



# IDEAG BRESCIA

## Dadaiolaland

Luciano Donati



2 - 5



90



5 - il gioco funziona  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

A dadaiolaland le contese territoriali tra gilde commerciali si risolvono con le aste. Su una mappa a schema esagonale ci si contende la maggioranza di territori formati dalla combinazione di sei ambienti differenti. Per occupare una casella occorre aggiudicarsi l'asta del relativo ambiente utilizzando come offerta il valore di alcuni dadi lanciati. Completano il tutto bastioni da difendere (o saccheggiare) e numerose carte che giungono in tre diversi momenti del round a scombinare i piani.



### Meccaniche

carte  
asta  
gestione dadi  
maggioranze

### Richieste

[Idonati@caa.it](mailto:Idonati@caa.it)



# IDEAG BRESCIA

## De Influencer Emanuele Sassi Zanichelli



1 - 5



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

(Livello 1-5)



45



Family-Gateway

### Descrizione

GLI INFLUENCER vivevano tranquilli promuovendo prodotti, lanciando mode e influenzando le platee!

Una forza oscura, un desiderio di libertà, una nuova presa di coscienza metterà a rischio progressivamente la loro capacità di condizionare.

Ora il problema è che VOI siete GLI INFLUENCER!

Riuscirete a sopravvivere alla nuova presa di coscienza del popolo?!?!

Stabilite nuove alleanze, trovate nuovi prodotti e difendetevi dai DE-INFLUENCER!

Sopravverete alla settimana del DE-INFLUENCING?



### Meccaniche

carte  
draft

### Richieste



# IDEAG BRESCIA

## Puzzle cake

Dario Zamboni



2 - 4



60



5 - il gioco funziona

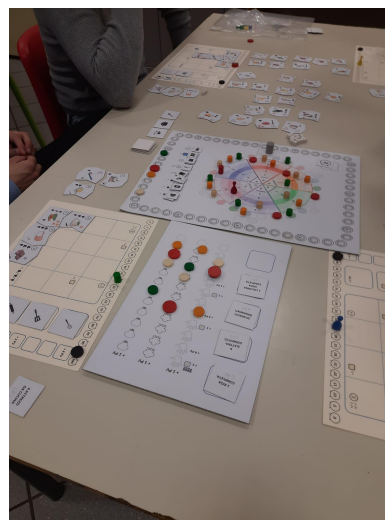
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Nel proprio turno (8 in tutto) il giocatore dovrà scegliere una tessera ingrediente e posizionarla sul proprio tagliere. Ogni tessera ingrediente fa avanzare su diversi tracciati: tempo, prove abilità e sapore. Alla fine della partita si sommano i punteggi ottenuti sui vari tracciati e quelli ottenuti nel corso della partita dai bonus, dagli obiettivi, dalle tessere attrezzi da cucina o elettrodomestici.



### Meccaniche

Piazzamento tessere

### Richieste

[drdariozamboni@gmail.com](mailto:drdariozamboni@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Di Miss e Matrimoni

Lucia Regazzoli, Andrea Febbrari, Maria Lojacono



2 - 6



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



family plus

### Descrizione

Di Miss e Matrimoni è un gioco di strategia, fortuna, coppie e pettegolezzi basato sui romanzi di Jane Austen. Interpreti una ragazza in cerca di un buon matrimonio, alle prese con fidanzamenti e chiacchiere, in una cittadina inglese di inizio 1800. Il tuo scopo è riuscire a sposarti prima delle tue rivali: dovrai trovare uno spasimante, un buon vestito, dimostrare di essere educata e, soprattutto, mantenere la tua dote. Sarai aiutata (o rallentata!) dai pettegolezzi tuoi e delle tue amiche.



### Meccaniche

corsa  
carte  
semplici elementi gestionali

### Richieste

[andrea.febbrari@outlook.it](mailto:andrea.febbrari@outlook.it)



# IDEAG BRESCIA

## Pick & Roll

Alessandro Cuneo, Maurizio Giacometti



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



family

### Descrizione

Gioco compatto che vi immergerà negli ultimi minuti di una partita di basket.

