



IDEAG ALESSANDRIA

Epoca Moderna Pierpaolo Gola



1 - 4



120



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



eurogame

Descrizione

Epoca Moderna è un gioco da tavolo (Eurogame) di strategia geopolitica, economica e militare ambientato ai giorni nostri, in cui devi governare le nazioni come presidente. Attraverso la meccanica del collocamento mensile dei lavoratori controlli i tuoi stati. Gestisci l'economia, espandi la tua influenza, combatti altri paesi come un leader saggio e di successo.



Meccaniche

gestionale
carte
piazzamento lavoratori
pick-up & delivery

Richieste



IDEAG ALESSANDRIA

43

Klaus Nehren



2 - 3



10



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

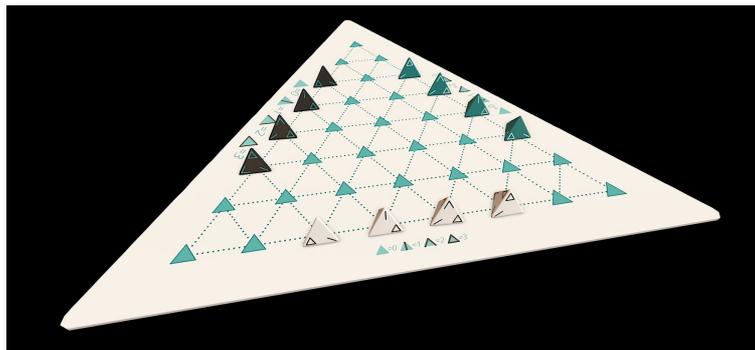
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco astratto per 2/3 giocatori, partite brevi, fortuna 0. Lo scopo è muovere le pedine (dadi D4) su una plancia triangolare per formare combinazioni di dadi.



Meccaniche

astratto

Richieste

klaus.nehren@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Das Konzert Ernesto Gino



2 - 5



45



4 - sto iniziando il fine-tuning
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger
(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Vienna, 1879. Il mondo musicale è in fermento: i direttori di teatro della città ogni anno scalpitano per portare sempre più successo alla propria attività. Assoldare musicisti, scegliere il repertorio da eseguire, boicottare le produzioni degli avversari è pane quotidiano per questi personaggi. I giocatori potranno impersonare queste figure contendendosi l'interesse di una città intera!



Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

h.ernest@hotmail.it



IDEAG ALESSANDRIA

Troll Warz

Klaus Nehren



2 - 2



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco astratto per due giocatori che simula una battaglia fra troll (in un mondo fantasy in cui queste creature, guerresche di natura e fatte completamente di pietra, usano clave di legno per combattere). Pochissime regole per un gioco tattico avvincente. Chi riuscirà per primo a portare il proprio re dall'altra parte del campo di "battaglia"?



Meccaniche

astratto

Richieste

klaus.nehren@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Dojo Klaus Nehren



1 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Gioco family astratto che utilizza le basi del rompicapo logico "Tatami". I giocatori si alternano piazzando studenti di arti marziali nella griglia di un dojo, secondo alcune semplici regole e cercando di completare uno schema personale. Essendo basato su un gioco di logica, può essere anche giocato in solitario.

Meccaniche

astratto
set collection
draft

Richieste

klaus.nehren@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Delayed

Samantha Santin

Marco Teodori

Riccardo Barbieri

Paolo Negro

Mauro Bazzola

sto iniziando il fine-tuning
4 - con altri Autori



3 - 5



75



Casual game

(Livello 1-5)

Descrizione

Casual game a tema ferroviario in cui i giocatori affronteranno un lungo ed estenuante percorso. Tra le mille "disgrazie" che potranno accadere e stati d'animo altalenanti (ai limiti della follia), i pendolari giocatori dovranno riuscire a raggiungere la stazione finale nel più breve tempo possibile. Chi guadagnerà meno ritardo alla fine della partita sarà il vincitore!!



