



IDEAG NAPOLI

Venus Flying Pizza

Luca Coppola



1 - 5



4 - sto iniziando il fine-tuning

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



15



party game

Descrizione

1-5 giocatori 8+ anni

Esiste qualcosa di più buono della pizza? Tutti vogliono la pizza, ma non vogliono uscire di casa. In Venus Flying Pizza i giocatori consegneranno squisite pizze sul pianeta Venere. L'unico problema è che i condomini fluttuanti del pianeta cambiano posizione in continuazione. Riuscirai a tracciare un rotta di consegna per completare il giro di ordinazioni prima degli altri?

Un veloce puzzle di disposizione di tessere da far fumare il cervello.. e raffreddare le pizze!

Meccaniche

carte
puzzle

Richieste



IDEAG NAPOLI

My Dream School

Alexander De Santis



2 - 4



75



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Ogni giocatore possiede una scuola del quale è il preside, e sarà suo compito gestirla al meglio per essere nominata la miglior scuola della città.

Si dovranno assumere i migliori professori, le migliori strutture ed avere un alta reputazione per riuscire ad istruire i migliori studenti che si sfideranno con quelli delle altre scuole

Meccaniche

gestionale
draft

Richieste

alexander.desantis@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Firest

Pietro Maria D'Ammora



2 - 4



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

(Livello 1-5)



15



family plus

Descrizione

Firest è un gioco asimmetrico per 2-4 giocatori giocato con un singolo mazzo di carte, dove una squadra interpreta un Incendio e l'altra una Foresta. Durante il turno la Foresta potenzia i suoi alberi con 2 carte dalla mano, il Fuoco poi attacca un albero vicino e si potenzia con 1-2 carte. Se il Fuoco ha forza maggiore, gira l'albero sul lato bruciato. L'incendio deve bruciare entro 10 turni un albero segreto, scelto dalla Foresta all'inizio. Sfrutta la segretezza o la forza brutta per vincere!



Meccaniche

carte

Richieste

pietrodamhora@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Broken

Pietro Maria D'Ammora



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



american

Descrizione

In Broken i giocatori modificano liberamente le carte da gioco scrivendo sulle bustine con un pennarello, personalizzando le carte e creando così una strategia unica che si adatti alle mosse degli avversari. I giocatori si attaccano per rubare il titolo di Presidente del Comitato Bilanciamento Carte, che guadagna punti ogni round e controlla il magico cancellino in grado di annullare le modifiche passate. Ogni partita è unica, con infinite combinazioni e sinergie da scoprire.



Meccaniche

carte

Richieste

pietrodammora@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Zombie movieZ

Luca Coppola



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



5



family

Descrizione

Ti trovi in un film di Zombie di serie Z. Quelli in cui tutti finiscono male eccetto due, che sopravvivono all'apocalisse zombie. Appunto. Fai in modo che i tuoi personaggi siano quei due!

Un rapidissimo gioco (5 Min con le regole) di strategia, fortuna e un pochino di memoria!

Scala bene da 5 anni in su.

Meccaniche

Puzzle, memoria

Richieste



IDEAG NAPOLI

Nando P.I. Luca Coppola



2 - 4



60



2 - il gioco non funziona ancora bene
1 - da solo

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Nell' hinterland napoletano, alcuni detective cercano di risolvere dei casi apparentemente scollegati. Nonostante siano in competizione, collaboreranno involontariamente in questo gioco di tattica e un pochino di deduzione in cui bisogna assumersi dei rischi prima di altri.
Da 2 a 4 giocatori per 1h di gioco.

Meccaniche

gestionale
piazamento lavoratori
Deduzione, rischio

Richieste



IDEAG NAPOLI

Cake Show Luca Coppola



2 - 5



2 - il gioco non funziona ancora bene
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Cake show è un reality TV in cui i concorrenti pasticceri realizzano dolci e torte. Hanno poco tempo e ingredienti stabiliti molto limitanti. Gioco forza sceglieranno delle fasi di preparazione in cui dare il massimo e per il resto si affideranno alla propria Verve. Un ruolo importantissimo hanno i fallimenti, che se ben gestiti possono essere una grande fonte di punti! Un gioco di dadi un po' rapido e un po' no in cui si è sempre coinvolti, anche a scommettere sulle performance altrui!