### Meccaniche

carte

### Richieste

[ale.cuneo87@gmail.com](mailto:ale.cuneo87@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Crime in the Mist

**Davide Ardizzone**

**Luca Bellini**



2 - 4



5 - il gioco funziona

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



90



american

### Descrizione

Gioco cooperativo di avventura e investigazione ambientato in un mondo fantasy noir in cui i giocatori controllano squadre speciali di agenti che si occupano di tenere sotto controllo il crimine in città.



### Meccaniche

carte  
collaborativo  
Deck Building

### Richieste

[dicegamesitalia@gmail.com](mailto:dicegamesitalia@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## BLUE MONDAY

Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Chi sarà più felice nel giorno più triste dell'anno?



### Meccaniche

carte

### Richieste

tobia@botta.ch



# IDEAG BRESCIA

## QUO INVADIS?

Tobia Botta



2 - 5



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

(Livello 1-5)



15



family

### Descrizione

Chi riuscirà a difendere la terra da un attacco alieno anni 80?



### Meccaniche

carte

### Richieste

tobia@botta.ch





# IDEAG BRESCIA

## CEREALOGY

Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Chi riuscirà a scoprire l'origine di misteriosi cerchi nel grano?



### Meccaniche

carte

### Richieste

tobia@botta.ch



# IDEAG BRESCIA

## PARTY

### Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Chi riuscirà ad imbucarsi alla festa senza essere scoperto?



### Meccaniche

carte

### Richieste



# IDEAG BRESCIA

## Speedypony

### Daive Ardizzone



2 - 6



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



20



party game

### Descrizione

Speedypony è un gioco di corse frenetiche tra pony in un mondo "stereotipicamente" fatato, ironico e zuccheroso.

Il percorso è composto da tessere nascoste che vengono rivelate nel momento in cui ci si ferma sopra.

Tutte le possibili azioni da compiere sono determinate da un doppio lancio di dadi, che possono essere spesi per ottenere vantaggi, o per muoversi lungo il percorso.

Il gioco è fortemente interattivo, ma non particolarmente complesso.

### Meccaniche

corsa  
carte  
gestione dadi  
draft

### Richieste

[hoishichan@gmail.com](mailto:hoishichan@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Azzeccagarbugli

### Federico Baccaini



2 - 6



40



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

(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

Così come ogni buon avvocato sa piegare le regole a proprio piacimento, così ogni giocatore avrà a disposizione pezzi di regole da usare a proprio vantaggio contro i propri avversari.

La meccanica base di questo gioco è la creazione e modifica delle regole stesse, con lo scopo di raccogliere gli elementi necessari a passare da avvocato a giudice (raggiungendo un numero stabilito di punti vittoria).

Competitivo, intermedio, party-game.



### Meccaniche

carte  
astratto

### Richieste

[federico.baccaini@gmail.com](mailto:federico.baccaini@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Motachido

### Pietro Galvagni



2 - 5



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



carte

### Descrizione

Impersonifica un combattente di arti marziali in un'ambientazione japan-fantasy e sconfiggi gli avversari attaccando e giocando tecniche basate sugli elementi



### Meccaniche

carte  
set collection  
draft

### Richieste

[galvagnipietro@gmail.com](mailto:galvagnipietro@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Il castello dello stregone

Alessandro Rizzi, Matteo Sassi, Maurizio Giacometti



2 - 5



1 - primo test  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



75



eurogame

### Descrizione

In un reame lontano degli stregoni si stanno sfidando per costruire il proprio antro magico ed evocare creature per una sfida di magia e prestigio!

### Meccaniche

gestionale  
asta  
piazzamento lavoratori  
gestione dadi

### Richieste

[alessandro.rizzi@unimi.it](mailto:alessandro.rizzi@unimi.it)



# IDEAG BRESCIA

## Magnus opus

### Mario Gazzaniga



2 - 2



15



2 - il gioco non funziona ancora bene  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Gioco di carte astratto. Ogni giocatore cercherà di creare la propria Pietra filosofale sfruttando la sua mano di carte. Gioco tattico

### Meccaniche

carte

### Richieste

[mario.gazza81@gmail.com](mailto:mario.gazza81@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Karpatika

