IDEAG DIGITAL #2

Grotte maledette

Luca Di Gialleonardo

3 - 6

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

(Livello 1-5)

da un'ora a due ore

american

Descrizione

Dungeon crawler in cui ogni giocatore ha un'identità e un obiettivo segreto, spesso non compatibile con quello degli altri. Bluff, astuzia, opportunismo e saper collaborare sono le chiavi per vincere.

Meccaniche

carte, gestione dadi, bluff, set collection

Richieste

Funzionamento e soprattutto se il focus del gioco è centrato.

lucadj@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Pyramidion

Tommaso Alisonno

2 - 4

3 - il gioco inizia a funzionare
5 - in una IDEAG
(Livello 1-5)

da un'ora a due ore

eurogames

Descrizione

Gioco di gestione mano con concatenazione di carte per ottenere bonus in cui spicca un sistema di randomizzazione fisico basato su una piramide in 3D.

Meccaniche

gestionale, carte, piazzamento lavoratori, turni variabili, set collection

Richieste

Proposte per l'approfondimento del prodotto, strategie alternative, bilanciamento, interazione.

tommalis@yahoo.it

IDEAG DIGITAL #2

18 Miles Underground

Tommaso Alisonno

3 - 5

2 - il gioco non funziona ancora bene (livello 1-5)
4 - con altri Autori

tra i 45 ed i 60 minuti

family

Descrizione

Gioco di costruzione rete a piazzamento tessere esagonali con meccanica di condivisione e fusione tratte

Meccaniche

gestionale, astratto, Costruzione rete , piazzamento tessere

Richieste

Proposte per lo snellimento OPPURE la resa più massiccia del gioco

tommalis@yahoo.it

IDEAG DIGITAL #2

Generals

Rabaglio Stefano, Davide Sozzi, Federico Macchini

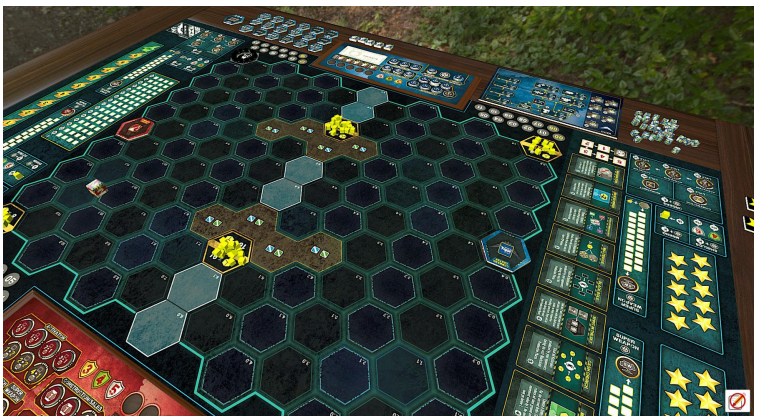
2 - 2

oltre due ore

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

Descrizione

Generals è un wargame per 1-4 giocatori che replica i classici videogiochi RTS. 4 fazioni asimetriche, risorse da raccogliere, strutture da costruire e unità da reclutare per poter vincere la partita.



Meccaniche

gestionale, Strategico

Richieste

Impressioni sulle meccaniche e un giudizio nella sua globalità.

stefano@rabaglio.com

IDEAG DIGITAL #2

Pirati del Vento

Stefano Fadda

2 - 6

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

tra i 45 ed i 60 minuti

eurogames

Descrizione

Pirati del Vento è un gestionale di piazzamento tessere e lavoratori nella quale i giocatori espandono i loro confini, si sfidano potenziando le loro navi volanti e saccheggiano i rivali.

Meccaniche

gestionale, carte, piazzamento lavoratori, piazzamento tessere

Richieste

Vorrei capire se le meccaniche funzionano bene anche in 5-6 giocatori.

brokenbro@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

SKALD

Renato Ciervo

3 - 6

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

(Livello 1-5)

tra i 45 ed i 60 minuti

family

Descrizione

Narrativo competitivo a tema vichingo, basato su gestione della mano. La narrazione condivisa non impone di essere buoni narratori ma invece di saper improvvisare inserendosi nelle storie avversarie.

