



IDEAG NORDEST

Mondo Maya

Ariella Sponza, Franco Verdoglia



3 - 8



1 - primo test

1 - da solo

(Livello 1-5)



120



family

Descrizione

Mondo Maya è un gioco di percorso che propone ai Giocatori di addentrarsi nella cultura, nelle tradizioni, nell'ambiente naturale in cui si sviluppò questa grande civiltà, allo scopo di far raggiungere a ciascuno la propria destinazione ottenendo un buon equilibrio tra le componenti fisiche, mentali e spirituali dei loro Personaggi.

Meccaniche

gestionale
corsa
carte
turni variabili

Richieste

franco.verdoglia@gmail.com



IDEAG NORDEST

Genesis

Sergio-Enrico Godina



2 - 4



60



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

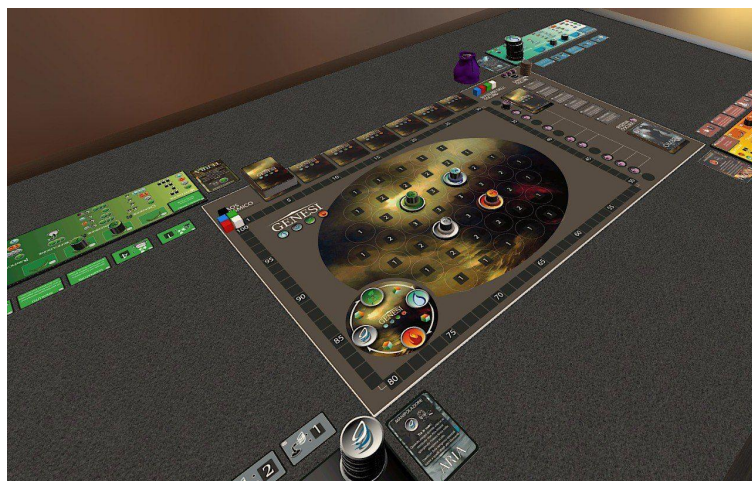
(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ogni giocatore è una delle forze della natura (acqua terra fuoco aria) in competizione con gli altri per la creazione di un nuovo mondo in cui essere l'elemento dominante.



Meccaniche

gestionale
carte
draft

Richieste

sergio.enrico.godina@gmail.com



IDEAG NORDEST

Cronicles of Easter Island

Sergio-Enrico Godina



2 - 4



90



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

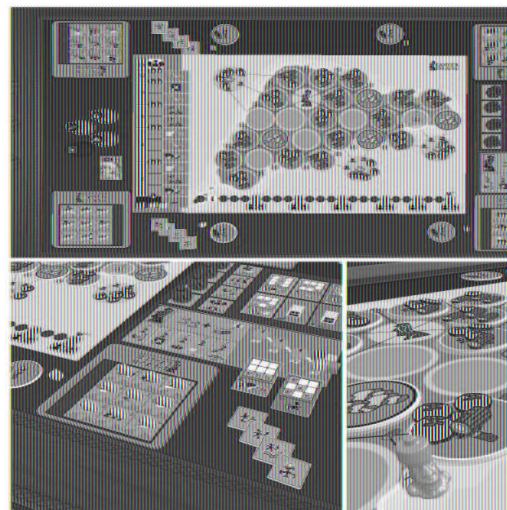
(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ogni giocatore dovrà amministrare un villaggio sulla paradisiaca isola di Pasqua partecipando alle attività tipiche della cultura dell'isola: dalla corsa dell'uomo uccello, alla costruzione dei grandi mohai, dalla scrittura rongo rongo alla pratica del cannibalismo



Meccaniche

gestionale
piazzamento lavoratori
Piazzamento tessere

Richieste

sergio.enrico.godina@gmail.com



IDEAG NORDEST

8 giorni su Callisto

Eric Orel



2 - 4



1 - primo test

1 - da solo

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

Una missione spaziale della durata di 8 giorni su Callisto.