### Mario Gazzaniga



2 - 4



90



2 - il gioco non funziona ancora bene  
2 - con Amici/Famiglia  
(Livello 1-5)



american

### Descrizione

Gioco american di movimento su mappa e combattimento

### Meccaniche

Combattimento, movimento su mappa, raccolta indizi

### Richieste

[mario.gazza81@gmail.com](mailto:mario.gazza81@gmail.com)





# IDEAG BRESCIA

## Quintessenza

Bruno Zanotti



2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



90



eurogame

### Descrizione

Anno 1666 d.C., il momento è infine giunto, l'allineamento planetario sta per avere luogo e i più grandi alchimisti del mondo sono all'opera per riuscire a convogliare l'essenza scatenata dalla congiunzione astrale nel loro "Magnum Opus". Crea il tuo apparato alchemico con i migliori Strumenti, combina fra loro gli Elementi rivelandone le proprietà, infondili con l'Essenza e crea la tua costellazione sull'Albero Sephirotico. Sarai tu il nuovo Paracelso?



### Meccaniche

gestionale  
carte  
piazzamento lavoratori  
gestione dadi

### Richieste

[b.zanotti83@gmail.com](mailto:b.zanotti83@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## J'Adoube Bruno Zanotti



2 - 2



15



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

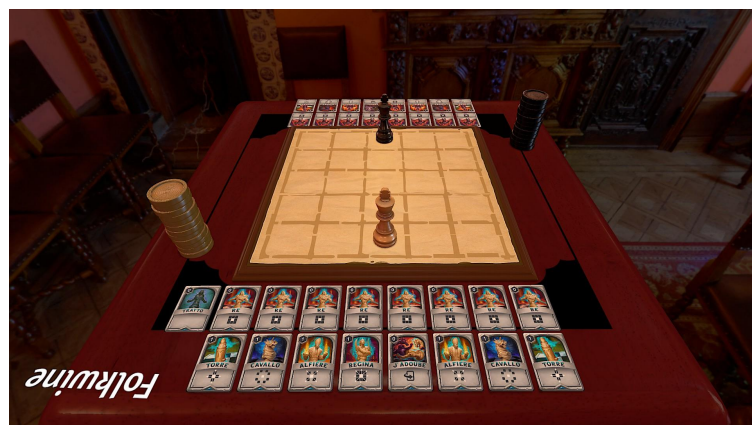
### Descrizione

Quando in una partita di scacchi restano in gioco solo i due Re, viene considerata patta e nessuno è il vincitore.

Ma cosa accadrebbe se i due Re non fossero d'accordo e volessero aggiustare tutto in un ultimo duello?

Ecco il presupposto per uno scontro finale giocato tutto sul filo del rasoio che saprà concludere degnamente l'eterna sfida fra il nero e il bianco.

Gioco astratto di breve durata, semplice da spiegare ma difficile da padroneggiare. Già previste delle varianti ai due mazzi base.



### Meccaniche

carte  
astratto  
chess-like

### Richieste

[b.zanotti83@gmail.com](mailto:b.zanotti83@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Brixia

### Bruno Zanotti e Davide Zucchi



2 - 4



75



2 - il gioco non funziona ancora bene  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

Il gioco è ambientato nella (Brixia) Brescia romana e percorre il periodo storico dall'89 a.C (quando divenne colonia latina) fino al V secolo, età tardo antica, periodo delle crisi dovute alle invasioni barbariche. I giocatori vestiranno i panni di esponenti di nobili patrizi impegnati nella costruzione e difesa della città, e nella religione (triade capitolina). Utilizza un originale sistema di scelta delle azioni con tessere che combinate fra loro creano simboli unici con poteri diversi.

