



IDEAG MILANO

La conquista della Macedonia Alberto Menoncin



2 - 6



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

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



kids

Descrizione

I giocatori devono raccogliere i frutti per la macedonia, ma non sempre sono stati insacchettati bene... un gioco per bambini dai 3 agli 8 anni



Meccaniche

carte, dexterity, set collection

Richieste

Suggerimenti per varianti, tuning sul livello di fortuna

salkaner@yahoo.it



IDEAG MILANO

Lobby

Alberto Menoncin



2 - 4



15 minuti o meno



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

eurogames

Descrizione

Un programma politico in 5 punti da perseguire mediante maggioranze nascoste, politici da promuovere od ostacolare.

Un gioco di carte, bluff e strategia.



Meccaniche

carte, bluff, set collection

Richieste

Tuning delle fasi di gioco, dei turni e dei limiti



IDEAG MILANO

Nimrod

Alberto Menoncin



2 - 6



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona

family plus

Descrizione

Un gioco di carte modulare sulla costruzione della Torre di Babele, tra muratori e irediddio.

Due mazzi diversi per due diverse versioni del gioco, uniti per un terzo gioco più articolato.



Meccaniche

carte, piazzamento lavoratori, set collection

Richieste

Appeal, reazioni ed eventualmente ritocchi al gioco



IDEAG MILANO

Platomanzia Alberto Menoncin



2 - 6



15 minuti o meno



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

family

Descrizione

Gli antichi mastri arcani di contendono il dominio dei 4 (+1) elementi. Un gioco di maggioranze e di magia.



Meccaniche

carte, set collection

Richieste

Il funzionamento del quinto elemento e delle carte speciali



IDEAG MILANO

De Alchimia

Alberto Menoncin - Pasqua di Meo



2 - 6



tra i 45 ed i 60 minuti



3 - il gioco inizia a funzionare

american

Descrizione

Brillanti alchimisti sono alla ricerca della pietra filosofale e altri segreti arcani.



Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori, gestione dadi

Richieste

test di durata e di "appeal2"



IDEAG MILANO

Animemory

Alberto, Daniele, Maria Chiara e Simone Menoncin



2 - 5



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

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

kids

Descrizione

Gli animali si sono mescolati, occorre riunire le coppie. Il meccanismo del memo, ma ogni animale ha un "effetto speciale" che può sconvolgere il gioco.



Meccaniche

carte, bluff, set collection

Richieste

Selezione degli animali, eventuali altri suggerimenti



IDEAG MILANO

Giardini di Babilonia

Aldo Zwirner & Andrea Zampieri



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

family plus

Descrizione

590 Avanti Cristo, Babilonia. Re Nabucodonosor intende ornare la sua capitale con dei sontuosi giardini pensili. Ottieni il suo favore e sarai l'artefice di una delle sette meraviglie del mondo.



Giardini di Babilonia

590 Avanti Cristo, Babilonia. Re Nabucodonosor intende ornare la sua capitale con dei sontuosi giardini pensili. Sarai in grado di ottenere il suo favore e diventare l'artefice di una delle sette meraviglie del mondo? Tramite la manipolazione di una griglia di tessere, i giocatori dovranno soddisfare le richieste di Nabucodonosor formando le giuste combinazioni di forme e colori. Avranno inoltre la possibilità di ottenere dei punti aggiuntivi soffiando gli obiettivi dei loro avversari.

Aldo Zwirner - zwirner.aldo@gmail.com - +39 393 938 9659
Andrea Zampieri - andzampa@gmail.com - +39 349 009 3229

Video di presentazione: <https://youtu.be/zr5L9Nb2t94>

Materiali:
- Questo regolamento
- 54 Carte Giardino
- 48 Carte Obiettivo
- 4 Carte Carta Azioni
- 1 Carta Primo Giocatore

Giocatori: da 2 a 4
Durata: 20 - 40 minuti
Età: 10+



Meccaniche

astratto, turni variabili, Manipolazione Tessere

Richieste

Condizioni di fine partita.
Eventuali variazioni del sistema di punteggio.

<https://youtu.be/zr5L9Nb2t94>
zwirner.aldo@gmail.com



IDEAG MILANO

Si Ling - La Sfida delle Lanterne Volanti

Aldo Zwirner & Andrea Zampieri



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

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

family plus

Descrizione

Le Lanterne Volanti solcano il cielo in onore delle quattro Bestie Guardiane. Compito dei giocatori sarà compiacere la Quinta Bestia creando schemi di colori ad essa graditi.



Si Ling - La sfida delle Lanterne Volanti

La grande festa è alle porte, le lanterne sono pronte a colorare il cielo in onore delle Quattro Bestie Guardiane, ma il sogno di un veggente svela la gelosia della Quinta Bestia. Compito dei giocatori sarà compiacerla cercando di creare i giusti schemi cromatici e rapporti tra i colori. Ciò che non sanno è che le richieste che hanno ricevuto non mirano ad ottenere uno specifico risultato ma a scatenare la loro competizione, poiché ognuno avrà ricevuto direttive contrastanti.

Giocatori: Da 2 a 4
Durata: 20 - 40 minuti
Età: 10+

Materiali:

- Un tabelone
- Quattro Meeple nei colori dei giocatori.
- 16 Carte Obiettivo, quattro per ogni Bestia
- 72 Carte Azione
- 100 Tessere Lanterna (25 per ogni colore)
- 8 Tessere Fine Partita.



Aldo Zwirner / zwirner.aldo@gmail.com / +39 393 938 9659
Andrea Zampieri / andzampia@gmail.com / +39 3490683229

Meccaniche

astratto, Maggioranze. Azioni con le Carte.

Richieste

Condizioni di fine partita.
Godibilità del Flusso di Gioco.

zwirner.aldo@gmail.com



IDEAG MILANO

Little Market Alessandro Cuneo



2 - 4



circa 30 minuti



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

family

Descrizione

Durante una fiera vi troverete nei panni di venditori ambulanti intenti a soddisfare le richieste dei clienti, stando però attenti a non esaurire le scorte, perché questo vi farà chiudere!



Meccaniche

gestionale, carte, set collection

Richieste

Feedback generici



IDEAG MILANO

Blind Maze

Alessandro Cuneo, Dario Massarenti



3 - 5



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

2 - il gioco non funziona ancora bene

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family

Descrizione

Da due a quattro eroi si muoveranno dentro al labirinto per cercare di sconfiggere il Minotauro. Ma l'impresa non sarà facile visto che il labirinto apparirà e scomparirà davanti ai vostri occhi!



