



IDEAG BRESCIA

Verne Mauro Gibertoni



1 - 4



90



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



eurogame

Descrizione

Verne è un eurogame ispirato ai romanzi di Jules Verne nel quale impersenerete uno dei suoi protagonisti più evocativi. Con lui viaggerete al centro della Terra, salirete sul Nautilus per combattere navi pirata, raggiungerete forse la Luna su di uno stravagante proiettile, epslorerete isole misteriose. Infine cercherete di completare il giro del mondo in ... 16 turni!



Meccaniche

corsa
pick-up & delivery
rondella

Richieste

maurogibertoni@gmail.com



IDEAG BRESCIA

DAY ZERO

Luca Piran



1 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



150



american

Descrizione

Day zero è un gioco american collaborativo fino a 4 giocatori! Atterrati su un pianeta semisconosciuto, dovremo affrontare nemici, scappare, recuperare oggetti, catturare DNA nemico, affrontare eventi e tanto altro! Usando le armi più strane, il tutto in un ambiente post-apocalittico tossico e con poco ossigeno! Completamente asimmetrico e con un nuovissimo sistema di uso delle carte azioni... Ah, e tenete a mente che il gioco inizierà collaborativo ma potrebbe trasformarsi in altro ;)

Meccaniche

carte
collaborativo
turni variabili
pick-up & delivery

Richieste



IDEAG BRESCIA

Poker Monsters

Matteo Perini; Andrea Piccolo; Leonardo Madia; Lorenzo Nesta; Giorgio Angiolella



3 - 5



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

(Livello 1-5)



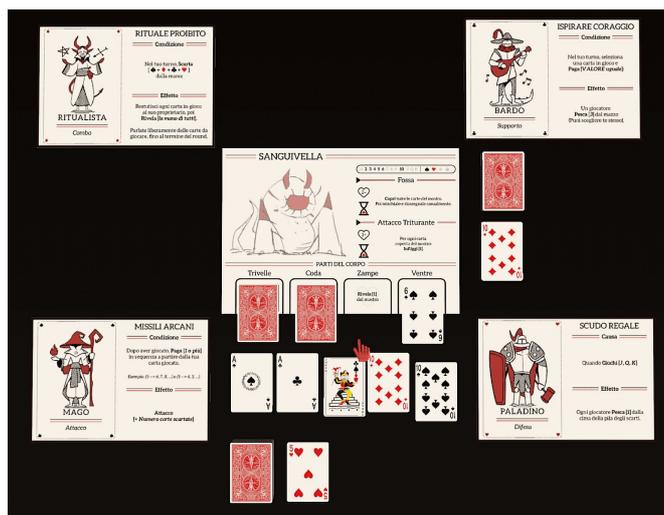
30



american

Descrizione

Riunisci un gruppo da 3 a 5 avventurieri e abbatti un enorme mostro in questo card-game cooperativo ispirato al Poker, D&D & Monster Hunter



Meccaniche

carte
collaborativo
elementi rpg

Richieste

business.matteo.perini@gmail.com



IDEAG BRESCIA

MAMA's Cooking

Antonio Viciani



2 - 4



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



50



family

Descrizione

Nel vapore delle loro cucine, in mezzo al via vai dei membri dello Staff, gli Chef di Mama's cercano le Carte Ingrediente giuste per soddisfare le Comande del ristorante. Ma la clientela è esigente e la concorrenza agguerrita! E non mancheranno i colpi bassi delle Carte Azione, a rovinare le Portate degli Chef avversari per aggiudicarsi Coppe, Attestati e Medaglie in modo da essere acclamati Chef Stellati e rendere inutile la corsa ai punti degli altri contendenti!



Meccaniche

carte
vittoria variabile

Richieste

antonio.viciani@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Eras: Dominion

Alfredo Abbruzzese & Elena Bertoni



2 - 6



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



30



american

Descrizione

Eras è un gioco competitivo di posizionamento strategico, composto da carte e dadi, che porta il mondo dei moba sul tavolo da gioco. Giocabile da 2 a 6 giocatori, singolarmente o a squadre, lo scopo è riuscire a sconfiggere gli avversari azzerandone i punti ferita. Impersonifica l'epoca che più ti si addice, sfruttando i suoi punti di forza e punisci gli errori degli avversari nei loro momenti di debolezza. Durata: 20/40 minuti ad avversario in base all'esperienza e alla modalità di gioco

Meccaniche

carte
collaborativo

Richieste

abbruzzese.alfredo@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Roll & Plant