Meccaniche

carte, storytelling

Richieste

Esperienza e sensazioni da parte di tipologie diverse di giocatori. Iniziale bilanciamento.

renato.ciervo89@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Fantasy Speed Date

Renato Ciervo

2 - 6

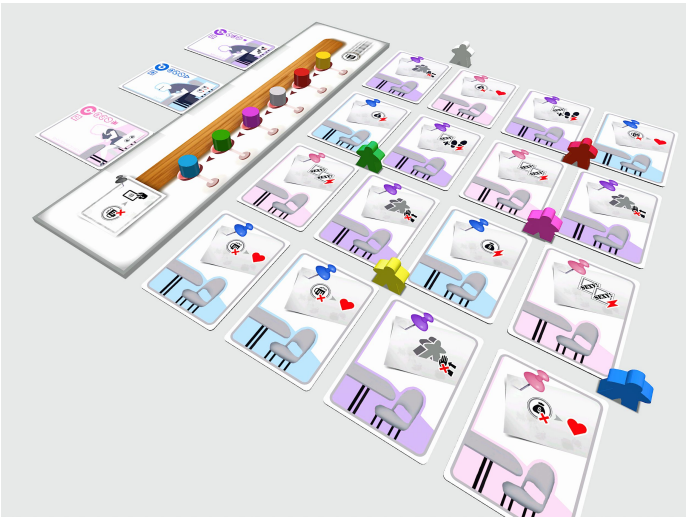
circa 30 minuti

2 - il gioco non funziona ancora bene (livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

family plus

Descrizione

In uno speed date popolato da figure dal mondo delle favole e del fantasy, chi troverà i Partner più adatti? Accoppiamenti esilaranti assicurati! Piazzamento lavoratori e... "match" collection.



Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori, set collection

Richieste

Valutazioni preliminare su sensazioni di gameplay, funzionamento generale delle meccaniche.

renato.ciervo89@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

10 Days Before Christmas

David Trambusti, Marco Baglioni

2 -

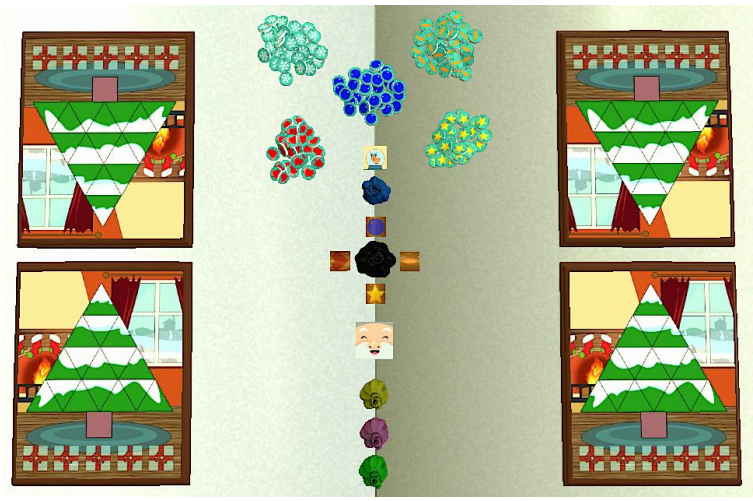
circa 30 minuti

4 - sto iniziando il fine-tuning (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

family

Descrizione

Gioco per famiglie di draft e piazzamento tessere, ambientato 10 giorni prima di Natale. La particolarità del gioco è data dalle tessere triangolari che vanno a formare l'albero di Natale.



Meccaniche

draft, piazzamento tessere

Richieste

bilanciamento, strategie di gioco, livello di interazione indiretta, esperienza consona al target?

dav11tram@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Palmanova

Andrea Robbiani, Daniele Tascini

2 -

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

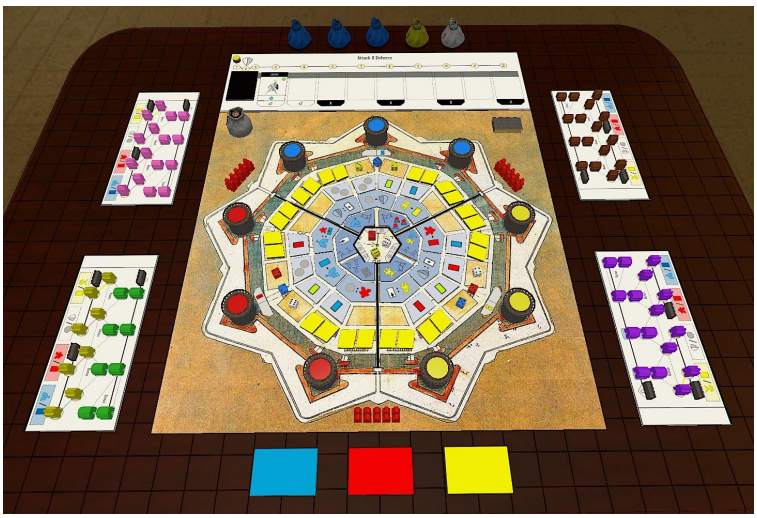
(Livello 1-5)

da un'ora a due ore

eurogames

Descrizione

Competitive tower defense game set in the Venetian military fortress of Palmanova. Moving dice around the site, players will construct buildings and hire soldiers to defend the city from the invasion.



