



IDEAG PISA

Rebel Radio

Livio Carella, illustrazioni di Ilaria Angelotti



2 - 5



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Rebel Radio è un gioco di carte tattico dove i giocatori, ognuno con una Radio diversa, competono per trasmettere la propria musica e accumulare punti. Ogni Radio ha un potere unico, ma tutti giocano con il solito mazzo composto da carte Frequenza, Potenza e Canzoni. Ci sono 3 fasi di gioco facili da imparare che si ripetono per 5 turni ed è presente l'elemento di disturbo dato dalle carte Interferenza che possono stravolgere l'andamento della partita da un turno all'altro!



Meccaniche

carte
bluff

Richieste

carella.livio@gmail.com



IDEAG PISA

Allucinogena Piero Eugenio Cino



2 - 4



60



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



eurogame

Descrizione

Tutti pensano che le pozioni siano solo quelle magiche ma ci fu un tempo in cui l'alchimista, studioso e scienziato, era al servizio dei regnanti e doveva soddisfare le loro richieste per i più disparati motivi: guerra, amore, invidia, cattiveria. Per preparare queste preziose pozioni andava per i boschi del regno a raccogliere piante e funghi che solo lui conosceva nonostante i tanti pericoli e gli agguati di un losco figuro che si nasconde nella foresta

Meccaniche

gestionale

Richieste

eugenio.cino20@gmail.com



IDEAG PISA

Draculino dente fino

Piero Eugenio Cino



3 - 5



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

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

Draculino è l'ultimo sfortunato erede del tesoro della casata Dracula e ha pensato bene di nascondere il malloppo formato da 7 sacchetti pieni di monete d'oro nelle tombe del cimitero di famiglia ma la cisa si è saputa e ora tutti vanno a caccia di notte per trovare il famigerato tesoro

Meccaniche

carte

Richieste

eugenio.cino20@gmail.com



IDEAG PISA

Chi ha mangiato l'anguria?!

Piero Eugenio Cino



3 - 5



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

(Livello 1-5)



30



gioco per bambini

Descrizione

Sulle fette di anguria sono ben visibili i morsi di qualcuno che preso dalla golosità le ha addentate spargendo i pezzetti disordinatamente. Chi rimette al posto giusto i morsi e ricompono la fetta prima degli altri vince ... l'anguria? Ma noooo vince la manche ed ora viene il difficile perché prima del prossimo turno ogni giocatore rimischia tutti i morsi della propria fetta e la passa alla sua destra e così via per 5 turni. Ma attenzione perché le fette hanno i morsi disposti in modo diverso

Meccaniche

Piazzamento tessere

Richieste

eugenio.cino20@gmail.com



IDEAG PISA

Sacrifici

Andrea, Vannicola



2 - 9



15



5 - il gioco funziona

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



party game

Descrizione

Giove, Odino, Cernunnos, Afrodite, Isis, Osiride, Marduk, Istar e Mitra si contendono la fede degli abitanti degli antichi imperi che hanno fatto la storia del nostro pianeta.

Sarai in grado di soddisfare le aspettative del tuo dio offrendo il maggior numero di sacrifici a lui graditi prima che lo facciano i fedeli delle altre divinità?

Un Party Game (CARTE) da 2 a 9 giocatori strutturato su tre manches in cui gli obiettivi cambiano progressivamente in base al numero di giocatori.



Meccaniche

carte
astratto

Richieste

andreavannicola@hotmail.it

Company Trust

Andrea, Vannicola



2 - 6



45



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



eurogame

Descrizione

XXII secolo: sei Company gestiscono il mondo. Influenzano Politica, Militare, Economia, Risorse Umane, Intrattenimento e Sabotaggio degli Stati. Intrufolatevi all'interno dei loro Consigli di Amministrazione e condizionatene l'AGENDA per raggiungere i vostri OBIETTIVI. Manipolate le scelte delle Company tenendo sotto controllo o facendo esplodere MANIFESTAZIONI. Un Eurogame con 6 TECH TREES COLLABORATIVI, media interazione tra giocatori e OBIETTIVI PERSONALI e DI GRUPPO da reclamare per vincere.