Alessandro Rizzi



1 - 100



45



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

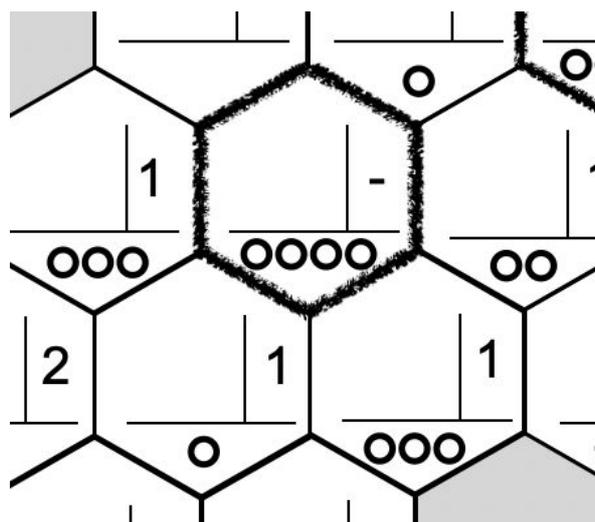
(Livello 1-5)



roll & write

Descrizione

Si pianta quello che la natura ci dona, ma per piantarlo prima bisogna preparare il terreno, ottimizza al meglio lo spazio a disposizione.



Meccaniche

roll & write

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it



IDEAG BRESCIA

Oro Nero

**Giansimone Migoni, Carlo Iocco,
Alessandro Rizzi**



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family plus

Descrizione

Tirare i dadi è questione di fortuna ma metterli sulla giusta miniera da scavare è un fatto di abilità



Meccaniche

carte
piazzamento lavoratori
gestione dadi

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it



IDEAG BRESCIA

Hue

Alessandro Rizzi, Carlo Iocco, Simone Liberini



1 - 6



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

(Livello 1-5)



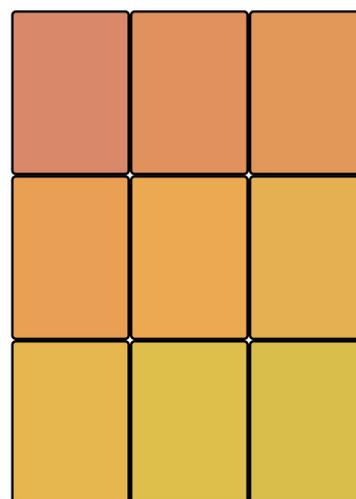
15



family

Descrizione

Un gioco divertente per testare la tua capacità di discriminare i colori



Meccaniche

carte

Richieste

alessandro.rizzi@unimi.it



IDEAG BRESCIA

Strife.EXE

Bruno Zanotti



2 - 2



20



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



family

Descrizione

Trasposizione del sistema di combattimento 1vs1 del videogioco "Megaman Battle Network". Due griglie di 9 caselle affiancate creano una arena sulla quale due "Navi" (avatar virtuali) combattono fra loro in un duello all'ultimo chip.

Ogni Navi ha un suo mazzo unico personale.

Le peculiarità sono che le carte giocate nei turni precedenti si combinano creando una "barra combo" che consente di potenziare le carte successive e che il mazzo stesso è la vita del Navi e che esiste una modalità "draft".



Meccaniche

carte
draft
combattimento

Richieste

b.zanotti83@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Rock'n'Troll

Fabio De Mori, Fabrizio Parazzini



2 - 4



45



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

In Rock'n'Troll da 2 a 4 giocatori, devono gestire una band di Troll, sfidando quelle avversarie in 3 Concerti. Chi alla fine otterrà più punti Fama, sarà il vincitore.

Le peculiarità sono le seguenti:

- Draft per acquisto Musicisti ognuno con le proprie caratteristiche ed abilità.
- Acquisto Strumentazione e Potenziamenti.
- Utilizzo Birra per bonus/malus.
- Risoluzione degli spareggi a suon di Pugni.
- 20 possibili Eventi che si possono verificare nei Concerti.



Meccaniche

gestionale
carte
draft

Richieste

fabiuttus@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Valcard Fabio De Mori



2 - 6



45



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Valcard è ispirato al fumetto del Vichingo Valgard di Michele Carminati, in cui bisogna essere i primi a giocare nella propria Storia tutte e 6 le carte Episodio.