Meccaniche

carte, collaborativo, pianificazione, memoria

Richieste

Generici

ale.cuneo87@gmail.com



IDEAG MILANO

A (s)Mall Business

Andrea Zampieri



3 - 5



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

eurogames

Descrizione

Un gioco di posizionamento tessere dove la tessera giusta nel posto giusto può non essere la scelta giusta. Costruire un Centro Commerciale efficiente è solo il primo passo per la vittoria, perché la chiave del trionfo sarà porre il controllo nelle mani di dipendenti fidati. Usali per svalutare il valore degli investimenti degli avversari e rendere i tuoi il più fruttuoso possibile.

A (s)Mall Business

Età: 10+

Giocatori: da 3 a 5

Durata: 12 minuti a giocatore.

Meccaniche: Draft, Posizionamento Tessere, Gestione Risorse

Target: Family Plus

Materiali:

- 3 Piazze Ingresso
- 80 Tessere Centro Commerciale
- 30 Gestioni Infrastrutture
- 6 Tessere Stagione Commerciale
- 1 Pedone Segna Turno
- 24 Token Livello di Impiego
- 60 Token Personale (12 per Giocatore)
- 12 Medaglie (4x Oro, 4x Argento, 4x Bronzo)
- 24 cubetti
- Blocco Segna Punti
- Segnalino del Primo Giocatore

Aldo Zwirner / aldozwirner@gmail.com / +39 393 938 9659
Andrea Zampieri / andrea.zampieri@ideag.com / +39 349053228

Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori,
Posizionamento tessere

Richieste

Modalità di calcolo del punteggio finale.

Eventuali bilanciamenti per il diverso numero di giocatori

zwirner.aldo@gmail.com



IDEAG MILANO

Kabula

Antonio Liga



2 - 4



da un'ora a due ore



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

american

Descrizione

Un'Isola fantasy, corrotta da tecnologia e social media, piena di strani mostri addomesticabili. Kabula e' un gioco competitivo fantasy/comico, che mescola combattimento, avventura e gestione risorse.



Meccaniche

gestionale, carte, narrazione

Richieste

Intuitivita' graphic design,
accessibilita' a pubblico italiano.

www.kabularpg.com
newsletter@kabularpg.com



IDEAG MILANO

PADLOCK BLOB



2 - 6



15 minuti o meno



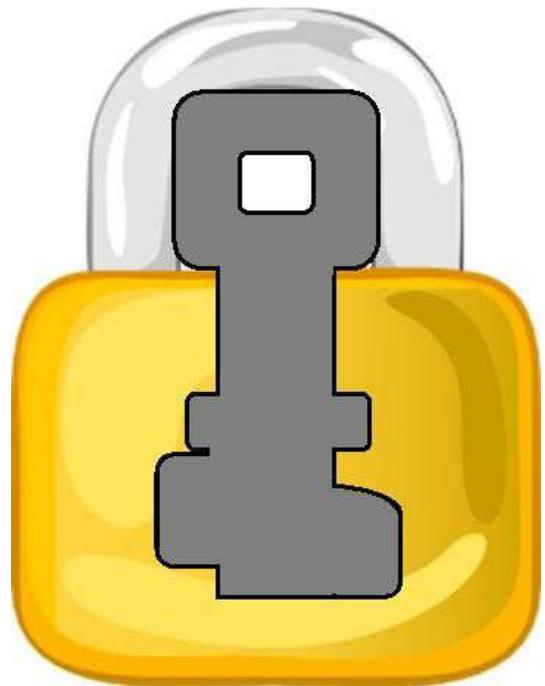
(Livello 1-5)

3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family

Descrizione

cooperativo di escapologia tattile



Meccaniche

cooperativo di escapologia tattile

Richieste



IDEAG MILANO

RUNNING PRINCESSES BLOB



2 - 4



15 minuti o meno



3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family

Descrizione

una corsa fra Principesse per raggiungere l'ambito Cavaliere



Meccaniche

corsa

Richieste



IDEAG MILANO

SIDELAND BLOB



2 - 4



15 minuti o meno

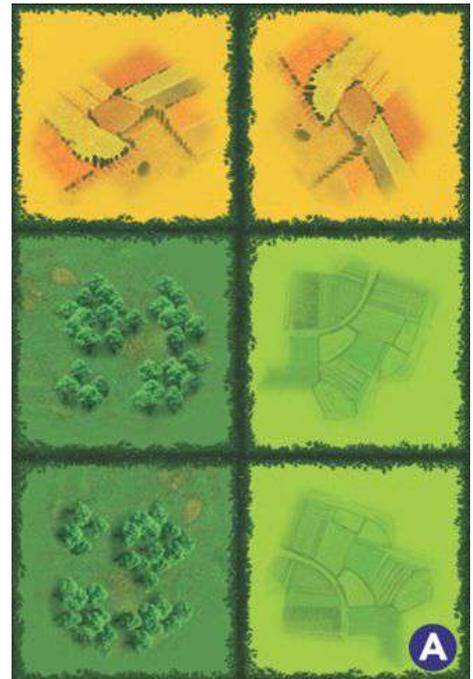


5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

family plus

Descrizione

piazzamento tessere ed edifici



Meccaniche

piazzamento tessere ed edifici

Richieste

rifinitura



IDEAG MILANO

TRESOURE MAP BLOB



2 - 4



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

deduttivo di logica ed osservazione in real time



Meccaniche

deduttivo di logica ed osservazione in real time

Richieste



IDEAG MILANO

Tianzi Bonati Stefano



2 - 5



circa 30 minuti



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

kids

Descrizione

In questo gioco un gruppo di avventurieri si sfida tra i pinnacoli della regione cinese di Tianzi alla ricerca di diamanti, ma si possono anche trovare delle banane che fanno perdere punti !



Meccaniche

corsa, bluff, set collection

Richieste

se può funzionare per il target prefissato e che elementi potrei aggiungere (o togliere)

bonatis747@gmail.com



IDEAG MILANO

Mjölnir

Dario Massarenti



2 - 6



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

1 - primo test
1 - da solo

party game

Descrizione

Hai mai lanciato il martello di Thor? Per farlo nel modo che preferisci dovrai scoprire se ne sei degno, altrimenti ti toccherà eseguire il lancio in modi che neanche pensavi fossero possibili.



Meccaniche

dexterity

Richieste

Testare le modalità di lancio e i martelli

daryl74@gmail.com



IDEAG MILANO

Ars Belli

Fabio Del Corona, Alberto Stella, Sara Orlandini, Christian Gualersi



2 - 2



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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

family plus

Descrizione

Tcg di stampo dark fantasy che si ripropone di simulare un duello tra due eroi. Sistema di gioco rapido, ma strategico. Le sue peculiarità sono turni simultanei e combattimento a 3 vie.