### Meccaniche

gestionale  
city building

### Richieste

[b.zanotti83@gmail.com](mailto:b.zanotti83@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## YAY-Pop! Bruno Zanotti



2 - 5



30



1 - primo test  
1 - da solo



family

(Livello 1-5)

### Descrizione

Crea il tuo gruppo musicale J-POP e dirigi la coreografia sul palco mentre le tue idol cantano il pezzo più gettonato. Sarai tu ad accaparrarti il maggior numero di fans? Gioco family che mescola draft e deckbuilding in un sistema semplice di combo con carte esagonali. Bonus appeal: è super kawaii. ;D

### Meccaniche

carte  
draft  
deckbuilding

### Richieste

[b.zanotti83@gmail.com](mailto:b.zanotti83@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Knowl3dge

Giulia Tamagni  
Jonathan Panada



2 - 4

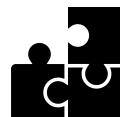


5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



Trick Taking

### Descrizione

In Knowl3dge i giocatori competono per avere il predominio in diversi campi scientifici, utilizzando un unico mazzo di carte. Ad ogni round i giocatori si sfideranno in due Discipline, per conquistare potere attraverso dibattiti diretti e Spionaggio industriale, cercando di ottenere l'approvazione pubblica. Al termine della partita, il giocatore che sarà riuscito a bilanciare meglio la propria strategia sarà il vincitore.

### Meccaniche

carte  
set collection

### Richieste

[jonathan.panada@gmail.com](mailto:jonathan.panada@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Ricettonomicon

Luca Bellini  
Sara Valentino



2 - 5



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

(Livello 1-5)



90



eurogame

### Descrizione



### Meccaniche

gestionale  
piazamento lavoratori  
turni variabili

### Richieste



# IDEAG BRESCIA

## Himnar

### Federica Buccafusca e Andrea Gadaldi



1 - 2



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

(Livello 1-5)



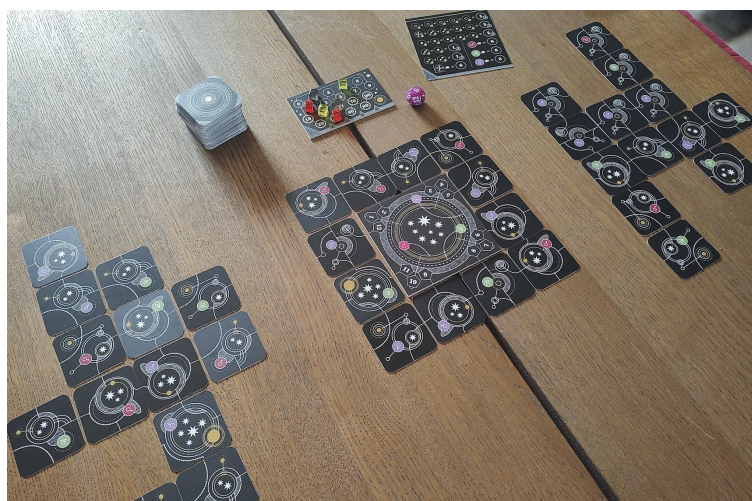
30



family

### Descrizione

Himnar significa "cieli" in Norreno. Siete degli astrologi sbadati con lo sguardo per aria e siete caduti in un pozzo magico. Il pozzo, invidioso delle stelle lontane, libererà solo l'astrologo che gli mostrerà la mappa del cielo più brillante. Ma attenzione: ad ogni turno alcune carte verranno tolte perché la notte scorre e il giorno si avvicina.



### Meccaniche

astratto

### Richieste

[ilgadaldi@gmail.com](mailto:ilgadaldi@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Dominate Igor De Marchi



2 - 2



30



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

XIII secolo, in una landa remota del Sacro Romano Impero, due eserciti si affrontano per depredate 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'avversario.

### Meccaniche

gestionale  
carte  
Deck destruction

### Richieste

[demarchi.igor@gmail.com](mailto:demarchi.igor@gmail.com)





# IDEAG BRESCIA

## Civita

### Igor De Marchi



2 - 5



90



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Costruire una cittadina partendo da tessere, piazzare edifici e attività per farla prosperare.

Ma... Carcassone è già stato inventato! Infatti, Civita è completamente diverso

### Meccaniche

gestionale  
set collection  
draft

### Richieste

[demarchi.igor@gmail.com](mailto:demarchi.igor@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Ramfort

### Andrea Gadaldi



1 - 4



45



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Resistete agli attacchi dell'esercito del Male difendendo Ramfort, l'ultima roccaforte. In questo gioco cooperativo, i giocatori collaborano per sconfiggere i nemici che tentano l'assedio e per riparare le mura del castello che potrebbero essere distrutte man mano. Attenzione però, se tutte le mura crollano, il Male ha vinto!