Meccaniche

gestionale, carte, gestione dadi, tableau building

Richieste

robbia92@hotmail.it

IDEAG DIGITAL #2

Inception

Andrea Robbiani

2 -

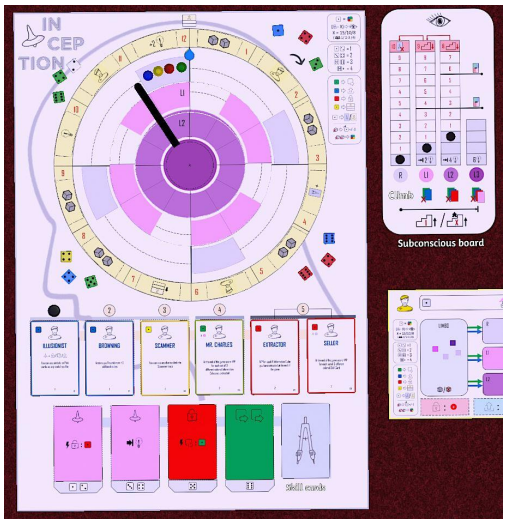
5 - il gioco funziona (Livello 1-5)
5 - in una IDEAG

tra i 45 ed i 60 minuti

eurogames

Descrizione

Game ispired by Nolan's movie. Players are expert in the art of extracting relevant information from people's mind entering shared dreams. The deeper you descent, the slower time flows.



Meccaniche

gestionale, gestione dadi, turni variabili, draft, rotella

Richieste

bilanciamento del gioco

robbia92@hotmail.it

IDEAG DIGITAL #2

Chaos machine

Lorenzo Coi, Tommaso Vezzali

2 -

1 - primo test
1 - da solo

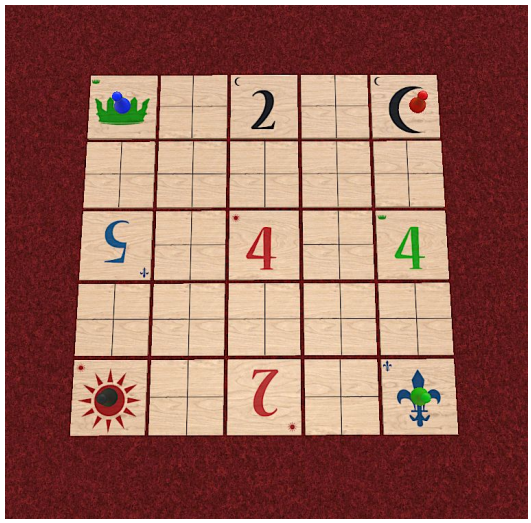
(Livello 1-5)

circa 30 minuti

astratto

Descrizione

Chaos Machine è un astratto in cui bisogna creare e riconoscere set di tiles, tramite l'uso di una meccanica di spostamento dipendente dalla direzione in cui ci si muove su una griglia di tiles.



Meccaniche

astratto, memory

Richieste

gal.kinji@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Sulle sponde del Rubicone

David Spada

4 - 7+

4 - sto iniziando il fine-tuning
4 - con altri Autori
(Livello 1-5)

circa 30 minuti

family

Descrizione

Gioco di bluff e scelte nascoste realizzato per un'associazione culturale riguardante il passaggio di Giulio Cesare sul fiume Rubicone

Meccaniche

corsa, carte, asta, bluff, turni variabili

Richieste

Poteri e bilanciamento

hyggli@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Fossett

David Spada

4 - 6

5 - il gioco funziona (Livello 1-5)
5 - in una IDEAG

circa 30 minuti

party game

Descrizione

Party game deduttivo di parole, cooperativo, target Codenames/Decrypto

Meccaniche

carte, collaborativo, legacy

Richieste

modalità di endgame e devo decidere se lasciare la componente simil- legacy

hyggli@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Mediterraneo

Maurizio Giacometti

2 - 4

3 - il gioco inizia a funzionare
5 - in una IDEAG
(Livello 1-5)

circa 30 minuti

family

Descrizione

Siete mercanti fenici nel bacino del mediterraneo. Card drafting di carte merce e carte obiettivo mischiate insieme nello stesso display al centro del tavolo.

Meccaniche

carte, set collection, draft

Richieste

Lunghezza partita adeguata e giusto feeling di scelte significative ad ogni turno.

maurizio.giacometti@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Chocolates

Antonio Carlucci, Tommaso Vezzali

2 - 4

4 - sto iniziando il fine-tuning
4 - con altri Autori
(Livello 1-5)

circa 30 minuti

family

Descrizione

La nonna ci offre dei deliziosi cioccolatini!
Si è raccomandata però di lasciare 2 piattini agli ospiti!
Cercheremo di spartirci i cioccolatini con dei pattern in un set colletion molto gustoso!

