



IDEAG PORDENONE

CBIB

Simone Saccomanno



2 - 2



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Una sfida per 2 giocatori, dove vince chi ha avuto la settimana peggiore. La prima fase del gioco prevede la pianificazione di una settimana, posizionando carte nei giorni prescelti. La seconda fase farà scontrare i 2 giocatori giorno per giorno, utilizzando le carte pianificate e sfruttando le loro abilità.

Meccaniche

carte

Richieste



IDEAG PORDENONE

Zombie Island

Kevin Simionato



2 - 4



30



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



Zombie

Descrizione

Una squadra speciale di ricerca contro i virus più temuti dall'essere umano accosta su un'isola, la sola che contiene tutti gli elementi necessari per fare fronte al Virus.

L'isola è piena di zombie...riuscirà la squadra a recuperare il necessario e abbandonare l'isola sani e salvi?

Meccaniche

gestionale
collaborativo

Richieste

kevinsimionato.ks@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Ofrenda Rossella Biasutti



3 - 8



90



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Il Dia De Muertos ha inizio... sei pronto a tornare nel regno dei vivi per ricongiungerti con i tuoi cari per una sola notte? Raccogli 5 carte per ogni categoria (Braccio Destro, Ricordo, Dono, Alebrije e Mezzo di Trasporto) che ti aiuteranno ad attraversare il ponte che separa i morti dai vivi, con tutte le sue insidie. Giungi alla fine prima degli altri giocatori e vinci la partita!



Meccaniche

carte
storytelling
draft
tema

Richieste

rossellabiasutti123@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Ars Bellica

Andrea Lugli
Matteo Scrigner



2 - 8



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



LCG

Descrizione

Ars Bellica è un gioco di carte LCG in cui dopo aver scelto un mazzo tematico definito da un generale della storia ci si sfida in una battaglia uno contro uno, inoltre ci sono modalità avanzate per sfide con più giocatori perfino a Squadre! L'obiettivo sarà quello di aggiudicarsi la vittoria riducendo i punti vigore dell'avversario a zero. Impersona uno degli 8 generali storici che fanno parte di questo emozionante gioco! Cosa aspetti a diventare Cesare, Napoleone o perfino Amerigo Vespucci?!

Meccaniche

carte
Competitivo

Richieste

andrea.lugli93@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Zelda su carta

Giulio Bottega



1 - 5



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



60



american

Descrizione

Esplora un mondo grande e ignoto una coppia di pagine alla volta.
Impara i suoi segreti e usali a tuo vantaggio per viaggiare più velocemente o evitare pericoli troppo grossi per te.
Sconfiggi orde di nemici di tutte le taglie e usa le loro spoglie come trofei per potenziarti o per fare progredire la storia.
Ogni tua scelta sarà solo tua e avrà conseguenze anche nel mondo di gioco.



Meccaniche

carte
collaborativo
storytelling
narrazione

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG PORDENONE

La loggia dei destini incrociati massimo salvador



3 - 6



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

I viaggiatori che si incontrano sotto la Loggia subiscono gli effetti di una strana maledizione che li rende afoni. Per rompere il sortilegio dovranno riuscire a raccontare delle storie agli altri partecipanti e "ascoltare" le loro storie. L'unico modo per comunicare è l'utilizzo di un mazzo di tarocchi marsigliesi. Ispirato da "Il castello dei destini incrociati" di Italo Calvino nel centenario della sua nascita.

Meccaniche

narrazione

Richieste



IDEAG PORDENONE

B- movies Mayhem

Carlo Rigon



2 - 6



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

(Livello 1-5)



20



party game

Descrizione

Perché ci sono un'astronave, un ghepardo e un frullatore sul set de "Il signore degli anellidi"? Semplicemente perché i vostri assistenti sono degli incompetenti...Nei panni di registi di film di serie-b dovrete sistemare vari set di altrettanti film improbabili con il poco tempo e con i discutibili attori e oggetti di scena che vi verranno forniti dalla produzione. Fate in modo che "Guerre siderali" o "Abramo Lincoln contro l'uomo lupo" non si rivelino dei fiaschi totali!

Meccaniche

storytelling
narrazione
associazione di idee

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Cosmic causeway

Carlo Rigon



2 - 7



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



3



party game

Descrizione

Una delle cose più stupide che potete fare con dei dadi, dopo tirarveli addosso urlando. A bordo della vostra improbabile astronave state scappando da un mostro spaziale. Il primo che riuscirà a lanciarsi dentro un varco interdimensionale, per un qualche motivo, vincerà. Gli altri verranno mangiati.

Meccaniche

corsa
dexterity
tempo reale

Richieste



IDEAG PORDENONE

Arte contemporanea

Carlo Rigon



2 - 10



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

(Livello 1-5)



20



party game

Descrizione

Quello dell'arte contemporanea è un mondo difficile: artisti incompresi che realizzano opere astruse dai titoli bislacchi, tagli di fondi, un pubblico che non capisce da che parte si guarda un quadro...In questo strano mix tra pictionary e un tangram sbilenco, avrai sempre meno (e meno adatti) mezzi per far capire se la tua scultura è "Amore e Psiche" o "triceratopo con faringite".