Meccaniche

carte, turni variabili, deckbuilding

Richieste

Semplicità di apprendimento delle meccaniche di base; funzionamento dei turni; strategie dominanti.

skarnex86@gmail.com



IDEAG MILANO

Gardens

Fabio Lopiani, Mandela F. Grandon



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

family plus

Descrizione

dei giardinieri decorano un parco e accompagnano i visitatori lungo i percorsi che costruiscono.



Meccaniche

carte, tile placement, route building,
pick up & deliver

Richieste

impressioni generali

flopiano@gmail.com



IDEAG MILANO

Autobahn

Fabio Lopiano, Nестore Mangone



2 - 4



da un'ora a due ore



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG



eurogames

Descrizione

contribuisci alla costruzione della rete autostradale tedesca



Meccaniche

gestionale, carte, route building, pick up & deliver

Richieste

impressioni generali

flopiano@gmail.com



IDEAG MILANO

Barnum

Fabio Lopiano, Remo Conzadori



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

eurogames

Descrizione

gestisci un circo itinerante assumendo artisti ed organizzando spettacoli in giro per gli stati uniti



Meccaniche

gestionale, carte, tableau building, maggioranze

Richieste

impressioni di gioco

flopiano@gmail.com



IDEAG MILANO

TOT'EM UP!

Fabrizio Gargano



2 - 2



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

family plus

Descrizione

Riuscirai a far erigere ai tuoi seguaci 3 totem completi prima del tuo avversario? Gioco di squadra, blocchi, maledizioni e doni degli dei renderanno il gioco molto vario e strategico.



Meccaniche

carte, astratto, set collection, draft, movimento su griglia

Richieste

Feedback finali su dettagli, bilanciamenti ed eventuali idee prima del lancio.

fabrizio.gargano@hotmail.com



IDEAG MILANO

Marshmallows (Dés et Crayons)

Francesco Testini



1 - 7+



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

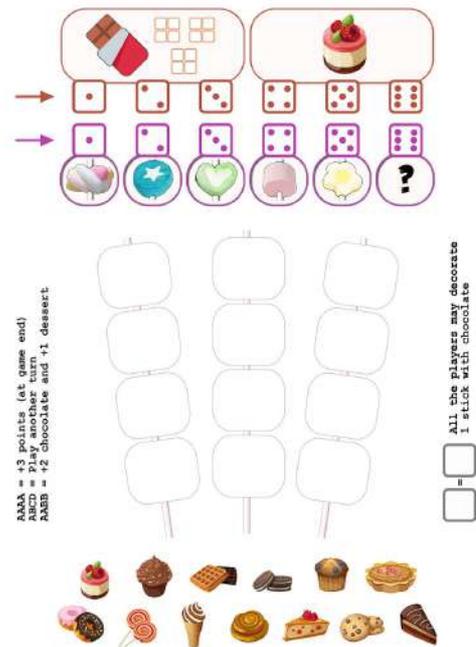
5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

kids

Descrizione

I giocatori lanciano a turno i due dadi e cercano di usarli al meglio per comporre i propri bastoncini di marshmallow, ricoprirli col cioccolato e preparare i propri dolci preferiti.



Meccaniche

gestione dadi, Roll&Draw

Richieste

franktest77@gmail.com



IDEAG MILANO

PI-RATS

Francesco Testini e Maurizio Giacometti



1 - 5



15 minuti o meno



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

kids

Descrizione

Comandate una ciurma di topolini pirata che assaltano la nave centrale piena di risorse, ma attenzione all'ordine di turno, alla vostra forza e alla disposizione delle merci sulla vostra nave.



Meccaniche

carte, selezione simultanea delle azioni

Richieste

Feeling generale di gioco soprattutto in 5

maurizio.giacometti@gmail.com



IDEAG MILANO

Cross Stitch

Francesco Testini, Dario Massarenti



1 - 5



15 minuti o meno



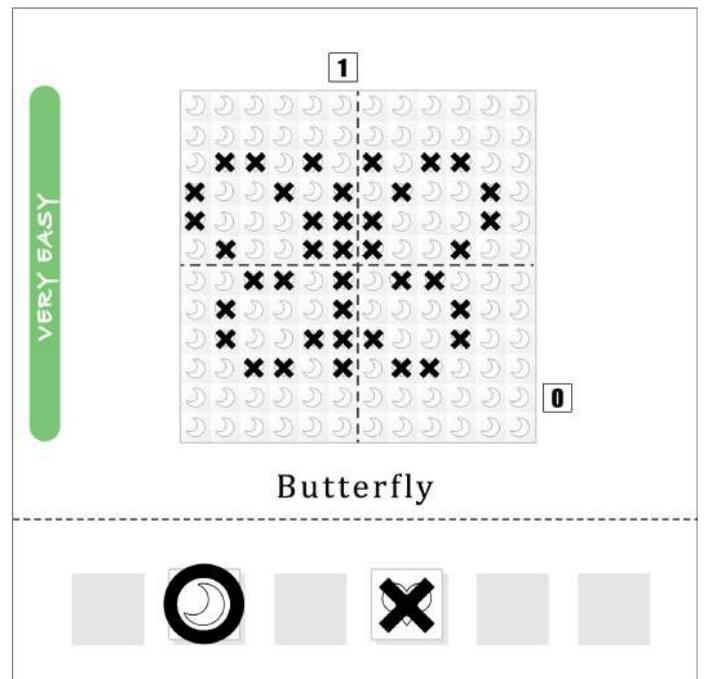
(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

In Cross Stitch i giocatori cercano di risolvere enigmi di diverso livello disegnando su carte cancellabili in stile punto-croce. Ogni carta ha degli indizi e un disegno finale da decifrare.



Meccaniche

astratto, Puzzle

Richieste

franktest77@gmail.com



IDEAG MILANO

Khiva

Francesco Testini, Dario Massarenti



2 - 6



15 minuti o meno



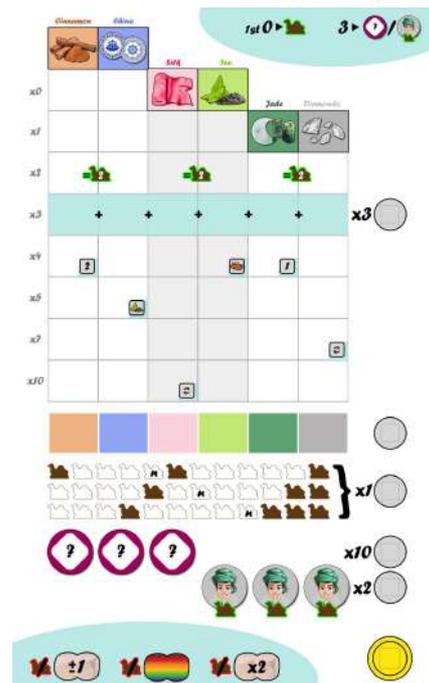
(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

family

Descrizione

Khiva è un gioco di tipo "roll&write". I giocatori sono commercianti sulla via della seta e il loro obiettivo è riempire progressivamente le caselle delle città, fino ad arrivare a Khiva.



