



IDEAG VENEZIA

Urban Jungle: NY

Andrea Renna



2 - 4



180



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



eurogame

Descrizione

City builder di stampo heavy euro con meccaniche di piazzamento lavoratori, piazzamento tessere e maggioranze



Meccaniche

gestionale
piazzamento lavoratori
set collection
Maggioranze

Richieste

Edit Submission

andrenn87@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Tug of heroes

Marco Franchin



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Phalanx è un gioco di carte tattico composto da 15 carte. Per 2 giocatori, con una durata di circa 10 minuti, il gioco si svolge nella mitologia greca. I giocatori schierano eroi su cinque campi di battaglia cercando di conquistarne tre, utilizzando abilità uniche e strategie per superare l'avversario.



Meccaniche

carte
Tug of war

Richieste

Edit Submission

franchin.marco@yahoo.it



IDEAG VENEZIA

Umarel Marco Franchin



2 - 2



15



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

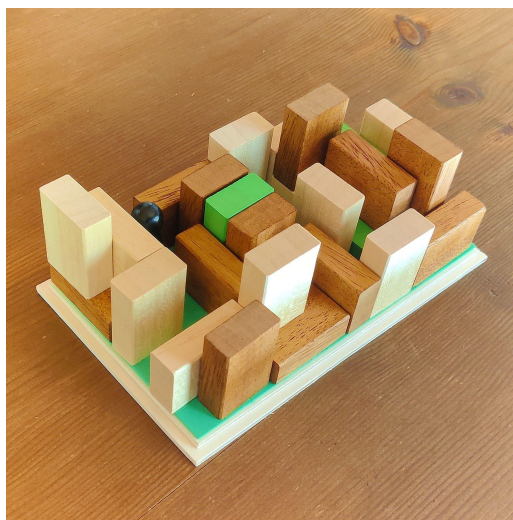
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Costruttori di Quartiere è un gioco astratto per 2 giocatori, che si gioca su un tabellone di legno 8x8. Ogni giocatore ha 12 edifici in legno, di tre tipi (locali commerciali, condomini, grattacieli), e l'obiettivo è conquistare il maggior numero di lotti. I giocatori alternano turni per posizionare i propri edifici e spostare una pedina nera che blocca temporaneamente i lotti avversari. Vince chi ha il maggior numero di lotti conquistati al termine del gioco.



Meccaniche

astratto

Richieste

Edit Submission

franchin.marco@yahoo.it



IDEAG VENEZIA

FONDAZIONI

Mirko Bazzoli



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

L'Impero Galattico sta crollando, lasciando le fazioni in lotta per il potere e la sopravvivenza. In questo gioco strategico di gestione delle risorse e influenze, i giocatori guideranno la propria fazione attraverso un futuro incerto, sviluppando tecnologie, stringendo accordi diplomatici e cercando di rallentare il declino. Ogni decisione influenzerà l'equilibrio dell'universo, e solo chi saprà adattarsi meglio potrà emergere vittorioso. Il destino dell'umanità è nelle vostre mani!



Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

Edit Submission

mirko.bazzoli@gmail.com



IDEAG VENEZIA

La corsa delle libellule

Graziano Fanigliulo



1 - 4



15



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

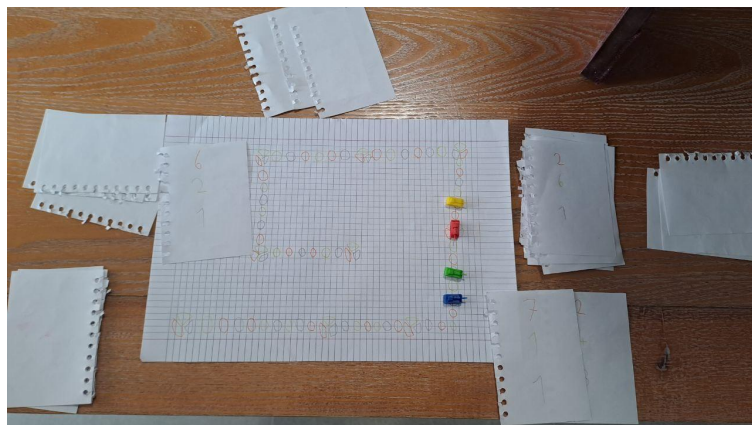
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Il gioco dell'oca incontra un mazzo di carte con cui destreggiarsi per diventare la libellula più veloce.



