



# IDEAG GENOVA

## Ameba Arena

### Francesco Cinollo



1 - 6



60



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

### Descrizione

Un mondo microscopico, dove ogni mossa è decisiva per la vostra evoluzione, siete cellule che competono tra loro, in fuga dalle lente ma voraci amebe.

Gioco competitivo, asimmetrico, strategico, difficoltà media, 1-6 giocatori, 12 anni in su, 15/20 minuti a giocatore. L'obiettivo è evolversi e compiere la mitosi finale o restare l'ultima cellula.

Generate batteri, muovetevi per mangiarli o rubarli agli avversari, così da evolvervi. Le amebe cercheranno di fagocitare batteri e le stesse cellule.



### Meccaniche

carte  
astratto  
strategico competitivo

### Richieste

Edit Submission

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



# IDEAG GENOVA

## Werehunters & Werefolk

Alessandro Gatti, Alan Scifo



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

In Werehunters & Werefolk due giocatori usano le proprie carte per trasformare sei pedine neutre dette "ombre" nei propri alleati: Cacciatori o Lupi Mannari. Le carte consentono anche di risolvere gli scontri tra personaggi. Obiettivo: Muovere il segnalino della Luna a proprio vantaggio. Combattimenti: Lo sconfitto torna "ombra", il vincitore sposta la Luna di una casella. Tattica e bluff sono essenziali per gestire questa sfida strategica.

### Meccaniche

carte  
bluff  
skirmish

### Richieste

Edit Submission

[alessangatti@alice.it](mailto:alessangatti@alice.it)



# IDEAG GENOVA

## Mad Wedding

Emiliano Civiletti e Francesco Cinollo



2 - 2



30



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

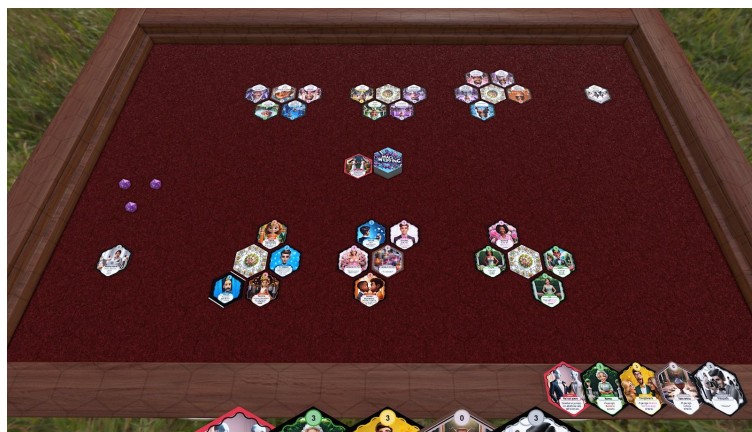
(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

Un gioco di posizionamento di carte nel quale tu e il tuo avversario vi sfiderete a organizzare il perfetto pranzo di nozze, trovando il posto perfetto al tavolo per parenti serpenti, bambini dispettosi e invitati impiccioni. Inventate combo perfette, sconvolgete i piani del vostro avversario, ma attento agli imprevisti, tutto può cambiare in un attimo fino all'ultimo.



### Meccaniche

carte

### Richieste

Edit Submission

[emiliano.civiletti@gmail.com](mailto:emiliano.civiletti@gmail.com)



# IDEAG GENOVA

## Elderpath

**Riccardo Barbieri, Lorenzo Caporale**



1 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



120



american

### Descrizione

Elderpath è un progetto che nasce a fine 2022, con l'aspirazione di unire la possibilità di personalizzazione del personaggio di un GDR e la giocabilità di un Gioco da Tavolo. Elderpath offre la possibilità di giocare centinaia di personaggi personalizzati, missioni, equipaggiamenti e nemici differenti cercando di garantire ai Giocatori la possibilità di una partita sempre differente, cambiando non solo il personaggio giocato, ma anche l'approccio al mondo di gioco stesso.



### Meccaniche

bluff  
turni variabili  
draft  
GDR

### Richieste

Edit Submission

[riccardo.barbieri18@libero.it](mailto:riccardo.barbieri18@libero.it)



# IDEAG GENOVA

## R-cycle Federico Ceccopieri



2 - 2



45



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

In questo gioco ti calerai nei panni di un direttore di una industria di riciclo. Manovra con sapienza i rifiuti sul rullo, processali nei tuoi stabilimenti e ottieni risorse per acquistare nuovi macchinari, e rendi la tua azienda piu' efficiente di quella del tuo avversario. Ora che la sfida e' lanciata, non si accettano "rifiuti"!!!

