



4° IDEAG VERONA

OMAKASE - Eat is all you can...

Gian Andrea Cappuzzo



3 - 6



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



25



family

Descrizione

2 modalità di gioco, coop con vincitore o total coop. Difficoltà modulabile. Card game tema sushi a due mazzi gemelli, uno distribuito in mano ai giocatori e uno rivelato progressivamente sul Display Triggatore-. Si vince mangiando tutto. A turno si mangia una carta dal Display Triggatore- con la gemella dalla propria mano e poi si passa una carta dalla propria mano al giocatore seguente. La posizione da cui si è mangiato attiva un effetto differente (altrimenti perché Display Triggatore-?) ??

Meccaniche

Richieste

gian.profondorosso@gmail.com



4° IDEAG VERONA

Glyphs

Renato Millions, Lorenzo Sordini



1 - 4



30



3 - il gioco inizia a funzionare

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



family plus

Descrizione

Vestirai i panni di un professore di Greco Antico e avrai a disposizione la tua dedizione allo studio per affrontare la traduzione di testi sempre più complessi fino alle complicatissime incisioni in Geroglifico. Per affrontare il tuo piano di studi potrai richiedere i servizi di alcuni tra i più importanti egittologi della storia o affidarti ai servizi della biblioteca. Riuscirai a diventare il nuovo luminare dei geroglifici?

Meccaniche

Richieste

millionirenato@gmail.com



4° IDEAG VERONA

Percorsi Criminosi

Piergiorgio Lucenti, Giada Stevanato & Michele Allocca.



1 - 4



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



45



eurogame

Descrizione

Percorsi Criminosi è un gioco Cooperativo di investigazione ispirato ai libri game 'True Path'. I giocatori dovranno gestire la risorsa "Link" per dare priorità a scoprire certe informazioni invece di altre, e alla fine della partita rispondere alle domande CHI, COME e PERCHÉ.

Meccaniche

Richieste

pj.lucenti@gmail.com



4° IDEAG VERONA

Eolipila 235

Piergiorgio Lucenti, Giada Stevanato & Michele Allocca.



2 - 4



45



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



american

Descrizione

Eolipila-235 è ambientato in una realtà distopica, dove gli antichi Greci avevano sviluppato il potere delle macchine a vapore e nucleare. I giocatori dovranno controllare e intrappolare l'EOLIPILA-235, un automa a energia nucleare, per evitare una catastrofe. Eolipila-235 è un gioco cooperativo di draft e tableau building in un contesto HELLENIC-PUNK.



Meccaniche

Richieste



4° IDEAG VERONA

Wildflowers Festival Francesco Testini



2 - 5



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Players play the role of reporters who will make photographs of the most beautiful wildflowers of the forest for a science magazine. Player or players with the most appreciation points at the end of the game will be the winner(s).

In Wildflowers Festival players need to create their own original patterns of flowers and replicate them at least once to obtain more points.

Meccaniche

Richieste



4° IDEAG VERONA

Sail to Halong Bay

Francesco Testini, Michael Schacht



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

In "Sail to Halong Bay" you are Chieftains trying to move your explorers in the nice newly discovered archipelago of Halong Bay (Vietnam). You need to take part into the expeditions to explore, build huts, gather resources and attract important characters of the archipelago. Will you be the Chief with the most Shell points at the end of the game?

Meccaniche

Richieste

franktest77@gmail.com



4° IDEAG VERONA

Dreamcatcher

Igor De Marchi



2 - 6



75



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



eurogame

Descrizione

Un gioco di strategia e azione in cui i Pisolini generano "sogni" per fronteggiare e neutralizzare Tavorrr (il principe degli incubi) prima degli altri sognatori, cercando di evitare la minaccia distruttiva della Sveglia!



Meccaniche

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



4° IDEAG VERONA

New Age Alessandro Rizzi



1 - 4



75



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

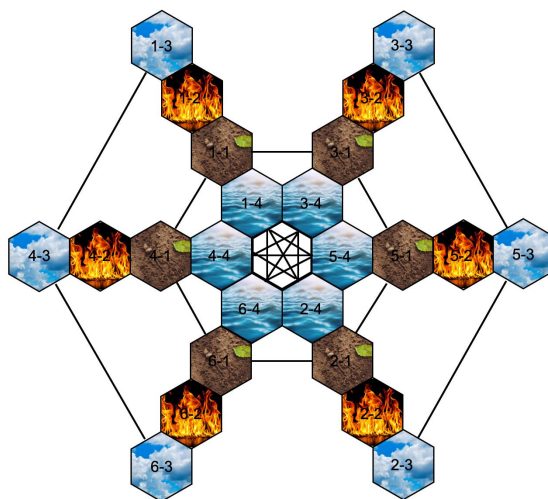
(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

L'anima di ognuno di noi si nutre di elementi alchemici e fiorisce solo se la si cura. Coltivare il proprio giardino interiore piazzando dadi e muovendo token ? Non è possibile senza valutare come riempire l'albero degli elementi.