Meccaniche

astratto, gestione dadi, set collection, Roll&Write

Richieste

Mi piacerebbe avere feedback sulle emozioni di gioco.



IDEAG MILANO

The Earth Dragon

Francesco Testini, Dario Massarenti



2 - 2



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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

family plus

Descrizione

In "The Earth Dragon" 2 ufficiali militari competono per costruire sezioni della grande muraglia cinese ed acquisire maggior prestigio agli occhi dell'imperatore durante la dinastia Ming (1368-1644).



Meccaniche

gestionale, carte, set collection, draft

Richieste

Feedback generale sul gioco,
bilanciamento delle carte, emozioni

<https://www.youtube.com/watch?v=7tSUC2JbHo>
franktest77@gmail.com



IDEAG MILANO

Orsay

Francesco Testini, Remo Conzadori



2 - 4



circa 30 minuti



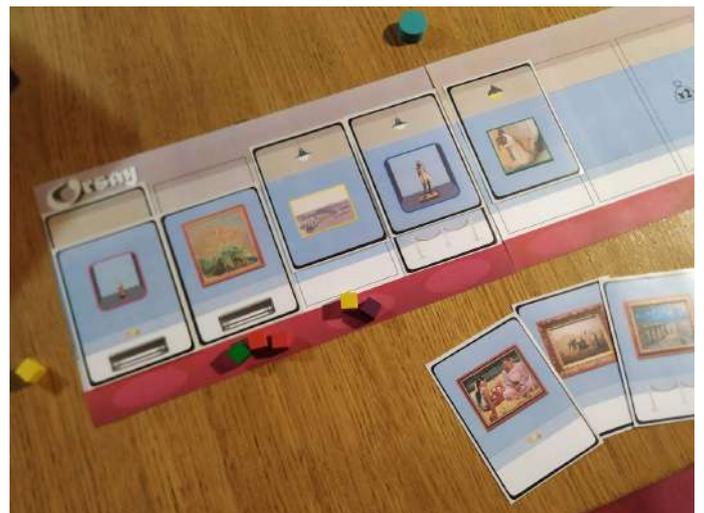
(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

Nei panni di curatori del Museo d'Orsay, dovete acquisire opere da collocare nella vostra galleria, curare l'arredamento e l'illuminazione, muovere i visitatori in base alle loro preferenze.



Meccaniche

gestionale, carte, set collection

Richieste

Facilità di apprendimento delle regole, variabilità.

franktest77@gmail.com



IDEAG MILANO

Zoo Keeper

Francesco Testini, Walter Obert



2 - 4



circa 30 minuti



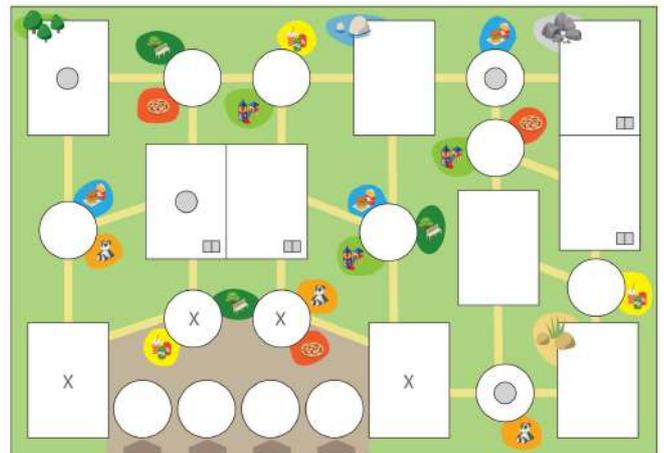
(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

Costruisci il tuo zoo gestendo gli habitat degli animali, soddisfacendo le preferenze dei visitatori e innescando le combo nel momento giusto. Le tue scelte coinvolgono sempre gli altri giocatori.



Meccaniche

gestionale, set collection, draft

Richieste

Emozioni di gioco, variabilità,
bilanciamento degli obiettivi comuni.

<https://www.youtube.com/watch?v=8YONmIEuhXU>
franktest77@gmail.com



IDEAG MILANO

Idyll Francesco Ubbiali



2 - 7+



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

Flip and write modulare in cui i giocatori cercano di incastrare animali diversi su board esagonale, ciascuno con regole e scoring propri. Un po' Welcome To, un po' Carcassonne.



Meccaniche

flip and write, pattern

Richieste

Ho bisogno di feedback sull'ergonomia, sul bilanciamento e sul prodotto complessivo.

francesco.ubbiali25@gmail.com



IDEAG MILANO

RYCE - Roll You Can Eat

Francesco Ubbiali



2 - 4



circa 30 minuti



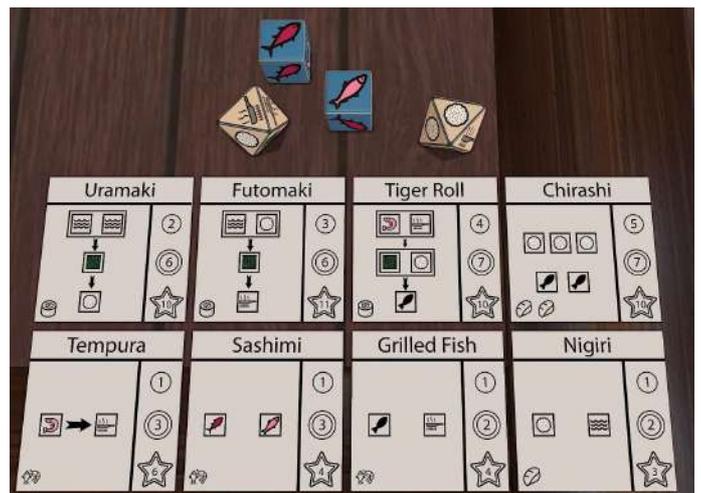
(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

family

Descrizione

In RYCE si prepara sushi rubandosi gli ingredienti in una cucina caotica. In alcuni turni potrai prendere gli ingredienti che vuoi e in altri dovrai accontentarti degli avanzi.



Meccaniche

draft

Richieste

Feedback complessivo sul prodotto.

<https://boardgamegeek.com/boardgame/307891/ryce-roll-you-can-eat>
francesco.ubbiali25@gmail.com



IDEAG MILANO

Progetto: Terre (Nome da definire)

Gabriele Porro - Lunar Oak Studio



1 - 4



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

Gioco di piazzamento tessere competitivo da 2 a 4 giocatori dotato di modularità.