### Meccaniche

gestionale  
carte

### Richieste

Edit Submission

[federico.ceccopieri@hotmail.it](mailto:federico.ceccopieri@hotmail.it)



# IDEAG GENOVA

## Fast Escape - Sherlock

Giulia Tedesco



1 - 8



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



family plus

### Descrizione

Un tabellone rotante, 4 sfide e un enigmone finale da affrontare.

Disponibile sia in versione competitiva che collaborativa.

Sarai abbastanza veloce, intelligente e attento per diventare il pupillo di Sherlock Holmes?

### Meccaniche

carte

### Richieste

Edit Submission

[brugi48@hotmail.com](mailto:brugi48@hotmail.com)



# IDEAG GENOVA

## Pentris

Alessandro Rizzi e Daniele Aurelio



2 - 2



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



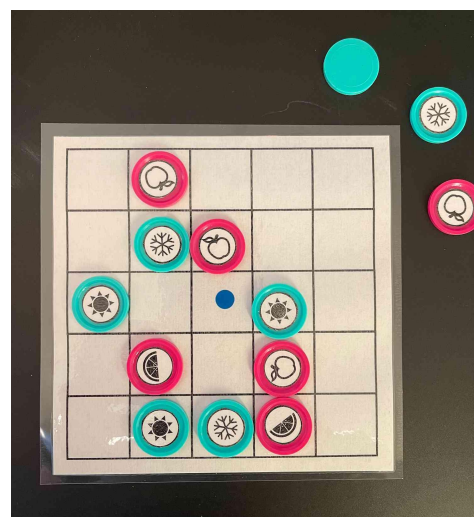
15



astratto

### Descrizione

Se il vecchio tris ti piaceva ma ti stava un po' stretto, prova questo !



### Meccaniche

astratto

### Richieste

Edit Submission

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



# IDEAG GENOVA

## MUSIC MASTER

Andrea Piva, Alessandro Ponzo



2 - 6



5 - il gioco funziona  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



60



party game

### Descrizione

Music Master è un gioco di società a tema musicale. Si tratta di un Trivia suddiviso in 3 livelli di difficoltà (facile, medio, esperto), e offre un'esperienza versatile per adolescenti e adulti, con domande aggiornate sul mondo della musica.

Il gioco consiste nel muovere le pedine su un tabellone a forma di vinile, rispondendo a domande attinenti al mondo musicale suddivise in 6 generi differenti.

Scopo del gioco è raggiungere il centro del vinile e acquisire i master dei 6 diversi generi.



### Meccaniche

TRIVIA

### Richieste

Edit Submission

andrapiva31@gmail.com





# IDEAG GENOVA

## The Duppy

### Emanuele Briano



4 - 8



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

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

**\*\*E SE UNA BAMBOLA POTESSE ESSERE LA TUA ROVINA?\*\*\***

Nelle acque oscure di Port Royal, un equipaggio di pirati superstiziosi trova una bambola voodoo e ossa intagliate. Il cuoco sussurra la leggenda: il Duppy maledirà per sempre la sua vittima. La paranoia cresce mentre la bambola cambia aspetto ogni notte, indossando il mantello del primo ufficiale, il cappello del capitano... Un rituale irreversibile è imminente. Chi sarà il prossimo maledetto?

### Meccaniche

asta  
voting

### Richieste

Edit Submission

[emanuele.briano@gmail.com](mailto:emanuele.briano@gmail.com)



# IDEAG GENOVA

## Gioco del Pesto

Flavia Pirovano & Alberto Grillo



2 - 4



10



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Il Gioco del Pesto è un frenetico gioco di carte per 2-4 giocatori (5+ anni) della durata di 5-10 minuti. I cuochi partecipano al concorso "Il Miglior Pesto" raccogliendo gli ingredienti per completare la ricetta prima degli avversari. Si pescano e giocano carte, difendendosi e sabotando gli altri. Vince chi prepara il pesto due volte o ottiene il punteggio più alto. In caso di parità, tutti a mangiare trofie al pesto!

### Meccaniche

carte  
set collection

### Richieste

Edit Submission

[alberto-flavia@libero.it](mailto:alberto-flavia@libero.it)



# IDEAG GENOVA

## I primi 20 minuti

### Fabrizio Parodi



2 - 6



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

(Livello 1-5)



40



eurogame

### Descrizione

In questo gioco, i giocatori sviluppano il proprio universo nei primi 20 minuti dopo il Big Bang, evolvendolo attraverso varie fasi: asimmetria materia-antimateria, formazione di neutroni, protoni e nuclei leggeri fino al primo nucleo di elio. La vittoria spetta a chi accumula il maggior punteggio, ottenuto creando particelle e raggiungendo obiettivi personali. Sono disponibili due modalità: rapida (senza carte, circa 20 minuti) e standard (con carte, versione completa, circa 40 minuti).