Meccaniche

corsa
carte

Richieste

Edit Submission

grazianofanigliulo@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Elohim

Paolo Filippozzi, Alberto Rossi



3 - 5



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

(Livello 1-5)



120



american

Descrizione

Elohim è un gioco di strategia in cui i giocatori vestono i panni di corporazioni in lotta per il controllo di un pianeta inesplorato, ricco di risorse e rovine aliene. ogni giocatore dovrà cercare di espandersi al meglio nel territorio per ottenere le risorse necessarie allo sviluppo della propria fazione.

Meccaniche

gestionale

Richieste

Edit Submission

paolofilippozzi78@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Catmundi Giulio Bottega



1 - 6



60



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

(Livello 1-5)

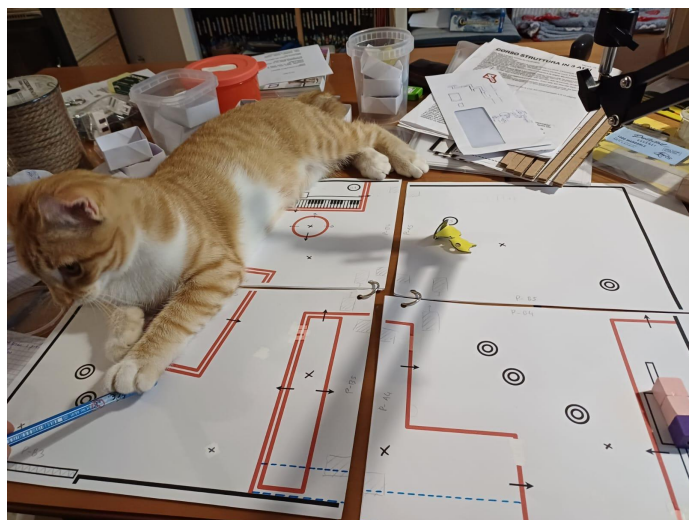


Adventure game

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'onirico dal punto di vista di una cucciolata di gatti



Meccaniche

collaborativo
turni variabili
narrazione
Atlanti

Richieste

Edit Submission

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Ruah

Andrea Di Curzio



3 - 6



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

(Livello 1-5)



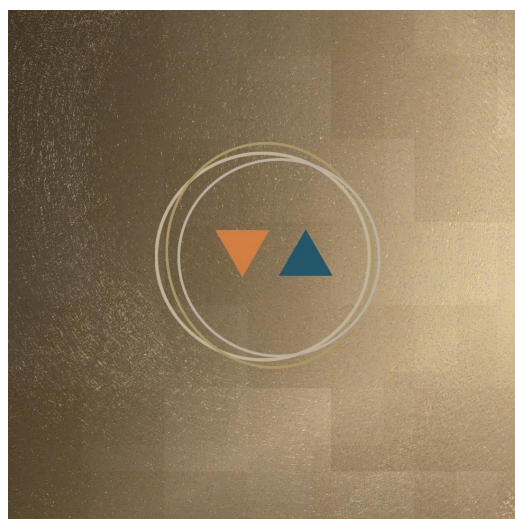
60



astratto

Descrizione

Nell'antica Grecia artisti e poeti erano definiti visionari, coloro che grazie alle loro idee e il coraggio disegnarono il futuro...



Meccaniche

astratto
collaborativo
narrazione

Richieste

Edit Submission

andrea.dicurzio@outlook.it



IDEAG VENEZIA

Eroi del ritiro bagagli

Giulio Bottega



2 - 4



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Sei appena sceso dall'aereo.
I bagagli non arrivano e sei stufo di questa attesa.
Sali sui nastri trasportatori e punti le frange di gomma che ti separano dai tuoi bagagli e dal tuo meritato riposo.
Ti tuffi dentro, nello stupore generale, e ti trasformi!
Benvenuti, eroi.
Da 2 a 4 giocatori si affronteranno su una griglia 5x5 andando a caccia delle valigie sfruttando la propria nuova forma. Chi riesce a raccogliere tutte e a non avere scocciatori addosso vince la partita.