Meccaniche

gestionale
carte
astratto
collaborativo
piazze lavoratori
turni variabili
Maggioranze

Richieste



IDEAG PISA

Cyber Robots 3097

Francesco Vivaldi



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



90



Ibrido, Euro-American

Descrizione

Cyberbots è un gioco di area control e combattimento, utilizza un sistema di pianificazione e risoluzione delle azioni e un sistema di punti vittoria basato su missioni e obiettivi di gioco. Ogni giocatore ha il controllo di un robot composto da una plancia hardware che identifica la sequenza di azioni programmabili ed un plancia software che identifica le azioni che è possibile svolgere. I giocatori possono combinare hardware e software creando così un personaggio unico ad ogni partita.



Meccaniche

Area Control, Magioranze

Richieste

vivaldi.francesco@gmail.com



IDEAG PISA

Urbs Mirabilis

Dominik Hermann Riede



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

URBS MIRABILIS è un gioco da tavolo competitivo ambientato nella Viterbo medievale, che combina nel suo meccanismo la costruzione tridimensionale, il movimento nascosto, il bluff, e l'improvvisazione! La costruzione con tanti diversi elementi offre infinite possibilità dell'andamento della partita, ma le regole si imparano velocemente.



Meccaniche

astratto
movimento nascosto

Richieste

dominik.riede@gmx.de



IDEAG PISA

Misanthropia Revamp

Francesco Stefanacci



3 - 8



20



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



party game

Descrizione

Party game narrativo con penitenze, in cui subendo le sfighe quotidiane si perde Pazienza, si aumenta l'odio verso l'umanità e si sviluppano Fobie che poi andranno interpretate come se si avessero davvero.



Meccaniche

carte
storytelling
bluff
narrazione
Gioco di ruolo

Richieste

spaceotterinfo@gmail.com

HEXAGOON

Alessio, Ratti



3 - 10



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

HEXAGOON si basa sulle meccaniche battle royale o deathmatch tipiche dei videogiochi. 99 carte di diverse rarità, 10 personaggi con abilità uniche e una mappa interattiva a esagoni sulla quale eliminare tutti i tuoi avversari. Tira i dadi per scappare o equipaggiati per lo scontro a fuoco in diverse modalità di gioco. Alleati, tradisci o riempi di piombo tutti senza distinzioni. Un gioco per tutti, dal regolamento intuitivo e dal mood scanzonato. Da 3 a 10 giocatori, durata media 45-60 min



Meccaniche

carte
sparatutto

Richieste

Tesseract

Francesco Vivaldi



2 - 4



30



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



astratto

Descrizione

Tesseract è un gioco astratto di piazzamento tessere, e draft di carte.

Si ottengono punti creando segmenti di tessere orizzontali e verticali.

Le carte consentono il piazzamento delle tessere e ti attivano abilità per manipolare il tabellone spostando, copiando ed invertendo tessere degli avversari.



Meccaniche

astratto
draft
piazzamento tessere

Richieste



IDEAG PISA

Abstract Arrows

Livio Carella



2 - 4



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



30



astratto

Descrizione

Prototipo di gioco astratto di movimento pedine su plancia componibile

Meccaniche

astratto

Richieste

carella.livio@gmail.com



IDEAG PISA

Etruscan Afterparty

Dominik Hermann, Riede



2 - 4



45



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Etruscan Afterparty è un gioco competitivo, con una meccanica semplice di posizionare e dominare aree. Ci troviamo nei panni dei importanti famiglie etrusche che preparano i loro morti per il viaggio nell'oltremondo. Per pagare il portiere Charun ci vuole il corredo tombale, e per acquisirlo ci vuole una festa memorabile nelle tombe allestite, per beccare più ospiti degli concorrenti. Occhio però, possono intrufolarsi tra di loro pure i demoni dal regno dei morti che guastano la festa!



Meccaniche

gestionale
influenza area

Richieste

dominik.riede@gmx.de



IDEAG PISA

Rocchetto Punchi

Andrea La Rosa

Daniele Nesti



2 - 4



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Un gioco collaborativo dove i vostri robot dovranno sconfiggere i nemici della terra...il tutto condito da una divertente azione dove l'importante è nominare i vostri colpi più potenti!

