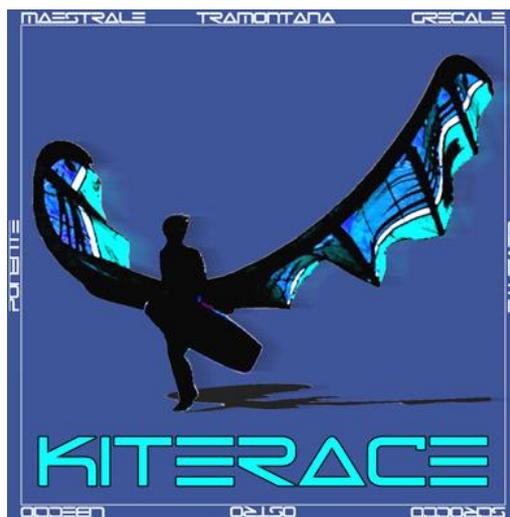


kitesurf

### Descrizione

Controllo del vento e tattiche di regata ti faranno vincere la sfida !!!

Buon vento!!!!



### Meccaniche

kitesurf

### Richieste

[lorenzo.monarca@tiscali.it](mailto:lorenzo.monarca@tiscali.it)



# IDEAG MILANO

## Lords of the Bands

Edoardo De Matteis



1 - 4



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



90



eurogame

### Descrizione

Prendi parte alla più grande sfida musicale di sempre! Gestisci il tuo gruppo musicale: Compra artisti, potenziali facendoli studiare per attivare le loro abilità e per guadagnare hype, porta il tuo gruppo in tour in giro per il mondo o produci dei dischi per guadagnare fan. Eurogame di peso medio dove non mancheranno colpi di scena e combo



### Meccaniche

gestionale  
carte

### Richieste

[edydematt@hotmail.it](mailto:edydematt@hotmail.it)



# IDEAG MILANO

## Mailand

Giorgio Galbusera



2 - 2



15



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

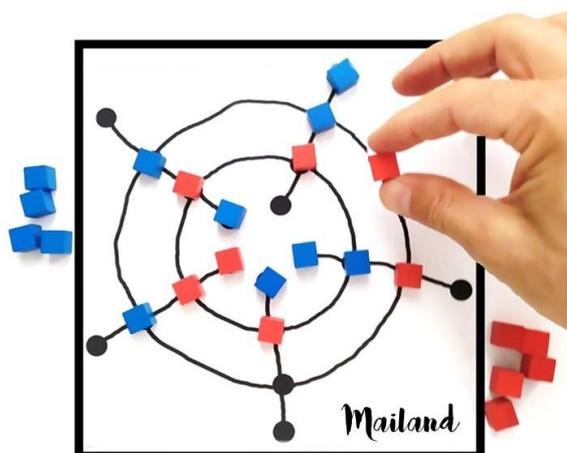


astratto

(Livello 1-5)

### Descrizione

Bastano 2 regole per una sfida dal sapore minimal. Inizia nel centro della città e posiziona i tuoi cubetti in file o cerchi spingendo e ruotando gli elementi sulla plancia. Sarai il giocatore capace della mossa migliore?



### Meccaniche

astratto

### Richieste

[giorgio.galbusera@libero.it](mailto:giorgio.galbusera@libero.it)



# IDEAG MILANO

## Man at work

Landi Matteo, Molinari Carlo



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



gioco per bambini

### Descrizione

Scava il manto stradale per riparare i tubi sottostanti ma attento a non intasare il traffico altrimenti il vigile ti multa.

Attraverso un piazzamento di birilli si va a delimitare l'area di scavo stando attenti a non bloccare il traffico, segue una fase di scavo del manto stradale per scoprire se sotto è presente il tubo che deve essere riparato. Ogni manche sfrutta una meccanica di memoria del sotto suolo avendo però tubida riparare sempre diversi.



### Meccaniche

piazzamento lavoratori  
Memoria

### Richieste

[superpanzo1@tin.it](mailto:superpanzo1@tin.it)



# IDEAG MILANO

## Masterland

Filippo Savini, Emanuele Carlucci



2 - 4



20



5 - il gioco funziona

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



family plus

### Descrizione

Masterland è un gioco di carte che mette alla prova le tue doti da stratega con partite rapide ed emozionanti. Amministra risorse, costruisci il tuo regno, schiera un esercito inarrestabile... e spazza via ogni avversario! Facile da apprendere, rapido e avvincente: Masterland è il titolo perfetto per approcciare il genere strategico, ma anche un filler irresistibile per i veterani!



