

II Regno - dadi e carte Stefano Verdoglia



2 - 4



30



3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

4 - sto iniziando il fine-tuning

Carbiugger (Livello 1-5)



family

Descrizione

Con gran divertimento del Re siete stati nominati feudatari e vi è stato assegnato un territorio privo di ogni edificio.

Un gioco di dadi e carte, dove fortuna e scelte potranno far crescere il vostro Regno e il vostro prestigio.



Meccaniche

gestione dadi Ordine di turno: basato sulle statistiche



Funny Bugs Enrico Feresin



2 - 6



15



5 - il gioco funziona

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



party game

Descrizione

Gli insetti hanno scoperto che nella dispensa c'è dell'ottima marmellata, così questa notte cercheranno di andare a farsi una bella scorpacciata.

Ogni giocatore è dotato di una paletta con la quale deve colpire più insetti possibile in modo da riuscire fermarli prima che avvinino nella dispensa. Un sistema basato su delle carte determina sia il momento in cui iniziare la caccia agli insetti sia quale tipo conviene colpire. Il giocatore che alla fine avrà fermato più insetti sarà il vincitore.

Meccaniche

Richieste

Colpo d'occhio e velocità



The Autumn Party Enrico Feresin



2 - 4



15



C O

5 - il gioco funziona

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

gioco per bambini

Descrizione

I folletti del prato stanno organizzando la festa d'autunno e vogliono invitare quanti più insetti possibile. Il prato però è coperto dalle foglie secche cadute dagli alberi e trovare gli insetti per consegnargli l'invito non sarà così semplice. I giocatori dovranno far scivolare di lato le tessere foglia per vedere se sotto si nasconde la tana dell'insetto che si sta cercando. Il gioco può essere giocato sia in modalità cooperativa che in modalità competitiva.

Meccaniche

collaborativo Memoria/scivolamento tessere



La Valle dei Pitoti

Franco Verdoglia



2 - 6



75



1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

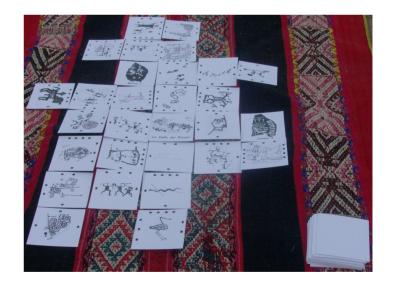
(**Livello 1-5**)



family

Descrizione

Gioco di tessere posizionabili ispirato alle incisioni rupestri preistoriche presenti in Valcamonica, in dialetto locale chiamate Pitoti.



Meccaniche

Richieste

carte



Pub Crawl Franco Verdoglia



1 - 6



60



1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

(**Livello 1-5**)



party game

Descrizione

Gioco di carte cooperativo ambientato durante un Pub Crawl. I nostri eroi devono bere 12 pinte di birra in 12 diversi pub prima dell'ora di chiusura. Attenzione: l'assunzione eccessiva di alcolici può nuocere gravemente alla salute.



Meccaniche

corsa carte collaborativo narrazione



Gringo Matteo Cimenti, Chiara Zanchetta, Carlo Rigon



2 - 4



15



3 - il gioco inizia a funzionare

4 - con altri Autori

(**Livello 1-5**)



party game

Descrizione

In Gringo i giocatori sono dei pistoleri pronti ad un duello, come nella migliore tradizione dei film western. Chi sarà il più lesto a sparare? Chi resterà in piedi per ultimo? Munito di un mazzetto di carte che rappresenta il tamburo della propria pistola, il giocatore dovrà scorrere il mazzo e sparare al momento prestabilito... o prima!

Meccaniche

Richieste

carte



paper Deck Andrea Zampieri



2 - 4



30



1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione

paperDeck è un gioco narrativo e collaborativo, nel quale ogni giocatore sceglie carte dalla propria mano per raccontare un pezzo della storia condivisa in tre atti che si va formando turno dopo turno.