Meccaniche

carte
collaborativo
gestione dadi

Richieste

nesti.daniele@libero.it

Unveiled

Irene Bagni, Giacomo Bagnoli, Tommaso Bagnoli, Federico Spinelli



1 - 5



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

(Livello 1-5)



60



Thematic/Strategy

Descrizione

Unveiled delves into enigmatic mysteries, exploring events with inconclusive explanations... or none at all, spawning many disparate theories. It offers different playstyles - competitive, collaborative & cooperative - and leverages a gameguide that points to the rules when needed. Each mystery unfolds thanks to its own cards. From the 1959 Dyatlov pass incident to Percy Fawcett's vanishing in search of the Lost City of Z in 1925: players explore the events firsthand, or investigate the aftermath.



Meccaniche

carte
collaborativo
gestione dadi
turni variabili
set collection
narrazione
Grid Movement

Richieste



IDEAG PISA

Strix

Irene Bagni, Tommaso Bagnoli



3 - 6



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

(Livello 1-5)



30



Strategy

Descrizione

Strix is inspired by Gianfrancesco Pico della Mirandola's Renaissance dialogue, "The Witch, or the Deceptions of Demons", 1523. As players step into the shoes of a Dialoguer like the wise Fronimo, the wary Apistio, the judge inquisitor Dicasto, and the self-confessed witch, their goal is to manipulate the dialogue in their favor through Assertions in response to Evidences, while keeping their Dialoguer secret. It is a blend of intrigue, deduction and strategy, for a brief yet engaging challenge.



Meccaniche

carte
turni variabili
set collection
Deduction

Richieste

tommaso_bagnoli@hotmail.it

Gray Hole

Calogero Lo Bue



1 - 4



120



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Mentre stavate studiando il Gray Hole, un oggetto appartenente ad una nuova classe di corpi celesti, siete costretti ad un atterraggio di fortuna su un pianeta che vi orbita intorno. Purtroppo il Gray Hole sta lentamente fagocitando il pianeta, quindi è necessario trovare il modo di rimettere in sesto la vostra astronave madre prima che sia troppo tardi... Riuscirete a fuggire prima che il Gray Hole abbia completamente fagocitato il pianeta?



Meccaniche

gestionale
collaborativo
piazamento lavoratori
pick-up & delivery
Semi collaborativo, Albero delle
Tecnologie, Esplorazione

Richieste



IDEAG PISA

Quest for Mhilysa

Calogero Lo Bue



4 - 12



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

(Livello 1-5)



60



party game

Descrizione

"...il problema è che quasi sicuramente Mhilysa, la Dea del bosco, è stata corrotta dal male e bisogna purificarla. Il bosco si sta muovendo completamente a caso: l'ultima volta che sono andato a far bacche, per ritornare alla mia tana ho impiegato 92 passi anziché i soliti 20-25! Adesso basta! Andate, trovate il Frutto Sacro Purificatore ed offritelo alla Dea, così tutto questo finirà! Ok, ok potreste anche morire, lo so, ma se siete voi i prescelti che colpa ne ho io?" [il Capo Villaggio]



Meccaniche

corsa
dexterity
Abilità Mentali

Richieste

calogerolobue@hotmail.com



IDEAG PISA

Risse da Bara Calogero Lo Bue



4 - 8



60



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

(Livello 1-5)



Pseudo-GdR

Descrizione

Alcuni boss malavitosi decidono che è arrivato il momento di sbarazzarsi di un gruppo di sicari che fanno male il proprio lavoro, sono eccentrici, fanno casini incredibili... Così, a loro insaputa, li mandano ad infiltrarsi all'interno di un bar, dicendo loro qual è il target da far fuori. Per loro è un normale lavoro, purtroppo però non sanno che anche gli altri membri del bar sono sicari a loro volta! Riuscirai a far fuori il tuo target e a salvarti la pelle?



Meccaniche

dexterity
Interpretazione

Richieste

calogerolobue@hotmail.com



IDEAG PISA

EkeQ

Simone Leonardi



2 - 6



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



15



party game

Descrizione

Un gioco dove l'abilità, il coraggio, la tenacia, la strategia, l'arguzia, il pensare fuori dagli schemi... non servono assolutamente a niente : DDD.
Per vincere serve solo e soltanto un gran Q.
Durante la partita non potrai trattenerti nel pronunciare il nome del gioco almeno 50 volte contro i tuoi avversari.
Provare per credere ;)



Meccaniche

carte

Richieste

info@leonardisimone.com



IDEAG PISA

Labiro

Simone Leonardi



2 - 4



30



5 - il gioco funziona

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



eurogame

Descrizione

LABIRO è un labirinto di torri che grazie alla sua particolare meccanica, trasformerà il suo aspetto ad ogni mossa. Ruota le torri intorno a te per permetterti di muoverti al suo interno, trovare più rubini possibili e vincere.

