



IDEAG AOSTA

Ynaros Fallin'

Ugo Tomasello
Luca Sanfilippo



1 - 2



45



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



eurogame

Descrizione

Ynaros Fallin' è un Eurogame strategico, di battaglie simultanee, piazzamento lavoratori e controllo area. YF è un'esperienza immersiva: ricchezza nella componentistica (tabelloni comuni, tabellone personale, dadi, carte, miniature/meeples, risorse, tasselli e tessere) e clash-involver (una nuova meccanica che chiama il giocatore inattivo all'azione in qualsiasi momento della partita). La configurazione del tabellone è costantemente influenzata dai giocatori, che adatteranno la loro strategia.



Meccaniche

gestionale
carte
piazzamento lavoratori
gestione dadi
set collection
draft

Richieste

ugo.tomasello@gmail.com



IDEAG AOSTA

Resident Evil - Mastermind

Roberto "Tuxx" Toia



2 - 2



75



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

(Livello 1-5)



american

Descrizione

Survival Horror asimmetrico: sceglierai di schierarti tra le forze del bene e sconfiggere le orribili creature dell'Umbrella Corp. (gestione azioni, push your luck, enigmi da risolvere), oppure farai la parte di un malvagio scienziato della compagnia, pronto a eliminare i testimoni con trappole e mostri (deck building, gestione azioni)?

Per vincere ogni proiettile è importante... così come ogni zombie!



Meccaniche

gestionale
carte
storytelling
turni variabili
deck building

Richieste

robtoi@libero.it



IDEAG AOSTA

Finis Terrae

Emanuele Sassi Zanichelli
Francesco Sassi Zanichelli



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



75



family plus

Descrizione

Gioco da 2-4 giocatori. Età +8

Posiziona le tessere della mappa per ostacolare gli avversari, esplora nuovi territori per recuperare tesori, reperti e naufraghi.

Competi per il monopolio del commercio e dei territori e...fai attenzione ai Pirati e al meteo avverso.

Entra in combutta coi pirati per issare tu stesso la Jolly Roger sulla tua nave mercantile e depredare e affondare gli avversari.



Meccaniche

piazzamento lavoratori
gestione dadi
Piazzamento Tessere

Richieste

emanuele@creardopertitas.it



IDEAG AOSTA

Gran Pampel

Valeria Lattanzio, Roberto Toia



2 - 4



30



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

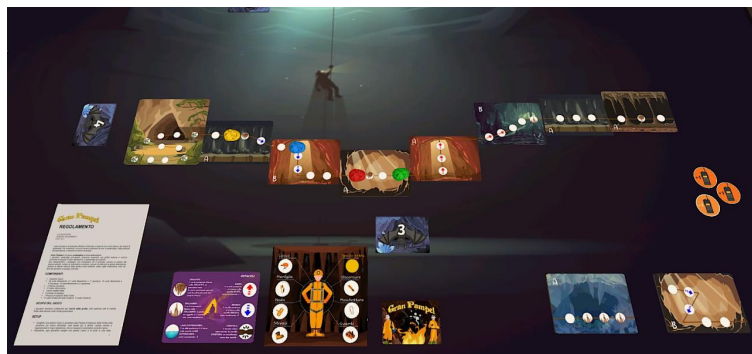
(Livello 1-5)



family

Descrizione

"Gran Pampel" è un gioco cooperativo di comunicazione indiretta ispirato al mondo della speleologia. I giocatori dovranno cercare di uscire insieme da una grotta restando alla giusta distanza l'uno dall'altro, utilizzando l'attrezzatura a disposizione per superare gli ostacoli e dare indizi ai compagni sulla propria velocità di movimento.



Meccaniche

corsa
carte
collaborativo
comunicazione indiretta

Richieste

robtoi@libero.it



IDEAG AOSTA

Les Chevaliers au Lion

Andrea ROLANDO



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

Partiti alla ricerca della Regina i Cavalieri saranno distratti da certi Funghetti trovati nella Foresta. Percorrendo labirintici sentieri vivranno le avventure del Chevalier au Lion di Chrétien de Troyes. Chi, riportata la Regina, chiuderà il gioco? Chi troverà più Funghetti di tutti? I giocatori comporranno il paesaggio della Grant Forest Oscure e con strategia e fortuna riporteranno la Regina a Re Artù, raccoglieranno un buon cesto di Funghetti e otterranno il titolo di Grand Champi(gn)on!

Meccaniche

set collection
piazzamento tessere

Richieste

olifantlecornrollant@gmail.com



IDEAG AOSTA

Valley-Hoopers

Gemme, Emanuele
Rizzini, Ilaria



2 - 2



60



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



sportivo

Descrizione

Le leggendarie tribù della valle si contendono il dominio del campo da basket per dirimere le controversie e ristabilire l'Ordine: asimmetria e poteri speciali ti immergeranno in entusiasmanti partite sul filo del rasoio giocate a colpi di carte e dadi. Azioni spettacolari ed uniche arricchiranno i mazzi e costituiranno lo stile di gioco di ogni team. Innalza le abilità dei singoli e mettile al servizio della squadra per ottenere la vittoria.



