



IDEAG ALESSANDRIA

A.D. Ventures Alessandro Dentis



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Gli assistenti del famoso esploratore Aloysius Demostene Ventures stanno correndo freneticamente per preparare le attrezzature ed essere i primi a partire con lui verso nuovi favolosi tesori.



Meccaniche

corsa
carte
gestione dadi
set collection

Richieste

Edit Submission

alessandro.dentis@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Logs Alessandro Dentis



2 - 8



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gli instancabili taglialegna hanno deciso di costruire degli splendidi artefatti utilizzando gli alberi della foresta come variopinte trottole da far rotolare lungo il fiume fino a valle. Chi sarà il più bravo a preparare i tronchi o il più fortunato ad ottenere i colori a proprio vantaggio?



Meccaniche

set collection

Richieste

Edit Submission

alessandro.dentis@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

XI - 7e1/2 Re di Roma Alessandro Dentis



2 - 6

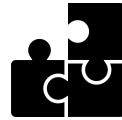


4 - sto iniziando il fine-tuning
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Roma nei suoi primi anni di vita fu governata da 7 Re che gettarono le basi per il futuro splendore imperiale; costruisci gli edifici cercando di non chiedere troppo al fato che potrebbe girarsi dall'altra parte.

Meccaniche

carte
set collection
push your luck

Richieste

Edit Submission

alessandro.dentis@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Werehunters & Werefolk

Alessandro Gatti, Alan Scifo



2 - 2



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

(Livello 1-5)



15



wargame

Descrizione

Su un tabellone quadrettato scontro tra cacciatori e lupi mannari con eventi gestiti da carte valore/evento.

Elaborata anche la versione navale con scontri tra vascelli armati e piratesse pronte all'arrembaggio (primo test)

Meccaniche

carte

Richieste

Edit Submission

alessangatti@alice.it



IDEAG ALESSANDRIA

Triq Carlo Minucci



2 - 4



15



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

(Livello 1-5)

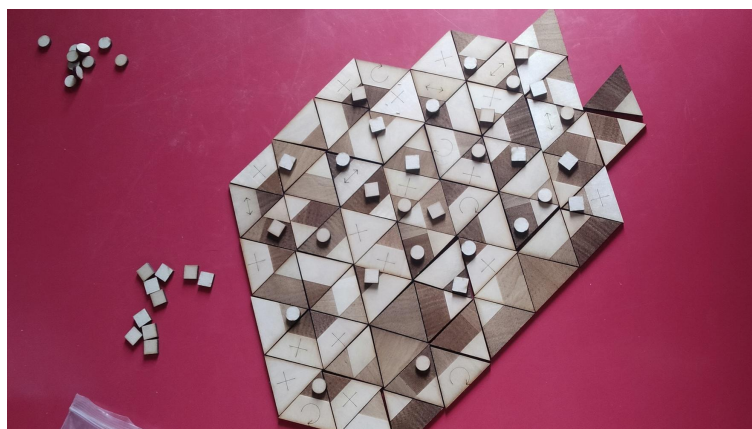


astratto

Descrizione

Triq è un gioco astratto in cui bisogna posizionare delle tessere. Le tessere, quasi tutte, sono divise in due colori e per fare punti bisogna chiudere delle aree di colore scuro. Una volta chiusa l'area va posizionato sopra il proprio token. Alla fine si contano il numero di tessere che costituiscono le aree chiuse. Vince chi ha più punti.

Oltre a questo ci sono degli obiettivi secondari comuni che fanno fare più punti a fine partita.



Meccaniche

astratto

Richieste

Edit Submission

carlo.minucci@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Dragon in the Hut - Un Drago nel Pagliaio Claudio Branca



2 - 8



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



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, farle 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

Edit Submission

branca.claudio@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Golden Cat

Edriano Francesco Cordara, Giacomo Brambilla



3 - 6



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

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

"Golden Cat" è un gioco di carte dove i giocatori vestiranno i panni di esploratori felini, pronti ad azzuffarsi per vincere la partita. Il gioco è strutturato a turni, nei quali i partecipanti cercheranno di mettersi i bastoni tra le ruote a suon di carte scherzette, con l'obiettivo di raccogliere per primi i 4 pezzi di mappa e la chiave di cristallo, necessari affinché si conquisti il prestigioso gatto dorato.



Meccaniche

carte

Richieste

Edit Submission

edriano@hotmail.it



IDEAG ALESSANDRIA

Burocrasy Emma Mottarella



2 - 6



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



30



family plus

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

carte
collaborativo
narrazione

Richieste

Edit Submission

e.mottarella@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Criminal brides

Emma Mottarella



2 - 6



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



family plus

Descrizione

Criminal Brides è un gioco competitivo in cui i partecipanti cercano di creare il matrimonio più invidiabile accumulando punti attraverso abiti, accessori, location, menù, intrattenimento e data. Ogni elemento ha un valore variabile: più è invidiabile, più è vulnerabile agli attacchi degli avversari.

Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

Edit Submission

e.mottarella@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Sinfonia

Emma Mottarella



2 - 6



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

(Livello 1-5)



15



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

Edit Submission

e.mottarella@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

of course ... but maybe

Emma Mottarella, Matteo Sassi



2 - 6



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

(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 abbinerà meglio. I giocatori guadagnano punti se riescono a indovinare la scelta del narratore, stimolando dibattiti e riflessioni su prospettive contrastanti!

Meccaniche

carte
collaborativo

Richieste

Edit Submission

e.mottarella@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Ameba Arena Francesco Cinollo



1 - 6



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

In Amoeba Aren siete delle cellule che muovendosi sul tabellone e mangiando batteri cercano di potenziarsi e scappare alle amoebe. gioco competitivo, strategico e asimmetrico per 1-6 giocatori, di media difficoltà, della durata di 45-90 minuti, adatto dai 12 anni in su. Fruibile dai daltonici grazie a un mix di forme e colori presenti sui componenti del gioco.



Meccaniche

strategico

Richieste

Edit Submission



IDEAG ALESSANDRIA

Rikorisu Minto

Gianni Cottogni



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Un gioco astratto deterministico per due persone: su una griglia di 5x5 tessere che cambia ad ogni partita, i giocatori cercheranno di acquisire le tessere più interessanti.



Meccaniche

astratto

Richieste

Edit Submission



IDEAG ALESSANDRIA

VENSI

Gianni Cottogni



2 - 2



15



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Su un tavoliere esagonale, i giocatori cercheranno di avere la maggioranza di propri pezzi nelle torri di pedine che andranno via via formandosi.

Meccaniche

astratto

Richieste

Edit Submission



IDEAG ALESSANDRIA

Colonization Rush

Giorgio Audrito



2 - 4



20



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Costruisci la migliore città per ottenere il punteggio più alto in 20 minuti! Usa i lavoratori (clessidre) per completare le attività delle linee di produzione sulle tue carte. Sfrutta le fabbriche per produrre risorse, lavoratori e altri edifici. Ottieni più punti completando progetti di costruzione civile. Competi per lavoratori e carte con gli avversari e costruisci il miglior motore di carte prima che scada il tempo!



Meccaniche

gestionale
carte
tempo reale

Richieste

Edit Submission

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Machinarium Giorgio Audrito



2 - 5



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

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

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



Meccaniche

carte
draft

Richieste

Edit Submission

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

CrazyChess: "Capture the King"

Giovanni Figari Barberis, Carlo Vittorio Matrone



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



party game

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

Edit Submission

figaribarberis.giovanni@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Torune Kevin Bertini



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



Deckbuilding

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
Gestione mano

Richieste

Edit Submission

kevin.bertini@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Tactica

Leonardo Moraglia



2 - 8



90



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



wargame

Descrizione

Tactica è un gioco di guerra strategico per 2-8 giocatori ambientato alla fine del 1700 in cui i giocatori controllano una varietà di unità, tra cui fanteria, cavalleria e artiglieria.

I giocatori devono schierare con cura le proprie unità, sfruttando i vantaggi del terreno e pianificare una strategia per assicurarsi la vittoria. Tactica offre un gameplay dinamico che si adatta a diversi stili di gioco, rendendo ogni partita diversa dall'altra.



Meccaniche

gestionale
strategia

Richieste

Edit Submission

omblivion@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Politically Scorrect

Matteo Sassi e Emma Mottarella



3 - 8



60



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

(Livello 1-5)



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



IDEAG ALESSANDRIA

F1 Highlights

Matteo Sassi, Maurizio Giacometti



2 - 4

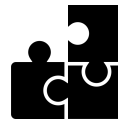


4 - sto iniziando il fine-tuning
4 - con altri Autori

(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



IDEAG ALESSANDRIA

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



IDEAG ALESSANDRIA

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

gurusax77@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

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

gurusax77@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Nicto Simone Calia



2 - 6



60



4 - sto iniziando il fine-tuning
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 starà dalla parte dei bambini o del mostro?



Meccaniche

collaborativo
bluff
sopravvivenza

Richieste

Edit Submission

simonecalia55@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

WARMIND

Veronica Sinigaglia, Daniele Delfino



2 - 8



90



5 - il gioco funziona

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



wargame

Descrizione

In Warmind i giocatori si sfideranno per la conquista di una terra inesplorata e ricca di risposte, dovranno usare la più fine strategia e le migliori tattiche per imporre la loro supremazia.

Il gioco è caratterizzato da una mappa modulare e unità personalizzabili, ciò rende ogni partita unica e stimola i giocatori a trovare soluzioni creative per sterminare i nemici e conquistare territori.

Meccaniche

carte
Maggioranze

Richieste

Edit Submission

veronica.s.1988@gmail.com