Ma questa non è la particolarità del gioco. Labiro è il primo gioco da tavolo che sarà prodotto da giocatori per giocatori.

Chiunque ha una stampante 3D potrà diventare un LABIROMaker e stamparlo a richiesta. Su labiro.it trovate tutte le caratteristiche del progetto.



Meccaniche

pick-up & delivery

Richieste

info@leonardisimone.com



IDEAG PISA

Aethernia

Andrea Carbone



1 - 4



90



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Aethernia mette in tavola il viaggio nel tempo, lo fa con un piazzamento lavoratori in cui i giocatori appartengono a piani temporali diversi, ma con la possibilità di interagire tra di loro in maniera più o meno diretta.

Semi-cooperativo (condizione di vittoria comune e personale), ambientazione sci-fi, per 1-4 giocatori e dalla durata di 30 min a giocatore.



Meccaniche

gestionale
collaborativo
piazzamento lavoratori

Richieste

coalforgesite@gmail.com



IDEAG PISA

Breath of Weathereya

Andrea Carbone



1 - 4



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

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Sfruttando la meccanica del domino (collegamento di carte) lo scopo è quello di generare una fila di carte connesse tra di loro tramite corrispondenze grafiche (artwork originali).

Tramite la pesca, si ottengono sia le carte da piazzare che carte che consentono di interagire con gli altri giocatori per ostacolarli o per avvantaggiarsi in diversi modi.



Meccaniche

carte
set collection
draft

Richieste

coalforgesite@gmail.com

Cimiterio

Simone Leonardi



1 - 4



40



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



party game

Descrizione

Un piccolo paese di montagna nasconde un terrificante segreto o meglio è il suo cimitero a nascondere.

Ad ogni tramonto i suoi paesani sono chiamati a fare da guardiani, non per evitare che qualcuno possa entrarvi ma che qualcosa possa uscirne.

Comanda i guardiani e attira gli "zombi" presso le loro tombe. Questo è l'unico modo per impedire loro di sfondare il cancello ed uscire affamati nel nostro mondo.



Meccaniche

carte

Richieste



IDEAG PISA

Cinetik

Antonio Crecchi



1 - 2



30



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

In "Cinetik" i giocatori devono sfidarsi a colpi di poligoni movimentati su un tavoliere atipico che riprende le stesse forme, bilanciando ogni singola mossa per trovare abbinamenti che creino maggioranze e superiorità numeriche.

La condizione di vittoria è mirata alla supremazia di tessere piazzate del colore prescelto, ma questo non sempre può bastare.

Un astratto che richiede molta concentrazione, in continua evoluzione, potenzialmente incerto fino all'ultimo pezzo.



Meccaniche

Piazzamento tessere, Maggioranze,
Punti vittoria,

Richieste

antoine_live@live.it

The Dark Sides of the Cube

Antonio Crecchi



2 - 2



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



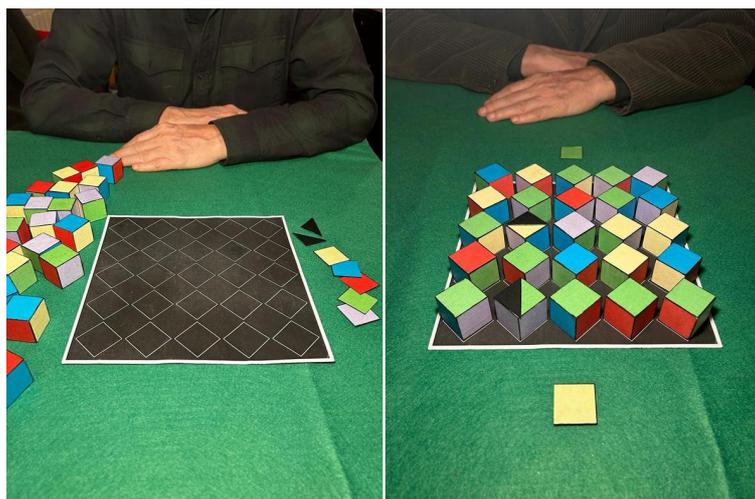
astratto

Descrizione

In "The Dark sides of the Cube", i giocatori dovranno muoversi fra le 6 facce di 25 cubi policromi dotati di 5 colori ognuno, ribaltando gli stessi in modo da formare sequenze e ottenere predominio di un dato colore.

