



# NAPOLI 2022

## Fantasy Arena

Federico Guida



3 - 6



5 - il gioco funziona

4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



circa 30 minuti



eurogames

### Descrizione

Motore che crea scontri fantasy/storici sui quali i giocatori effettueranno scommesse



### Meccaniche

carte, Scommesse

### Richieste

Produzione

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



# NAPOLI 2022

## FÚTMES

Lorenzo Manduca



3 - 6



da un'ora a due ore



5 - il gioco funziona

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



party game

### Descrizione

È un gioco a tema calcistico ispirato alla Garra charrua Uruguaiana che vuole far vivere un'esperienza ricca di imprevisti e casualità.



### Meccaniche

carte, dexterity, gestione dadi,  
classifica, controllo dell'alea

### Richieste

Produzione

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



# NAPOLI 2022

## Zombie MovieZ

Luca Coppola



2 - 4



15 minuti o meno



5 - il gioco funziona

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



kids

### Descrizione

La città è piena di zombie e tutti scappano. Cerca due personaggi, falli incontrare, e vinci scoprendo la "fine". Fortuna, memoria e "iosochetusai" in un rapido gioco con 2 regole e 16 tessere. Età 6+



### Meccaniche

bluff, light, memoria, tascabile, giocabile a più livelli, espandibile, bambini

### Richieste

(al netto di grosse sviste) E' migliorabile? Ci sono giochi (troppo)simili? A chi lo presento?



# NAPOLI 2022

## CARLOMAGNO

Raffaele Basso



3 - 5



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



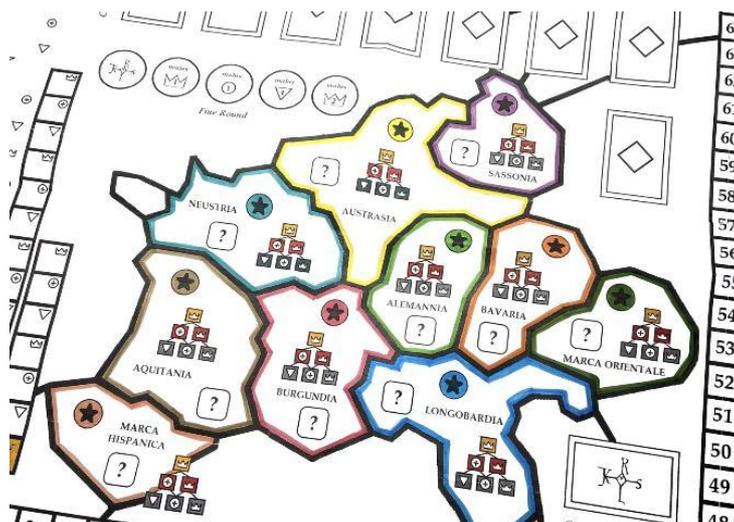
da un'ora a due ore



eurogames

### Descrizione

Eurogame. Storico medievale.  
Maggioranze. Area control.  
Indipendente dalla lingua



### Meccaniche

carte, piazzamento lavoratori, set  
collection, draft, Maggioranze

### Richieste

Valutazione meccaniche secondarie /  
calcolo punteggio

[raffaelebasso@virgilio.it](mailto:raffaelebasso@virgilio.it)



# NAPOLI 2022

## Trenini

Gabriele Ausiello, Tommaso Battista



2 - 4



circa 30 minuti



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

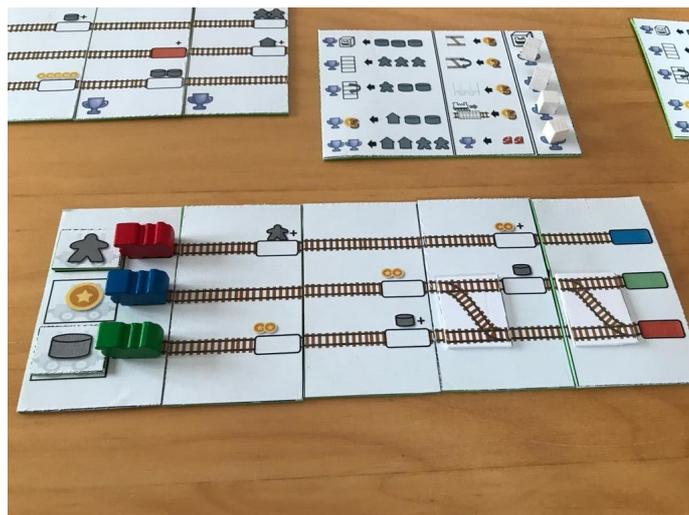
(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

I giocatori muovono treni lungo un percorso aggiungendo e modificando scambi in modo da deviare ciascun treno verso i giusti obiettivi.