Meccaniche

corsa
carte
turni variabili

Richieste



IDEAG ALESSANDRIA

Graffiti

Alessandro Cuneo



2 - 5



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

I giocatori si sfideranno in una gara per completare per primi il proprio murales.

Meccaniche

corsa

Richieste

ale.cuneo87@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Cercatori di nuvole

Stefano Bonati



2 - 4



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

gioco di carte e tessere, con spostamento su una mappa variabile. I giocatori impersonano cercatori di nuvole in un mondo con scarsità di acqua; twist di doppio utilizzo delle carte: per scoprire tessere e spostarsi sulla mappa



Meccaniche

carte
set collection

Richieste

bonatistefano@yahoo.it



IDEAG ALESSANDRIA

Tianzi Stefano Bonati



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Gioco di piazzamento tessere, costruzione di percorsi, set collection. I giocatori devono avventurarsi in una regione vulcanica alla ricerca di diamanti, facendo attenzione agli avversari e a falsi tesori.



Meccaniche

gestionale
corsa
carte
set collection

Richieste

bonatistefano@yahoo.it



IDEAG ALESSANDRIA

Babel's crew Alessandro Dentis



2 - 4



30



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

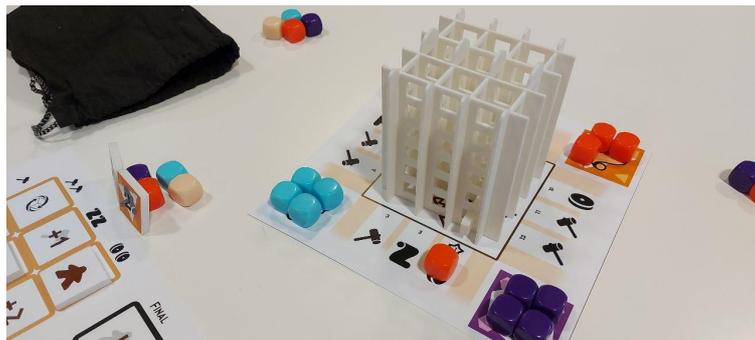
(Livello 1-5)



family

Descrizione

In una ucronica Babele la costruzione della torre nasconde la ricerca del miglior equipaggio per la stazione spaziale gestita dalle tribù della storia antica. Riuscirai a selezionare i tuoi migliori viaggiatori dello spazio?



Meccaniche

piazzamento lavoratori
gestione dadi

Richieste

alessandro.dentis@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

ROKKAKU RICCARDO IELO



2 - 2



15



2 - il gioco non funziona ancora bene
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Rokkaku è un astratto per 2 giocatori con movimento su griglia. Il gioco simula il combattimento tra aquiloni nel Giappone feudale del 13° secolo. Riuscirai a sfruttare i venti per colpire l'aquilone avversario?



Meccaniche

astratto

Richieste

riccardo.an.ielo@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

Spanne Vikinghe

Jacopo Bizzotto



2 - 4



45



3 - il gioco inizia a funzionare
4 - con altri Autori

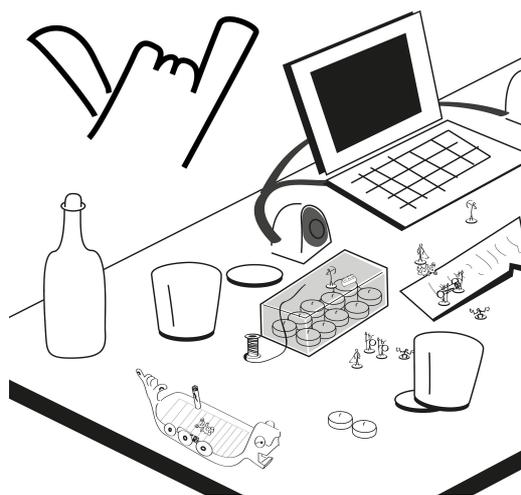
(Livello 1-5)



party game/wargame

Descrizione

Spanne Vikinghe è lo strategico più o meno preciso! Ogni giocatore controlla una banda di Vikinghi da Tavola che dovrà dare battaglia ai guerrieri avversari per conquistare il tavolo della cucina, del pub o l'asciugamano della spiaggia! Usa le mani per evocare draghi, corvi giganti, banchi di nebbia e per muovere "più o meno" esattamente dove vuoi i tuoi guerrieri tra bicchieri, cellulari, piattini, caramelle e solo Odino sa cosa altro ancora! La vittoria è a distanza di una Spanna!