Il tempo scorre inesorabile, tante cose da fare e poche azioni disponibili.

Dimostra di comandare il Team migliore, raccogli risorse e manufatti alieni per spedirli alla nave madre o per utilizzarli nello sviluppo tecnologico. Esplora e colonizza questa luna, migliora le tue conoscenze.

Callisto è solo un test per la prossima missione...

Meccaniche

gestionale

Richieste

eric.orel@libero.it



IDEAG NORDEST

GOLD-SEEKERS

Stefano Verdoglia



2 - 8



20



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

(Livello 1-5)

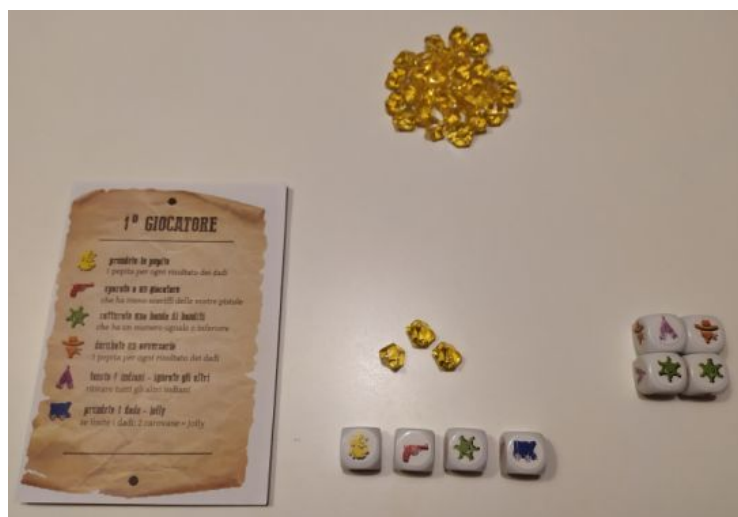


family plus

Descrizione

Il Far West, terra di banditi e sceriffi, di indiani, carovane e, soprattutto, di cercatori d'oro! GOLD-SEEKERS: lanciate i dadi simultaneamente, cercate la combinazione di dadi più favorevole, risolvete i risultati dei dadi.

In questo gioco di dadi cercherete di accumulare quante più pepite d'oro possibile, naturalmente cercando di eliminare gli altri giocatori e facendo il possibile per restare in vita.



Meccaniche

gioco di dadi

Richieste

verdoglia.stefano@gmail.com



IDEAG NORDEST

APPRENDISTI MAGHI

Stefano Verdoglia



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

L'anno Accademico di Magia è cominciato!
Assegnate gli affiliati ai vari edifici dell'Accademia;
finalizzate le prestazioni della Confraternita e fatene crescere il prestigio.
Edifici, risorse, manufatti, ricette, abilità, poteri:
ingredienti di un classico gioco di "piazzeamento lavoratori", ma con azioni potenziate, a voi spettano le scelte per raggiungere gli obiettivi della Confraternita.
Attenti, chi spreca le risorse sarà sanzionato dal Gran Consiglio!



Meccaniche

gestionale
corsa
piazzeamento lavoratori
turni variabili
set-up variabile

Richieste

verdoglia.stefano@gmail.com



IDEAG NORDEST

Ofrenda

Rossella Biasutti



2 - 8



45



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Il Dia De Muertos ha inizio! Sei pronto per tornare nella terra dei vivi per ricongiungerti con i tuoi cari ancora in vita? Guadagna cinque elementi essenziali: un Mezzo di Trasporto, un Alebrije, un Braccio Destro, un Ricordo e un Dono e attraversa il ponte che separa i morti dai vivi per ricongiungerti con i tuoi cari per una sola notte!