Le peculiarità del gioco sono le seguenti:

- Carte Episodio che attivano effetti speciali
- 3 carte scoperte affianco al mazzo di pesca, con le quali è possibile fare scambi dalla propria mano.
- Alta interazione sfidando gli altri giocatori in Combattimento, al fine di prendere possesso delle carte Episodio nelle storie avversarie.



Meccaniche

carte
bluff
set collection

Richieste

fabiuttus@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Save The Planet!

Luca Benedetti



2 - 6



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

(Livello 1-5)



75



party game

Descrizione

Lo scopo è sconfiggere l'inquinamento della Terra. Il gioco prevede l'utilizzo di un'applicazione che forniamo noi. Esistono tre tipi di inquinamento: terra, aria e acqua. Si perde quando uno solo di questi arriva a 100. L'obiettivo è sconfiggerli tutti e tre. Il gioco è cooperativo e organizzato in tre ere.

Meccaniche

collaborativo

Richieste

lucabenny70@gmail.com



IDEAG BRESCIA

RITUAL

Karim Abou Talib, Silvia Libutti



1 - 5



180



4 - sto iniziando il fine-tuning

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



american

Descrizione

RITUAL è un american horror semi-collaborativo nel quale un gruppo di liceali si ritrova intrappolato in un villaggio fantasma infestato da iconiche creature oscure. Per salvarsi dovranno sconfiggere il male attraverso il compimento di un rituale.

Un gioco con una forte atmosfera, tanta esplorazione e con un nuovo sistema di fuga vi attende!



Meccaniche

carte
dexterity
collaborativo
turni variabili
pick-up & delivery

Richieste

silviae.lib@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Not Alone Lorenzo Aloisio



3 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Not Alone è un gioco horror asimmetrico nel quale uno dei giocatori prende il ruolo di un assassino che insegue gli altri sopravvissuti in una foresta. L'assassino può solo uccidere un sopravvissuto se si trova da solo, ma i giocatori non possono comunicare tra loro.



Meccaniche

carte
collaborativo
asimmetrico

Richieste

lorealoisio@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Teller Wars

Daide Balugani



2 - 4



30



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



wargame

Descrizione

Un Gioco di Strategia ambientato nel mondo delle favole. Dopo che i giocatori avranno scelto le azioni del loro team, rivelano le carte giocate una alla volta, attivandole e cercando di ottenere gli obiettivi di missione

Meccaniche

carte
bluff
skirmish

Richieste

davide.balugani01@gmail.com



IDEAG BRESCIA

DeInfluencer

Emanuele Sassi Zanichelli
Davide Carcelli



3 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



family plus

Descrizione

Una battaglia tra influencer per controllare il trend del momento ed annientare gli avversari.

Post, Scandali, Sponsor, Agenti Spietati e la grande Influyente: la Luna!

10+
3/5 players

Un "Follower" placement con fortissima interazione.

Meccaniche

gestionale
carte
piazamento lavoratori
turni variabili
Alto scontro

Richieste

emanuele@creardo.it



IDEAG BRESCIA

Agape

Emanuele Sassi Zanichelli



3 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



family plus

Descrizione

Scopri l'agenzia Agape!

Fai innamorare il maggior numero di coppie!

Soddisfa tutte le loro richieste ed eccelli nelle varie specialità dell'Amore.

TIPO: Un gioco di carte con prese ad attivazioni di effetti. Identità di Genere come meccanica di gioco.

Meccaniche

carte

Richieste



IDEAG BRESCIA

R3BOT

Mirko Ferraris



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



Deckbuilder

Descrizione

Accumulare, muoversi, scavare, acquistare. Il tutto facendo attenzione alla sentinella, sempre dietro l'angolo in attesa di un passo falso. In questo deckbuilder da 2-4 giocatori sarai un robot con l'obiettivo di ripristinare il proprio corpo, il primo giocatore a completare il proprio amico metallico decreterà la fine della partita e l'inizio del conteggio dei punti vittoria!



Meccaniche

carte
gestione dadi
set collection

Richieste

ferrarismirko@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Mabso

Mirko Ferraris



2 - 5



15



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



family

Descrizione

Gioco di carte collaborativo/competitivo in cui bisogna creare una piramide attraverso i numeri e colori presenti sulle carte cercando di fare più punti degli altri giocatori.



Meccaniche

carte

Richieste

ferrarismirko@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Bitcoin: The Mining Game

Stefano Adriani



2 - 8



90



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



Party Game + Deck Mining

Descrizione

Gioco ad asta cieca giocabile in due modalità: party game (6-8 giocatori) o boardgame (2-5 giocatori). La modalità il party game è quasi atematica, mentre la modalità boardgame è fortemente tematica. La modalità boardgame aggiunge solo una fase al gioco, ovvero: la possibilità di eseguire "deck mining", una meccanica nuova e innovativa per la gestione delle carte di gioco. Il gioco tratta principalmente gli aspetti storici e culturali di Bitcoin (e non le criptovalute in generale).