### Meccaniche

gestionale  
carte  
engine builder

### Richieste

[valeria.farruggio@magari.fun](mailto:valeria.farruggio@magari.fun)



# IDEAG MILANO

## Mechanism

Marco Lo Franco

Claudio Ingoglia



2 - 9



75



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



party game

### Descrizione

Mechanism è un party-game di squadra che invita i giocatori a pensare le loro azioni sia in prospettiva individuale che di gruppo. Saper comunicare con la squadra, per mettere in atto diverse strategie, si rivelerà fondamentale data l'imprevedibilità dei percorsi sull'ingranaggio di gioco. L'obiettivo è quello di muoversi tra le corone esterne dell'ingranaggio per recuperare tre Chiavi ed inserirle negli appositi spazi circolari della corona Base.



### Meccaniche

corsa  
gestione dadi  
legacy  
turni variabili

### Richieste

[info@jeravisions.com](mailto:info@jeravisions.com)



# IDEAG MILANO

## Morra Cinese Arena

Giorgio Galbusera



2 - 8



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



15

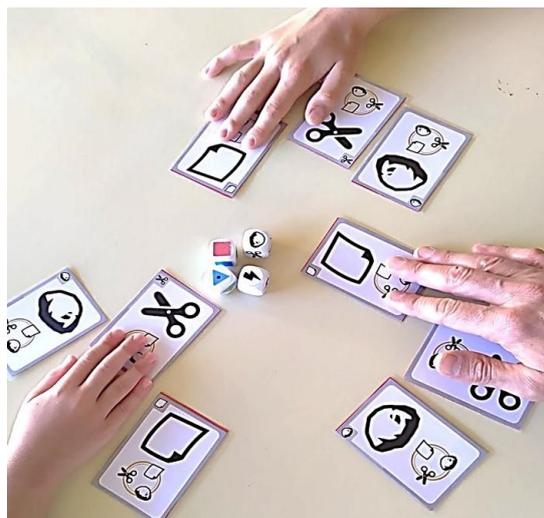


party game

### Descrizione

Pensi che la morra cinese sia un banale gioco per bambini? Entra nell'Arena e vedrai il tuo cervello fumare!

Con la meccanica della presa "inversa" (dove ad esempio le forbici battono il sasso), le scelte multiple, le carte Lucertola e Spock e la frenesia della giocata simultanea, carta-forbice-sasso è diventato un party game ad alta tensione!



### Meccaniche

carte  
colpo d'occhio

### Richieste

[giorgio.galbusera@libero.it](mailto:giorgio.galbusera@libero.it)



# IDEAG MILANO

## NOTTE CRIMINALE

Lorenzo Monarca



2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



crime

### Descrizione

Nella gelida notte nebbiosa di Milano, berline metallizzate sgommano sui bagliori dell'asfalto.

Selvagge bande di criminali svaligiano le banche, trafficano in stupefacenti, giocano d'azzardo e si sfidano in sparatorie a volto scoperto.

Vogliono i soldi e la bella vita:

il "Bel Renè"

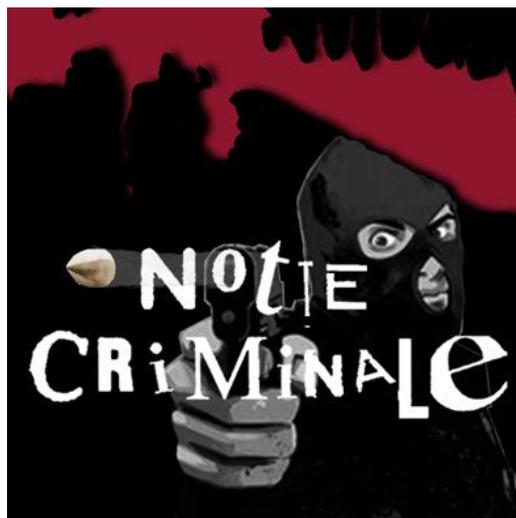
il "Solista del Mitra"

il "Principe delle Tenebre"

il "Ladro Balbuziente"

Alla fine della partita solo uno sarà il padrone della città.

4 latitanti, dai 14 anni all'ergastolo.



### Meccaniche

<https://www.elleemmegames.it>

### Richieste

crime

[lorenzo.monarca@tiscali.it](mailto:lorenzo.monarca@tiscali.it)



# IDEAG MILANO

## Of course... But maybe

Emma Mottarella, Matteo Sassi



3 - 10



1 - primo test

1 - da solo

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

"Of Course... But Maybe" è un party game in cui i giocatori devono abbinare un'affermazione "Of Course" a una provocatoria "But Maybe". Il narratore seleziona una "But Maybe" e i giocatori scelgono tra le loro carte "Of Course" quella che pensano si abbinino meglio. I giocatori guadagnano punti se riescono a indovinare la scelta del narratore, stimolando dibattiti e riflessioni su prospettive contrastanti!