Meccaniche

carte
astratto
storytelling
gestione dadi
set collection

Richieste

rossellabiasutti123@gmail.com



IDEAG NORDEST

Costruttori delle montagne

Eugenio Dreas



2 - 4



60



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



eurogame

Descrizione

Impersona un nano costruttore e scava tunnel nella montagna, raccogli risorse e sviluppa l'infrastruttura per la fondazione della nuova grande città del regno dei nani: colui che meglio contribuirà sarà il vincitore.

Costruttori della montagna è un gioco di ispirazione German con poca alea ed una buona dose di interazione indiretta tra i giocatori.



Meccaniche

gestionale
piazze lavoro
maggioranze

Richieste

eugeniodreas@gmail.com



IDEAG NORDEST

Civita

Igor De Marchi



2 - 5



90



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Dai vita al borgo più bello d'Italia: sviluppalo, raggiungi gli obiettivi e fallo crescere. Competi con gli altri borghi per attirare più turisti.



Meccaniche

carte
set collection
draft
pick-up & delivery
Riempimento griglia

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG NORDEST

A sharks cruise

Igor De Marchi



4 - 8



30



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Una crociera in barca a vela si trasforma in una gara di sopravvivenza in un mare infestato di squali. Dobbiamo alleggerire la barca buttando a mare i bagagli a cui nessuno però vuole rinunciare (e anche qualche passeggero se serve...) per sfruttare il poco vento e metterci in salvo.



Meccaniche

carte
set collection
draft
sopravvivenza

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG NORDEST

Dominate

Igor De Marchi



2 - 2



45



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Due armate medievali si contendono le risorse di un castrum caduto in rovina.

I soldati combattono al fianco di losche e potenti figure. La battaglia li spingerà a costruire macchine infernali e a reclutare 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 NORDEST

Presidential Election

Enrico Feresin



6 - 7



1 - primo test

1 - da solo

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Gioco a identità nascoste dove due candidati alla presidenza si sfidano organizzando dei convegni. Ogni candidato ha una squadra che si occupa di sabotare i convegni dell'avversario e di garantire la sicurezza dei propri. Vincerà chi riuscirà a raccogliere i favori del pubblico. I giocatori non sanno chi fa parte della propria squadra o di quella avversaria e dovranno cercare di dedurlo durante la partita.

Meccaniche

carte
bluff
Identità nascoste

Richieste

enrico.feresin@orkspace.net



IDEAG NORDEST

Cat Beauty Contest

Enrico Feresin



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

I giocatori devono partecipare ad un concorso di bellezza di gatti. Per farlo devono procurarsi i gatti più belli ed influenzare la giuria per fare in modo che i propri gatti siano quelli che guadagneranno più medaglie.

Meccaniche

carte

Richieste

enrico.feresin@orkspace.net



IDEAG NORDEST

Tribù affamate (titolo molto provvisorio)

Eugenio Dreas; Fadi El-Riachi



2 - 4



90



3 - il gioco inizia a funzionare

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



eurogame

Descrizione

Gioco gestionale di piazzamento lavoratori in cui tutto verte sul nutrimento di questi, ogni giocatore costituirà una tribù mettendo insieme dei lavoratori unici con abilità tutte differenti e che richiederanno d'essere sfamati con dei cibi specifici, il motore di gioco si farà combinando diverse abilità di lavoratori e mentendoli felici e ben nutriti, pena: dei bruttissimi malus.