Meccaniche

Richieste



4° IDEAG VERONA

Hair Color Game

Alessandro Rizzi e Marco Tarini



1 - 6



45



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

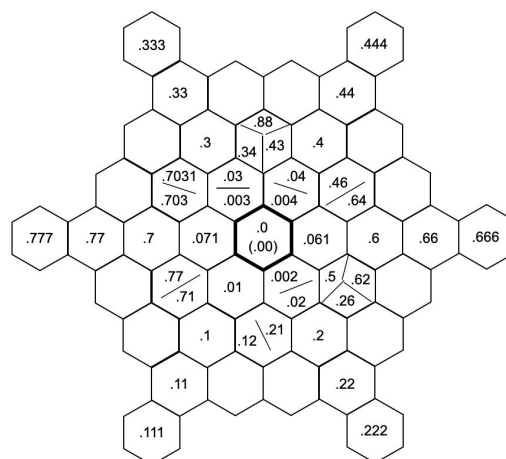
(Livello 1-5)



didattico

Descrizione

Valutare il colore dei capelli della cliente è fondamentale per fare il mestiere del parrucchiere, ed è ancora più importante saperla accontentare realizzando esattamente il colore che chiede. Per fare questo bisogna padroneggiare mentalmente lo spazio dei colori possibili. E' su questo che sfiderai i tuoi avversari.



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Meccaniche

Richieste



4° IDEAG VERONA

Color Magic

Giorgio Lotto



3 - 6



45



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco easy dove lo scopo è quello di accumulare più punti. Vittoria creando delle figure geometriche, con obiettivi comuni, abbinando 4 carte forma che potrai acquisire scartando le carte colore che hai in mano.



Meccaniche

Richieste

giorgio.lotto.kt4v@alice.it



4° IDEAG VERONA

The rise of the Viscount

Giorgio Lotto



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

Il Visconte è morto senza lasciare eredi.
Comincia così l'ascesa per il titolo mancante tra i
Conti più influenti del regno. Cercheranno di imporsi
sugli altri a suon di banchetti, con la costruzione di
edifici sempre più maestosi e ampliando la
conoscenza in ben 5 rami culturali e scientifici.
Ma non mancherà l'uso della forza con assedi ai
Castelli dei rivali. Sei pronto a diventare il nuovo
Visconte?

Meccaniche

Richieste

giorgio.lotto.kt4v@alice.it



4° IDEAG VERONA

MARKET GAME

Nazareno Signoretto



2 - 8



40



5 - il gioco funziona

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



family plus

Descrizione

Ogni giocatore, prima di entrare nel Supermercato, riceve dei soldi ed una lista di 6 prodotti "generici". Scopo del gioco è procurarsi per ogni prodotto generico il prodotto specifico scritto nel retro della lista e che si vedrà solo all'uscita dal Supermercato. Attenzione all'uso dei soldi, alla gestione delle tesserine "Bonus" e "Bancomat". Vince chi accumula meno penalità date dal confronto prodotto generico e specifico. Ogni giro al Supermercato dura 40 minuti. Possibilità di fare più giri.



Meccaniche

Richieste



4° IDEAG VERONA

Derby

Filippo Brigo, Carlo Camarotto



2 - 2



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Rapido e semplice gioco di carte che simula la tensione di una partita di calcio.



Meccaniche

Richieste



4° IDEAG VERONA

Ancients

Carlo Camarotto, Nестore Mangone



2 - 4



45



1 - primo test
1 - da solo

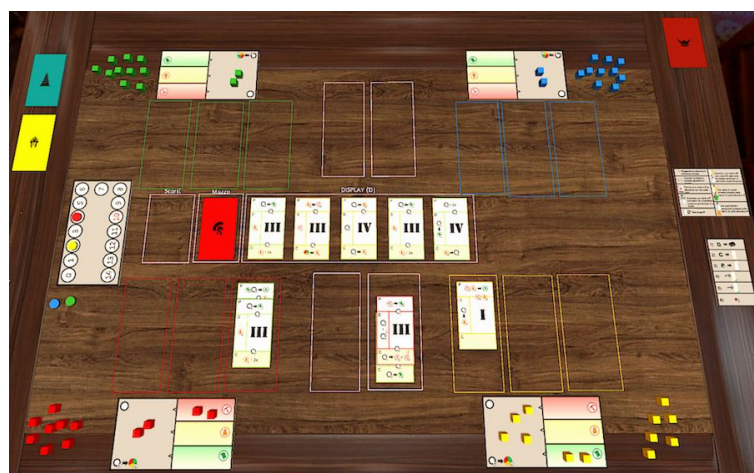
(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ogni carta può essere utilizzata in tre modi diversi. Scegli di volta in volta in quale modo sfruttare i poteri delle carte a disposizione in un display comune, in modo da estendere la tua influenza su alcuni Popoli Antichi, fino a raggiungere la vittoria. Ogni partita sarà diversa in base ai Popoli con cui si deciderà di giocare.



Meccaniche

Richieste



4° IDEAG VERONA

Aquitaine Emanuele Ornella



3 - 4



60



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ogni giocatore cerca di conquistare i territori di Aquitaine agevolando il re di Inghilterra o quello di Francia. E' l'inizio della guerra dei Cent'anni, ma la guerra ora si combatte solo nella conquista dei territori e delle città.

Meccaniche

Richieste

emanueleornella@hotmail.com



4° IDEAG VERONA

Raid for Museum

Emanuele Ornella



3 - 4



45



5 - il gioco funziona

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



family

Descrizione

Ogni giocatore cerca i tesori (degli altri) nelle segrete di una piramide. Per poi esporre i reperti nel proprio museo.

Meccaniche

Richieste

emanueleornella@hotmail.com