Meccaniche

astratto
pick-up & delivery
Memory

Richieste

Edit Submission

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Il gioco delle bambine nascoste

Nicolò Chioato



2 - 4



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

(Livello 1-5)



20



astratto

Descrizione

Finalista del concorso "Un gioco con Ennio", il gioco è un astratto da 2 a 4 giocatori ambientato in un ballo settecentesco, dove dame dalle gonne ampie, piroettano su una pista da ballo, alcune nascondendo una bambina sotto le larghe vesti. Un gioco dalle regole semplici, ma per niente facile da padroneggiare



Meccaniche

astratto

Richieste

Edit Submission

nicolo.chioato@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Pokemon Hunters

Nicolò Chioato



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



20



family

Descrizione

I cacciatori di Pokemon sono talmente preparati che sanno prevedere in anticipo le mosse che faranno le loro prede, ma nonostante questo non sarà semplice catturarli.

Gioco competitivo, a scenari, in cui bisogna catturare dei pokemon e evitare che lo facciano gli avversari. Ogni mossa scelta dal giocatore corrisponde a delle mosse (visibili) dei pokemon, che verranno attivate prima. I pokemon si muovono solo in conseguenza alla mossa scelta dai giocatori, quindi scegliete con cura!



Meccaniche

programmazione

Richieste

Edit Submission

nicolo.chioato@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Crazy Coaster

Nicolò Chioato



1 - 2



15



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

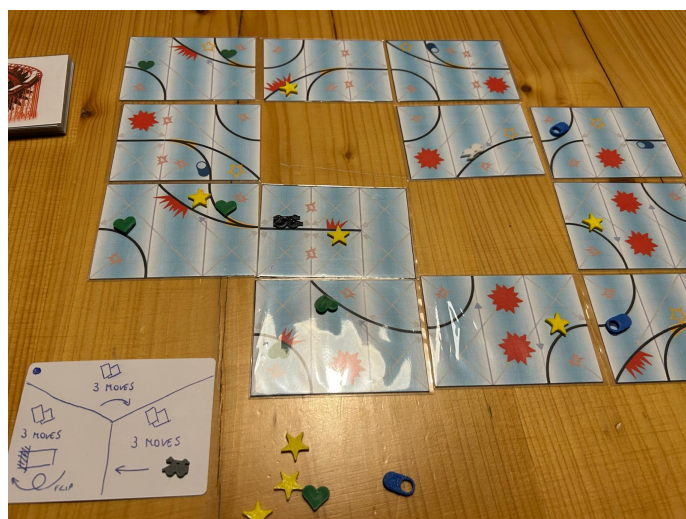
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Il treno dell'ottovolante è partito e non può fermarsi, ma mancano le rotaie! Riuscirai a costruire il percorso delle montagne russe che il treno deve percorrere mentre è in movimento? E riuscirai contemporaneamente a ostacolare l'avversario? Crazy Coaster è un competitivo da 2 giocatori (e giocabile in solo) di piazzamento carte, per formare dei percorsi in modo che il proprio treno non si schianti (mentre il treno dell'avversario sì). Gioco semplice, immediato e originale



Meccaniche

piazzamento carte

Richieste

Edit Submission

nicolo.chioato@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Il Re del Lago Enrico Vicario



2 - 4

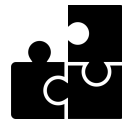


30



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Una coinvolgente gara di pesca con meccanica di bag building e diverse modalità di vittoria.



Meccaniche

set collection
bag building

Richieste

Edit Submission

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Vulcano

Christian Zambon



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Un vulcano al centro di un'isola e un percorso da costruire. Ogni giocatore dovrà cercare di arrivare all'obiettivo, cercando di sfruttare anche quanto fatto dagli altri, ma facendo molta attenzione all'avanzare distruttivo della lava.



Meccaniche

piazzamento tessere

Richieste

Edit Submission

chrisz6@hotmail.it



IDEAG VENEZIA

Hero's Journey Jacopo Panzera



2 - 4



60



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

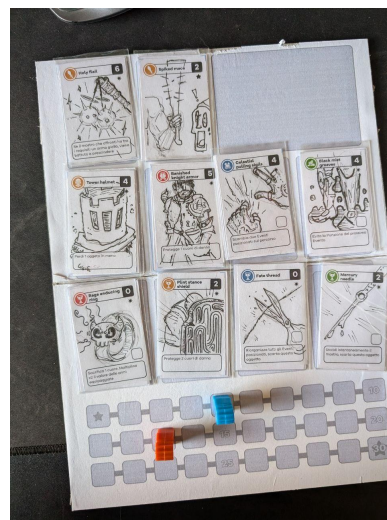
(Livello 1-5)



