



PORDENONE 2022

RING! Edi Rinaldi



2 - 5



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



circa 30 minuti



family plus

Descrizione

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!

Meccaniche

gestionale, Gioco con Timer e
Piazzamento carte

Richieste

Divertimento della parte "ansia" del gioco ed eventuali alternative per la meccanica "timer"



PORDENONE 2022

In the End Roberto Pestrin



2 - 4



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

(Livello 1-5)



da un'ora a due ore



eurogames

Descrizione

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.

Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori, draft

Richieste

Strutturale.

Udine
robopest@gmail.com



PORDENONE 2022

Criminal Party

Roberto Pestrin



4 - 7+



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



circa 30 minuti



party game

Descrizione

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.

Meccaniche

carte

Richieste

Struttura e bilanciamento.

Udine
robopest@gmail.com



PORDENONE 2022

MediClash

Andrea Zampieri, Aldo Zwirner



2 - 2



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



circa 30 minuti



family plus

Descrizione

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



Meccaniche

carte, movimento su mappa

Richieste

Essendo all'inizio dello sviluppo un po' di tutto

andzampa@gmail.com



PORDENONE 2022

Pais di rustico Amour - gioco di carte

F.Lu.S.



2 - 5



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



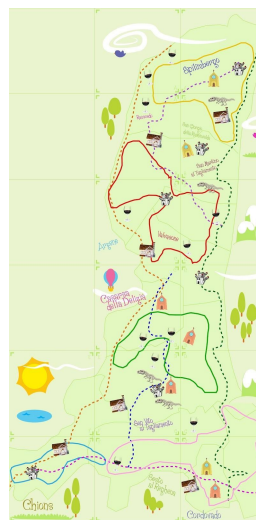
circa 30 minuti



family

Descrizione

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.



Meccaniche

carte, set collection, draft

Richieste

Ho necessità di verificare
ulteriormente che il gioco stia in piedi



PORDENONE 2022

Si Ling - La Sfida delle Lanterne Volanti

Aldo Zwirner, Andrea Zampieri



2 - 4



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

(Livello 1-5)



tra i 45 ed i 60 minuti



family plus

Descrizione

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.



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 tabellone
- 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 / andzampa@gmail.com / +39 3490093229

Meccaniche

carte, set collection, Maggioranze, Obiettivi Nascosti

Richieste

Ergonomia, Bilanciamento Effetti, Bilanciamento Punteggio

zwirner.aldo@gmail.com



PORDENONE 2022

Giardini di Babilonia

Aldo Zwirner, Andrea Zampieri



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



tra i 45 ed i 60 minuti



family plus

Descrizione

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.



Giardini di Babilonia

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

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

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>



Meccaniche

astratto, set collection, Obiettivi Comuni, Manipolazione Tessere

Richieste

Sistema di punteggio, Meccanismo di fine partita.

zwirner.aldo@gmail.com



PORDENONE 2022

PEGS

Alberto Poles + Sara Piovesan



2 - 4



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



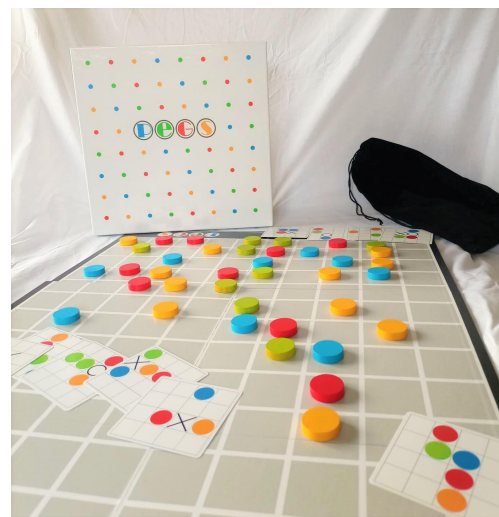
tra i 45 ed i 60 minuti



astratto

Descrizione

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



Meccaniche

carte, astratto

Richieste

Vorremmo capire se ha delle potenzialità per la pubblicazione

https://www.studiogiochi.com/files/studiogiochi.com/2021/07/Pegs_02.jpg
sara.piovesan@gmail.com



PORDENONE 2022

Rapa Nui - CHRONICLES OF EASTER ISLAND

Sergio-Enrico Godina



2 - 4



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



da un'ora a due ore



eurogames

Descrizione

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.



Meccaniche

gestionale, piazzamento lavoratori

Richieste

sergio.enrico.godina@gmail.com



PORDENONE 2022

Pecore rimbalzanti dalla dimensione delta

Carlo Rigon



2 - 4



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

(Livello 1-5)



circa 30 minuti



astratto

Descrizione

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

Meccaniche

astratto, bluff

Richieste

Se funziona, soprattutto in 3 o in 4.

carlo.rigon@gmail.com



PORDENONE 2022

Dieci pezzi Carlo Rigon



3 - 7+



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

(Livello 1-5)



circa 30 minuti



party game

Descrizione

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

Meccaniche

narrazione

Richieste

Soprattutto sui soggetti da indovinare.

carlo.rigon@gmail.com



PORDENONE 2022

Chamaleon race

Carlo Rigon



2 - 6



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

(Livello 1-5)



15 minuti o meno



party game

Descrizione

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.

Meccaniche

corsa, dexterity, tempo reale

Richieste

Vedere se diverte e se servono poteri aggiuntivi.

carlo.rigon@gmail.com



PORDENONE 2022

Amnesia Carlo Rigon



2 - 7+



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

(Livello 1-5)



circa 30 minuti



family

Descrizione

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

Meccaniche

storytelling, narrazione

Richieste

Capire se ha senso.

carlo.rigon@gmail.com