La scelta del lato da mostrare in alto spetta a chi deve fare la mossa, ma la direzione delle giocate è imposta dall'avversario.

Ogni giocatore ha però una visibilità parziale di ogni pezzo, e dovrà fare attenzione su ciò che è noto e ciò che non lo è.



Meccaniche

Maggioranze, Punti vittoria, Memoria

Richieste



IDEAG PISA

PartyChess

**Giovanni Figari Barberis & Carlo Vittorio
Matrone**



2 - 6



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

(Livello 1-5)



20



party game

Descrizione

PartyChess vuole rendere gli Scacchi un gioco sociale e per contesti di gruppo, attraverso l'introduzione di pezzi da bere, espansioni di carte per giocare a modalità alternative ed innovative e scacchiere alternative dove ogni casella può rappresentare imprevisti e cambi di gioco.

Meccaniche

carte
pick-up & delivery
scacchi

Richieste

figaribarberis.giovanni@gmail.com



IDEAG PISA

Block & Run

Antonio Crecchi



1 - 2



30



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)

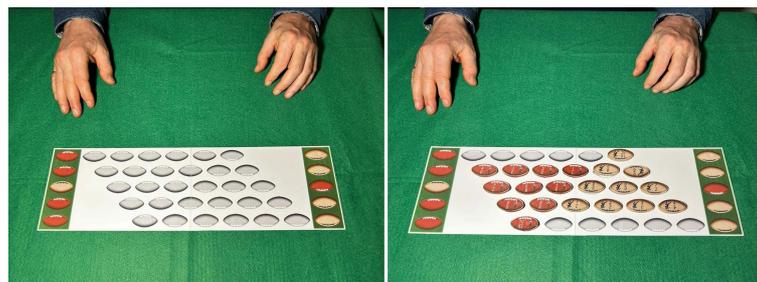


astratto

Descrizione

“Block & Run” invita a una sfida di logica e tattica, dove ogni scelta può cambiare le sorti della partita. L’obiettivo è conquistare il settore avversario accumulando punti, ma per farlo occorre bilanciare perfettamente attacco e difesa.

Un gioco dinamico che stimola la mente, ideale per gli appassionati di strategia pura.



Meccaniche

astratto

Grid Movement, Objective-Based Scoring, Stacking, Action Planning

Richieste

antoine_live@live.it

Genius Loci

Nicola Pampaloni



2 - 4



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

(Livello 1-5)



75



american

Descrizione

In Genius Loci, ogni giocatore rappresenta un vampiro che per un breve periodo ciclicamente si risveglia dal suo sonno profondo assieme ad altri suoi simili: durante le notti di veglia, ogni vampiro cerca di riprendere velocemente le forze e il controllo dei mortali attraverso il Sangue, fonte di sostentamento e base di ogni suo potere. Sullo sfondo il Genius Loci, lo spirito della città, cercherà di contrastarli e farli rimpiozzare nella tomba.



Meccaniche

gestionale
carte
piazzamento lavoratori
set collection

Richieste

Schrodinger's Dungeon

Francesco Stefanacci, Marco Baglioni



1 - 100



30



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

(Livello 1-5)



american

Descrizione

Il folle stregone Schrödinger è andato troppo oltre con i suoi studi occulti, e ha imparato a manipolare lo spazio e il tempo!

Nessuno è mai uscito dal suo dungeon: si dice che l'accavallamento di più realtà simultanee faccia impazzire anche gli eroi più coraggiosi e saggi!

Il dungeon muta mentre viene esplorato, così come le creature a sua difesa.

Eppure qualcuno deve pure fermare Schrödinger e restaurare una realtà più solida... Sarai forse tu?

Meccaniche

gestione dadi
roll&write

Richieste