Meccaniche

corsa
carte
set collection
draft
costruzione alea

Richieste

manuge@libero.it



IDEAG AOSTA

Conta10

Lospoto Francesco



2 - 6



15



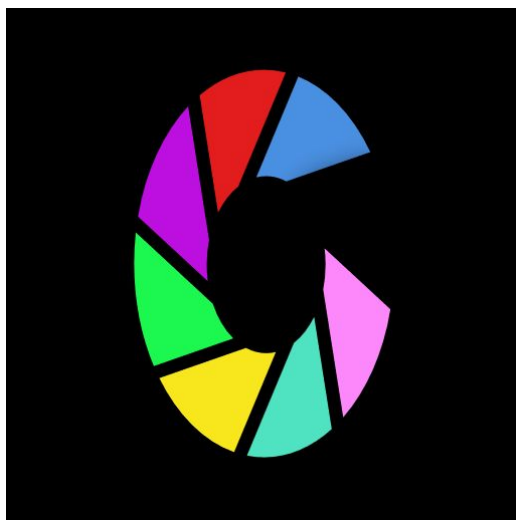
3 - il gioco inizia a funzionare
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione



Meccaniche

carte

Richieste

lopoloco@live.it



IDEAG AOSTA

Moon Base

Fabio Lopiano, Nестore Mangone



2 - 4



120



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

EuroGame di peso medio dove i giocatori contribuiscono alla costruzione di una base lunare.



Meccaniche

gestionale
piazzeamento lavoratori

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG AOSTA

Room 1023

Alessandro Cuneo



2 - 4



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

In Room 1023 vestiremo i panni di Albergatori intenti ad affittare le migliori camere del nostro Hotel.

Meccaniche

astratto

Richieste

ale.cuneo87@gmail.com



IDEAG AOSTA

Il Signore delle torri

**Luca Errani, L'Arche Comunità l'Arcobaleno
impresa sociale**



2 - 6



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



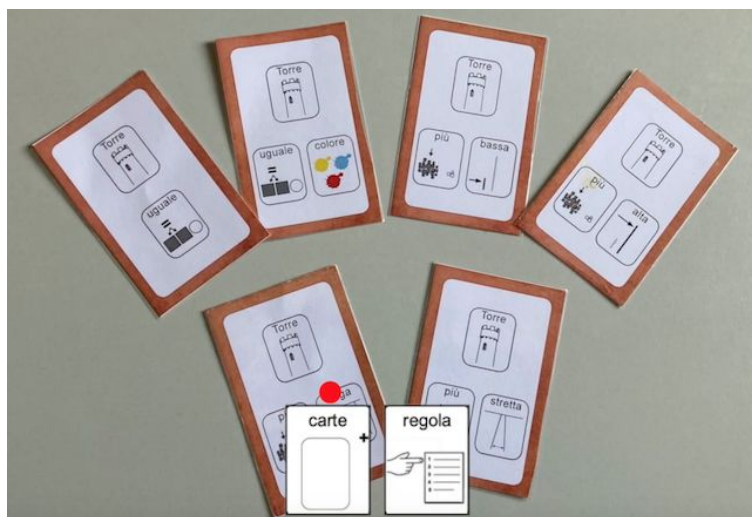
family

Descrizione

Nel medioevo, a Bologna c'erano più di 100 torri. Ogni Signore voleva una o più torri per far vedere il suo potere.

Al suo turno ogni giocatore dovrà scartare una torre rispettando una regola. Se vuole può cambiare la regola con una "carta regola". Chi non riesce a scartare una torre è eliminato.

Il gioco usa la CAA nelle carte regola per renderlo accessibile a più persone e far conoscere questo sistema comunicativo a tutti



Meccaniche

carte

Richieste



IDEAG AOSTA

Eris 2739

Andrea Bellavista



2 - 4



45



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

(Livello 1-5)



Skirmish

Descrizione

Skirmish di peso medio. I giocatori dovranno guidare le proprie navi in uno scontro fino all'ultimo colpo.

Meccaniche

carte

Richieste

custode.andrea@gmail.com



IDEAG AOSTA

Beast

Andrea Bellavista , David Spada



2 - 6



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

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

tricktaking con bluff, poteri speciali e gestione del punteggio innovativa

Meccaniche

carte

Richieste

custode.andrea@gmail.com



IDEAG AOSTA

Star Party

Matteo Sassi, Maurizio Giacometti



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(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 AOSTA

Dice Push

Matteo Sassi



2 - 4



45



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



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

gurusax77@gmail.com



IDEAG AOSTA

Be Yourself

Matteo Sassi, Dario Massarenti, Andrea Robbiani



3 - 8



30



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

(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

gurusax77@gmail.com



IDEAG AOSTA

Twice Upon a Time

Matteo Sassi



3 - 6



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



40



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

gurusax77@gmail.com