Meccaniche

gestionale
carte
asta
bluff
set collection

Richieste

stefano.adriani@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Il Signore Dei Mari Michele Bonapace



2 - 5



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



120



eurogame

Descrizione

Il Signore Dei Mari è un Eurogame a tema pirati. Ciascun giocatore interpreta un capitano e cercherà di ottenere il titolo di Signore Dei Mari accumulando più fama degli altri giocatori. Per farlo dovrà essere in grado di gestire al meglio le carte, le risorse, i pirati e le navi a sua disposizione.



Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

michele.bonapace@gmail.com



IDEAG BRESCIA

STO DIMMERDA

Emma Mottarella



3 - 8



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Deckbuilding collaborativo asimmetrico: un giocatore è il terapeuta, gli altri sono pazienti. Fortemente narrativo, simula sedute con ristrutturazioni cognitive, esplorazioni emotive e risoluzione di problemi, promuovendo resilienza e benessere. Evitate burnout e abbandoni. Affrontate sfide, sviluppate empatia, trovate strategie. Ritardi, disdette e connessioni scadenti complicano la terapia. Esperienza coinvolgente e realistica



Meccaniche

carte
collaborativo
narrazione

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Madame Felicity

**Emma Mottarella, Silvia Beltrametti,
Andrea Brandoli, Giulia Barbieri**



3 - 10



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

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Immergiti nel mondo steampunk di "Madame Felicity", un gioco di carte di bluff e astuzia. Segui Madame Felicity, che aiuta bambini emarginati a sopravvivere nel mercato, insegnando loro a ottenere ciò che vogliono senza attirare l'attenzione. Vince chi riesce a non essere mai il migliore, mantenendo un profilo basso. Sfrutta il tuo ingegno in questo affascinante gioco dove discrezione e abilità sono fondamentali.



Meccaniche

carte
bluff

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Lo faccio dopo! Emma Mottarella



2 - 6



45



1 - primo test
1 - da solo



party game

(Livello 1-5)

Descrizione

“Lo faccio dopo” è un gioco dove i giocatori, divisi in due fazioni, impersonano alchimisti intenti a sabotare gli umani procrastinatori. In un mondo surreale, le squadre si sfidano tra chi vuole abbandonarsi a una serie TV e chi cerca di attivare determinazione e motivazione. Con battute e autoironia, i partecipanti devono superare le scuse e raggiungere i propri obiettivi, evitando distrazioni. Chi vincerà: gli abili sabotatori o i tenaci motivatori? La sfida è aperta e non sarà facile.



Meccaniche

carte
turni variabili
narrazione

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG BRESCIA

CrazyChess: change the rules

Giovanni Figari Barberis, Carlo Vittorio Matrone



2 - 2



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

(Livello 1-5)



60



party game

Descrizione

Mazzo di carte con cui stravolgere le partita a Scacchi. Ogni carta può diventare un forte potenziamento oppure una trappola pericolosa.

Meccaniche

carte

Richieste

figaribarberis.giovanni@gmail.com



IDEAG BRESCIA

CrazyChess: achieve the goal

Giovanni Figari Barberis, Carlo Vittorio Matrone



2 - 2



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

(Livello 1-5)



60



party game

Descrizione

L'obiettivo degli Scacchi non è più fare Scacco Matto, ma raggiungere determinati obiettivi.

Meccaniche

carte

Richieste

figaribarberis.giovanni@gmail.com



IDEAG BRESCIA

CrazyChess: warfare

**Carlo Vittorio Matrone, Giovanni Figari
Barberis**



2 - 2



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

(Livello 1-5)



60



american

Descrizione

Rivisitazione del gioco degli Scacchi tramite tabellone di gioco alternativo. Siamo nel bel mezzo di una campagna medioevale. Gli eserciti partono all'interno del proprio villaggio e si sfidano in pieno campo aperto, dove sarà possibile raccogliere bonus e malus che condizioneranno l'esito della battaglia.

Meccaniche

gestionale

Richieste

cv.matrone@gmail.com



IDEAG BRESCIA

OH MY GHOST

Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Chi acchiapperà più fantasmi?