Meccaniche

gestionale
piazzamento lavoratori

Richieste

eugeniodreas@gmail.com



IDEAG NORDEST

Hero's Junery

Jacopo Panzera

Furio Reini



2 - 4



60



1 - primo test

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



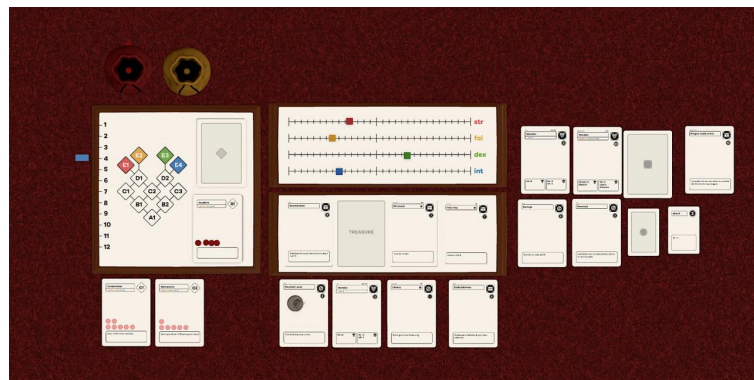
family plus

Descrizione

Hero's Junery é un gioco semi-cooperativo in cui i giocatori interpretano delle divinità intente ad assistere l'Eroe nel suo glorioso viaggio. Tutti gli Dei dovranno collaborare per far diventare l'eroe una leggenda e non farlo perire durante le sue avventure.

Ogni Dio guadagnerà la devozione dell'eroe (punti vittoria) e alla fine del suo viaggio solo il Dio a cui l'eroe é più devoto verrà riconosciuto come vincitore!

Ostacola gli altri Dei con parsimonia, o il viaggio finirà per tutti!



Meccaniche

carte
collaborativo
asta
draft
deck building

Richieste

panzera.jacopo@gmail.com



IDEAG NORDEST

Last Hand

Jacopo Panzera
Furio Reini



2 - 6



45



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Last Hand é un gioco di carte tra maghi criminali, con meccaniche di puntamento, dadi, kill steal, gestione della mano e dei punti vittoria. La serata diventa sempre più tesa mentre i Boss delle gilde magiche si studiano e minacciano sotto il tavolo da gioco. Lo scopo, una volta rovesciato il tavolo, è eliminare gli altri Boss e riscattare gli Eventi pubblici per generare Kristal (k) e diventare la gilda più potente di tutta la città.



Meccaniche

carte
gestione dadi
bluff
draft

Richieste

panzera.jacopo@gmail.com



IDEAG NORDEST

On The Verge

Roberto Pestrin Christian Zoli



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



120



eurogame

Descrizione

Gioco semicollaborativo in cui i giocatori dovranno salvare l'umanità all'estinzione contrastando l'arrivo di Kaiju mediante l'impiego di potenti Titani meccanici.

Meccaniche

piazzamento lavoratori

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG NORDEST

Savorgnan

Roberto Pestrin



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



family plus

Descrizione

Ogni giocatore gestisce una famiglia cadetta dei Savorgnan il cui compito è guadagnare fama stipulando accordi con Austria e Venezia gestendo i contadini e le loro rivolte.

Meccaniche

Deckbuilding

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG NORDEST

Vienna 1529 Vettori Mauron



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ibrahim pascià marcia alle porte d'europa con 180000 unità.

Le notizie giunte da Budapest sono allarmanti, e rimangono solo 17000 lanzichenecchi tedeschi inviati da Carlo V a difendere la città dalla brama di conquista di Solimano il magnifico.

Correndo attorno alle mura, occorre nel più breve tempo possibile raccogliere risorse e costruire cose, scacciando ottomani e rispettando le condizioni per respingere assedi.

Semi collaborativo a 2 varianti, a difficoltà modulabile, set-up variabile.

Meccaniche

gestionale
corsa
pick-up & delivery
tower defence

Richieste



IDEAG NORDEST

L'Orco goloso

Barbara Porcella, Valentina Baraghini



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



gioco per bambini

Descrizione

Gioco da tavolo a dadi e/o top trumps con diversi livelli di accessibilità.
Pensato per ragazzi e bambini che hanno difficoltà di linguaggio e cognitive.



