



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Kill Issue Giacomo Girardi



2 - 2



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



15



lcg

Descrizione

Kill Issue è un gioco di carte NON randomico, progettato in maniera tale da rimuovere ogni elemento di caso dalla partita, lasciando puramente all'abilità (sia di deckbuilding, sia decisionale) del giocatore il risultato.

Kill Issue punta a far precipitare entrambi i giocatori in una spirale di "io so che lui sa che io so..." dove predire le mosse avversarie, e adattarsi alle decisioni che dovrà egli ancora prendere è chiave.

Meccaniche

carte

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

On the verge

Roberto Pestrin Christian Zoli



2 - 4



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

(Livello 1-5)



120



eurogame

Descrizione

Sull'orlo dell'estinzione i giocatori rappresentano mega corporazioni impegnate a contrastare l'invasione di Kaiju mediante l'impiego di enormi Titani meccanizzati.



Meccaniche

gestionale
piazamento lavoratori

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Hero's Journey

Jacopo Panzera

Furio Reini



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



family plus

Descrizione

Hero's Journey é un gioco semi cooperativo di piazzamento tessere / layering. I giocatori interpreteranno delle divinitá e avranno l'obbiettivo di guidare un unico eroe nella sua avventura. Tramite il piazzamento delle tessere decideranno il suo destino cercando di portare l'eroe ad essere fedeli soltanto a loro. Allo stesso tempo dovranno collaborare per far diventare l'eroe una leggenda e non farlo perire durante l'avventura.

Meccaniche

collaborativo
turni variabili
piazzamento tessere

Richieste

panzera.jacopo@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Dannato Villaggio

Furio Reini, Furio Visintin, Jacopo Panzera



2 - 6



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



15



party game

Descrizione

"66 carte, 6 giocatori"

Ogni giocatore seleziona e schiera la propria armata tra i particolari personaggi che girano per il villaggio. L'obiettivo è fare il punteggio più alto fra tutti i giocatori, il villaggio verrà santificato o brucerà tra le diaboliche fiamme infernali?



Meccaniche

carte
set collection
draft
End Game Bonus

Richieste

furio.reini1995@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

White Igor De Marchi



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Gioca le tue carte per aiutare una migrazione di diversi animali nell'artico, salvandoli dalla rottura della banchisa e tenendoli a distanza di sicurezza dal più grande predatore dell'artico: l'orso polare.

Meccaniche

corsa
carte
set collection

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Autunno Igor De Marchi



2 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

L'inverno si avvicina e gli animaletti del bosco devono fare scorte e riempire la tana. Hanno ancora solo 2 giorni per uscire e riempire il loro cestino di frutti.

Meccaniche

carte
set collection
pick-up & delivery

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Lotus Igor De Marchi



2 - 4



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



30



family

Descrizione

Siamo giardinieri intenti a mettere a dimora nuove piante di loto nel laghetto di un giardino zen. Le piante che posizioniamo fanno saltare le rane, spaventano le carpe, fanno volare via le libellule.

Meccaniche

set collection
piazamento tessere

Richieste

demarchi.igor@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Gran Galà Edi Rinaldi



3 - 6



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



eurogame

Descrizione

Gran Galà è semplice un gioco di maggioranze, in cui ogni giocatore interpreta una Casata dell'antica nobiltà che avrà l'obiettivo di far arricchire la Casata con cui ha segretamente combinato un matrimonio, gestendo al meglio i propri familiari nei Gala che si terranno durante l'anno ospitati dalle varie famiglie.

Meccaniche

piazzamento lavoratori
Maggioranze

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Brum Brum Proot!

Edi Rinaldi



3 - 10



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

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Brum Brum Proot! è un party game in cui i giocatori saranno passeggeri in un'auto senza benzina, dovranno guidare con prudenza ascoltando attentamente i rumori che fa l'auto per capire quanta distanza possono percorrere, stando al contempo attenti allo scoreggione che si nasconde tra loro!



Meccaniche

collaborativo
bluff
Rumori

Richieste

edi.ric88@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Vienna 1529 Mauron Vettori



2 - 4



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

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

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

Le notizie giunte da Budapest sono allarmanti, e rimangono solo 17000 lanzichenecci 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, semi cooperativo

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Neverland Mauron Vettori



2 - 4



60



1 - primo test

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



eurogame

Descrizione

Il classico gioco di Mauro in cui si gira attorno ad un tabellone attraverso una gestione di carte, si raccolgono cose e soldi per costruire altre cose. La peculiarità deriva dal fatto che se attraverso una proprietà di un avversario per svolgere una delle sopraccitate, lui ti ringrazierà. Anche se potrebbe risultare incredibile alla fine vincerà chi farà più punti (Evviva l'originalità!)

Meccaniche

gestionale
corsa
turni variabili

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Saviors' choice Christian Zambon



3 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



astratto

Descrizione

9 indiziati, 6 eliminazioni.

In Saviour's Choice l'obiettivo di ogni giocatore è duplice: portare salvi a fine partita i 3 indiziati che fanno parte del proprio team ed eliminare un obiettivo specifico.

