



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## 40 ferite mortali Igor De Marchi



2 - 2



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

(Livello 1-5)



45



family plus

### Descrizione

Due armate medievali si affrontano per dominare una landa oscura.

Lo scontro finirà solo quando la sete di sangue della Divinità della Guerra sarà saziata.

Usa il tuo comandante e il tuo stratega per gestire gli spazi e le forze sul campo di battaglia.

### Meccaniche

gestionale  
set collection  
Pattern movement, line of sight

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## A sharks' cruise

Igor De Marchi



3 - 8



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

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Una meravigliosa crociera nei caraibi si trasforma in un dramma: la barca pesa troppo e non c'è vento. Dobbiamo buttare a mare i bagagli degli altri partecipanti mentre gli squali si fanno sempre più vicini.

### Meccaniche

carte  
collaborativo  
set collection

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Alchimisti Enrico Remondi



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

Gioco german abbastanza classico. L'obiettivo del giocatore sarà quello di raccogliere risorse, assoldare aiutati e creare pozioni per ottenere il favore del re e diventare quindi alchimista ufficiale di corte

### Meccaniche

piazzamento lavoratori

### Richieste

[enrico.datawireless@gmail.com](mailto:enrico.datawireless@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Barbary of Gibraltar Igor De Marchi



2 - 5



1 - primo test  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Il solito gioco di prese? nì.  
Puoi usare le carte per salire alla rocca o per derubare i turisti che vi salgono, proprio come una dispettosa bertuccia berbera di Gibilterra.

### Meccaniche

gestionale  
carte  
set collection

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Bass & Otto Igor De Polo



2 - 2



15



5 - il gioco funziona  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Un gioco in cui si collezionando simpatici bassotti



### Meccaniche

set collection

### Richieste

[igor.dp7643@gmail.com](mailto:igor.dp7643@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Brainheart Igor De Polo



2 - 4



45



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

(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

Sai gestire al meglio vari aspetti della tua vita? In particolare dovrai trovare il tuo equilibrio tra lavoro, relazioni, hobby e salute mentale...ma attenzione ai traumi!



### Meccaniche

gestionale  
piazamento lavoratori  
set collection  
draft

### Richieste

[igor.dp7643@gmail.com](mailto:igor.dp7643@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Catmundi Giulio Bottega



1 - 6



60



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

L'obiettivo è avere un ritmo incalzante, esplorare un mondo ricco di narrazione ambientale e superare sfide intriganti. In un universo gestito su due atlanti ad anelli che, affiancati, creano una plancia modulare senza griglia, i giocatori, nei panni di gatti, collaborano per gestire cibo, posizionamento e movimento. Il sistema di combattimento, dinamico e ispirato ai videogiochi d'azione, dà vita a nemici che agiscono, reagiscono e si comportano in modo intelligente grazie a un mazzo piramidale



### Meccaniche

collaborativo  
narrazione  
Avventura

### Richieste

[giulio.bottega@gmail.com](mailto:giulio.bottega@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## CrazyChess

**Carlo Vittorio Matrone, Giovanni Figari  
Barberis**



2 - 2



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



astratto

### Descrizione

Trasforma la scacchiera in un campo di battaglia imprevedibile grazie alle carte speciali: alcune potenziano i movimenti dei tuoi pezzi, altre scatenano eventi che stravolgono le strategie e cambiano le regole del gioco. Ogni mossa è una sorpresa, ogni decisione un rischio calcolato. Non c'è più uno Scacco Matto predeterminato, solo pura adrenalina e colpi di scena senza fine!

### Meccaniche

carte

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Eroi del ritiro bagagli Giulio Bottega



2 - 4



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

(Livello 1-5)



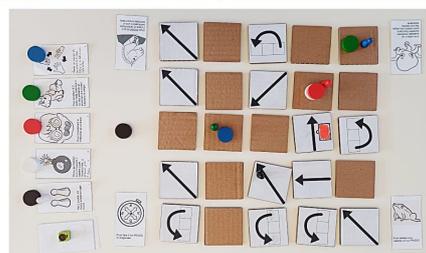
15



family

### Descrizione

Una griglia 5x5, i giocatori devono gestire un movimento peculiare formato da un passo speciale per ogni personaggio per poi essere in balia della griglia per i conseguenti 2 movimenti, con lo scopo di raccogliere le valigie e trovarsi da solo per vincere



### Meccaniche

astratto

### Richieste

[giulio.bottega@gmail.com](mailto:giulio.bottega@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## For Whom the Bell Tolls Vettori Mauron



2 - 4



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



60



eurogame

### Descrizione

Siete costruttori di chiese.