### Meccaniche

"Track" Building / Turni contemporanei

### Richieste



# NAPOLI 2022

## Siamo Tutti Ranocchi Massimo Di Bello



2 - 2



15 minuti o meno



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



astratto

### Descrizione

Sfida logica a due. Gioco ad informazione completa (se non per il bonus segreto) con setup variabile, in cui pianificare al meglio i propri movimenti per raccogliere le tessere in maniera ottimale.



### Meccaniche

astratto, set collection, movimento su griglia esagonale

### Richieste

Grado di apprezzamento del gioco. Eventuali punti deboli.



# NAPOLI 2022

## Siamo Tutti Cowboy Massimo Di Bello



3 - 5



tra i 45 ed i 60 minuti



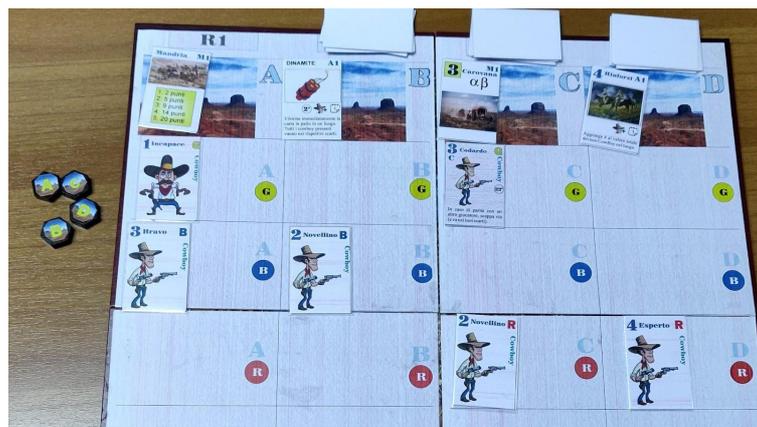
5 - il gioco funziona  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Gioco con Selezione Azione Simultanea. Ad ogni round i giocatori dovranno decidere su quali carte bottino puntare ed aggiustare il tiro in base alle mosse degli avversari.



### Meccaniche

carte, set collection, Selezione Azione Simultanea, Maggioranze, Deckbuilding, Gestione della Mano, Take that.

### Richieste

Grado di apprezzamento del gioco. Eventuali punti deboli.



# NAPOLI 2022

## Neter

### Raffaele Basso



3 - 4



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



tra i 45 ed i 60 minuti



eurogames

### Descrizione

Il Faraone sta per nominare il nuovo Visir... ogni giocatore dovrà gestire lavoratori e risorse sviluppando i Commerci. studiando i Geroglifici ed adorando le Divinità!



### Meccaniche

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

### Richieste

Rapporto tra tema e meccaniche.  
Divertimento complessivo.  
Scalabilità. Altre ed eventuali

[raffaelebasso@virgilio.it](mailto:raffaelebasso@virgilio.it)



# NAPOLI 2022

## Rex Romae Raffaele Basso



3 - 4



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



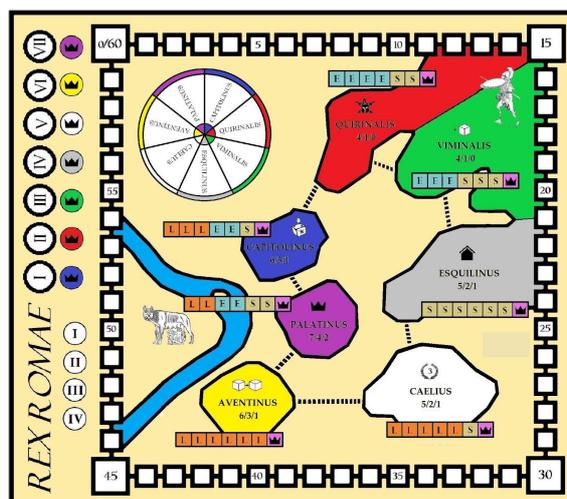
tra i 45 ed i 60 minuti



eurogames

### Descrizione

Ambientato ai tempi della fondazione di Roma... i giocatori competono per il controllo dei 7 Colli allo scopo di diventare re di Roma!



### Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori,  
gestione dadi, draft, Maggioranze.  
Area control

### Richieste

Integrazione tema/meccaniche.  
Scalabilità. Divertimento.