Meccaniche

set collection

Richieste

valutazione durata turno di gioco, esperienza complessiva, bilanciamento effetti

c.antonio89@libero.it

IDEAG DIGITAL #2

Word Hunter

Antonio Carlucci

2 - 4

5 - il gioco funziona (Livello 1-5)
5 - in una IDEAG

circa 30 minuti

family

Descrizione

Gioco di parole e di avventura, svincolato dalla lingua, un gioco dell'impiccato potenziato, dove le lettere si acciuffano (i tesori) e svelano pian piano i tesori più grandi: le parole misteriose.

Meccaniche

deduzione

Richieste

Valutazione complessiva, e se anche prezzo, target family/occasionali, difficoltà sono in equilibrio

c.antonio89@libero.it

IDEAG DIGITAL #2

Battle of Wizards

Giuseppe Marottoli

2 - 2

circa 30 minuti

4 - sto iniziando il fine-tuning (Livello 1-5)

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogg

family plus

Descrizione

Ognuno controlla 3 personaggi. Lo scopo è uccidere il cavaliere nemico o comunque fargli terminare la partita con meno punti vita del proprio. Le carte e il setup garantiscono partite sempre diverse

Meccaniche

carte, draft, Skirmish

Richieste

Impressioni generali

giuseppemarottoli@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Cip & Click

Alessandro Cuneo

2 - 2

5 - il gioco funziona (Livello 1-5)
4 - con altri Autori

circa 30 minuti

astratto

Descrizione

2 gruppi di turisti si sono recati di corsa su un'isola tropicale dopo aver saputo della presenza di un elevato numero di uccelli rari. Quale dei 2 gruppi riuscirà a scattare le migliori fotografie ?

Meccaniche

astratto, piazzamento tessere

Richieste

Feedback generici.

ale.cuneo87@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

GO GO TORII

Riccardo Ielo

2 - 4

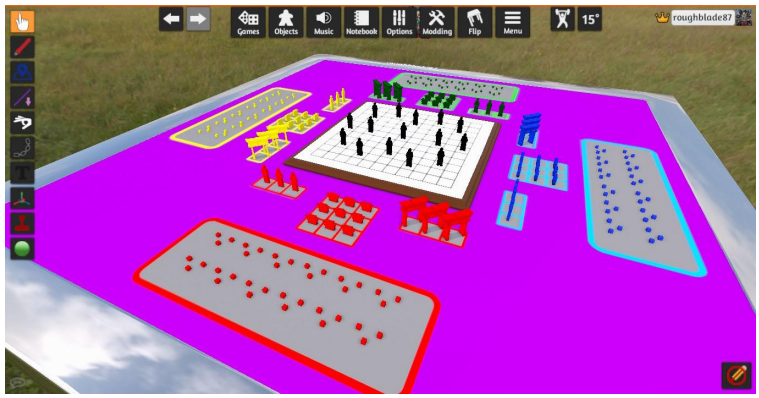
3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
5 - in una IDEAG

circa 30 minuti

astratto

Descrizione

Astratto per 2-4, piazzamento pedine, area enclosure. Ci sono alcune meccaniche modificate del Go ma integrate da altri tipi di piazzamento pedine. La durata media è di circa 15 minuti per giocatore.



Meccaniche

astratto, area enclosure

Richieste

riccardo.an.ielo@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

WARP

Riccardo Ielo

2 - 2

5 - il gioco funziona (Livello 1-5)
5 - in una IDEAG

15 minuti o meno

astratto

Descrizione

Warp è un astratto per 2 giocatori dove dominano cattura e impilamento. Due alieni, un Marziano e un Robot, si daranno battaglia per la conquista dell'ultima fetta di Universo rimasta libera.

Meccaniche

astratto, movimento su griglia, impilamento, cattura

Richieste

Funziona ma ha bisogno di variabilià. Devo capire se sia necessario inserire o modificare qualcosa.

riccardo.an.ielo@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Ogre War

Giuseppe Fisichella

2 - 4

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

circa 30 minuti

family

Descrizione

Gioco di carte strategico dalla durata di 30 minuti. Si schierano degli orchi per attuare delle strategie, ogni orco ha degli attributi che è possibile modificare per ottimizzare ogni giocata.

Meccaniche

carte

Richieste

La scalabilità in 3 e 4 giocatori e che ci siano scelte significative e non sia tutto su dei binari.

imtrx@hotmail.it

IDEAG DIGITAL #2

The Four Jar$

Duccio Martelli

1 - 4

15 minuti o meno

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

kids

Descrizione

Gioco educativo dove dovrai gestire accuratamente la tua paghetta settimanale, in modo da riuscire a risparmiare una quantità di denaro sufficiente per comprare il regalo di compleanno a tua madre.