Meccaniche

carte
bluff

Richieste

chrisz6@hotmail.it



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Flip Code Christian Zambon



2 - 8



15



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



party game

Descrizione

Ogni giocatore ha una combinazione che deve ottenere a partire da una combinazione sbagliata ed effettuando delle sostituzioni di tessere.

Meccaniche

astratto

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Zelda su carta Giulio Bottega



1 - 4



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

(Livello 1-5)



45



american

Descrizione

Questa volta abbiamo una missione banale:
recuperare un gattino smarrito.

Dopo poche ricerche abbiamo scoperto essersi
intrufolato nella Grotta senza ritorno... Non più così
banale.

Ma abbiamo dato la nostra parola e questo gatto lo
andiamo a riprendere!

Meccaniche

dexterity
collaborativo
pick-up & delivery

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Eroi del ritiro bagagli Giulio Bottega



2 - 8



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

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Siete appena scesi dall'aereo e aspettate i bagagli. I bagagli non arrivano. Siete stufo di questa attesa. Salite sui nastri trasportatori. Puntate le frange di gomma che vi separano dai vostri bagagli e dal vostro meritato riposo. Vi tuffate dentro nello stupore generale.
Tripudio

Meccaniche

set collection
pick-up & delivery

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo) Un bellissimo German qualunque

**Giulio Bottega, Enrico Remondi, Christian
Zambon**



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

Piazza lavoratore, prendi risorse e fai punti. Ma con un re che la sa più lunga degli altri

Meccaniche

piazzamento lavoratori
set collection

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

The Triad Eugenio Dreas



2 - 4



90



3 - il gioco inizia a funzionare

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



eurogame

Descrizione

In un mondo alternativo un popolo antico agli albori della civiltà si sviluppa assecondando il volere della Triade (le tre divinità supreme: La dea della fertilità e della crescita, la dea della conoscenza e del commercio e la dea della forza e della guerra). I leader che impersonerete dovranno portare al successo la propria comunità accrescendo il favore degli dei ma cercando di mantenere comunque alto il morale della popolazione.
(German gestionale di peso medio)

Meccaniche

gestionale
piazamento lavoratori
turni variabili

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Radio Goblin

Fabio Montesel e Stefano Cobello



2 - 4



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



20



party game

Descrizione

In Radio Goblin, i giocatori sono goblin in un call center fantasy, occupati in una battaglia per accaparrarsi il nuovo cliente via radio. Il trionfo spetta a chi, sommando il valore delle carte giocate nella propria area, si avvicina di più alla frequenza del cliente. Ma occhio alle interferenze dei rivali infami e alle richieste peculiari dei clienti, potrebbero sconvolgere i piani più elaborati!

Meccaniche

asta

Richieste

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Eleazioni David Zanotto



3 - 4



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

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

Un gioco azionario sulla politica, i giocatori collezionano elettori e fanno leggi a loro favore. Un gioco azionario dove ogni azione appartiene a più compagnie. I biondi, gli operai, quelli coi baffi...

Meccaniche

carte
gestione dadi
set collection
Azionario

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Sissioni David Zanotto



3 - 5



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

Altro gioco azionario, dove i giocatori partecipano e manipolano grandi imperi dell'alto medioevo, cercando di trarne il maggior vantaggio personale

Meccaniche

piazzamento lavoratori
turni variabili
Azionario

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Fake

Enrico Vicario



2 - 4



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

(Livello 1-5)



15



family plus

Descrizione

Percorri i corridoi del museo e interroga gli altri giocatori per capire quali opere sono false.
Un semplice ma stimolante gioco deduttivo.



Meccaniche

deduzione

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Rip Race Enrico Vicario



2 - 6



15



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

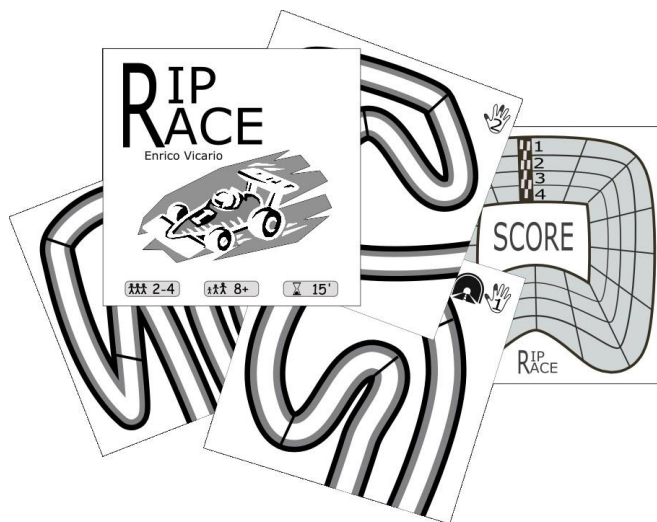
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Strappa con precisione e velocità lungo il percorso, con modalità diverse in base alla tua marcia e agli altri imprevisi!