Meccaniche

gestione dadi

Richieste



IDEAG NAPOLI

QTris

Alioscia Hamma, Michele Viscardi



2 - 9



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



15



family plus

Descrizione

Benvenuti in QTris, l'unico gioco da tavolo che permette di imparare la meccanica quantistica giocando!
Datevi battaglia sulla griglia di gioco manipolando gli stati quantistici attraverso le carte mosse a vostra disposizione.
Create ad ogni partita strategie elaborate ed imprevedibili sfruttando a pieno la potenza della meccanica quantistica.
Giocate le vostre carte con astuzia per creare e utilizzare gattini di Schrödinger.
Sfruttate la potenza degli stati entangled e degli stati "magici" per riposizionare le tessere in modo conveniente e sconfiggere l'avversario con un tris!



Meccaniche

carte
divulgativo

Richieste

viscardi.mic@gmail.com



IDEAG NAPOLI

La vendetta di Ottaviano

Liberti Pasquale



4 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



60



eurogame

Descrizione

Il gioco è più che altro la presentazione del progetto in lavorazione. La prospettiva prevede un gioco semi asimmetrico con piazzamento lavoratori e raccolta risorse, commercio e utilizzo carte varie da definire. Il tutto a tema storico ambientato nel periodo romano, dove 4 personaggi dell'epoca si contenderanno lo scenario del mediterraneo in mini battaglie tra eserciti.

Meccaniche

carte
piazzamento lavoratori

Richieste

liberti.pasquale@virgilio.it



IDEAG NAPOLI

The buskers (artisti di strada)

Giancarlo Scotti



2 - 5



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

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

Un gruppo di giovani artisti di strada si esibirà nella piazza principale della città, ma solo il più apprezzato dal pubblico otterrà il titolo di busker della città.

Un gioco di carte asimmetrico competitivo, in cui i giocatori si sfideranno in esibizioni svolte con delle carte. Inoltre non mancheranno aiuti esterni, materiale di scena per migliorare le esibizioni e perché no qualche sotterfugio per sabotare le altre esibizioni.

Un gioco semplice divertente e con la giusta cattiveria

Meccaniche

carte
bluff

Richieste

Giancarloscotti84@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Green City

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

pick-up & delivery

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Roaring Twenties

Fabio Lopiano, Nестore Mangone



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



75



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

Altro

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Baghdad

Fabio Lopiano, Nестore Mangone



2 - 4



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

(Livello 1-5)



90



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 città 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
pick-up & delivery

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Tableau del Destino

Massimo Di Bello



2 - 2



10



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Guida il destino dell'avversario, mentre cerchi di utilizzare al meglio quello che il destino ti riserva! Piccolo gioco di tableau building di 18 carte, con una meccanica particolare.



Meccaniche

I choose, you play; tableau building; open drafting; set collection

Richieste

mdibello@pagine12.it



IDEAG NAPOLI

Siamo Tutti Cowboy Massimo Di Bello



3 - 5



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

(Livello 1-5)



50



family plus

Descrizione

Sei a capo di una banda di cowboy e devi inviarli nei vari luoghi disponibili per raccogliere più bottino possibile, cercando di potenziare la tua banda nel corso della partita. Il gioco prevede un sistema di doppia scelta simultanea: ad ogni turno i giocatori dovranno simultaneamente decidere quali cowboy della loro mano inviare e dove. Dopo tre turni si assegna il bottino dei luoghi ai vincitori, con anche ricompense di consolazione. Ampia varietà di carte a tema, per una buona rigiocabilità.



Meccaniche

selezione azione simultanea,
maggioranze, deckbuilding, gestione
della mano, set collection, take that

Richieste



IDEAG NAPOLI

Festeggiamo! Massimo Di Bello



2 - 5



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Prepariamo le decorazioni per la festa! A turno si prende una carta "foglio" dal mercato con l'obiettivo di completare le decorazioni disponibili, cercando di utilizzare gli effetti speciali per ottimizzare il proprio gioco. Un semplice e veloce gioco di collezione set, basato sui numeri. Chi ottiene più punti felicità, è il vincitore. Indipendente dalla lingua. Componenti: 110 carte.



Meccaniche

set collection
draft

Richieste



IDEAG NAPOLI

Siamo tutti petalosi

Massimo Di Bello, Lorenzo Montenero



1 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Raccogli i petali e componi i fiori più belli! Puzzle game, in stile Azul e Sagrada: regole immediate, buona profondità e un attraente impatto visivo. L'interazione prevede un drafting con una forma di "I cut, you choose" e la realizzazione di un tappeto di petali condiviso. Presenta momenti wow, quando sbocciano fiori a catena, grazie anche al petalo bonus che è possibile prendere. Il gioco è indipendente dalla lingua. Disponibile un semplice automa per il solitario.