Meccaniche

carte, Investment; Simulation

Richieste

i) Suggerimenti per ulteriori twist/miglioramenti
il) Se gioco adatto per fascia di età 8-12

dukewizard@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Temple of the Gods

Giuseppe Fisichella

2 - 4

5 - il gioco funziona (Livello 1-5)
4 - con altri Autori

circa 30 minuti

family plus

Descrizione

Gioco di strategia e posizionamento, bisogna costruire 5 templi cercando di ostacolare gli avversari con truppe, leggi e poteri divini, evitando di farsi ostacolare attenzionando il turno di gioco.

Meccaniche

piazzamento lavoratori

Richieste

Di non essere totalmente in balia delle scelte avversarie

imtrx@hotmail.it

IDEAG DIGITAL #2

Curupira

Enrico-Lorenzo Malgieri

2 - 4

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
1 - da solo

tra i 45 ed i 60 minuti

family

Descrizione

Gioco di carte collaborativo nel quale i giocatori, nei panni di Curupira (leggendarie creature protettori della Foresta Amazzonica), dovranno salvare gli animali della foresta.

Meccaniche

carte, collaborativo

Richieste

Impressioni sulle scelte dei giocatori, sul focus del gioco e sull'esperienza di gioco in generale

enricomalg@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Swamp's Samurai

Filippo Landini

2 - 4

4 - sto iniziando il fine-tuning (Livello 1-5)
4 - con altri Autori

circa 30 minuti

astratto

Descrizione

Gioco da 2 a 4 giocoatori di gestione mano e aste cieche con modificatore

Meccaniche

carte, astratto, asta, set collection

Richieste

Voglio verificare alcune modifiche al flusso di gioco

filippo@studioazero.com

IDEAG DIGITAL #2

DAIMYOS' DUEL

Michele Bortolotti

2 - 2

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

circa 30 minuti

eurogames

Descrizione

Gioco di carte "collezionabili" in cui dovrai gestire le abilità e le energie di 5 combattenti schierati al tuo servizio per usarli al meglio contro i 5 combattenti a servizio dell'avversario.

Meccaniche

carte

Richieste

Fluidità del gioco, Sensazione di controllo,

Michelebortolotti79@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Kitchen garden

Filippo Landini

2 - 4

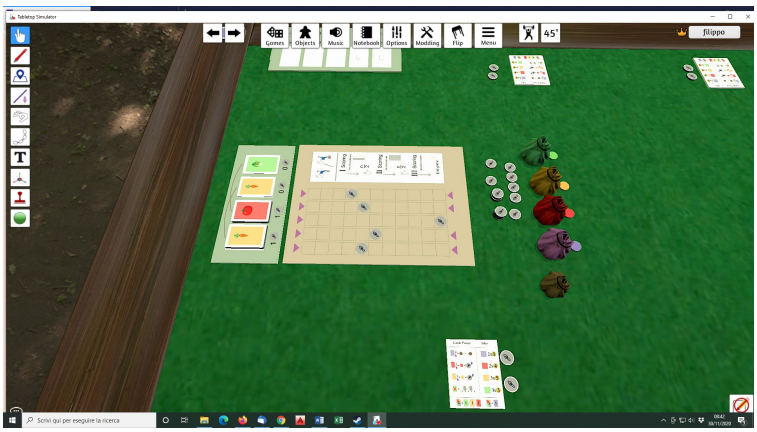
3 - il gioco inizia a funzionare
4 - con altri Autori
(Livello 1-5)

circa 30 minuti

family

Descrizione

Gioco family da 2 a 5 giocatori nel quale tramite una gestione carte dovremo piantare e raccogliere ortaggi in un orto comune facendo sempre attenzione a massimizzare gli spazi e i profitti



Meccaniche

corsa, carte, set collection

Richieste

Vorrei verificare i poteri da dare ai vari ortaggi

filippo@studioazero.com

IDEAG DIGITAL #2

Skizzofrenia

Alessio Spalluto

3 - 4

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

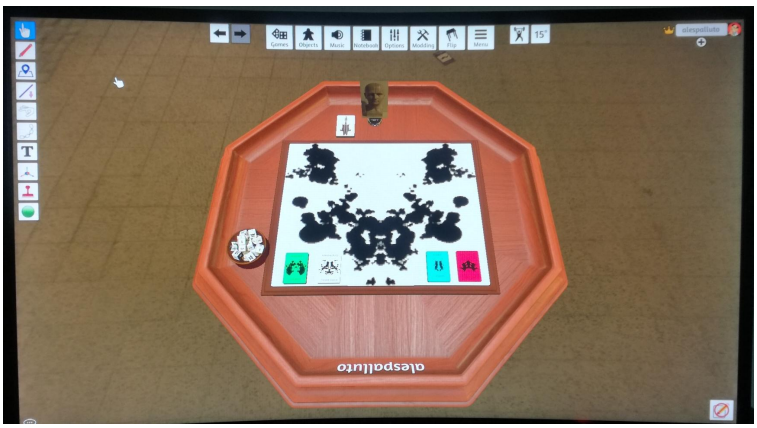
(livello 1-5)