Meccaniche

dexterity

Richieste

Hargil84@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

GO GO TORII RICCARDO IELO



2 - 4



30



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

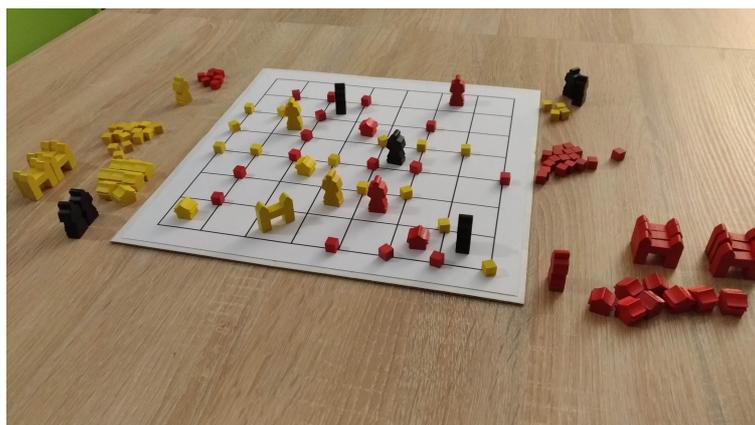
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Go Go Torii é un astratto per 2-4 giocatori con piazzamento pedine e controllo territorio su griglia. Il gioco riprende parte delle meccaniche del Go ampiamente modificate ed integrate da altri tipi di piazzamento pedine. In linea generale bisogna costruire passo passo il proprio luogo sacro dove verranno erette delle pagode e piantati i Torii.



Meccaniche

gestionale
astratto
controllo territorio

Richieste

riccardo.an.ielo@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

FROG RICCARDO IELO



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Frog è un astratto per due giocatori dove ogni giocatore controlla il suo gruppo di rane per ottenere il dominio sullo stagno a suon di salti. Chi riuscirà a fare le più belle torri di ninfee?

Meccaniche

gestionale
corsa
astratto
set collection

Richieste

riccardo.an.ielo@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

FOXY RICCARDO IELO



2 - 2



30



2 - il gioco non funziona ancora bene
5 - in una IDEAG

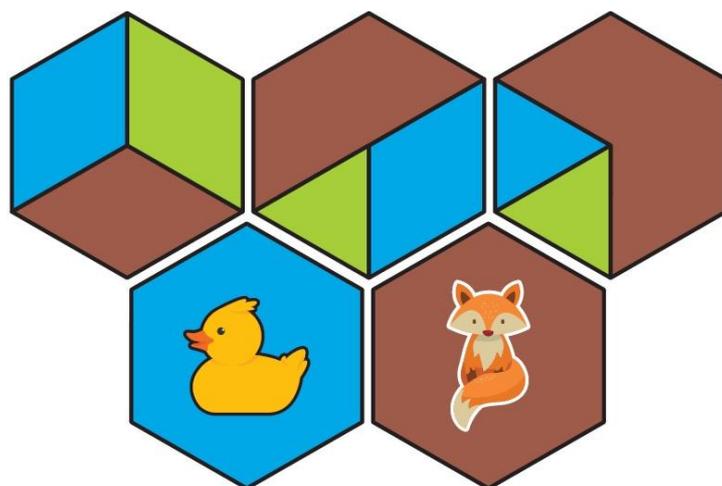
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Foxy è un astratto per 2 giocatori dove un gruppo di papere cerca di far nascere tante paperelle, mentre un gruppo di volpi cerca di mangiare le uova prima che nascano. Ma bisogna stare attenti a dove mettere le zampe!



