

DAY ZERO

Luca Piran



1 - 4



90



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



american

Descrizione

Day Zero è un gioco stile american della durata di circa 40 minuti a giocatore. Ambientato in un futuro post apocalittico su un pianeta inizialmente disabitato, fino a 4 compagni dovranno cooperare alla ricerca di ciò che gli serve per poi affrontare un disperato viaggio di ritorno sul pianeta Terra, affrontando insidie e nemici di ogni tipo! La partita si svolge in due atti, il primo totalmente cooperativo, mentre nel secondo le cose potrebbero cambiare e potrebbe trasformarsi in competitivo!

Meccaniche

carte collaborativo draft pick-up & delivery



Pirates Islands lorenzo monarca



2 - 6



90



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

PIRATES ISLANDS

Gioco da tavolo di stategia per 2-6 giocatori dai 9-99 anni.

La variabile del vento che muove le pedine e cambia durante la partita, non solo è una caratteristica singolare per un gioco da tavola ma è anche un spinta che rende il gioco imprevedibile e sovverte la strategie.



Meccaniche

Richieste

dexterity



Tank Stars Nicolò Chioato



1 - 4



15



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(**Livello 1-5**)



family

Descrizione

Un rapido e divertente scontro tra carri armati: scegli l'arma adatta e la traiettoria per sconfiggere il tuo avversario. Colpo d'occhio e un pizzico di fortuna sono necessari per trionfare.



Meccaniche

movement template



On the Verge Roberto Pestrin Christian Zoli



2 - 4



120



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Sull'orlo dell'estinzione i giocatori rappresentano delle mega corporazioni impegnate a combattere e fermare dei Kaiju mediante l'impiego e lo sviluppo di enormi Titani Meccanizzati

Meccaniche

gestionale Selezione azioni



IDEAG MANTOVA

La Piccola Fabbrica di Incubi Helios Marzocca



2 - 6



45



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

La Piccola Fabbrica di Incubi è un gioco di strategia il cui obiettivo è quello di comporre, attraverso le carte in dotazione, un incubo più spaventoso di quello dei propri avversari, assegnando loro le carte più svantaggiose e cercando di impedire ai loro mostruosi talenti di vanificare il duro lavoro fatto fino a quel momento.

Prendi il controllo di Davvie, Clinkie, Trashie, Schemie, Killie o Laughie e battiti per distinguerti come impiegato del mese sconfiggendo i tuoi demoniaci colleghi.



Meccaniche

carte competitivo



Crazy Road Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 6



15



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Dimostra di riuscire a ricordare il maggior numero di indicazioni stradali e scegli saggiamente quando mettere alla prova la memoria dei tuoi avversari! Sopravvalutarli non ti aiuterà a vincere e sottovalutarli ti porterà a perdere!



Meccaniche

carte memoria



Animali Brutti Gianluca Colombo, Stefano Saini



3 - 5



30



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Sapresti distinguere un ippopotamo gelatinoso da uno liquefatto? Ed un leone seducente da uno vanitoso?

Ad ogni turno tutti i giocatori dovranno disegnare un "Animale Brutto" e indovinare quello disegnato dagli altri! Chi otterrà più punti vincerà la partita!



Meccaniche

Richieste

disegno



Nebbia Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 5



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

2 - con Amici/Famiglia

(**Livello 1-5**)



family

Descrizione

È difficile distinguere i dettagli di un'immagine attraverso la nebbia... ma più ne indovini mentre essa è ancora fitta, più punti guadagnerai!

Mostra di avere l'occhio più acuto in questo gioco originale gioco di abilità!



Meccaniche

Richieste

colpo d'occhio



The Box Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 6



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

2 - con Amici/Famiglia

(**Livello 1-5**)



family

Descrizione

A turno un giocatore inserirà una forma geometrica segreta all'interno della misteriosa "The Box". Riusciranno gli avversari ad indovinare di cosa si tratta?

Un originale e diabolico gioco di abilità per mettere alla prova amici e parenti!



Meccaniche

Richieste

astratto



14 Whispers Tommaso Vezzali



2 - 2



10



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Animali in guerra/Hanamikoji, ma con componente di memoria ed un twist nella scelta delle azioni. Necessita di blind-test.



Meccaniche

astratto bluff pick-up & delivery gestione della mano



LandomyTommaso Vezzali



2 - 2



20



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(**Livello 1-5**)



eurogame

Descrizione

Gioco di maggioranze su mappa, con una variante "I cut, you choose".