### Meccaniche

carte  
narrazione

### Richieste

[e.mottarella@gmail.com](mailto:e.mottarella@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## OOONDA!

Gabriele Riva  
Ilaria Schiavi



2 - 6



5 - il gioco funziona  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



15

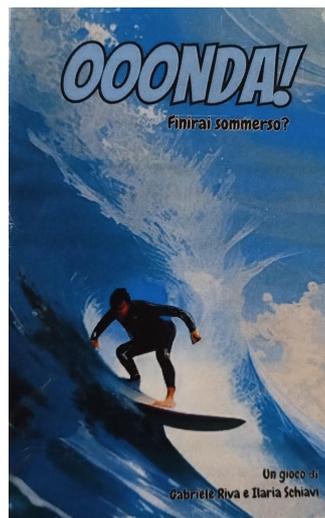


party game

### Descrizione

I migliori surfisti si sono ritrovati per sfidarsi in mare. Solamente uno potrà essere eletto il re delle onde. Riuscirai a cavalcarle tutte o finirai sommerso da un mare di onde?

OOONDA! è un filler game basato su velocità e riflessi. Vince il giocatore che per primo riesce a liberarsi del proprio mazzo di carte. Ad ogni carta sono associate azioni, gesti e parole da dire che coinvolgono direttamente il giocatore di turno, tutti i giocatori contemporaneamente o che possono ribaltare la partita



### Meccaniche

carte

### Richieste

[gabririva8@hotmail.it](mailto:gabririva8@hotmail.it)



# IDEAG MILANO

## Out of the Box!

Alessandro Cuneo



2 - 5



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Attira i gatti più belli utilizzando le loro esche preferite.

### Meccaniche

carte  
set collection

### Richieste

[ale.cuneo87@gmail.com](mailto:ale.cuneo87@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Pagodas

### Giorgio Galbusera



2 - 5



30



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Le tue scelte incideranno su 2 aspetti: che forma prenderà l'isola delle pagode e quali costruzioni sulla mappa ti daranno punti a fine partita. Chi avrà piazzato le migliori pagode?



### Meccaniche

astratto  
maggioranze, piazzamento tessere

### Richieste

[giorgio.galbusera@libero.it](mailto:giorgio.galbusera@libero.it)



# IDEAG MILANO

## Panopticon

Carlo Alberto Iocco

Christian Costanzo



3 - 5



45



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

(Livello 1-5)



american

### Descrizione

Gioco cooperativo ambientato nel carcere ideale chiamato Panopticon. I giocatori interpretano dei carcerati che senza poter comunicare tra loro cercheranno di evadere.

### Meccaniche

carte  
collaborativo

### Richieste

[carloalberto.iocco@gmail.com](mailto:carloalberto.iocco@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Pepper's Ghost Francesco Canalicchio



3 - 4



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



45



family

### Descrizione

Una gara tra illusionisti a colpi di "trick". Un gioco di prese con scommessa sul numero di prese da effettuare in cui i vari semi sono in un ordine crescente di forza tra di loro che potrà essere modificato dai giocatori. A inizio di ogni round, 3 carte vengono messe nella zona "bet". Di queste 2 verranno giocato e la rimanente sarà la scommessa finale. Il gioco è un must-follow ma le carte nella zona bet non sono considerate nella mano del giocatore ed esulano quindi dal must follow.



### Meccaniche

Trick-taking

### Richieste

[fra.canalicchio@gmail.com](mailto:fra.canalicchio@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## PicNic

### Giorgio Galbusera



2 - 5



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



15



family

### Descrizione

Un gioco di carte semplice a base di stuzzichini, dolcetti e formiche.  
La carta giusta giocata al momento giusto ti farà guadagnare le preziose carte cibo.  
Ma se la tua carta è uguale a quella dei tuoi avversari, riempirai il piatto di formiche.



### Meccaniche

carte

### Richieste

[giorgio.galbusera@libero.it](mailto:giorgio.galbusera@libero.it)



# IDEAG MILANO

## Pirates Islands

Lorenzo Monarca



2 - 8



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



90



Pirati

### Descrizione

Nell' arcipelago roccioso a sud delle isole di Guanahani, Galeoni fuorilegge e flotte Corsare incalzano i tesori Aztechi trafugati e occultati tra le baie dallo spietato Ammiraglio Herman Hernando Cortes, ultimo governatore del Vicereame della Nuova Spagna.