Meccaniche

carte collaborativo storytelling



IDEAG NORDEST

Capre rimbalzanti dalla dimensione delta

Carlo Rigon, Chiara Zanchetta, Matteo Cimenti



2 - 4



30



3 - il gioco inizia a funzionare

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Vorrebbe essere un mix tra curling, un gioco astratto e the Island.

Meccaniche

astratto bluff



The missing pieces Carlo Rigon, Chiara Zanchetta, Matteo Cimenti



2 - 4



75



1 - primo test

1 - da solo

(Livello 1-5)



Narrativo

Descrizione

Ti ritrovi disteso su un prato fiorito, con un leggero mal di testa. Si sta avvicinando una figura, è un tasso antropomorfo che ti invita urgentemente a trovare un posto dove passare la notte. La cosa più inquietante è che tutto questo ti sembra normale. Oltre ad esplorare dovrai cercare di ricordare chi sei, dove sei e chi sono (e cosa vogliono)gli altri. Un mix tra librogame, escape room e gioco di comitato.

Meccaniche

collaborativo storytelling bluff narrazione



BigTop Rumble Davide Giacomello, Irene Giacomello



2 - 5



60



5 - il gioco funziona

2 - con Amici/Famiglia

(**Livello 1-5**)



eurogame

Descrizione

Bigtop Rumble è un gioco di engine building in cui 2-5 giocatori competono per creare il miglior spettacolo e attirare la maggior quantità di pubblico. Ogni giocatore può selezionare uno dei 5 circhi contemporanei italiani e creare uno spettacolo con carte raffiguranti veri artisti!

Costruisci il tuo spettacolo e cerca di attirare il maggior numero di spettatori, ma tieni ben presente:non tutti tra il pubblico sono armati di buone intenzioni!



Meccaniche

gestionale carte draft



The Verge Roberto Pestrin, Christian Zoli.



2 - 4



120



3 - il gioco inizia a funzionare

5 - in una IDEAG

(**Livello 1-5**)



eurogame

Descrizione

I giocatori rappresentano delle mega corporazioni intente a fronteggiare l'arrivo di Kaiju mediante l'utilizzo di giganteschi Titani robotici.



Meccaniche

gestionale collaborativo piazzamento lavoratori



FlockRoberto Pestrin, Carlo Rigon



2 - 2



15



5 - il gioco funziona 5 - in una IDEAG



astratto

(**Livello 1-5**)

Descrizione

I giocatori devono riportare a casa le proprie pecore prima dell'arrivo della pioggia utilizzando un cane per spaventare.



Meccaniche

Richieste



OcchiO Valerio Bottin



2 - 3



10



5 - il gioco funziona 2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Tavoliere per gioco di strategia astratto da disputarsi tra due oppure massimo tre giocatori, durata del gioco circa 5/10 minuti.

Meccaniche

Richieste



Climb Agostino Recchia



2 - 2



15



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



astratto

Descrizione

Gioco astratto per due giocatori, ai quali si assegnano 12 pedine ciascuno di colore diverso. Il tavoliere presenta 16 pioli, 15 posti ai vertici di 3 pentagoni inscritti in circonferenze concentriche e uno sul centro. I giocatori inseriscono le pedine sui pioli periferici di altezza unitaria per poi spostarle su pioli più interi di altezza crescente. Vince chi colloca una propria pedina all'apice del piolo centrale di altezza quadrupla.

Meccaniche

Richieste



I cinque palazzi Agostino Recchia



2 - 2



30



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco astratto per due giocatori. Le pedine (15 di colore diverso per ciascun giocatore) vengono disposte sulle caselle esterne di un tavoliere rettangolare. Scopo del gioco è costruire sulle caselle interne "I cinque Palazzi" (uno di altezza unitaria, uno di altezza doppia,... e uno di altezza quintupla) spostando le pedine e sovrapponendole ad altre dello stesso colore secondo regole prestabilite.

Meccaniche

Richieste



Si Ling Aldo Zwirner, Andrea Zampieri



1 - 4



60



5 - il gioco funziona





astratto

(Livello 1-5)

Descrizione

Fai volare le tue lanterne colorate e invoca i poteri dei venti per controllare il loro volo e compiacere i desideri dell'imperatore... e i capricci della Quinta Bestia Guardiana.