Meccaniche

gestionale
corsa
astratto
pick-up & delivery

Richieste

riccardo.an.ielo@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

FOXY KIDS RICCARDO IELO



2 - 2



30



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

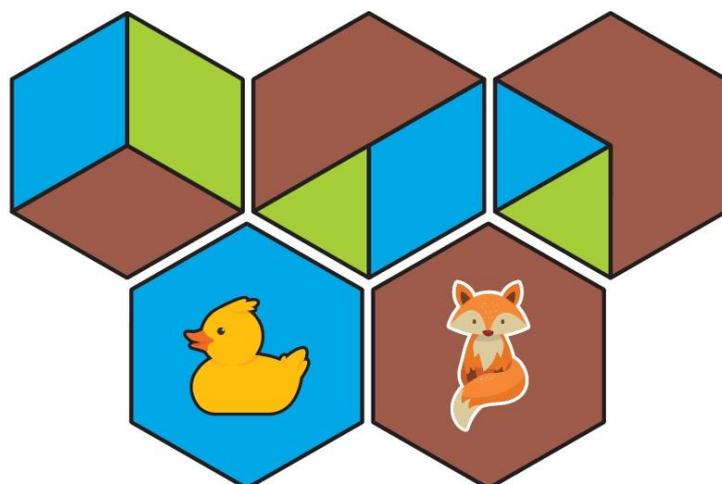
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Foxy Kids è la versione molto semplificata di Foxy. Restano invariati gli obiettivi generali ma il modo per ottenerli e il movimento cambia quasi radicalmente.



Meccaniche

gestionale
corsa
astratto
gestione dadi
pick-up & delivery

Richieste

riccardo.an.ielo@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

NUFD RICCARDO IELO



1 - 2



30



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

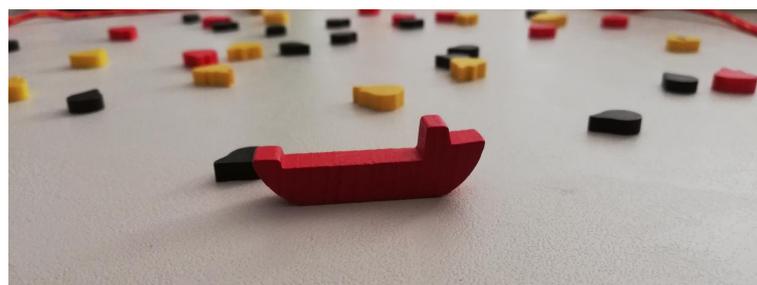
(Livello 1-5)



family

Descrizione

NUFD (Naval Unit Fire Department) è un gioco di simulazione dove delle unità navali dei vigili del fuoco devono estinguere diversi incendi in mare o perdite di petrolio dalle navi cargo e sarà necessario districarsi tra manovre pericolose e lanci di dado. La particolarità di questo gioco? Tante cose da fare e gestire contenute in una scatola che puoi mettere letteralmente in tasca.



Meccaniche

corsa
dexterity
gestione dadi
set collection
simulazione

Richieste

riccardo.an.ielo@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

La pazza gelateria

Mario Levis



2 - 6



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco per famiglie che con le sue illustrazioni originali e meto di gioco semplice e giocoso, ma più complesso di quel che sembra, ti fa vivere l'esperienza di vivere in una frenetica gelateria.

Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

promotion.mariolevis@gmail.com



IDEAG ALESSANDRIA

EXplor3r (provvisorio) Alessandro Dentis



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

Prepara il tuo modulo EXplor3r per osservare da vicino le stelle che circondano il tuo sistema solare.

Meccaniche

carte
gestione dadi

Richieste

alessandro.dentis@gmail.com