STRATEGIA: 2-8 Pirati dai 12 ai 99 anni di comando

<https://www.elleemmegames.it/product/13849233/pirates-islands>



### Meccaniche

pirati

### Richieste

lorenzo.monarca@tiscali.it



# IDEAG MILANO

## PirateTwist

**Julie Carpinelli, Renato Ciervo, Dario Massarenti**



2 - 4



45



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)

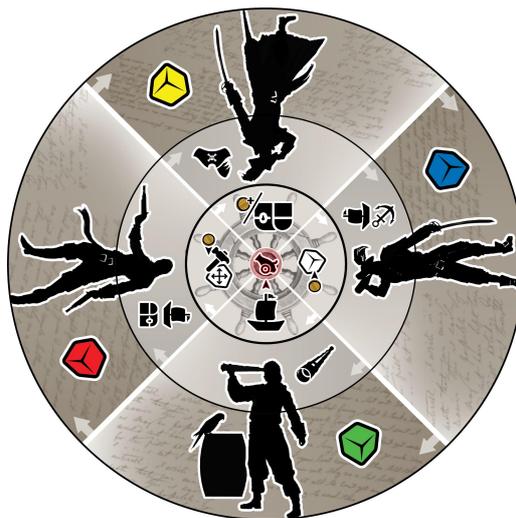


family

### Descrizione

Sei appena uscito dall'accademia dei Pirati, hai una nave pronta a salpare ma è vuota: metti insieme la tua ciurma, abborda le navi nemiche e accumula dobloni scovando tesori sulle isole.

Selezione azioni tramite 3 dischi concentrici rotanti, turni contemporanei e risoluzione obiettivi basata su pattern geometrici. Buona interazione, anche diretta, per un family da provare!



### Meccaniche

turni contemporanei

### Richieste

[renato.ciervo89@gmail.com](mailto:renato.ciervo89@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Politically Scorrect

Matteo Sassi e Emma Mottarella



3 - 8



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



party game

### Descrizione

Siete i più populistici, bifolchi, sboccati commentatori di notizie! Riuscirete ad avere l'ultima parola. (VM18)

### Meccaniche

storytelling

### Richieste

[gurusax77@gmail.com](mailto:gurusax77@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Pony Express

Mario Rossi, Alexander Pfister



2 - 4



120



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

(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

Euro game basato su un percorso lineare con edifici (alla GWT), con parti di engine building e deck building. Asimmetria iniziale data da set di carte o draft (variante competitiva)



### Meccaniche

gestionale  
corsa  
carte  
draft

### Richieste

[upurplay@gmail.com](mailto:upurplay@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Radio Goblin

Stefano Cobello, Fabio Montesel



3 - 6



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



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](mailto:stefano.cobello@protonmail.com)



# IDEAG MILANO

## Rikori Suminto

### Gianni Cottogni



2 - 2



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

(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 MILANO

## RUAH

Andrea Di Curzio



3 - 6



60



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

(Livello 1-5)

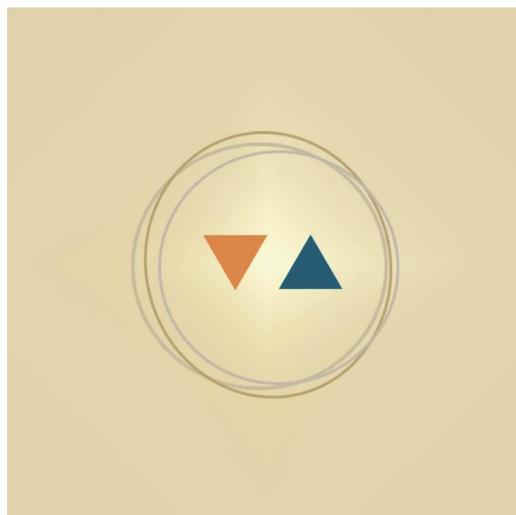


astratto

### Descrizione

Nell'antica Grecia artisti e poeti erano definiti visionari...

Coloro che grazie alle loro idee e il coraggio disegnarono il futuro.



### Meccaniche

collaborativo  
narrazione

### Richieste



# IDEAG MILANO

## Safari Click Giorgio Galbusera



2 - 4



15



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



gioco per bambini

### Descrizione

Immagina di essere un fotografo e di partire per una divertente avventura. Riuscirai a scattare le foto più belle agli animali che si nascondono nella foresta? Safari Click è un gioco di memoria e tempismo per grandi e piccoli.



