

Scontro di storie Davide Penna



3 - 5



45



_

family plus

3 - il gioco inizia a funzionare

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



Descrizione

Un gioco di deck building a tema storico, i giocatori recluteranno personaggi storici per ottenere punti vittoria...durante ogni turno di gioco un giocatore potrà giocare quante carte vuole ma solo rispettando l'ordine storico delle stesse

Meccaniche

Richieste

Deck building



Draft, roll, fight, repeat Davide Penna



2 - 4



30



2 - il gioco non funziona ancora bene

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Un gioco a torneo diviso in fasi, prima si drafta poi si combatte...ogni combattimento è caratterizzato dal fatto che oltre alle carte draftate i giocatori dovranno sfruttare dei dadi, questi dadi saranno però in comune tra tutti i giocatori...un gioco abbastanza veloce che si pone come alternativa leggermente più strategica al pluripremiato challengers

Meccaniche

carte gestione dadi draft



Manastone Emanuele Marenco e Emanuele Terzoni



2 - 2



30



5 - il gioco funziona

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



Boardgame Skirmish 1vs1

Descrizione

Un gioco semplice, intuitivo e veloce di scontri 1vs1 ma non fatevi ingannare dalla semplicità, la tattica é tutto, un errore e puoi perdere il regno!

Meccaniche

Richieste

Scontri diretti tipo MOBA



Fuga dal tempio Maurizio Giacometti, Matteo Sassi, Alessandro Rizzi



1 - 4



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Avete presente l'inizio del primo film di Indiana Jones? Quando ruba la statuetta e il tempio crolla? Ecco il gioco inizia proprio lì e voi dovete far uscire dal tempio 4 archeologi esploratori prima che tutto crolli! Piccolo particolare, siete inseguiti dalle mummie e non sapete dove si trova l'uscita.

Meccaniche

Richieste

collaborativo



DytreeBruno Sparpaglione



2 - 2



10



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco astratto che si svolge su una scacchiera quadrata composta da 25 caselle sulle quali si muovono i segnalini di due giocatori che cercano di catturare il maggior numero possibile di pedine che sono poste sulla scacchiera seguendo la regola di muovere secondo un passo variabile tra 2 e 3 caselle che siano però ancora occupate da pedine.



Meccaniche

Richieste



FIZZOL'61

Roberto Fadigati, Clint Bosi, Bruno Sparpaglione



2 - 2



20



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Gioco astratto che si svolge su una scacchiera romboidale forata, sulla quali si gioca secondo principi della dama e del go reversi, infatti è prevista una mossa a testa tra due schieramenti che procedono solo avanzando (frontalmente o in diagonale) con modalità di cattura simili alla dama solo che al posto dell'eliminazione della pedina avversaria si opera un reverso di colore e la si fa diventare propria. Lo scopo è quello di raggiungere il punto estremo dello schieramento avversario.



Meccaniche

Richieste



Toxicity Emma Mottarella, Dario Massarenti



3 - 6



30



3 - il gioco inizia a funzionare

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Sul pianeta di Toxicity, le risorse per la sopravvivenza sono limitate, e la legge della giungla vi impone di essere i primi e i migliori se non volete essere sopraffatti o soccombere. Attraverso la relazione con alcuni speciali animaletti è possibile produrre acqua: indispensabile alla vita! Riuscirete ad addomesticarli, prima che qualcun altro ve li porti via? e mi raccomando però: senza sfruttarli! Altrimenti saranno pronti alla fuga



Meccaniche

Richieste

carte



Doc, sto di m... Emma Mottarella



3 - 6



30



2 - il gioco non funziona ancora bene

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Deckbuilding collaborativo asimmetrico. Un giocatore è il terapeuta, gli altri i pazienti sono i puoi pazienti alle prese con grandi sfide emotive. Attraverso ristrutturazione cognitiva, esplorazione emotiva e risoluzione problemi, promuovi resilienza e benessere, evitando il burnout del terapeuta e che i pazienti droppino. Affronta sfide, sviluppa empatia e trova strategie, mentre ritardi, disdette, connessioni scadenti, impegni renderanno le terapia più difficili.



Meccaniche

carte storytelling



Minds Battle Emma Mottarella



3 - 6



30



1 - primo test

1 - da solo



party game

(Livello 1-5)

Descrizione

E se i nostri pensieri fossero delle personalità, come prenderemmo le nostre decisioni? Gioco di carte competitivo, di astuzia e bluff, 16 carte ognuna rappresentate una delle 16 personalità teorizzate da Jung, una bilancia per soppesare ogni mossa, e cinque turni per essere il miglior stratega della mente!