### Meccaniche

collaborativo

### Richieste

[ilgadaldi@gmail.com](mailto:ilgadaldi@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## La mummia

**Alessandro Rizzi, Maurizio Giacometti,  
Matteo Sassi**



1 - 5



1 - primo test  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



60



family plus

### Descrizione

tutto immaginavi di trovare nella tomba che hai scoperto e che stai esplorando tranne che una mummia "viva"

### Meccaniche

carte  
gestione dadi

### Richieste

[alessandro.rizzi@unimi.it](mailto:alessandro.rizzi@unimi.it)



# IDEAG BRESCIA

## Hair Color Game

**Alessandro Rizzi, Marco Tarini, Simone Liberini, Viola Pistone**



2 - 4



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

(Livello 1-5)



75



gioco didattico

### Descrizione

L'arte di un buon parrucchiere è accontentare la cliente con esattamente il colore dei capelli che vuole. Non è semplice, va trovato, stimata la situazione del capello di partenza, preparati i coloranti nel modo corretto.

### Meccaniche

piazzamento lavoratori

### Richieste

[alessandro.rizzi@unimi.it](mailto:alessandro.rizzi@unimi.it)



# IDEAG BRESCIA

## CARTE PARLANTI

### DIEGO PASINI



3 - 6



30



5 - il gioco funziona

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



party game

### Descrizione

Un giocatore a turno pesca una carta e legge una sequenza agli altri giocatori. il più veloce a comporla guadagna il punto, se sbaglia perde un punto. Le categorie sono versi di animali , associazioni e di idee, composizione colori, operazioni matematiche, un mix dei precedenti. Le sequenze corrette dovranno essere prese dalle tessere messe al centro del tavolo a disposizione di tutti i giocatori. Il primo ad arrivare a 5 punti vince.

### Meccaniche

astratto  
set collection

### Richieste

[pasini.diego@alice.it](mailto:pasini.diego@alice.it)



# IDEAG BRESCIA

## JACK FOLL CARD GAME

Federico Giustacchini



2 - 2



15



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

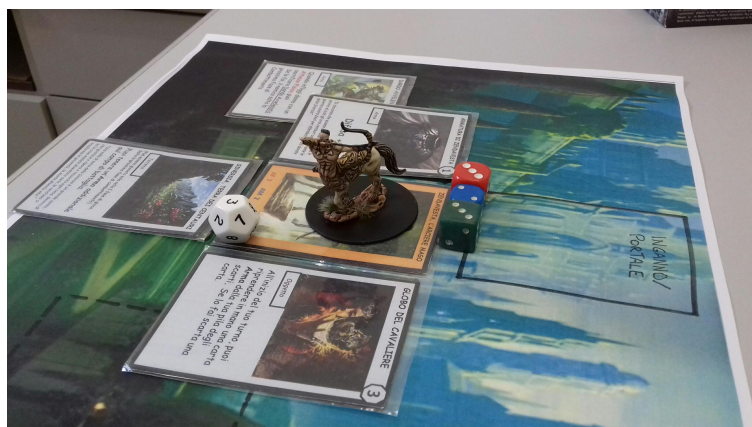
(Livello 1-5)



wargame

### Descrizione

Jack Foll è un gioco di carte che simula lo scontro tra due maghi-guerrieri in un mondo di fantasia. Il giocatore dovrà cercare di battere il suo avversario tramite le magie, le armi, gli oggetti, gli inganni e i portali che andranno a formare il proprio mazzo di carte.



