

RING!

Edi Rinaldi



2 - 5



circa 30 minuti



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia



family plus
gestionale, Gioco con
Timer e Piazzamento
carte

edi.ric88@gmail.com

RING! testa la pazienza, vestendo i panni dei segretari d'albergo dall'altro lato del banco, dovrete resistere agli imprevisti, sistemare gli ospiti e gestire le lamentele per diventare direttore!

In the End

Roberto Pestrin



2 - 4



da un'ora a due ore



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



eurogames
gestionale,
piazzamento lavoratori,
draft

robopest@gmail.com

I giocatori devono contrastare e fermare un'invasione di Kaiju costruendo enormi MECH e sviluppando la propria base. Possono vincere: solo alcuni, tutti o nessuno.

Criminal Party

Roberto Pestrin



4 - 7+



circa 30 minuti



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



party game
carte

robopest@gmail.com

In un gruppo di avventurieri c'è stato un omicidio, solo analizzando la scena del crimine e i sospettati si potrà far luce sull'omicidio. Occhio però: l'assassino potrebbe essere in mezzo a voi.

MediClash

Andrea Zampieri, Aldo
Zwirner



2 - 2



circa 30 minuti



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia



family plus
carte, movimento su
mappa

andzampa@gmail.com

Due regni mettono in campo le rispettive truppe per distruggere il castello avversario. Un Clash Royale da tavolo in salsa medievale

Pais di rustico Amour - gioco di carte

F.Lu.S.



2 - 5



circa 30 minuti



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



family
carte, set collection,
draft

pampo73@gmail.com

Ricreare una mappa, attraverso un draft di carte, con il maggior numero possibile di elementi determinanti da un obiettivo personale scelto all'inizio del gioco.

Si Ling - La Sfida delle Lanterne Volanti

Aldo Zwirner, Andrea
Zampieri



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



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



family plus
carte, set collection,
Maggioranze, Obiettivi
Nascosti

zwirner.aldo@gmail.com

In un cielo illuminato dalle Lanterne Volanti, i giocatori useranno i poteri dei venti per costruire i giusti schemi di colore e ottenere così i favori del Drago della Terra.

Giardini di Babilonia

Aldo Zwirner, Andrea Zampieri



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG



family plus
astratto, set collection,
Obiettivi Comuni,
Manipolazione Tessere

zwirner.aldo@gmail.com

PEGS

Alberto Poles + Sara Piovesan



2 - 4



tra i 45 ed i 60 minuti



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori



astratto
carte, astratto

sara.piovesan@gmail.com

Rapa Nui - CHRONICLES OF EASTER ISLAND

Sergio-Enrico Godina



2 - 4



da un'ora a due ore



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori



eurogames
gestionale,
piazamento lavoratori

sergio.enrico.godina@gmail.com

Pecore rimbalzanti dalla dimensione delta

Carlo Rigon



2 - 4



circa 30 minuti



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



astratto
astratto, bluff

carlo.rigon@gmail.com

Dieci pezzi

Carlo Rigon



3 - 7+



circa 30 minuti



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



party game
narrazione

carlo.rigon@gmail.com

Chamaleon race

Carlo Rigon



2 - 6



15 minuti o meno



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



party game
corsa, dexterity, tempo
reale

carlo.rigon@gmail.com

Manipolando una griglia di tessere i giocatori dovranno ottenere le giuste combinazioni di forme e colori per soddisfare i propri obiettivi... o impossessarsi di quelli degli altri.

Si tratta di un originale gioco astratto di pattern creation-recognition.

Affronta la sfida per la sopravvivenza della tua tribù sull'Isola di Pasqua, innalza i grandi Mohai di pietra, corri la Corsa dell'Uomo Uccello e scrivi la tua storia nella scrittura Rongo Rongo.

Vorrebbe essere un misto tra un astratto scacchistico, The island, il curling...però ambientato nello spazio.

Un gioco della famiglia del pictionary in cui avrai sempre meno mezzi per fare indovinare cose sempre più astruse.

Siete degli insetti che devono scappare dalla lingua multicolore di un camaleonte. La cosa più stupida che potete fare con dei dadi dopo tirarveli addosso.

Amnesia

Carlo Rigon



2 - 7+

Ti trovi sopra la torre Eiffel e non sai perché. L'ultima cosa che ricordi è che eri in un pollaio.



circa 30 minuti



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



family
storytelling, narrazione

carlo.rigon@gmail.com