Meccaniche

set collection
Open drafting

Richieste

kioloik9619@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Tessèra

Lorenzo Montenero, Sarah D'Amore



2 - 4



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



45



family

Descrizione

In Tessèra i giocatori avranno la possibilità di scegliere una tessera per turno e piazzarla o sulla propria plancia personale, oppure sulla plancia comune determinando nuovi criteri di punteggio. Il piazzamento sulla propria plancia personale seguirà i criteri di punteggio suddetti.

Meccaniche

astratto
Piazzamento tessere, punteggio
variabile

Richieste

kioloik9619@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Aquarium

Lorenzo Montenero, Sarah D'Amore



2 - 4



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

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

In Aquarium i giocatori dovranno realizzare il proprio acquario riempiendolo di pesci tropicali e decorazioni tipiche del tema. Si dovranno posizionare con criterio le proprie tessere ambiente e scegliere con attenzione quali token pesciolino utilizzare. Vince il giocatore che a fine partita avrà ottenuto il maggior numero di punti.



Meccaniche

Piazzamento tessere, scelta combinata, punteggio variabile

Richieste

kioloik9619@gmail.com



La pazienza di Masaniello

Luca Coppola



2 - 4



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

(Livello 1-5)



60



eurogame

Descrizione

I giocatori si addenteranno nei vicoli della Napoli del 1600 alla ricerca del favore di una città insorta per le troppe tasse del governo Spagnolo.

I giocatori dovranno risolvere i moti senza troppi danni per la popolazione e la corona, come Masaniello intendeva fare: (viva 'o Re 'e Spagna, mora o' malgoverno).

Bisognerà gestire i dadi oculatamente e trovare alleati in ogni vicolo della città rappresentata da un tabellone componibile in continua evoluzione.

Meccaniche

gestionale
piazze lavoratori
gestione dadi

Richieste



Dice Hard - Dadi a morire

Massimiliano Sabato



1 - 5



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



60



family plus

Descrizione

Gioco asimmetrico competitivo cooperativo ispirato al film Die Hard. Movimenti su Mappa modulare, personaggi con caratteristiche e obiettivi diversi, selezione e risorse tramite draft di dadi e



Meccaniche

gestionale
collaborativo
gestione dadi
set collection
draft

Richieste

massimilianosabato@hotmail.com



Ultimate Warrior

Alexander De Santis



3 - 6



150



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

(Livello 1-5)



ibrido euro-american

Descrizione

I giocatori sono dei Combattenti che si affrontano tra di loro in più round per determinare chi tra loro sarà l'Ultimate Warrior.

Ad ogni Round i giocatori potranno personalizzare il proprio combattente acquistando oggetti, migliorando le proprie statistiche ed acquisendo poteri ed abilità uniche da usare poi in battaglia.

Il gioco evita l'accanimento contro un singolo giocatore durante il combattimento tutti contro tutti. E' anche possibile giocare il gioco in modalità breve.

Meccaniche

asta
set collection
gestione statistiche, tiro del dado

Richieste

alexander.desantis@gmail.com



Carlomagno

Raffaele Basso



2 - 4



75



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Azioni limitate. Maggioranze. Europa medievale

Meccaniche

Azioni limitate. Maggioranze. Europa medievale

Richieste

raffaelebasso@virgilio.it



Rex Romae

Raffaele Basso



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



eurogame

Descrizione

Dice draft. Maggioranze. Antica Roma

Meccaniche

Dice draft. Maggioranze. Antica Roma

Richieste

raffaelebasso@virgilio.it



Neter

Raffaele Basso



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Piazzamento lavoratori. Azioni limitate. Sviluppo.
Antico Egitto

Meccaniche

Piazzamento lavoratori. Azioni limitate. Sviluppo. Antico Egitto

Richieste



L'ultimo dei Mohicani

Raffaele Basso



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



eurogame

Descrizione

Piazzamento lavoratori atipico. Set collection. Nativi americani

Meccaniche

Piazzamento lavoratori atipico. Set collection. Nativi americani

Richieste

raffaelebasso@virgilio.it