



IDEAG COSTA EST

Diggin' It! Riccardo Pagliani



-



60



3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

3 - il gioco inizia a funzionare

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Diggin' It! è un gioco di memoria e strategia.

Scopo del gioco è recuperare quanti più fossili possibile dalla plancia di gioco, evitando i malus e sfruttando le abilità del proprio eroe.

Con un dado è possibile ottenere azioni con cui "scavare", ma attenzione: la plancia si modifica continuamente e solo gli avventurieri più abili riusciranno a non perdersi nelle viscere della montagna!



Meccaniche

set collection

Richieste

zagni.edoardo@gmail.com



IDEAG COSTA EST

Dawn of civilization

Gianni Punzo



2 - 4



3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

4 - sto iniziando il fine-tuning

(Livello 1-5)



90



4x

Descrizione

All'inizio i popoli erano cacciatori-raccoglitori, poi diventarono stanziali.

Questo passaggio non fu né immediato né semplice né scontato.

Torniamo a quel lontano passato e vediamo cosa sarebbe potuto succedere...

Meccaniche

carte

4x

Richieste

gianni_punzo@libero.it



IDEAG COSTA EST

Le stagioni di Daiver

Marco Muccio



1 - 6



120



5 - in una IDEAG

4 - sto iniziando il fine-tuning

(Livello 1-5)



wargame

Descrizione

Gioco da tavolo fantasy con piazzamento lavoratori, gestione risorse, sviluppo della popolazione, esplorazione della mappa col proprio personaggio, conquista dei territori attraverso le proprie armate.

Scopo del gioco: totalizzare entro 12 turni, 13 punti Supremazia, attraverso alcuni obiettivi.



Meccaniche

gestionale

carte

piazzamento lavoratori

Richieste



IDEAG COSTA EST

Kongamoto Baioni Michele



2 - 5



2 - con Amici/Famiglia

3 - il gioco inizia a funzionare

(Livello 1-5)



60



family plus

Descrizione

peso medio / elevato
gioco di controllo del territorio su
mappa modulare
gimmick: puoi muovere i pezzi degli
altri
ambientazione preistorica: gli
pterosauri ti portano via in volo!

Meccaniche

corsa
carte
maggioranze

Richieste

michelebaionigame@gmail.com



IDEAG COSTA EST

Diana Jones

Michele Baioni, Mondelli Angela



2 - 6



2 - con Amici/Famiglia

3 - il gioco inizia a funzionare

(Livello 1-5)



20



family

Descrizione

peso leggero
gioco di dadi e collezione di set
gimmick: inventato a 4 mani con mia
moglie, quindi è superiore agli altri
miei progetti
ambientazione: tipo Indiana Jones

Meccaniche

gestione dadi
set collection

Richieste



IDEAG COSTA EST

Guelfo o Ghibellino?

Michele Baioni



10 - 100



1 - da solo
1 - primo test

(Livello 1-5)



15



party game

Descrizione

è un MMOPRG
(massive multiplayer OFFLINE role
playing game)
party game di deduzione sociale /
negoziazione
gimmick: il ruolo di ogni giocatore
viene scelto dal giocatore DURANTE
il gioco
ambientazione: medievale

Meccaniche

carte
negoziazione, deduzione sociale

Richieste

michelebaionigame@gmail.com



IDEAG COSTA EST

Mediterraneo

Matteo Sassi, Maurizio Giacometti



2 - 4



5 - in una IDEAG
5 - il gioco funziona

(Livello 1-5)



40



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. Un mix tra set collection, hand management e piazzamento " "navi" " sulle rotte. La gestione delle carte nella propria area di gioco si ispira a giochi di carte tradizionali."



Meccaniche

carte
set collection

Richieste



IDEAG COSTA EST

Star Party

Matteo Sassi, Maurizio Giacometti



2 - 5



5 - in una IDEAG
5 - il gioco funziona

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

In Star Party i giocatori dovranno collezionare foto ed osservazioni di oggetti dello spazio profondo. Per farlo dovranno sfruttare al meglio le 3 notti a disposizione, aspettando il momento giusto mentre le stelle, i pianeti, le nebulose e le galassie si muovono nella volta celeste. Il gioco usa un meccanismo che simula il movimento della terra.



Meccaniche

corsa
carte
set collection

Richieste

gurusax77@gmail.com



IDEAG COSTA EST

Dice Push

Matteo Sassi



2 - 4



5 - in una IDEAG
5 - il gioco funziona

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Dicepush è un gioco family astratto nel quale si spingono dadi su una griglia per isolarli, catturarli ed utilizzarli sulla propria plancia per realizzare combinazioni e guadagnare poteri da utilizzare per conquistare nuovi dadi.



Meccaniche

astratto
gestione dadi
set collection
poteri variabili

Richieste



IDEAG COSTA EST

Be Yourself

Matteo Sassi, Dario Massarenti, Andrea Robbiani



3 - 8



30



5 - in una IDEAG

4 - sto iniziando il fine-tuning

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Che carta hai pescato questa volta: un personaggio storico o delle fiabe, dello sport o una popstar? Non ha importanza ma dovrai rispondere alle domande in gioco come se fossi il personaggio sulla tua carta. Attenzione però a non essere troppo esplicito perché se tutti indovineranno chi sei: non vincerai sicuramente...



Meccaniche

carte
bluff

Richieste



IDEAG COSTA EST

Twice Upon a Time

Matteo Sassi



3 - 6



40



5 - in una IDEAG

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



family

Descrizione

C'era una volta... no anzi due! E' un party game di narrazione competitivo dove i giocatori costruiscono un'unica storia. In ogni round due giocatori proporranno la continuazione della trama e tutti voteranno quale ramo della storia vogliono includere guadagnando carte trama che varranno punti a fine partita



Meccaniche

carte
set collection
narrazione

Richieste