Meccaniche

dexterity
legacy

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Eldenwood Magic Academy Fabio Montesel e Stefano Cobello



2 - 5



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

Benvenuti all'Eldenwood Magic Academy, un istituto d'eccellenza per aspiranti maghi e streghe. I giocatori sono studenti dell'Accademia e devono selezionare con cura i propri corsi, tenuti da rinomati docenti del mondo magico. Al termine del percorso accademico, i giocatori si sfidano nel tradizionale duello magico dell'Accademia per determinare il primo della classe!

Meccaniche

piazzamento lavoratori

Richieste

stefano.cobello@protonmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

King of commodities Giulio Bottega



3 - 5



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



45



eurogame

Descrizione

Se nel classico piazzamento lavoratori i lavoratori potessero essere uccisi? E se nel frattempo un re mi obbligasse a dargli metà delle mie preziose risorse? E se quelle risorse mi impedissero di morire? Un piazzamento lavoratori talmente atipico da poter essere un american

Meccaniche

gestionale
piazzamento lavoratori
set collection
Controllo area

Richieste

giulio.bottega@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Beyond Mars Gianmarco Maggio



2 - 4



120



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

La colonizzazione del Sistema Solare in un eurogame strategico di complessità medio-alta.

Attraverso la costruzione di colonie, poli industriali, centri di ricerca e imprese minerarie, espandi la tua presenza nel Sistema Solare fino a raggiungere Plutone e la Kuiper Belt.

Durante il gioco sarà possibile specializzare e caratterizzare le proprie strutture, accedere a tecnologie avanzate e collaborare con le installazioni di altri giocatori per massimizzare profitto e sviluppo.

Meccaniche

gestionale
carte
pick-up & delivery

Richieste

gianmarco.maggio1@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Dots in Pink

Roberto Pestrin Massimo Salvador



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



family plus

Descrizione

I giocatori devono colonizzare il maggior numero di habitat spreco meno risorse possibile. Gioco cooperativo di piazzamento dadi

Meccaniche

collaborativo
gestione dadi

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Mompracem Roberto Pestrin



3 - 5



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

I giocatori ricopriranno le vesti di pirati Malesia, della compagnia delle indie inglese o dei terribili thug.

Meccaniche

piazzamento lavoratori
pick-up & delivery

Richieste

robopest@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Tremory Carlo Rigon



2 - 4



15



2 - il gioco non funziona ancora bene
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Tremors+memory=niente di buono
Un survival memory dove le tessere, ogni tanto,
possono mangiarti.

Meccaniche

corsa
memoria

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Omicidi pucciosi e giustizia sommaria

Carlo Rigon



3 - 7



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

(Livello 1-5)



30



party game

Descrizione

Oh no! Il dott. Pallini, stimato bracco e chirurgo, è stato barbaramente assassinato! Gli sono stati asportati i bulbi oculari e ha un pastello infilato nel naso. Chi lo ha ucciso? Trovate il colpevole nella graziosa Pucci Town, città tenerissima abitata da animali antropomorfi ma con un tasso di criminalità peggiore di Gotham.

Un gioco di discussione investigativo in cui l'importante non è trovare il colpevole, ma un capro espiatorio, costruendo e smontando accuse strampalate.

Meccaniche

storytelling
bluff
narrazione

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Omicidi pucciosi e giustizia sommaria

Carlo Rigon



-



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

(Livello 1-5)



60



party game

Descrizione

Oh no! Il dott. Pallini, stimato bracco e chirurgo, è stato barbaramente assassinato! Gli sono stati asportati i bulbi oculari e ha un pastello infilato nel naso. Chi lo ha ucciso? Trovate il colpevole nella graziosa Pucci Town, città tenerissima abitata da animali antropomorfi ma con un tasso di criminalità peggiore di Gotham.

Un gioco di discussione investigativo in cui l'importante non è trovare il colpevole, ma un capro espiatorio, costruendo e smontando accuse strampalate.

Meccaniche

storytelling
bluff
narrazione

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Qualcosa là fuori..

Carlo Rigon



2 - 6



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

(Livello 1-5)



30



american

Descrizione

Vi trovate ad un corso di formazione in una sperduta casetta in mezzo al nulla che, ad un tratto, viene assediata da mostri di ogni specie. Riuscirete, assieme a dei perfetti sconosciuti, a sopravvivere fino al sorgere del sole? Tenendo sempre presente che, se dovesse presentarsi l'occasione, potete sempre cercare di scappare, lasciando gli altri a gestirsi i mostri...

Meccaniche

gestione dadi

Richieste



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

B – movies Mayhem Carlo Rigon



2 - 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

collaborativo
associazione di idee

Richieste

carlo.rigon@gmail.com



IDEAG PORDENONE (Spilimbergo)

Un campo, tre armate Carlo Rigon



2 - 4



2 - il gioco non funziona ancora bene
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



15



family

Descrizione

Su un campo di battaglia costituito da una griglia di carte si sfidano tre armate scelte tra una rosa di dieci. Ad ogni turno posizionerai una carta coperta ed una scoperta: il retro di alcune carte indicherà l'armata (ma non il numero di soldati o di torri), altre invece saranno avvolte dalla nebbia. Quando la situazione ti sembrerà chiara, potrai scommettere sull'esercito vincitore.

Meccaniche

carte

Richieste