Dovrete decidere se utilizzare quel che avete costruito per fare punti a fine partita oppure come motore di gioco.

Le campane servono a raddoppiare o persino a triplicare questi punti/effetti, ma dovrete sostenere un certo costo.

Gioco abbastanza snello di regole.

### Meccaniche

gestionale  
Piazzamento tessere

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Happy Birthday Vettori Mauron



2 - 6



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



family plus

### Descrizione

Gioco vecchio, ha partecipato al premio Archimede 2018.

6 amici compiono gli anni nello stesso periodo e tocca correre ai ripari per regalargli qualcosa di adeguato. Come sempre accade, non abbiamo la più pallida idea di cosa gli possa piacere. Attenti che regalare qualcosa di non gradito è peggio che non regalare nulla affatto.

Gioco simultaneo, bonus se indovini cosa ha giocato quello di turno, con qualche elemento di cluedo, deduzione e qualche rischio.

### Meccaniche

carte  
deduzione, simultaneo, intuizione

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## HRplanner Igor De Polo



2 - 3



30



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

(Livello 1-5)



astratto

### Descrizione

HRplanner è un avvincente gioco di strategia che ti mette nei panni di un responsabile delle risorse umane. Il tuo obiettivo è pianificare e gestire al meglio i turni di lavoro.



### Meccaniche

draft

### Richieste

[igor.dp7643@gmail.com](mailto:igor.dp7643@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Il Cantastorie

Stefano Cobello, Fabio Montesel



2 - 8



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

(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

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Il volontario Igor De Marchi



3 - 8



30



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Una serie di immani catastrofi mette a repentaglio la sopravvivenza del genere umano.

Un manipolo di eroi e vigliacchi si prodiga per salvare il mondo, ma prima di tutto salvare se stessi. Le forze a disposizione sono limitate e vanno gestite al meglio per sopravvivere.

### Meccaniche

gestionale  
bluff  
set collection  
punta e scommetti

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## La lunga notte carnica Roberto Pestrin



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

I giocatori rappresentano le comunità civili carniche durante la prima guerra mondiale e dovranno cercare di sopravvivere senza venire sopraffatto dagli eventi

### Meccaniche

carte  
collaborativo

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## La Sfida del Drago

Andrea, Del Cont



1 - 5



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



45



wargame

### Descrizione

I personaggi affrontano temibili avversari su una mappa a griglia quadrata, muovendosi, attaccando e aiutandosi a vicenda.

La vittoria premierà chi saprà trovare sinergie tra i propri poteri e punti deboli nelle strategie dei nemici

### Meccaniche

collaborativo

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## La Sfide del Drago

Andrea, Del Cont



1 - 5



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



45



wargame

### Descrizione

I personaggi affrontano temibili avversari su una mappa a griglia quadrata, muovendosi, attaccando e aiutandosi a vicenda.

La vittoria premierà chi saprà trovare sinergie tra i propri poteri e punti deboli nelle strategie dei nemici

### Meccaniche

collaborativo

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Legends of iron and steel

Enrico Remondi



2 - 2



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

(Livello 1-5)



90



wargame

### Descrizione

Legends vuole essere un wargame completo, senza però includere tutte quelle meccaniche che rendono i wargame poco accessibili al giocatore medio.

Dopo aver costruito il proprio esercito i giocatori dovranno sfidarsi su un campo di battaglia, cercando di utilizzare le loro risorse al meglio per ottenere la vittoria.

### Meccaniche

gestionale

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Lo straordinario viaggio spaziale di miao e bau Nicola Muradore, Pierpaolo Paoletti



2 - 4



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

(Livello 1-5)



60



family plus

### Descrizione

Viaggia nello spazio, raccogli risorse, sviluppa tecnologie e migliora la tua astronave per completare obiettivi!

Ogni turno un giocatore muove la sua astronave o quella comune sulla mappa fino ad un massimo di 3 spazi, poi raccoglie risorse e esegue 1 azione. Se sceglie di sviluppare una o più tecnologie queste vengono piazzate per adiacenza nella sua astronave, se sceglie di completare un obiettivo guadagna i punti corrispondenti.

Vince chi alla fine del viaggio avrà fatto più punti.

### Meccaniche

pick-up & delivery  
Piazzamento tessere, selezione azioni

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Mompracem Roberto Pestrin



3 - 5



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

I giocatori rappresentano i personaggi delle avventure Malesi di Emilio Salgari e dovranno guadagnare gloria attraverso la gestione della propria nave e fazione.