tra i 45 ed i 60 minuti

party game

Descrizione

Un gdr ibrido ispirato a "everyone is John" in cui si interpretano le personalità multiple di uno schizzofrenico, in cui l'interpretazione delle macchie di Rosharch sostituisce il tiro di dado.



Meccaniche

carte, storytelling, turni variabili

Richieste

Verificare le meccanica di interpretazione delle macchie tra persone che non si conoscono.

alespalluto@libero.it

IDEAG DIGITAL #2

Sankoré

Fabio Lopiano

2 - 4

2 - il gioco non funziona ancora bene (livello 1-5)
4 - con altri Autori

da un'ora a due ore

eurogames

Descrizione

Gestionale di peso medio, ancora in fase iniziale.

Meccaniche

gestionale

Richieste

vedere come gira con 3 o 4 giocatori

flopiano@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Chronicles of Easter Island

Sergio-Enrico Godina

2 - 4

5 - il gioco funziona (Livello 1-5)
5 - in una IDEAG

da un'ora a due ore

eurogames

Descrizione

Con un sistema di piazzamento Tessere Azione gestiranno le attività di un clan dell'Isola di Pasqua, mentre l'isola piano piano va desertificandosi per la loro stessa attività.

Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori

Richieste

sergio.enrico.godina@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

LA FIERA DI SHIRA

Manuele Giuliano

3 - 6

tra i 45 ed i 60 minuti

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger family plus

Descrizione

Competitivo con innovativa meccanica di Asta Chiusa, con elementi di gestione carte e collezione set. I giocatori vestiranno i panni di Inventori intenti a realizzare complessi e preziosi artefatti.

Meccaniche

carte, asta, set collection

Richieste

bilanciamento, durata della partita

manuele.giuliano@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

History of Humanity

Maurizio Giacometti e Matteo Sassi

2 - 4

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

(Livello 1-5)

tra i 45 ed i 60 minuti

family

Descrizione

Un deck building originale nel quale si riprecorrono le principali tappe dell'evoluzione dell'umanità

Meccaniche

carte, set collection, Deckbuilding

Richieste

Verificare il funzionamento in 3-4 giocatori e trovare eventuali bug

gurusax77@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

20000 Leghe sotto i Mari

Matteo Sassi, Dario Massarenti

2 - 4

4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG
(Livello 1-5)

tra i 45 ed i 60 minuti

family

Descrizione

Un dungeon crawler subaqueo ad alta adrenalina

Meccaniche

carte, collaborativo, dungeon crawler

Richieste

Verificare il flusso di gioco e gli scenari

gurusax77@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Il nuovo continente

Massimiliano Cuccia

2 - 4

1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)

circa 30 minuti

astratto

Descrizione

esplora a fondo tutti i territori del nuovo continente emerso dall'oceano.
draft, hand management, set collection, map

Meccaniche

carte, astratto, set collection, draft

Richieste

gira?

massimiliano.cuccia@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

explorers

F.Binetti e P.Facchini

2 - 4

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

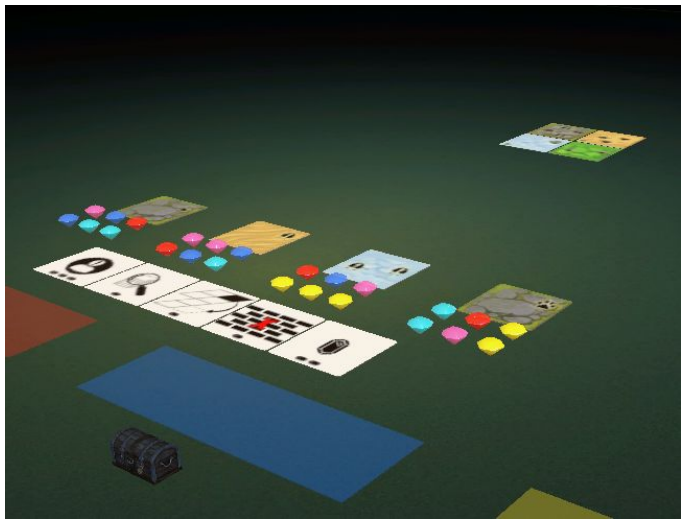
(Livello 1-5)

15 minuti o meno

family

Descrizione

Piazzamento tessere / area control / interazione positiva.