Meccaniche

area influence/majority



Vseas Nicolas Benevento



2 - 6



150



5 - il gioco funziona

4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



american

Descrizione

Il giocatore impersona un capitano pirata che affronta un viaggio alla scoperta del mondo. Incontrerà altri pirati (8 diverse classi) da arruolare nella ciurma, navi più grandi da poter acquistare, battaglie con mostri marini, potenti reliquie del mare, imprevisti in agguato e soprattutto altri Capitani col suo stesso obiettivo: ottenere le 4 gemme della nebbia per raggiungere Vseas, l'isola al centro del mondo bagnata da tutti i mari.

Meccaniche

carte pick-up & delivery



Match race lorenzo monarca



2 - 6



30



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Il titolo è MATCH RACE (foto in allegato). Le regole del gioco ricalcano le andature di navigazione a vela e le precedenze in mare. La originalità del gioco è che la direzione del vento cambia durante la partita.

Le giornate di bonaccia non saranno più così deprimenti se si passano a giocare a MATCH RACE con amici e istruttori.



Meccaniche

Richieste

dexterity



Flicker Beavers Marcello Guatelli



2 - 4



45



3 - il gioco inizia a funzionare

4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



Dexterity Game

Descrizione

Gioco di destrezza che coniuga la meccanica della schicchera e dell'impilare.

Durante la notte una tempesta ha distrutto le dighe dei castori. Bisogna ricostruirle in fretta perchè i predatori sono sempre in agguato.

Lottate per recuperare legna, fango e pietra, e costruite la vostra diga a prova di predatori (e dalle incursioni dei castori avversari!). Cercate inoltre di evitare le rane del lago perchè sono veramente fastidiose e rallentano i lavori di costruzione.

Meccaniche

Richieste

Schicchera e Impilamento



Grand Tour: Green Sun

Marcello Guatelli



2 - 4



60



2 - il gioco non funziona ancora bene

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Grand Tour: Green Sun è la più attesa delle gare di navicelle spaziali ad energia eco-sostenibile.

Scegli il tuo team di meccanici, e ad ogni tappa recupera i componenti migliori per costruire la tua navicella e sfreccia nello spazio con il tuo pilota per superare gli avversari in una lotta senza quartiere. Ma fai attenzione ai pericoli del cosmo perchè sono ovunque ed imprevedibili.

Chi arriva primo all'ultima tappa, vince il prestigioso giro.

Meccaniche

Richieste

corsa



Hermapollon Matteo Landi Carlo Molinari



2 - 4



30



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

In Hermapollon i giocatori sono degli impavidi navigatori che affrontano i pericoli dei viaggi andata e ritorno verso le Indie, allo scopo di imbarcare sulla propria nave beni esotici e lussuosi, da poter stipare in magazzino una volta tornati in patria.



Meccaniche

pick-up & delivery Puzzle



Man at work Matteo landi Carlo Molinari



2 - 4



15



1 - primo test 2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



gioco per bambini

Descrizione

Scava il manto stradale per aggiustare l'intricata rete di tubature. Per risolvere tutti i guasti dovrai ricordare, scavo dopo scavo, la loro posizione prima degli avversari

Meccaniche

Richieste

meccanica memory



The Mysterious Forest II Carlo A. Rossi



2 - 4



20



2 - il gioco non funziona ancora bene

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



gioco per bambini

Descrizione

Reimplementazione de "La Foresta Misteriosa" (nominato per il kinder Spiel des Jhares nel 2016)



Meccaniche

corsa carte collaborativo



Green City Fabio Loniano, Mandela Fernandez Gr

Fabio Lopiano, Mandela Fernandez Grandon



2 - 6



30



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco di piazzamento tessere dove bisogna costruire percorsi pedonali, piste ciclabili, tranvie, e corsie per gli autobus e convertire quante più persone a preferire i mezzi alla propria auto per raggiungere le loro sedi lavorative.



Meccaniche

Richieste

pick-up & delivery



Roaring Twenties Fabio Lopiano, Nestore Mangone



2 - 4



75



5 - il gioco funziona

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

I giocatori sono degli scrittori nella new york degli anni venti. Mentre lavorano al proprio romanzo girano per i locali della città in cerca di ispirazione, incontrano personaggi famosi dell'epoca e pubblicano storie su riviste e giornali.



Meccaniche

Richieste

Altro



BaghdadFabio Lopiano, Nestore Mangone



2 - 4



90



4 - sto iniziando il fine-tuning

4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

I giocatori girano per i quartieri di Baghdad intorno all'anno 1000. Usano un gruppo di fidati assistenti per migliorare le condizioni della citta' e nel mentre raccolgono artifatti, contribuiscono alla costruzione del palazzo del sultano e mandano le loro barche lungo i fiumi Tigri e l'Eufrate in cerca di beni preziosi.



Meccaniche

gestionale carte set collection