# NAPOLI 2022

## L'ultimo dei Mohicani

Raffaele Basso



3 - 4



2 - il gioco non funziona ancora bene  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



tra i 45 ed i 60 minuti



eurogames

### Descrizione

Un gioco di maggioranze in cui le pedine vengono eliminate anziché aggiunte... chi sarà l'ultimo dei Mohicani ?!



### Meccaniche

gestionale, turni variabili,  
Maggioranze.

### Richieste

Tutto

[raffaelebasso@virgilio.it](mailto:raffaelebasso@virgilio.it)



# NAPOLI 2022

## Siamo Tutti Faraoni

### Massimo Di Bello



2 - 4



15 minuti o meno



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



astratto

### Descrizione

Bisogna scegliere accuratamente le tessere che si prendono per ottimizzare il proprio punteggio e nello stesso tempo evitare di lasciare troppe opportunità agli avversari.



### Meccaniche

astratto, draft, piazzamento tessere

### Richieste

Grado di apprezzamento del gioco.  
Eventuali punti deboli.



# NAPOLI 2022

## AV Alta Velocità Liberti Pasquale



4 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Gioco di treni di trasporto , che raggiungono destinazioni passando tra segnali/scambi variabili, per accumulare punti vittoria .



### Meccaniche

piazzamento lavoratori

### Richieste

[liberti.pasquale@virgilio.it](mailto:liberti.pasquale@virgilio.it)



# NAPOLI 2022

## Capitan Tentacolo

Luca Coppola



1 - 4



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

(Livello 1-5)



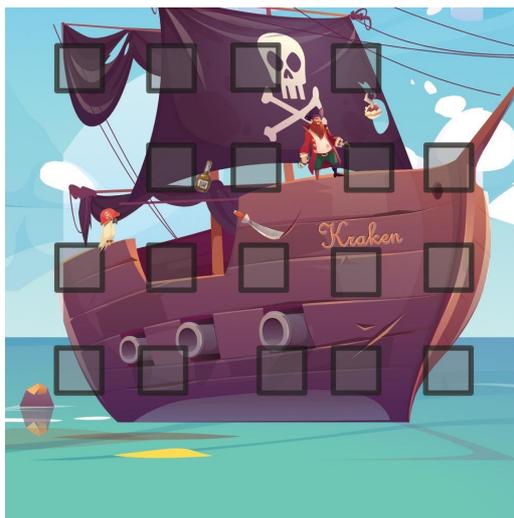
circa 30 minuti



kids

### Descrizione

Età 6+ 20min. Coop. Cartonato 3D.  
Sei una piovra stufa delle navi che solcano il tuo mare. Con memoria e un po' di rischio tira fuori i pirati dalla nave, ma attenzione a non impigliare i tentacoli!



### Meccaniche

collaborativo, memoria, minima abilità, calamite, 3D,

### Richieste

La funzionalità del cartonato, la giocabilità della versione cooperativa, e della competitiva



# NAPOLI 2022

## CRITICAL MASS

Pierluigi Colutta



2 - 2



tra i 45 ed i 60 minuti



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

(Livello 1-5)



american

### Descrizione

Il gioco riproduce con fedeltà, ma in maniera semplice una battaglia tra due generici eserciti medievali. Il giocatore può decidere i tipi di unità da schierare e le strategie da adottare per vincere.



### Meccaniche

carte

### Richieste

La comprensione delle possibilità strategiche anche in giocatori poco esperti.

[p.colutta@gmail.com](mailto:p.colutta@gmail.com)



# NAPOLI 2022

## MUTINY

Pierluigi Colutta



2 - 7+



circa 30 minuti



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



party game

### Descrizione

I giocatori devono decidere senza comunicare tra loro se partecipare o meno all'ammutinamento in corso. Sul lungo periodo queste scelte porteranno frutti o meno.



### Meccaniche

collaborativo, bluff,

### Richieste

Alcuni meccanismo di base restano un po' troppo astratti per alcuni.

[p.colutta@gmail.com](mailto:p.colutta@gmail.com)



# NAPOLI 2022

## Hieronigma Lorenzo Manduca



2 - 6



15 minuti o meno



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



family

### Descrizione

Gioco di memoria sui Geroglifici Egizi



### Meccaniche

carte, bluff

### Richieste

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



# NAPOLI 2022

## KANGÙ

### Raffaele Basso



3 - 7+



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

(Livello 1-5)



circa 30 minuti



kids

### Descrizione

Pensa come un canguro. Gioca come un canguro. Salta come un canguro



### Meccaniche

carte, set collection, draft

### Richieste

Divertimento. Scalabilità.