Meccaniche

storytelling
narrazione

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Mostri in casa!

Carlo Rigon



2 - 6



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

(Livello 1-5)



30



american

Descrizione

Vi trovate ad un corso di formazione in una sperduta casetta in mezzo al nulla che, ad un tratto, viene assediata da mostri di ogni specie. Riuscirete, assieme a dei perfetti sconosciuti, a sopravvivere fino al sorgere del sole? Tenendo sempre presente che, se dovesse presentarsi l'occasione, potete sempre cercare di scappare, lasciando gli altri a gestirsi i mostri...

Meccaniche

semicollaborativo

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Ardent

Enrico Remondi



2 - 4



75



4 - sto iniziando il fine-tuning
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



american

Descrizione

Ardent è un gioco di carte cooperativo a tema fantasy medioevale, in cui i giocatori affrontano sfide sempre più difficili per sconfiggere gli abomini al servizio dei Lord dell'Abisso e riportare la pace nel regno di Ardent. Con una vasta gamma di carte e abilità uniche, ogni partita sarà un'esperienza unica e coinvolgente. Siete pronti ad accettare la sfida e diventare leggende di Ardent?



Meccaniche

carte
collaborativo

Richieste

enrico.datawireless@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Streghe!

Edi Rinaldi



1 - 4



60



2 - il gioco non funziona ancora bene
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione

I giocatori saranno streghe intente ad aiutare gli abitanti di un villaggio tempestato da sventure di varia gravità usando le loro magie. Lo scopo sarà quello di purificare la questa aura negativa ed essere acclamato come salvatorici, riscattando la loro pessima reputazione



Meccaniche

dexterity
collaborativo

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG PORDENONE

All guilty Edi Rinaldi



2 - 4



30



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione

In all guilty Siamo degli aspiranti investigatori che si ritrovano ad aver partecipato ad un omicidio, ma solo uno verrà accusato! Starà a voi essere bravi a memorizzare i vari indizi e la loro posizione sul cadavere per essere i primi ad accusare qualcuno nel modo più schiacciante.



Meccaniche

carte
Memoria

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Last Hand

Furio Reini, Jacopo Panzera



4 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)

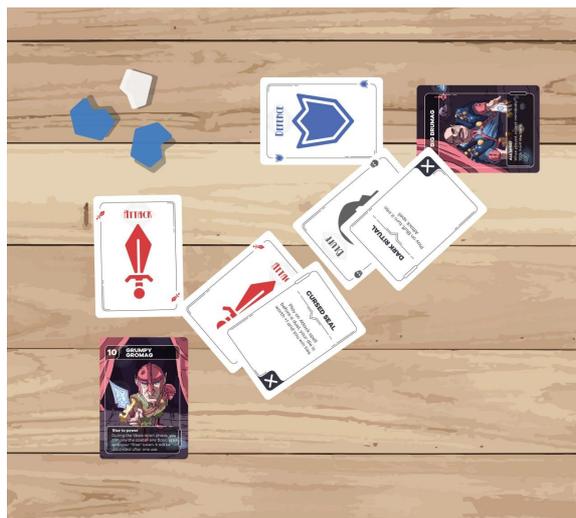


family plus

Descrizione

Last Hand é un gioco di carte con meccaniche di puntamento, dadi, kill steal, gestione della mano e dei punti vittoria. La serata diventa sempre piú tesa mentre i Boss delle gilde magiche si studiano e minacciano sotto il tavolo da gioco.

Lo scopo, una volta rovesciato il tavolo da gioco, è eliminare gli altri Boss e riscattare gli Eventi pubblici per generare Kristal (k) e diventare la gilda piú potente di tutta la città.



Meccaniche

carte
Punti vittoria

Richieste

furio.reini1995@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Dere Dere Love Fight

Furio Reini, Furio Visintin



2 - 6



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Ogni giocatore interpreta un personaggio di una commedia romantica, tutti con un unico obiettivo: conquistare il protagonista.

Durante ogni episodio della serie i giocatori si sfidano a colpi di dadi e combinazioni per ottenere il maggior numero di punti ed essere i primi a dichiararsi.

Meccaniche

carte
gestione dadi

Richieste

furio.reini1995@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Brum Brum Proot!

Edi Rinaldi



4 - 10



2 - il gioco non funziona ancora bene
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Un party game in cui un giocatore, a turno, dovrà far indovinare agli altri un numero, potendosi esprimere però solo come.. Un'auto! I giocatori saranno tutti in macchina assieme ma uno segretamente sarà lo scoreggione, riuscirete ad arrivare a casa in tempo o subirete le puzze?

Meccaniche

collaborativo
bluff

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG PORDENONE

From The Verge

Roberto Pestrin e Christian Zoli



2 - 4



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

(Livello 1-5)



120



eurogame

Descrizione

I giocatori devono sviluppare dei Titani per contrastare e contenere l'arrivo di Kaiju da un portale mentre cercano una soluzione per chiuderlo.