### Meccaniche

carte  
piazamento lavoratori  
pick-up & delivery

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Oh no! It's a dragon!

Matteo Cimenti, Carlo Rigon, Chiara  
Zanchetta



2 - 6



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

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Siete dei maghi che si aggirano per un mondo fantasy. Dovrete raccogliere ingredienti sparsi per dungeon e foreste per le vostre pozioni, aiutandovi, per trovarli con le vostre sfere magiche. Che però avete preso a basso prezzo e funzionano male, anzi, al contrario.

### Meccaniche

set collection  
memory

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Picciotti Edi Rinaldi



5 - 11



45



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

(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

Un gioco di bluff ed identità nascoste che vedrà sfidarsi un boss con i suoi picciotti ed il commissario di polizia con il suo infiltrato.

### Meccaniche

bluff

### Richieste

[edi.ric88@gmail.com](mailto:edi.ric88@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Plot Twisters Kangi Periotto



2 - 6



30



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Un gioco di carte basato sulla creazione di storie.  
Si pescano 2 generi base (i quali faranno da matrice per il conteggio dei punti alla fine della partita).  
In seguito, i giocatori decidono se pescare azioni, personaggi, luoghi o oggetti.  
Per giocare carte si seguono le indicazioni di sequenza per dare alla storia un senso grammaticalmente corretto.  
Il primo a raggiungere le 20 carte giocate darà il via all'ultimo giro di turni.  
Una volta lette le folli storie prodotte, si contano i punti.

### Meccaniche

carte  
storytelling

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Qwandary - Streghe!

Edi Rinaldi



1 - 4



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



family

### Descrizione

In Qwandary i protagonisti sono delle streghe chiamate a salvare un villaggio da varie sventure. Dovranno usare le loro bacchette per lanciare magie e gestirne la potenza.

Risolvendo le sventure otterranno materiali per creare nuove bacchette più potenti e meglio sventare le sventure.

Un gioco competitivo in cui vincere sembra facile, ma la magia alla fine non lo è mai.

### Meccaniche

collaborativo

### Richieste

[edi.ric88@gmail.com](mailto:edi.ric88@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## 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

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Rane in rotonda Giulio Bottega



1 - 6



30



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Gioco di prese su griglia esagonale. Il seme vincente dipende dalla distanza tra le pedine dei giocatori mentre il valore da la velocità di azione. Ogni presa riuscita causa danno sull'avversario e lo lancia sempre più lontano fino a buttarlo fuori dalla plancia e rubargli i punti.



### Meccaniche

carte  
Combattimento

### Richieste

[giulio.bottega@gmail.com](mailto:giulio.bottega@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Roll'n Fight

Roberto Pestrin William Sattin



2 - 6



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

I giocatori sono dei lottatori e dovranno tirare e piazzare in tempo reale dei dadi speciali al fine di attivare delle mosse con le quali mettere K. O. gli avversari.

### Meccaniche

dexterity  
Lancio e piazzamento in tempo reale  
di dadiDadi

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Stregchette Edi Rinaldi



2 - 4



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



family

### Descrizione

Stregchette è un gioco di destrezza in cui i giocatori saranno delle giovani apprendiste in una scuola di magia che seguiranno lezioni e prenderanno voti per essere la migliore del corso alla fine dell'anno.

### Meccaniche

dexterity

### Richieste

[edi.ric88@gmail.com](mailto:edi.ric88@gmail.com)



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Tentacles from outer space!

Carlo Rigon



2 - 8



1 - primo test  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



14



family

### Descrizione

Nei panni dei tentacoli di un mostro spaziale, dovete catturare e mangiare più astronavi possibili, cercando di evitarne i cannoni.

### Meccaniche

carte  
tentacoli

### Richieste



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## The Cage Roberto Pestrin



2 - 4



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



family plus

### Descrizione

I giocatori rappresentano dei lottatori che dovranno guadagnare gloria combattendo dentro delle gabbie, tra un combattimento e l'altro potranno migliorare le proprie abilità.

### Meccaniche

carte

### Richieste

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



# IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

## Volcano Christian Zambon



2 - 4



45



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

(Livello 1-5)



astratto

### Descrizione

Un'isola dove strategia e caos si intrecciano.  
Costruisci il percorso per collegare le tue basi prima  
degli avversari... e spera che il vulcano non distrugga  
i tuoi piani!



### Meccaniche

astratto

### Richieste

[chrisz6@hotmail.it](mailto:chrisz6@hotmail.it)