Meccaniche

carte bluff



Nachos Emma Mottarella. Guido Mazzini



2 - 4



15



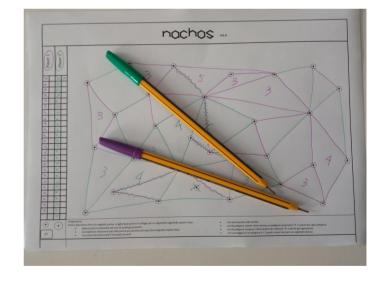
- 3 il gioco inizia a funzionare
- 3 con Gamers/Ludoteca/Blogger (Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Cosa succede quando siete in un pub, avete fame e prendete un piatto di nachos nell'attesa? Nasce un gioco astratto per due giocatori. Un foglio di carta (inizialmente una tovaglietta!) e due penne colorate. Disegnate poligoni con il maggior numero di lati per ottenere più punti, ma attenti a non farvi inscrivere dai poligoni dell'avversario!



Meccaniche

Richieste



Runtol / Lusus Naturae o altro... Simone Calia



2 - 6



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Un giocatore è un mostro, mentre gli altri sono dei bambini: essi dovranno scappare e resistere fino alla fine, mentre la creatura tenterà di spaventarli e catturarli tutti!



Meccaniche

Richieste

carte



EXplor3r (provvisorio)

Alessandro Dentis



2 - 4



30



3 - il gioco inizia a funzionare

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



family

Descrizione

Gestisci la tua astronave e costruisci le strutture per ampliare il tuo impero e scoprire nuovi mondi inesplorati.

Manage your spaceship and build structures to expand your empire and discover new, unexplored worlds.



Meccaniche

Richieste

carte



Revolver (provvisorio)

Alessandro Dentis



2 - 4



30



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(**Livello 1-5**)



family

Descrizione

Nella desolata prateria, l'arido deserto o la pericolosa città

si nascondono i più famigerati Fuorilegge. Tocca a voi caricare i vostri Revolver e andare a stanarli

per ottenere la taglia prima dei vostri avversari facendovi aiutare dai personaggi incontrati vagando o nell'affollato saloon.



Meccaniche

carte rolling color



VENSI Gianni Cottogni



2 - 2



60



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



astratto

Descrizione

Gioco astratto deterministico per due giocatori, su plancia esagonale.

Meccaniche

Richieste



Prototipo 1/23 (nome provvisorio) Gianni Cottogni



2 - 2



60



C

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

astratto

Descrizione

Astratto deterministico per due giocatori, gioco carta-e-penna (una penna rossa ed una blu) su plancia generata casualmente ad ogni partita.

Meccaniche

Richieste



Sunday TrekFrancesco Di Matteo



2 - 4



60



3 - il gioco inizia a funzionare

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



family plus

Descrizione

I giocatori sono degli "escursionisti della domenica" che percorrono un sentiero che sale fino in cima ad una montagna, alla ricerca degli animali da fotografare per primi (così da poter pubblicare la foto sui social) ma anche per raccogliere mirtilli o margherite, facendo attenzione alla transumanza e ai cinghiali. Chi sarà il primo a fotografare il camoscio e l'aquila?



Meccaniche

carte set collection



Cold PawsGilberto Grandis



2 - 4



35



4 - sto iniziando il fine-tuning

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco da tavolo cooperativo (Player vs Game) da 2-4 giocatori in cui si deve esplorare il tabellone di gioco affrontando nemici, raccogliendo oggetti e obiettivi nel mentre che si evita di fare troppo rumore con le azioni. In caso contrario i giocatori perdono la partita. Se invece la squadra riesce a raccogliere tutti gli obiettivi e a portarli fuori dalla mappa allora vince

Meccaniche

carte collaborativo gestione dadi



Tetris Battleship Legnani Marco



3 - 6



60



3 - il gioco inizia a funzionare

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Battaglia navale multiplayer con meccanica del Tetris

Meccaniche

Richieste

turni variabili



Dice Basket Marco Legnani



2 - 2



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Astratto ambientato: i dadi saranno i nostri giocatori e dovranno vincere le sfide nelle varie zone per segnare un canestro usando finte, tagli, tiri da 3, stoppate, etc...

Meccaniche

astratto gestione dadi bluff



Eolo Marco Legnani



1 - 6





4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(**Livello 1-5**)



family plus

Descrizione

Gioco di carte stile set Collection: realizza la centrale eolica più efficiente costruendo torri con pale eoliche, generando e rinforzandi i tuoi venti e contrastando i venti avversari ma attento ai fulmini!!!

Meccaniche

carte set collection



Dice soccer Marco Legnani



2 - 2



60



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(**Livello 1-5**)



family

Descrizione

Simulazione di una partita di calcio: muovi i giocatori della tua squadra, fai correre la palla e realizza tattiche per arrivare vicino all'area avversaria e realizzare il goal della vittoria!

Meccaniche

gestione dadi Sportivo



WWF deckbuilding Marco Legnani



2 - 4



60



3 - il gioco inizia a funzionare

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



family plus

Descrizione

Deckbuilding con gli eroi del wrestling anni '80-'90: Hulk Hogan, Ultimate Warrior, André the Giant, Undertaker, Macho Man, etc.... Assolda I wrestler più forti nella tua scuderia e sfida i tuoi avversari per arrivare al titolo dei pesi massimi della federazione e vincere la partita!

Meccaniche

carte Deck building