Meccaniche

piazzamento lavoratori

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Section 9

Roberto Pestrin



2 - 4



45



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

I giocatori sono membri di una Swat cyber punk e devono compiere un raid in un palazzo risolvendo una missione

Meccaniche

carte
collaborativo

Richieste



IDEAG PORDENONE

Savorgnan Roberto Pestrin



2 - 5



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

I giocatori ricoprono il ruolo di famiglie nobiliari del 1500, dovranno ottenere i favori di Venezia sfruttando i contadini e contenendo e il malumore che potrebbe trasformarsi in terribili rivolte.

Meccaniche

carte
Deckbuilding

Richieste



IDEAG PORDENONE

Attorno alle mura di una città a caso Mauro Vettori



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



eurogame

Descrizione

I barbari sono stati scacciati, e possiamo finalmente espandere la città verso l'esterno. Dovremo girarci attorno, raccogliendo cose in base al valore dei dadi e costruendo cose. Chi lo farà in maniera più figa sarà il nuovo sindaco.

Meccaniche

gestionale
gestione dadi

Richieste



IDEAG PORDENONE

Geardice Mauro Vettori



2 - 4



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Siamo assemblatori di mostri. I 4 elementi + l'anima per farlo sono posti in un sistema di ingranaggi intersecati tra loro, che premia chi riesce a far coincidere i vari segnalini posti sopra di essi. Si possono comporre anche corpi umani, molto più facili ma che non valgono un granchè.

Meccaniche

gestionale
gestione dadi

Richieste



IDEAG PORDENONE

Chefs & Duels

Federico Zanette e Marcelo Morales



2 - 4



45



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Chefs & Duels è un gestionale il quale scopo è di raccogliere risorse per cucinare il maggior numero di piatti e ottenere il punteggio più alto tra tutti i giocatori. Una sfida dove l'utilizzo delle abilità dei cuochi permetterà di attuare diverse strategie vincenti.



Meccaniche

gestionale

Richieste

fede129914@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Dominate Igor De Marchi



2 - 2



30



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

XIII secolo, in una landa remota del Sacro Romano Impero, due eserciti si affrontano colpo su colpo per depredare un castrum caduto in rovina.

I soldati combattono al fianco di losche figure con poteri oscuri in un'escalation che li spingerà a costruire macchine infernali e a convocare in battaglia perfino i morti...

Dominate è un gioco di carte 1 contro 1 in cui ciascuno dovrà gestire il proprio mazzo per distruggere quello dell'altro.



Meccaniche

gestionale
carte
Deck destruction

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Alzebra Igor De Marchi



2 - 8



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

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Cosa c'entrano gli animali della savana con le operazioni algebriche?
Alzebra è un gioco competitivo di calcolo tattico dove vince chi sa volgere a proprio favore la dura legge naturale dell'alea.



Meccaniche

gestionale
carte
legacy
maggioranze

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG PORDENONE

Rich & famous

Mauro Vettori



1 - 5



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

(Livello 1-5)



60



astratto

Descrizione

Non è facile contrabbandare gemme preziose... i ricettatori sono sospettosi ed a volte credono che qualcuna possa essere un falso pagando meno. I giocatori prenderanno stock indivisibili di gemme da accumulare sui propri tabelloni, i cui punteggi sono però caratterizzati da un andamento oscillatorio

Meccaniche

astratto
turni variabili
set collection
push your luck

Richieste



IDEAG PORDENONE

Twice Upon a Time

Matteo Sassi



8 - 3 - 8



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Once upon a time... no, twice! It is a competitive storytelling party game where players construct a single story. In each round two players propose a continuation of the storyline and everyone votes on which branch of the story they want to include and earns plot cards that are worth points at the end of the game. But in the game the best storyteller does not win, the game rewards the choice of story!



Meccaniche

carte
asta
storytelling

Richieste

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 punti.



IDEAG PORDENONE

Labyrinth-15

**Maurizio Giacometti, Dario Massarenti,
Matteo Sassi**



1 - 1 - 1



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

(Livello 1-5)



15



Family, solitario

Descrizione

A game of 15 and a story combine in Labyrinth-15! In each chapter you will have to solve a puzzle and discover the consequences of your choices. Each choice has a small weight and will lead you to one of the story's endings.



Meccaniche

puzzle-game, libro-game

Richieste

**Un gioco del 15 e una storia si combinano in Labirinth-15!
In ogni capitolo dovrai risolvere un puzzle, scoprire le conseguenze delle tue scelte. Ogni scelta ha un piccolo peso e ti condurrà ad uno dei finali della storia.**



IDEAG PORDENONE

Pirate Run

Maurizio Giacometti, Matteo Sassi



7 - 3 - 7



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

A rumbling challenge between pirates to find and bury as much treasure as possible! There will be no shortage of twists and turns as the crews navigate the high seas and the coastline of the Caribbean Sea! Who will be the cleverest pirate?



Meccaniche

carte
push your luck, minorities, move
trough deck, score-and-reset game,
simultaneous action selection

Richieste

Una rumorosa sfida tra pirati nel riuscire a trovare e sotterrare quanti più tesori possibile!

Colpi di scena e ribaltamenti di fronti non mancheranno mentre gli equipaggi si muovono tra le acque alte e la costa nel mar dei caraibi!