Meccaniche

carte
gestione dadi

Richieste

barbarap_@hotmail.com



IDEAG NORDEST

Streghe! Edi Rinaldi



1 - 4



45



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco competitivo in cui i giocatori interpretano delle streghe, intente ad aiutare gli abitanti di un villaggio colpito da una serie di sventure, dalle più piccole alle più distruttive.

Riuscirete a purificare il villaggio e ad essere acclamate o fallirete condannandolo all'eterna sventura e venendo così additate e malvolute? Agitate le vostre bacchette, lanciate le vostre magie e mettetevi alla prova!



Meccaniche

dexterity
Competitivo

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG NORDEST

Bellboy

Edi Rinaldi



3 - 5



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Vesti i panni di un segretario di hotel che dovrà gestire il suo staff per accontentare le richieste dei suoi clienti, al suono del campanello.
Ogni membro dello staff è una clessidra che ha una diversa durata, riuscirai a finire il tuo turno senza aver scontentato nessuno?
Gestisci bene i tempi e le richieste e vincerai!

Meccaniche

gestionale
carte
Clessidre

Richieste



IDEAG NORDEST

Brum Brum Proot!

Edi Rinaldi



3 - 10



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

I giocatori sono insieme in macchina di ritorno da un viaggio, l'auto è senza benzina ed i passeggeri dovranno avere un buon feeling con la macchina per riuscire a guidare bene e tornare a casa, mentre nel frattempo uno di loro segretamente molla scorregge! Riuscirete a tornare a casa o dovrete fermarvi prima per riprendere aria o perché è finita la benzina?

Meccaniche

bluff
Rumori

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG NORDEST

La città murata

Agostino Recchia



2 - 2



30



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco astratto per due giocatori, ai quali si assegnano 9 pedine ciascuno di colore diverso, posizionate lungo due lati opposti di un tavoliere di 9x9 caselle. Un muro con 4 aperture circonda le 25 caselle più interne. I giocatori muovono a turno e le pedine scivolano fino ad incontrare un ostacolo. Vince chi riesce a fare tris sul quadrato centrale 3x3 o riesce a collocare 5 sue pedine su tale quadrato.



Meccaniche

astratto

Richieste

agostinorecchia@yahoo.it



IDEAG NORDEST

Tac Tac Tris

Agostino Recchia



2 - 2



15



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

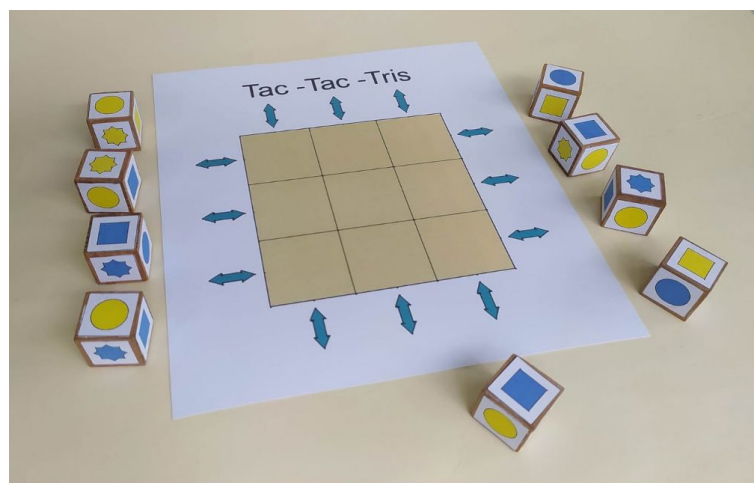
(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco astratto per due giocatori, che si svolge su un tavoliere 3x3 con 9 pedine uguali a forma di cubo. Le facce del cubo presentano tre simboli e sulle facce opposte c'è lo stesso simbolo di colore diverso. I giocatori posizionano inizialmente tutte le pedine e poi, a turno, fanno ruotare di 90 gradi le tre pedine poste sulla stessa riga o sulla stessa colonna. Vince chi fa tris, cioè riesce ad allineare tre pedine con le facce superiori del proprio colore e tutte con lo stesso simbolo.