Meccaniche

carte, astratto

Richieste

Feeling del gioco, test delle carte.

porro.gabriele@gmail.com



IDEAG MILANO

Dungeon Token Storm™

Giuseppe Capasso



1 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

american

Descrizione

DTS™ è un Dungeon Crawler tascabile. Grazie a meccaniche innovative, ogni partita sarà diversa dalla precedente.



Meccaniche

carte, dexterity, collaborativo, storytelling

Richieste

Come gira il gioco aggiornato e risposta degli editori. In più vorrei feedback su altri 2 giochi.

capaxwork@gmail.com



IDEAG MILANO

Le Avventure di Malaerba Leonardo Romano



1 - 3



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

4 - sto iniziando il fine-tuning
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family plus

Descrizione

Scegliete 3 personaggi ed esplorate liberamente il mondo di Malaerba, completando quante più avventure possibili prima che gli atti della vostra storia giungano al termine



Meccaniche

collaborativo, storytelling, gestione dadi, set collection, narrazione

Richieste

Feedback sull'ergonomia del gioco e su come viene percepita la sensazione di open-world.



IDEAG MILANO

BOARD TETRIS

Luca Bellini e Luca Borsa



2 - 4



circa 30 minuti



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

family plus

Descrizione

un tetris con contaminazioni board game



Meccaniche

astratto

Richieste

valutazioni sul flusso del gioco e dinamiche di punteggio



IDEAG MILANO

TAPPETO VOLANTE

Luca Bellini e Luca Borsa



3 - 5



15 minuti o meno



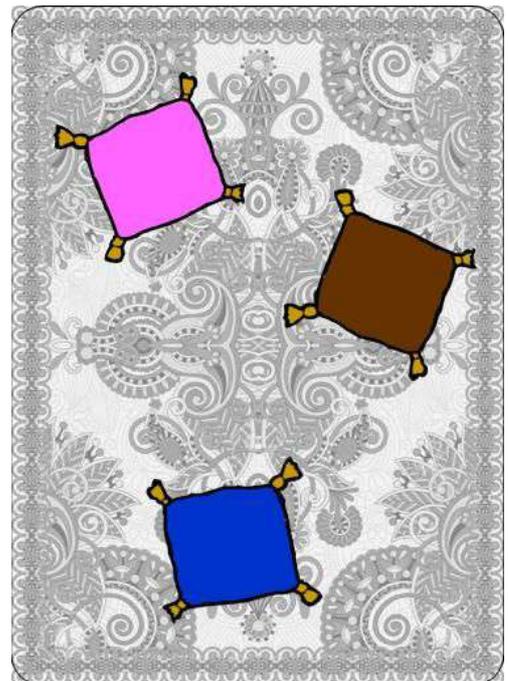
(Livello 1-5)

4 - sto iniziando il fine-tuning

family

Descrizione

il nome dice quasi tutto



Meccaniche

dexterity

Richieste



IDEAG MILANO

Detectives Vs Criminals

Luca Maragno



2 - 6



da un'ora a due ore



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family plus

Descrizione

I peggiori Criminali (Lupin, Houdini, Rasputin e Irene Adler) si sono uniti per fare una serie di colpi in tutta Europa. I migliori Detective (Holmes, Watson, Poirot e Miss Marple) devono ostacolarli!



Meccaniche

movimenti nascosti

Richieste

Feedback generici

lucamaragno@gmail.com



IDEAG MILANO

Heroes & Soldiers Honor

Luca Maragno



2 - 4



da un'ora a due ore



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

american

Descrizione

Manovrate i vostri Eserciti (Cavalleria, Fanteria e Arcieri) per conquistare Territori e Città mentre i vostri Eroi affrontano Missioni speciali nel tentativo di ottenere più Onore degli avversari.



Meccaniche

strategia e combattimenti

Richieste

Feedback gener

lucamaragno@gmail.com



IDEAG MILANO

L'ultimo ricordo di Gloria Luca Maragno



1 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family

Descrizione

Gloria, il marito, il figlio e il nonno devono trovare gli oggetti giusti e portarli nei luoghi adatti prima che i rintocchi del campanile facciano passare il tempo che sgretola tutti i ricordi.



Meccaniche

collaborativo

Richieste

feedback generico

lucamaragno@gmail.com



IDEAG MILANO

Feralis: Obscure Land

Luca Vincitore, Nestore Mangone



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family plus

Descrizione

I giocatori impersonano delle entità divine in un mondo oscuro e brutale, essi dovranno annientare l'avversario richiamando, mutando e dominando le creature con cui hanno creato un'alleanza.



Meccaniche

carte, draft, Deck-building

<https://drive.google.com/file/d/1zVsTHHIVBco9m0xivA8meUOIOKIDvrBh/view?usp=sharing>

Richieste

Feedback sull'ergonomia dei componenti, bilanciamento delle carte, emozioni di gioco

lucavincitore@gmail.com



IDEAG MILANO

Limps' Reborn Manuele Giuliano



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

4 - sto iniziando il fine-tuning
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family plus

Descrizione

LIMPS' REBORN mescola meccaniche di piazzamento tessere e flip&write. Scopo dei giocatori è piazzare e conquistare tessere e allo stesso tempo sviluppare la propria plancia personale.



Meccaniche

piazzamento tessere e Flip&Write

Richieste

manuele.giuliano@gmail.com



IDEAG MILANO

Dice Soccer

Marco Legnani



2 - 2



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

family plus

Descrizione

Schiera in campo i tuoi campioni preferiti e sfida il tuo rivale con azioni spettacolari e goal memorabili; avanza a colpi di dado attuando schemi, contrasta il tuo avversario, crossa e tira in porta!



Meccaniche

astratto, sportivo (calcio)

Richieste

verificare meccaniche e dinamiche e scovare eventuali problemi da risolvere

sirmark81@gmail.com



IDEAG MILANO

Total Battleship

Marco Legnani



3 - 6



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

family plus

Descrizione

Battaglia navale multi player con mappe diverse ad ogni partita e gestione dadi; un modo tutto nuovo per giocare ad un classico intramontabile esteso fino a 6 giocatori



Meccaniche

gestione dadi, turni variabili

Richieste

Verificare funzionamento di tutte le meccaniche e osservare le dinamiche che si creano al tavolo



IDEAG MILANO

A Perfect Place

Massimiliano Gelmetti



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

family

Descrizione

Nella corsa all'esplorazione di nuovi pianeti, 4 astronauti creano una rete di satelliti. Le loro missioni segrete li portano a individuare un pianeta perfetto, unico fra gli altri 24 sulla plancia.