### Meccaniche

carte

### Richieste

[federico.giustacchini@virgilio.it](mailto:federico.giustacchini@virgilio.it)



# IDEAG BRESCIA

## Wandering Witches

Paolo Tajé



2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60

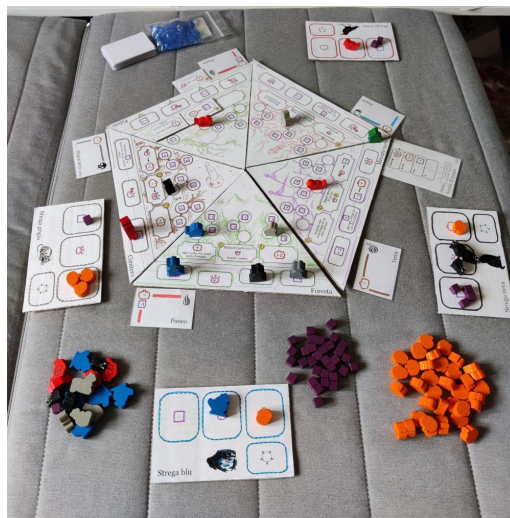


family plus

### Descrizione

È estate, la scuola è finita, e le streghe possono viaggiare attraverso le cinque regioni per raccogliere l'essenza degli elementi, assemblare la magia più potente, e stupire così i loro insegnanti. Corvi, rospi, gatti neri e ratti sono i famigli che corrono avanti e indietro per aiutarle in questa impresa.

I giocatori si muovono lungo una time track a circuito di una board componibile divisa in cinque settori, e possono posizionare i loro worker (i famigli) solo sul settore in cui si trovano.



### Meccaniche

corsa  
piazzamento lavoratori  
turni variabili  
set collection

### Richieste

[paolo.taje@gmail.com](mailto:paolo.taje@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Ciapun Paolo Tajé



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

E' una lotta serrata tra maghi per chi si accaparra più velocemente 7 Punti Magia.

Dovranno costruire potenti Formule Magiche combinando le singole Parole di Potere, ma attenzione perchè gli altri maghi potranno modificare le vostre Formule, piegandole a proprio vantaggio e rubandovi i preziosi Punti guadagnati. Ciapun è un gioco di carte ad alta interazione, con meccanica unica di costruzione engine basato su combinazioni di carte soggetto+azione.



### Meccaniche

carte  
engine building, take that

### Richieste

[paolo.taje@gmail.com](mailto:paolo.taje@gmail.com)





# IDEAG BRESCIA

# Villany - un gioco di bluff e corruzione

## Emma Mottarella, Matteo Sassi



2 - 4



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



90



eurogame

## Descrizione

Nella città di Villany, un crogiolo di follia e criminalità, è iniziata la campagna elettorale. Solo il più abile manipolatore potrà sopravvivere nella fitta trama di corruzione che permea le vie della città. Saprete reggere la paranoia, gestire la rabbia, senza cedere all'impulsività, rimanendo lucidi e soprattutto ricordando l'unica legge valida nel mondo del crimine: attacca prima di essere attaccato?



## Meccaniche

carte  
bluff

## Richieste

[e.mottarella@gmail.com](mailto:e.mottarella@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## L'ultimo B'ak'tun

Carlo Alberto Iocco



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

Gioco cooperativo 2/4 giocatori in cui si interpretano esploratori che cercano di saccheggiare un tempio maya ricolmo di minacce e imprevisti

### Meccaniche

carte  
collaborativo

### Richieste

[carloalberto.iocco@gmail.com](mailto:carloalberto.iocco@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Breaking News dallo Spazio Profondo!

**Carlo Alberto Iocco**



3 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family plus

### Descrizione

I giocatori interpretano leader politici di diverse fazioni aliene che manipolando le notizie del telegiornale cercano di acquisire più consenso possibile.

### Meccaniche

carte

### Richieste

[carloalberto.iocco@gmail.com](mailto:carloalberto.iocco@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## SMUGGLING DIEGO PASINI



3 - 5



90



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

(Livello 1-5)



family plus

### Descrizione

I giocatori sono contrabbandieri che comprano merci al mercato nero per venderle alle città che ne fanno richiesta, con ricompense che variano a seconda di quanto aspettano ad essere soddisfatte le richieste. Con gli introiti potranno comprare nuove merci e potenziare la propria rete di contrabbando, ma dovranno pulire i soldi sporchi investendo in beni derivati dai sequestri messi all'asta che daranno punti vittoria, stando attenti alle retate della polizia e agli scontri tra bande.