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

gestionale
carte
collaborativo
piazzamento lavoratori
draft

Richieste

Edit Submission

panzera.jacopo@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Radio Goblin

Stefano Cobello, Fabio Montesel



3 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



25



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

Edit Submission

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG VENEZIA

Dragon Town

Stefano Cobello, Fabio Montesel, Marta Del Zotti



1 - 4



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

(Livello 1-5)



45



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 degli abitanti del villaggio. Ogni giocatore posiziona i propri lavoratori in varie zone del villaggio per reclutare aiutanti, sconfiggere creature e riscuoterne le taglie, oppure cercare oggetti magici per potenziarsi.

Meccaniche

piazzamento lavoratori

Richieste

Edit Submission

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG VENEZIA

Il Cantastorie

Stefano Cobello, Fabio Montesel



3 - 6



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

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

"Il Cantastorie" è un gioco di narrazione creativa. Ogni giocatore deve raccontare una storia utilizzando il tema scelto e le parole suggerite dagli altri giocatori. L'obiettivo è inserire quante più parole possibili nella storia, mentre gli altri cercano di indovinarle.

Meccaniche

storytelling
narrazione

Richieste

Edit Submission

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG VENEZIA

A. e Scappa Michele Ascione



2 -



15



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Partita da 5-15 minuti, per 2 giocatori agguerriti.
Obiettivo: USCIRE da una stanza del tesoro.
Come: Tutto intero e forse ricco.

Gioco asimmetrico a turni di strategia, logica e un pò di fortuna.

Meccaniche

astratto

Richieste

Edit Submission

micheleascione.ve@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Buona Notte Euridice

Michele Ascione



1 - 5



20



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



gioco per bambini

Descrizione

Gioco collaborativo in cui devi aiutare Apollo il dio del sole a far svanire gli incubi che minacciano il sonno della piccola Euridice, prima dell'arrivo della notte.

#puzzle #memoria #sonno.

Meccaniche

astratto

Richieste

Edit Submission

micheleascione.ve@gmail.com



IDEAG VENEZIA

RE mix

Michele Ascione



3 - 8



30



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Party game per tutti.
Gioco a turni di memoria, logica e sana cattiveria.
Questo gioco non si può fare da tranquilli e tanto meno in silenzio.

Un modo divertente per avvicinarsi alla comprensione della musica.

Se conosci la musica, non c'è limite alla difficoltà di questo gioco!

Meccaniche

carte
bluff
set collection
draft

Richieste

Edit Submission

micheleascione.ve@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Stedonya

Enrico Remondi



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Benvenuti nel regno di Stedonya! Il re è alla ricerca del suo alchimista personale e solo il più astuto tra voi potrà guadagnarsi i suoi favori. Dovrete quindi sfidare gli altri alchimisti creando pozioni, assoldando aiutanti e accumulando fama. Preparatevi a mescolare ingredienti magici e a superare sfide avvincenti: solo uno di voi diventerà il favorito del re!



Meccaniche

piazzamento lavoratori

Richieste

Edit Submission

enrico.datawireless@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Pit Stop Rush

Giada Stevanato



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Gioco adrenalinico in cui sarete una pit-crew impegnata in una gara serrata contro il tempo. Riuscirete a riparare tutti i guasti il più velocemente possibile e vincere la gara?

Meccaniche

collaborativo
Tempo reale

Richieste

Edit Submission

giada.ste92@gmail.com



IDEAG VENEZIA

Realm Conclave

Marco Franchin



2 - 2



15



5 - il gioco funziona

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



family

Descrizione

card game competitivo per 2 giocatori, con ambientazione fantasy-medievale, in cui i giocatori devono costruire il proprio dominio, manipolare alleanze e accumulare diamanti per ottenere la massima influenza. Meccanica di base: tug of war.



Meccaniche

carte

Richieste

Edit Submission

franchin.marco@yahoo.it



IDEAG VENEZIA

Commercio e Peste

Matteo Piraccini



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



astratto

Descrizione

Un gioco che parla di gestioni commerciali tra città al tempo della peste del 600

Meccaniche

gestionale
corsa
astratto
piazze lavoratori

Richieste

Edit Submission

emanuele@creardo.it