Meccaniche

astratto

Richieste

agostinorecchia@yahoo.it



IDEAG NORDEST

Klepto

Enrico Vicario



2 - 4



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Un gioco di carte deduttivo con regole semplici.
Cerca gli oggetti e interroga gli altri giocatori per scoprire i loro indizi.



Meccaniche

carte
deduzione

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG NORDEST

Incline

Baccino Andrea



2 - 6



45



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Ogni giocatore deve inclinare il piano di gioco imprimendo forze nelle diverse direzioni e piazzando muretti

Meccaniche

astratto

Richieste

bac99and@gmail.com



IDEAG NORDEST

Thot

Enrico Vicario



2 - 6



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Un gioco di colpo d'occhio con molte sfide diverse e intriganti tra cui scegliere all'inizio di ogni partita. Gira 3 carte e trova per primo il bersaglio giusto!



Meccaniche

colpo d'occhio

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG NORDEST

Atlas discover Bottega Giulio



1 - 6



60



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

(Livello 1-5)



american

Descrizione

I giocatori -passando da una mappa a all'altra rappresentate su una coppia di atlanti, esplorano in completa libertà un ambiente predeterminato affrontando enigmi, nemici e scoprendo cos'è successo in passato

Meccaniche

carte
collaborativo
storytelling
narrazione

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG NORDEST

Valigie e nastri trasportatori Bottega Giulio



2 - 4



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



5



family

Descrizione

Le tue valigie non vengono fuori dal nastro trasportatore all'aeroporto. Allora decidi di avventurarti sui nastri trasportatori per ritrovarle, ma altri vogliono prenderle prima di te. Chi riuscirà per primo a collezionare tutte e 3 le valigie?

Meccaniche

corsa
pick-up & delivery

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG NORDEST

B – movies Mayhem

Carlo Rigon



3 - 6



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



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

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG NORDEST

Arte contemporanea

Carlo Rigon



4 - 10



30



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

(Livello 1-5)



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

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG NORDEST

Cosmic causeway

Carlo Rigon, Matteo Cimenti, Chiara Zanchetta, Enrico Feresin



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. In questo gioco guiderete delle astronavi che stanno fuggendo da un mostro galattico. Non ci sono turni e non ci sono quasi regole, l'unico scopo è quello di raggiungere il più velocemente possibile la salvezza, cioè un buco nero.

Meccaniche

corsa
tempo reale

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG NORDEST

Test Gioco simultaneo stile yugioh Bottega Giulio



2 - 2



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



30



Carte

Descrizione

Avevo una meccanica in testa e 0 voglia di inventarmi le carte, così ho deciso di usare quelle di Yu-Gi-Oh.

13 carte a giocatore, azione simultanea.

Se hai carte di Yu-Gi-Oh portale che così possiamo ampliare il test



Meccaniche

carte
turni variabili

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG NORDEST

T9

Mauron Vettori



1 - 12



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



1



party game

Descrizione

Dovrete decifrare la parola digitata su un telefonino in base all'ordine dei tasti premuti.
Il tutto in un arco di tempo molto breve

Meccaniche

indovina parola

Richieste



IDEAG NORDEST

Beyond Mars

Gianmarco Maggio



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



120



eurogame

Descrizione

Lo scopo del gioco è colonizzare il sistema solare, dalla Luna fino alla frontiera delle Kuiper Belt, costruendo centri di ricerca, miniere, habitat, spatioporti e poli industriali, e mettere in contatto tali strutture per creare rotte commerciali e collaborazioni sinergiche.

Durante il gioco sarà possibile migliorare le proprie competenze tecnologiche specializzandosi in certi tipi di avamposto e si lotterà per la supremazia politica nei vari settori.

Meccaniche

gestionale
carte
pick-up & delivery

Richieste

mrjamforyou@hotmail.com