### Meccaniche

set collection  
memory

### Richieste

[giorgio.galbusera@libero.it](mailto:giorgio.galbusera@libero.it)



# IDEAG MILANO

## sinfonia

Emma Mottarella, Matteo Sassi



2 - 6



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Sinfonia è un gioco di carte ispirato allo Scopone. Ogni giocatore raccoglie carte di vari semi musicali per completare obiettivi segreti e comuni. Si gioca con 60 carte divise in 6 semi, ognuno con valori da 1 a 10. I giocatori scelgono un seme segreto e competono per completare scale sinfoniche, raccogliere strumenti solisti, e ottenere il "Gran Finale" con tutti i 10. Chi accumula più punti al termine vince.

### Meccaniche

carte

### Richieste

[e.mottarella@gmail.com](mailto:e.mottarella@gmail.com)



# IDEAG MILANO

# Sitting on a seesaw at the edge of a cliff

## Francesco Canalicchio



4 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family

## Descrizione

Un gioco di prese deduttivo a squadre. Ad ogni round, le carte distribuite vengono ordinate dalla più bassa alla più alta. Ma mentre il giocatore vede sia numero che colore, gli altri vedono dal back della carta solo il colore, sapendo che sono ordinate in senso crescente. Quando devi giocare una carta, sarà il tuo partner a scegliere quale farti giocare cercando di dedurre quali carte hai in mano. Sarà necessario bilanciare le prese tra i 2 membri della squadra per fare punti.

## Meccaniche

Trick-taking

## Richieste

[fra.canalicchio@gmail.com](mailto:fra.canalicchio@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Spifferi Condor Boardgames



3 - 6



15



4 - sto iniziando il fine-tuning  
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

[marcogog@yahoo.it](mailto:marcogog@yahoo.it)



# IDEAG MILANO

## Sto dimmerda

### Emma Mottarella



3 - 8



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



party game

### Descrizione

Deckbuilding collaborativo asimmetrico: un giocatore è il terapeuta, gli altri sono pazienti. Fortemente narrativo, simula sedute con ristrutturazioni cognitive, esplorazioni emotive e risoluzione di problemi, promuovendo resilienza e benessere. Evitate burnout e abbandoni. Affrontate sfide, sviluppate empatia, trovate strategie. Ritardi, disdette e connessioni scadenti complicano la terapia.

### Meccaniche

carte  
collaborativo  
narrazione

### Richieste

[e.mottarella@gmail.com](mailto:e.mottarella@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Tactic (con espansioni)

Daide Negri



2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



wargame

### Descrizione

Wargame scacchistico. Il numero estratto con 2 dadi indica le mosse a disposizione di ogni giocatore durante il suo turno. Ad ogni turno si pesca una carta dal proprio mazzo e dalla propria base si muoveranno navi e carri armati. Si possono posizionare ponti e barriere sul campo da gioco costituito da mare e terra. Vince chi colpisce più navi e carri avversari.



### Meccaniche

astratto

### Richieste

Daide-negri@hotmail.it



# IDEAG MILANO

## Torune

### Kevin Bertini



2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



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](mailto:kevin.bertini@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Toys Room

Alessandro Cuneo, Alessandro Rizzi



2 - 4



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

(Livello 1-5)



45



family

### Descrizione

Voglio assolutamente quel giocattolo !  
Allora combina meglio che puoi i dadi che hai.

### Meccaniche

carte  
gestione dadi

### Richieste

[alessandro.rizzi@unimi.it](mailto:alessandro.rizzi@unimi.it)



# IDEAG MILANO

## Tycoon Andrea Falco



3 - 6



50



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Ogni giorno, numerosi businessman si sfidano in uno scenario economico incerto, cercando di collezionare le migliori «enterprise cards» e di massimizzare i profitti annuali.

Gestisci gli imprevisti, ostacola gli avversari e prevedi le loro mosse. Alla fine della partita soltanto un businessman diventerà il nuovo tycoon, sarai proprio tu?



### Meccaniche

gestionale  
carte  
set collection  
draft

### Richieste

[andref.cn2001@gmail.com](mailto:andref.cn2001@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## 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 MILANO

## 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  
set collection  
hot potato

### Richieste

[demarchi.igor@gmail.com](mailto:demarchi.igor@gmail.com)



# IDEAG MILANO

## Wok

Niccolò Baldini, Marco Cusenza



2 - 5



45



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



family plus

### Descrizione

Gioco di dadi e cucina, nel quale agguerriti proprietari di bancarelle di street food si daranno battaglia per diventare i migliori. Wok ha meccaniche di gestione dadi, con elementi di "push your luck" e interazione tra i giocatori.



### Meccaniche

gestione dadi

### Richieste

[viacc@protonmail.com](mailto:viacc@protonmail.com)