Meccaniche

gestionale

Richieste

Consigli su aspetti grafici, costruttivi e di pubblicazione.

massimiliano.gelmetti@gmail.com



IDEAG MILANO

Progetto: Candele (nome da definire)

Marco Valtriani, Gabriele Porro - Lunar Oak Studio



2 - 4



da un'ora a due ore



(Livello 1-5)

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

eurogames

Descrizione

Eurogame di piazzamento lavoratori, controllo territorio e gestione dadi. I lavoratori sono candele composte da più pezzi che si sciolgono durante il gioco.



Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori, gestione dadi

Richieste

Test generale delle meccaniche e late game

porro.gabriele@gmail.com



IDEAG MILANO

The Haunted House - Dice Push

Matteo Sassi



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

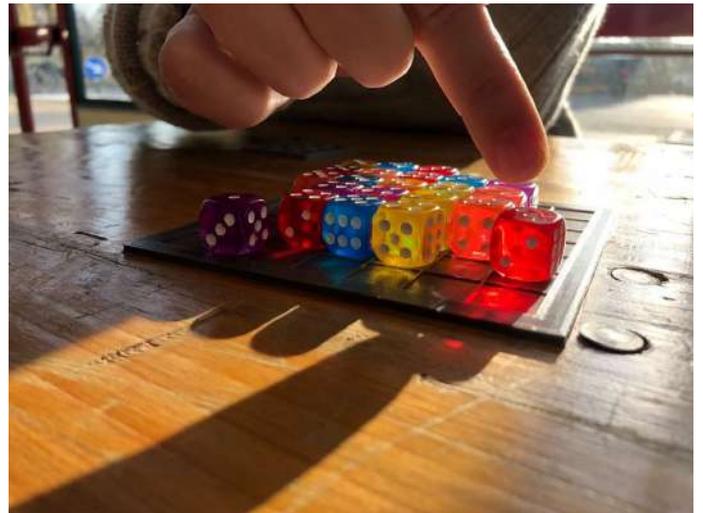
5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG



family

Descrizione

Una casa è infestata da mostri e dobbiamo catturarli, isolarli e portarli nelle unità di contenimento. Come? semplice, spingendo dei dadi isolandoli, guadagnando punti e ottenendo poteri!



Meccaniche

astratto, gestione dadi, set collection, poteri variabili

Richieste

<https://youtu.be/BBD-llyMfnQ>
gurusax77@gmail.com



IDEAG MILANO

Twice Upon a Time

Matteo Sassi



3 - 6



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

family

Descrizione

C'era una volta... no anzi due! Un gioco narrativo dove si narra un'unica storia ma dove vinci se riesci a colorare la storia dei colori che hai in mano.



Meccaniche

carte, astratto, narrazione

Richieste

Trovare un miglior legame tra il gioco astratto e la parte narrativa del gioco

Milano
gurusax77@gmail.com



IDEAG MILANO

20000 Leghe sotto i Mari - Parte 1

Matteo Sassi e Dario Massarenti



1 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

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

american

Descrizione

Nemo e i suoi compagni esplorano i fondali marini per recuperare migliorare il Nautilus combattendo strani mostri marini che vengono da un lontano passato. A partire dagli 8 anni.



Meccaniche

carte, collaborativo, Dungeon
Crawler

Richieste

Test per capire se il bilanciamento e
la rigiocabilità del gioco funzionano

gurusax77@gmail.com



IDEAG MILANO

Rummy Color

Matteo Sassi e Gabriele Berzoni



2 - 5



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

Rivisitazione del Macchiavelli in chiave cromatica



Meccaniche

corsa, set collection

Richieste

Test sul feeling di gioco



IDEAG MILANO

I really did it!

Matteo Sassi e Maurizio Giacometti



3 - 7+



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

1 - primo test
1 - da solo

party game

Descrizione

Un party game nel quale ci si sfida a raccontare fatti della propria vita personale per vedere chi l'ha combinata più grossa!



Meccaniche

turni variabili, narrazione

Richieste

Vedere se l'idea funziona su di un tavolo



IDEAG MILANO

Mediterraneo

Matteo Sassi e Maurizio Giacometti



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

family

Descrizione

I fenici sono stati tra i più grandi mercanti del mediterraneo. Percorri le rotte raccogliendo merci e contratti. Gestisci la tua area di gioco per concludere i contratti e diventa il più ricco.



Meccaniche

carte

Richieste

Verifica del funzionamento delle nuove carte bonus e del fine partita.

maurizio.giacometti@gmail.com



IDEAG MILANO

Star Party

Matteo Sassi e Maurizio Giacometti



2 - 5



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

family plus

Descrizione

Ogni anno migliaia di astrofili si ritrovano nelle notti di luna nuova a osservare oggetti dello spazio profondo, alcuni sono abili fotografi. Altri preferiscono solo osservare. Chi sarà il migliore



Meccaniche

carte, turni variabili, set collection

Richieste

Verificare un paio di modifiche minori per migliorare il feeling durante la partita

https://www.youtube.com/watch?v=fX97K9XJK_c
gurusax77@gmail.com



IDEAG MILANO

The MindTwist

Matteo Sassi, Angelo Caniglia, Dario Massarenti



1 - 4



15 minuti o meno



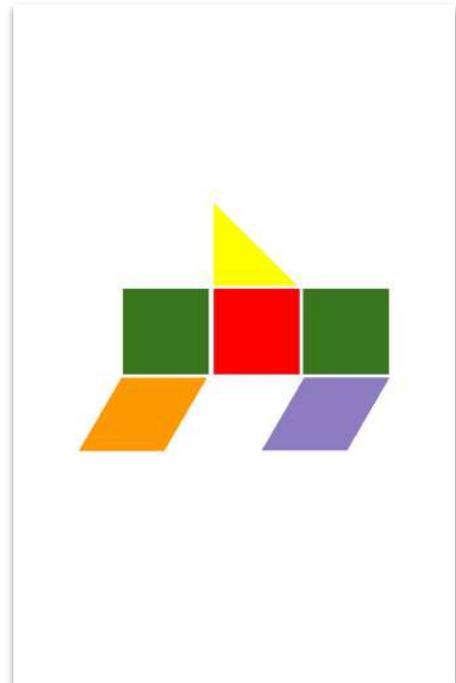
1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

party game

Descrizione

Una sfida all'ultimo pezzo, chi riuscirà a memorizzare la figura e riproporla ruotata nella maniera opportuna?