Meccaniche

piazzamento tessere

Richieste

Onestamente non saprei, ho avuto molti pareri discordanti e sto cercando di caratterizzarlo un po'.

bntfnc89@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Praline Battle

Simone Boldrin

3 - 4

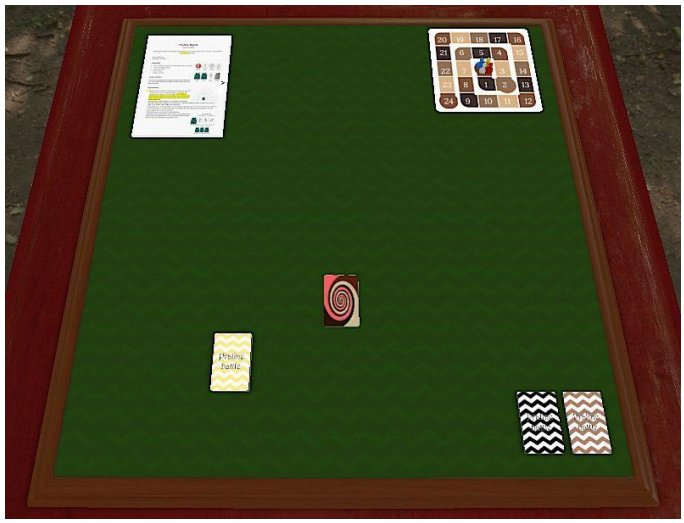
3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

circa 30 minuti

family

Descrizione

Gioco di piazzamento tessere con le carte ad obiettivi nascosti nel quale degli aspiranti Maitre Chocolatier dispongono le proprie praline su di un vassoio, contendendosi le posizioni più ambite.



Meccaniche

carte, draft

Richieste

Feeling generale del gioco, downtime del turno, validazione del sistema di punteggio.

bol2000@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Thieves

Antonio Tramontana

2 - 6

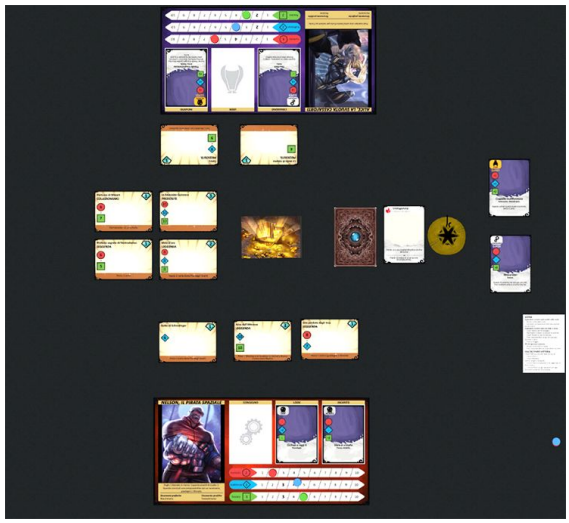
3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

tra i 45 ed i 60 minuti

american

Descrizione

Gioco di carte in cui sarete un ladro con un'abilità unica, lo potenzierete con oggetti e ruberete grandi tesori. Gli avversari vi intralceranno, rubando i tesori prima di voi o i vostri averi.



Meccaniche

corsa, carte, asta

Richieste

Impressioni su meccaniche, durata, difficoltà di gioco e giudizio generale. Bilanciamento.

ant.tramontana@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Knossos

F. Binetti

2 - 5

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
4 - con altri Autori

tra i 45 ed i 60 minuti

eurogames

Descrizione

Selezione azioni / area control

Meccaniche

gestionale, turni variabili

Richieste

sensazioni durante la partita / bilanciamento grossolano

bntfnc89@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Medieploy

Gaetano Cavallaro

2 - 2

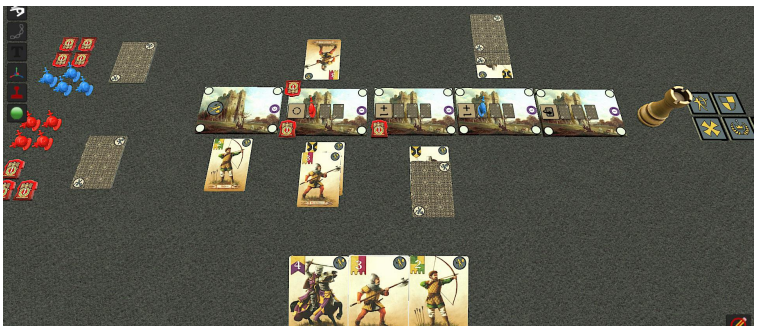
4 - sto iniziando il fine-tuning
4 - con altri Autori
(Livello 1-5)

15 minuti o meno

astratto

Descrizione

Medieploy è un duello fra due comandati che schierano le proprie truppe su 5 campi di battaglia. Gioca le tue carte soldato scoperte per la forza o coperte per utilizzare abilità speciali!