Meccaniche

Richieste

Manipolazione Tessere & Schemi



GeardiceMauro Vettori



2 - 4



90



1 - primo test

1 - da solo



eurogame

(**Livello 1-5**)

Descrizione

Siamo assemblatori di mostri. Le risorse per farlo sono poste in un sistema di ingranaggi intersecati tra loro, che premia chi riesce a far conicidere i vari segnalini posti sopra di essi.

Meccaniche

gestionale gestione dadi



T9Mauro Vettori



1 - 12



15



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



party game

Descrizione

T9

I giocatori dovranno cercare di indovinare quale parola si cela dietro al codice cifrato deposto su un tabellone a forma di un comune telefonino entro un tempo limite (30 secondi) dettato dalla clessidra. Ogni parola indovinata varrà dei punti e chi ne farà maggiormente sarà decretato il vincitore.

Meccaniche

Richieste

Indovina la parola



A (s)Mall Business Aldo Zwirner, Andrea Zampieri



3 - 5



60



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Un gioco di posizionamento tessere dove la tessera giusta nel posto giusto potrebbe non essere la scelta giusta. Costruire un centro commerciale efficiente è solo il primo passo per la vittoria, perché la chiave del trionfo sarà porne il controllo nelle mani di dipendenti fidati.

Meccaniche

piazzamento lavoratori draft Posizionamento Tessere



KHMER THE EMPIRE

Stefano Verdoglia



2 - 4



60



1 - primo test

. 1 - da solo



eurogame

(Livello 1-5)

Descrizione

L'Impero Khmer fu un potente regno, Angkor ne fu la capitale, durò dal IX al XV secolo quando le armate Siamesi lo invasero.

I Regnanti (giocatori) si contenderanno le risorse, i mercati, le battaglie e la costruzione di Angkor per ottenere più prestigio.

Un gioco di posizionamento lavoratori con punti azione da gestire.

Meccaniche

gestionale piazzamento lavoratori



Brum Brum Proot Edi Rinaldi



3 - 12



30



1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Il vostro gruppo di amici è in macchina e state tornando a casa dopo una bella cena, improvvisamente si illumina la spia della riserva e contemporaneamente sentite uno strano odore... Qualcuno l'ha mollata grossa! Chi sarà stato? Riuscirete a guidare bene ed a tornare a casa prima che il misterioso scoreggione ne molli troppe?

Meccaniche

collaborativo bluff



Ring! Edi Rinaldi



2 - 5



45



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(**Livello 1-5**)



family plus

Descrizione

Tutti almeno una volta abbiamo sognato di suonare il campanello del banco di una reception, ma cosa succede dall'altra parte? Mettiti nei panni di un receptionist, gestisci le richieste dei clienti, le lamentele, falli arrivare e partire ma stai attento al campanello, quando suona sono guai! Riuscirai a resistere e diventare direttore?



Meccaniche

gestionale piazzamento lavoratori draft



RIP Dungeon

Enrico Vicario



2 - 6



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



party game

Descrizione

I giocatori affrontano sfide di abilità che richiedono di strappare, bucare, piegare dei foglietti di carta, per avanzare in un dungeon pieno di trappole e mostri.



Meccaniche

Richieste

dexterity



Butterflies Enrico Vicario



2 - 4



15



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

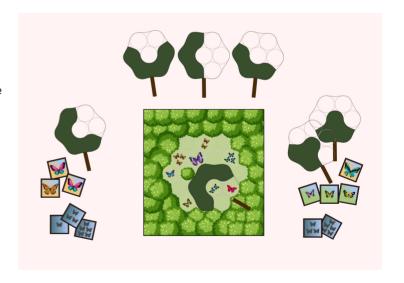
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Cerca di essere il più veloce a trovare i retini più utili e cattura le farfalle di cui hai bisogno per completare la tua collezione. Un gioco veloce dalle regole semplici.



Meccaniche

astratto set collection velocità