[raffaelebasso@virgilio.it](mailto:raffaelebasso@virgilio.it)



# NAPOLI 2022

## One More Luca Coppola



2 - 7+



circa 30 minuti



2 - il gioco non funziona ancora bene  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

Dimostra di essere pieno di risorse e di ricordarti anche dove le hai messe! Un partygame a base di memoria, associazioni d'idee, occultamenti, speculazione, nervi saldi, assurdità e perfino umorismo.



### Meccaniche

carte, dexterity, memoria, rischio

### Richieste

E' divertente? Fino a che punto? La rigiocabilità? Il bilanciamento dell'abilità memoria funziona?



# NAPOLI 2022

## TIRAGGIRO

**Francesco Ferrara, Mario Giacca, Claudio Masulli, Teresa Tango**



2 - 7+



1 - primo test  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



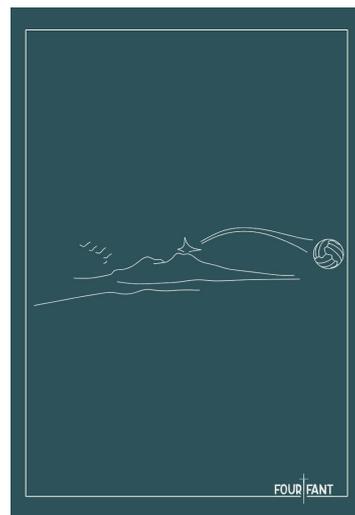
tra i 45 ed i 60 minuti



party game

### Descrizione

Un'epica sfida tra calciatori e personaggi storici del calcio Napoli



### Meccaniche

carte, bluff

### Richieste

Valutazioni e grado di apprezzamento

**No**  
[strode.rode86@gmail.com](mailto:strode.rode86@gmail.com)



# NAPOLI 2022

## Soul in jail Stefano Pietrini



2 - 4



2 - il gioco non funziona ancora bene  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



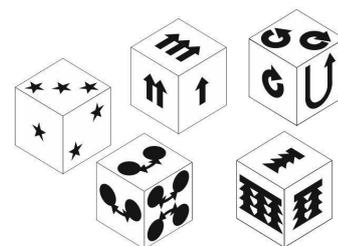
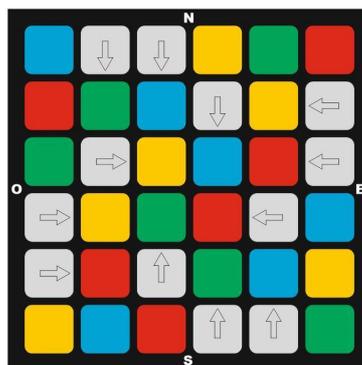
circa 30 minuti



astratto

### Descrizione

I giocatori cercano con le loro pedine di spingere fuori dalla scacchiera le pedine avversarie per fare punti. Ad ogni turno cambiano le azioni da svolgere uguali per tutti. fortuna 10%



### Meccaniche

astratto

### Richieste

cerco di capire se le mie meccaniche astratte possono avere un'ambientazione

[stef.pietrini@gmail.com](mailto:stef.pietrini@gmail.com)



# NAPOLI 2022

## puzzle arena stefano pietrini



1 - 5



2 - il gioco non funziona ancora bene  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



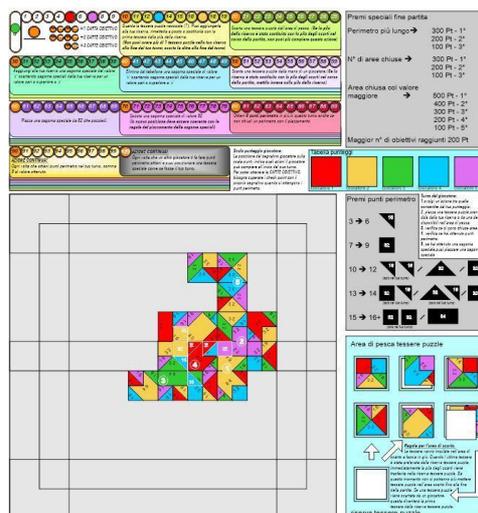
tra i 45 ed i 60 minuti



astratto

### Descrizione

Lo scopo del gioco è cercare di fare più punti possibile costruendo sul piano di gioco dei poligoni dello stesso colore, accostando TESSERE PUZZLE quadrate e SAGOME SPECIALI.



### Meccaniche

astratto, Piazzamento tessere

### Richieste



-



**(Livello 1-5)**

**Descrizione**

**Meccaniche**

**Richieste**