Meccaniche

carte, astratto, memoria

Richieste

Capire la difficoltà del gioco e il sistema di punteggio



IDEAG MILANO

City Skyline

Maurizio Giacometti e Matteo Sassi



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

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

family plus

Descrizione

Avete mai sognato di costruire una vostra città. Alti grattacieli si stagliano creando uno skyline unico. Piano dopo piano la città si forma e voi ne siete gli artefici



Meccaniche

carte, Obbiettivi personali,
Piazzamento Tiles/Carte

Richieste

Provare la costruzione della parte
sotterranea

Milano
gurusax77@gmail.com



IDEAG MILANO

A-Social Game

Mauro Spadoni



3 - 5



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

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



party game

Descrizione

Siete stati aggiunti ad una chat di gruppo per l'organizzazione di un evento a cui in realtà NON volete partecipare e dovrete trovare delle scuse plausibili con cui defilarvi senza fare brutte figure!



Meccaniche

carte, asta, draft

Richieste

Vorrei più pareri possibile sul gradimento del gioco, ma soprattutto su come poterlo migliorare!

mauro.spad@libero.it



IDEAG MILANO

FIGHT 30!

Michele Morosini e Diego Fonseca



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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



family plus

Descrizione

F30! è un gioco competitivo di combattimenti ispirati ai più famosi coin-op degli anni 90. Una partita può essere formata da un match singolo o da più match a scelta dei giocatori.



Meccaniche

gestionale, draft

Richieste

Verificare il giusto rapporto tensione/durata, ritmo di gioco.

foko200@hotmail.com



IDEAG MILANO

Stonehenge

Nino Cellizza, Francesca Giusti, Nестore Mangone



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

eurogames

Descrizione

Le tribù si sono riunite per edificare Stonehenge. Un gioco con un forte impatto visivo, in cui ci si alterna a prelevare o piazzare elementi dalla plancia di gioco centrale per attivare vari effetti.



Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori

Richieste

nestoreman@gmail.com



IDEAG MILANO

Pirate's trust Piergiorgio Lucenti



3 - 5



15 minuti o meno



4 - sto iniziando il fine-tuning
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

party game

Descrizione

Pirate's trust è un gioco di informazioni nascoste basato sull'indovinello logico dei 2 guardiani.



Meccaniche

gestione dadi, bluff

Richieste

se le piccole varianti di gioco possono funzionare.

Venezia
pj.lucenti@gmail.com



IDEAG MILANO

Food waste disgrace

Piergiorgio Lucenti & Giada Stevanato



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family plus

Descrizione

Food waste disgrace è un gioco collaborativo di draft, dove i giocatori dovranno pescare dal "frigorifero" ingredienti per completare delle carte ricette evitando di fare "sprechi".



Meccaniche

carte, collaborativo, draft

Richieste

Avere un confronto su una regola fondamentale del gioco.

pj.lucenti@gmail.com



IDEAG MILANO

Giza

Remo Conzadori



2 - 2



circa 30 minuti



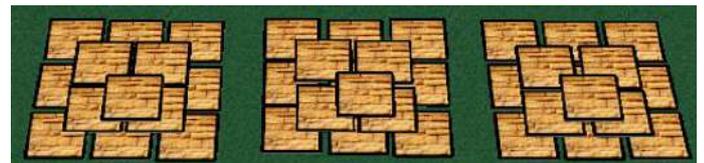
(Livello 1-5)

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

astratto

Descrizione

Te e il tuo avversario siete archeologi che stanno recuperando reperti dal sito di Giza. Smantella le 3 piramidi e costruisci la migliore esposizione.



Meccaniche

astratto, set collection

Richieste

Condizioni di fine partita e valutazione poteri speciali tessere



IDEAG MILANO

Time Variance Authority

Remo Conzadori



2 - 4



circa 30 minuti



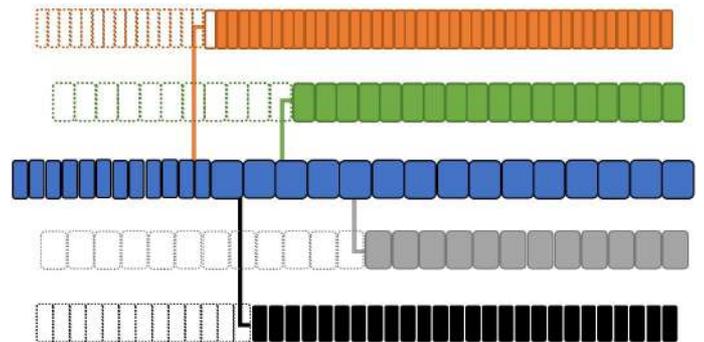
(Livello 1-5)

3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

family

Descrizione

Sei un criminale del tempo e ti stai costruendo la linea temporale ideale, riuscirà a essere migliore di quella degli altri criminali senza attirare l'attenzione della TVA?



Meccaniche

carte, set collection, draft

Richieste

Valutazioni sulla controllabilità del gioco



IDEAG MILANO

Fairy Date Renato Ciervo



2 - 5



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

3 - il gioco inizia a funzionare
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

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! Card game di combo e... "match" collection.



Meccaniche

carte, set collection, draft

Richieste

Sensazioni iniziali di gameplay. Spunti di bilanciamento.

renato.ciervo89@gmail.com



IDEAG MILANO

DEER RICCARDO IELO



2 - 4



circa 30 minuti



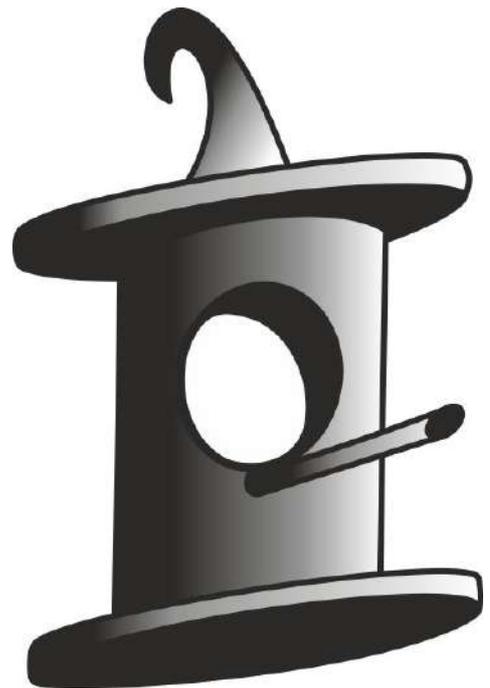
(Livello 1-5)

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

family plus

Descrizione

Deer è un gioco di set collection per 2-4 giocatori che per vincere dovranno dare una casa al maggior numero di uccellini nel bosco che si prepara ad affrontare il lungo inverno.



Meccaniche

gestionale, carte, set collection

Richieste

Feeling generale



IDEAG MILANO

DRONEZ RICCARDO IELO



1 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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

family

Descrizione

Dronez è un pick-up and delivery su mappa per 1-4 giocatori con combinazione di carte per il movimento programmato. Vince chi porta più pacchi a destinazione ottimizzando i tempi.