Meccaniche

turni variabili, Gestione mano

Richieste

Voglio capire se funziona il bilanciamento di una nuova regola.

geko151190@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Crabes

Filippo Brigo, Carlo Camarotto

2 - 4

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
2 - con Amici/Famiglia

circa 30 minuti

family

Descrizione

Rocambolesco gioco di corse tra granchi, intenti a sfruttare le correnti marine per avanzare tra banchi di corallo, alghe e scogli. Gestione mano e poteri variabili.

Meccaniche

corsa

Richieste

camarotto73@libero.it

IDEAG DIGITAL #2

Landomy

Tommaso Vezzali

2 - 2

4 - sto iniziando il fine-tuning
5 - in una IDEAG
(Livello 1-5)

circa 30 minuti

astratto

Descrizione

2 giocatori si sfidano per il controllo della plancia di gioco cercando di ottimizzare le poche azioni a disposizione. Il gioco ha pochi materiali ed è sfidante.

Meccaniche

carte, astratto

Richieste

situazione sviluppo

tvezzali@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Cat-taC

Dario Massarenti

2 - 6

15 minuti o meno

3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
4 - con altri Autori

party game

Descrizione

Att-acca le carte gatto allo schema sul tavolo, fai tris o scale e accumula punti.

Meccaniche

carte

Richieste

daryl74@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Impasse

Marco Villani

2 - 2

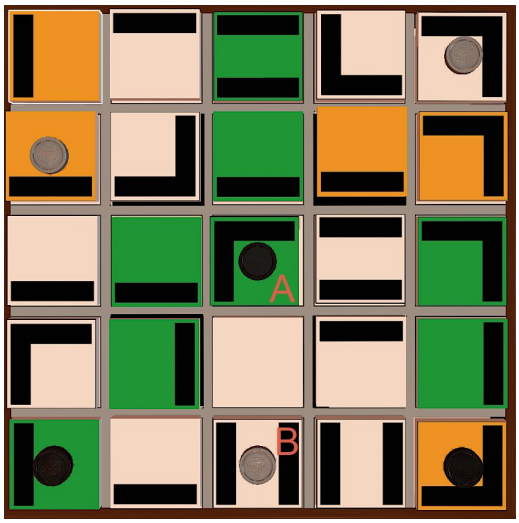
3 - il gioco inizia a funzionare (Livello 1-5)
4 - con altri Autori

circa 30 minuti

astratto

Descrizione

PvP astratto basato sulla rotazione di tessere e controllo del campo.



Meccaniche

astratto

Richieste

Ho bisogno di renderlo più frizzante

villani.marco94@gmail.com

IDEAG DIGITAL #2

Bevinfame

Marco Villani

2 - 4

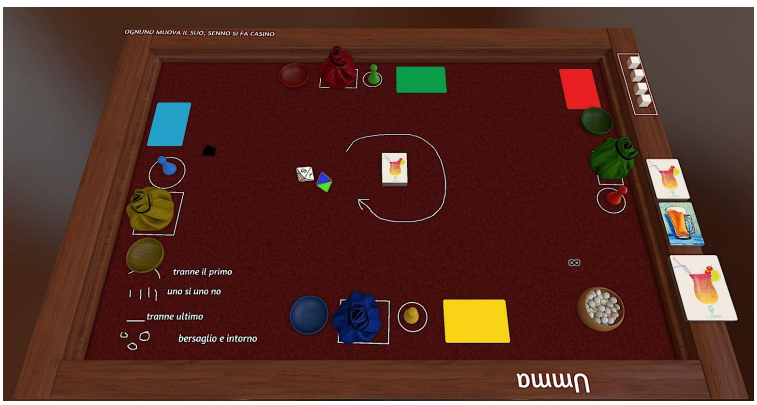
circa 30 minuti

2 - il gioco non funziona (livello 1-5) ancora bene
4 - con altri Autori

party game

Descrizione

Stasera è la vostra sera. Vi volete spaccare di brutto e bere l'impossibile. Bene, accomodati e fatti salire la sbornia. CIN CIN!



Meccaniche

carte

Richieste

Ho bisogno di equilibrare il gioco e rendere ogni turno avvincente.

villani.marco94@gmail.com