### Meccaniche

gestionale  
astratto  
gestione dadi

### Richieste

Edit Submission

[fabrizio.parodi@ge.infn.it](mailto:fabrizio.parodi@ge.infn.it)



# IDEAG GENOVA

## Starfish Seeker

Flavia Pirovano & Alberto Grillo



2 - 4



10



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

**\*\*Starfish Seekers\*\*** è un gioco strategico per 2 giocatori (8+ anni, 10-15 min) in cui bisogna ricreare un ecosistema marino piazzando esseri viventi alla giusta profondità. Si ottengono punti-Stella Marina collocando correttamente le carte e sfruttando abilità speciali. Dopo 10 turni, si calcola il punteggio: vince chi ha più punti. In caso di pareggio, prevale chi ha piazzato più esseri nella zona giusta.

### Meccaniche

carte  
set collection

### Richieste

Edit Submission

[alberto-flavia@libero.it](mailto:alberto-flavia@libero.it)



# IDEAG GENOVA

## Piratesse & Puntacannoni

Alessandro Gatti, Alan Scifo



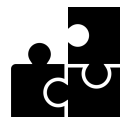
2 - 2



30



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



family

### Descrizione

In Piratesse & Puntacannoni due giocatori usano le proprie carte per svelare, su una scacchiera che rappresenta il mare, i velieri nascosti tra le nebbie: le Piratesse, pronte all'arrembaggio, e i Puntacannoni, che prediligono la distanza. Anche gli scontri si risolvono con le carte, e chi ottiene più successi è il vincitore. Ma eventi e creature leggendarie, evocati dalle carte, possono ribaltare la situazione. Tattica e bluff sono essenziali per affrontare questa sfida strategica.



### Meccaniche

carte  
bluff  
skirmish

### Richieste

Edit Submission

[alessangatti@alice.it](mailto:alessangatti@alice.it)



# IDEAG GENOVA

## Rikorisu Minto

Gianni Cottogni



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



astratto

### Descrizione

Gioco astratto deterministico per due persone. Su una griglia 5\*5 di carte, generata casualmente, i giocatori cercheranno di fare punti ottenendo la maggioranza di propri anelli su ogni riga, colonna e colore. Contando però che a ogni mossa, si deve posizionare un anello proprio e uno dell'avversario, adiacenti.



### Meccaniche

astratto

### Richieste

Edit Submission

[gianni.cottogni@gmail.com](mailto:gianni.cottogni@gmail.com)



# IDEAG GENOVA

## VENSI

### Gianni Cottogni



2 - 2



15



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

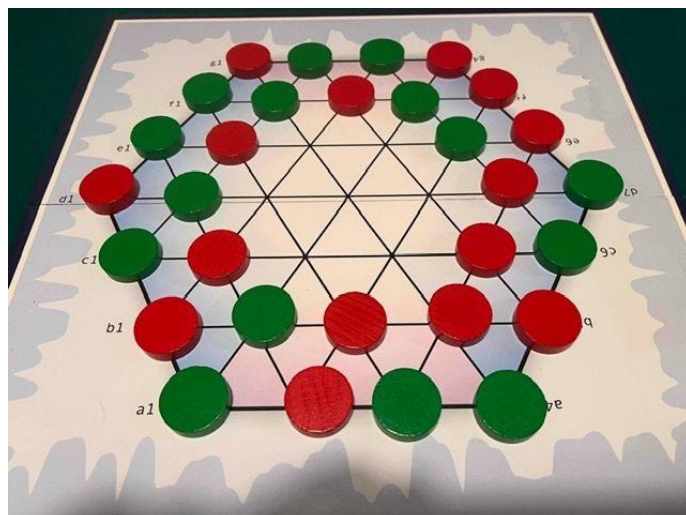
(Livello 1-5)



astratto

### Descrizione

Gioco astratto deterministico per due persone. I giocatori uniranno i pezzi presenti sul tavoliere, cercando di avere la maggioranza di proprie pedine nelle torri che ne risulteranno.



### Meccaniche

astratto

### Richieste

Edit Submission

[gianni.cottogni@gmail.com](mailto:gianni.cottogni@gmail.com)



# IDEAG GENOVA

## Kite Duel

Alessandro Gatti, Alan Scifo



2 - 6



1 - primo test  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Nel cielo azzurro si disputano duelli tra audaci aquilonisti. Le carte Iniziativa stabiliscono per ciascuno l'ordine di gioco, il colore delle pedine e un evento speciale. Chi è di turno tira i dadi con le facce colorate e muove sul tabellone aquiloni e aquilonisti dei colori usciti. Chi riesce ad accerchiare con le proprie pedine un aquilone di un altro colore ne trancia il filo e conquista un punto. Tutte le carte si ridistribuiscono per un nuovo turno. Vince chi abbatte tre aquiloni.



### Meccaniche

carte  
gestione dadi  
piazamento

### Richieste

Edit Submission

[alessangatti@alice.it](mailto:alessangatti@alice.it)