Meccaniche

gestionale, corsa, carte, pick-up and delivery

Richieste

Feeling generale



IDEAG MILANO

GO GO TORII RICCARDO IELO



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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

astratto

Descrizione

Go Go Torii é un astratto per 2-4 giocatori con piazzamento pedine e controllo territorio su griglia. Riprende parte delle meccaniche del Go ampiamente modificate con altri tipi di piazzamento.



Meccaniche

astratto, token placement - area enclosure

Richieste

Feeling generale



IDEAG MILANO

MONK RICCARDO IELO



2 - 2



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

astratto

Descrizione

Monk è un astratto per 2 giocatori con movimento su griglia a celle ottagonali. Lo scopo del gioco è purificare più pagode dell'avversario con i monaci ma solo a determinate condizioni.



Meccaniche

astratto

Richieste

Testare la nuova versione del gioco che non prevede più una plancia fissa.



IDEAG MILANO

ROKKAKU RICCARDO IELO



2 - 2



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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

astratto

Descrizione

Rokkaku è un astratto per 2 giocatori con movimento su griglia. Il gioco simula il combattimento tra aquiloni nel Giappone feudale del 13° secolo.



Meccaniche

astratto

Richieste

Feeling generale



IDEAG MILANO

WARP RICCARDO IELO



2 - 2



15 minuti o meno



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG



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

Richieste

Testare la modalità 3 giocatori e il solitario contro l'automa.



IDEAG MILANO

Black Mine

Roberto Toia, Mattia Camusso



2 - 4



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

family plus

Descrizione

I giocatori devono attraversare un pericoloso deserto per scavare una miniera abbandonata... però ognuno farà punti in modo diverso a fine partita!



Meccaniche

carte, set collection, Ruoli nascosti

Richieste

Il progetto pare abbastanza rifinito, vorrei capire se sia già idoneo ad una possibile pubblicazione

TO
roberttuxx@gmail.com



IDEAG MILANO

Tribal Souls

Simone Muggeo



2 - 6



tra i 45 ed i 60 minuti



(Livello 1-5)

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

american

Descrizione

L'obiettivo è cacciare i Anamaqiu e diventare la tribù più popolare dei discendenti di Honiahaka. Per farlo dovrete trovare artefatti o posizionare le anime dei morti, ed invocare così potenti spiriti.



Meccaniche

piazzamento lavoratori, set collection, draft

Richieste

Scalabilità e tuning carte

<https://tribal-souls.com>



IDEAG MILANO

Age of comics

Sonia Goncalves, Giacomo Cimini



2 - 4



da un'ora a due ore



(Livello 1-5)

5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

eurogames

Descrizione

Interpreta il ruolo di un editore durante l'età d'oro dei fumetti. Assumi redattori e creativi, ottieni le migliori edicole, incrementa i fan e pubblica il maggior numero di fumetti.



Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori, draft

Richieste

Feedback generali, circa la durata, il flusso, le emozioni suscitate.

liriusgames@gmail.com



IDEAG MILANO

Stellarix Stefano Bonati



2 - 4



15 minuti o meno



1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

kids

Descrizione

Gioco di memoria veloce



Meccaniche

astratto, memoria

Richieste

Grado di divertimento che può dare

bonatis747@gmail.com



IDEAG MILANO

Spina Verde Tomaso Vimercati



2 - 6



circa 30 minuti



(Livello 1-5)

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



family

Descrizione

Selezionate i migliori ingredienti per produrre ottime birre di diversi stili e convincere il vostro pub a metterle in spina. Un gioco di carte per tutti: strategia, fortuna, divertimento e tensione.



Meccaniche

carte

Richieste

Cerco conferme (o idee!) su alcuni dettagli, sulla chiusura del gioco e sulla sua pubblicabilità.

tomasovimercati@gmail.com



IDEAG MILANO

Gran Pampel

Valeria Lattanzio, Roberto Toia



2 - 4



circa 30 minuti



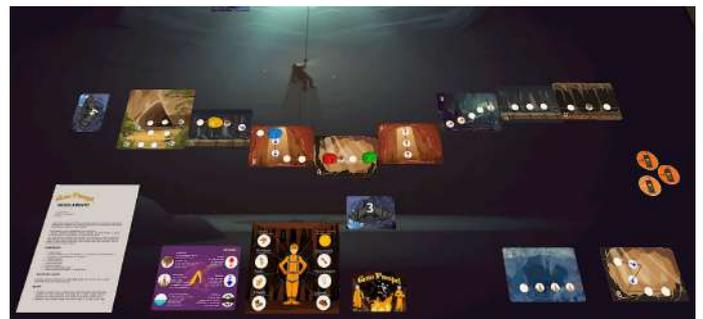
(Livello 1-5)

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

family plus

Descrizione

"Gran Pampel" si basa sull'esplorazione speleologica. I giocatori dovranno cercare di raggiungere l'uscita di una grotta, collaborando per superare gli ostacoli e utilizzando la giusta attrezzatura.



Meccaniche

carte, collaborativo

Richieste

Calibrare la difficoltà e capire se è meglio avere un mazzo unico o mazzi divisi per i giocatori.

https://issuu.com/valerialattanzio/docs/gran_pampel_regolamento_def_esame
lattanzio.valeria@gmail.com



IDEAG MILANO

Cit.

**Valeria Raimondi, Alessandro Fedeli,
Daniele Cileo, Dario Campaniello**



2 - 6



circa 30 minuti



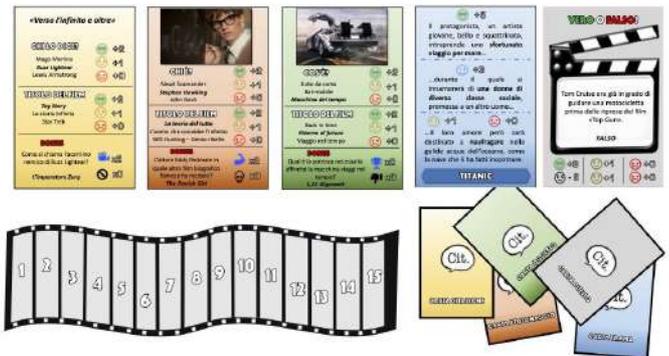
(Livello 1-5)

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

party game

Descrizione

Mettiti alla prova, sfida gli avversari, impara nuove divertenti curiosità sui film e dimostra di essere il maggiore esperto di cinema tra i tuoi amici. Tutto questo è Cit.!



Meccaniche

carte, Trivia

Richieste

Verificare dinamiche di gioco, l'apprezzamento dei giocatori e consigli per migliorare

alessandro.fedeli13@gmail.com