### Meccaniche

asta  
pick-up & delivery

### Richieste

[pasini.diego@alice.it](mailto:pasini.diego@alice.it)



# IDEAG BRESCIA

## Chocomilky Way

Andrea Nani



2 - 5



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



60



family plus

### Descrizione

Il comandante Caramello ti ha dato l'ordine di esplorare la galassia CioccoLattea alla ricerca dei pianeti ciambella. Scova i sistemi planetari del colore della tua missione e scopri più pianeti possibile, assemblando i cubetti canditi trovati nei tunnel spaziotemporali. Fai attenzione alla gravitazione universale che cambia la posizione dei corpi celesti e sfrutta le zollette di zucchero per evitare gli scontri tra pianeti.

### Meccaniche

gestionale

### Richieste

[andreanani@gmail.com](mailto:andreanani@gmail.com)



# IDEAG BRESCIA

## Imola

**Francesco Di Matteo, Andrea Marchini**



2 - 6



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

(Livello 1-5)



60



family

### Descrizione

Una gara di Formula 1 molto family, basato su una gestione dadi, che vede al proprio turno un unico lancio con dadi "velocità" e dadi "percorso". Inoltre bonus sorpasso e gettoni scia, consumo di benzina e gomme, Kers e pitstop, il tutto su una pista modulare in grado di riprodurre i circuiti più famosi.

### Meccaniche

corsa  
gestione dadi

### Richieste

[frankdimat@libero.it](mailto:frankdimat@libero.it)



# IDEAG BRESCIA

## 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 BRESCIA

## Pirate Run

Maurizio Giacometti, Matteo Sassi



7 - 3 - 7



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



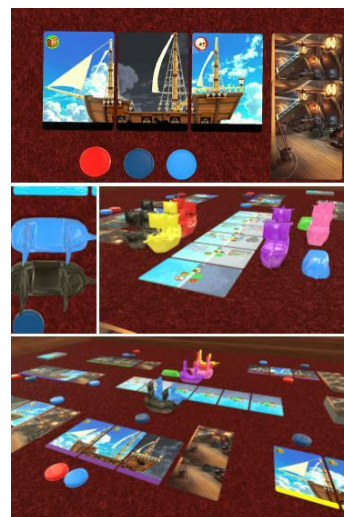
30



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!**





# IDEAG BRESCIA

## Mind Twist

Matteo Sassi, Dario Massarenti, Angelo Caniglia



4 - 2 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



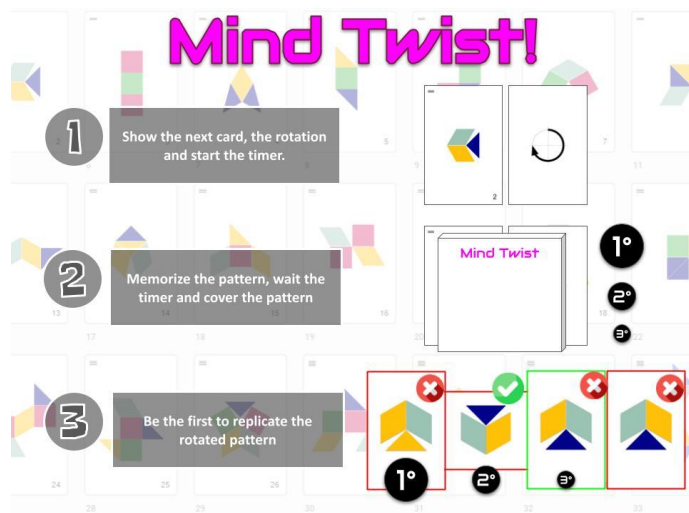
20



gioco per bambini  
Action Game

### Descrizione

Mind Twist is an action game that will fry your brain! A figure is shown for a few seconds along with a rotation. It is covered and it is up to you to be the quickest to reconstruct the correct image. It sounds easy, but it's not because our visual working memory misfires if not trained! Can you be the best at this?



### Meccaniche

Memory, Pattern Building

### Richieste

**Mind Twist è un Action Game che vi farà friggere il cervello! Una figura viene mostrata per alcuni secondi assieme ad una rotazione. Viene coperta e sta a voi essere i più veloci a ricostruire l'immagine corretta. Sembra facile, ma non lo è perché la nostra memoria di lavoro visuale fa cilecca se non allenata!**