Meccaniche

carte

Richieste

tobia@botta.ch



IDEAG BRESCIA

BOUQUET

Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Chi comporrà il bouquet più bello?



Meccaniche

carte

Richieste

tobia@botta.ch



IDEAG BRESCIA

CAVEAU

Tobia Botta



2 - 5



15



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Gioco di carte semplice e veloce. Chi otterrà il bottino più ricco?



Meccaniche

carte

Richieste



IDEAG BRESCIA

Firest

Pietro D'Ammora



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



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 bruta per vincere!



Meccaniche

carte
bluff

Richieste

pietrodammore@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Broken

Pietro Maria D'Ammora



3 - 4



30



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

(Livello 1-5)



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

pietrodamhora@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Fighting Game Card Game the game

Pietro Pezzagno
Raffaele Superti



2 - 2



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

(Livello 1-5)



30



tattico

Descrizione

F.G.C.G.T.G. è un gioco di carte tattico 1 VS 1 dal ritmo serrato e dinamico, ispirato ai classici picchiaduro come Street Fighter.

I giocatori ad ogni turno scelgono segretamente le proprie carte, mostrando solamente il dorso, il cui colore rivela il tipo di mossa (Attacco, Movimento, Parata...); Sono a disposizione anche delle Finte, utili per confondere l'avversario e sferrargli il colpo decisivo!

Dovrai utilizzare il tuo intuito e la tua strategia per sconfiggere il tuo avversario.



Meccaniche

carte
bluff
turni variabili

Richieste

ppezzagno@gmail.com



IDEAG BRESCIA

The Instant

Jonathan Panada
Giulia Tamagni



1 - 4



60



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

(Livello 1-5)



american

Descrizione

In "The Instant", i giocatori rappresentano i tratti distintivi del carattere di una persona (Coraggio, Determinazione, Empatia e Razionalità), che si trova a dover gestire una situazione di estrema tensione: una notte, un intruso in casa sua gli punta una pistola. Un gioco cooperativo con una forte componente narrativa e tematiche forti.

Meccaniche

carte
collaborativo
narrazione

Richieste

jonathan.panada@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Brick by Brick

Jonathan Panada

Giulia Tamagni



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

In "Brick by Brick" i giocatori collaborano per costruire un castello composto da tessere esagonali doppie e numerate, con alcuni limiti di piazzamento. Lo scopo del gioco è riuscire a posizionare tutte le tessere costruendo un castello e circondandolo con un fossato. Oltre al gioco base, sono presenti diversi livelli, con regole aggiuntive e nuove sfide.

Meccaniche

astratto
collaborativo
piazzamento tessere

Richieste

jonathan.panada@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Crazy Road

Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



15



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

Richieste

stejingle@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Animali Brutti

Gianluca Colombo, Stefano Saini



3 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family

Descrizione

"Saresti 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

disegno

Richieste

stejingle@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Nebbia

Gianluca Colombo, Stefano Saini



2 - 5



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

(Livello 1-5)



30



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

colpo d'occhio

Richieste

stejingle@gmail.com



IDEAG BRESCIA

RipRace Enrico Vicario



2 - 8



15



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

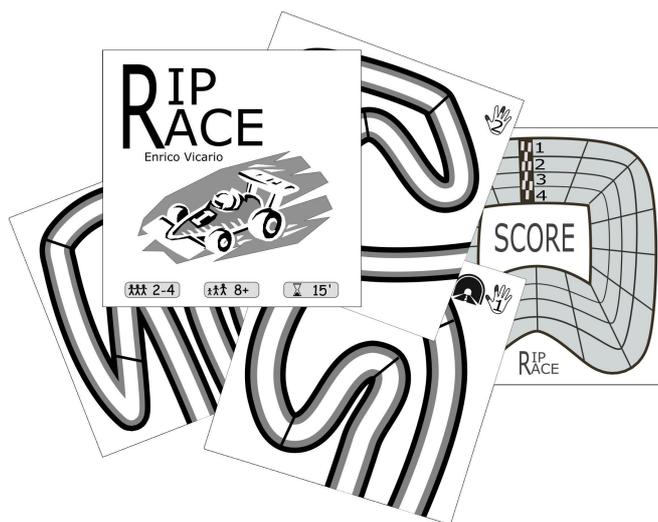
(Livello 1-5)



family

Descrizione

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



Meccaniche

dexterity

Richieste

enrico.vicario@gmail.com



IDEAG BRESCIA

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

astratto

Richieste

stejingle@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Fake Enrico Vicario



2 - 4



15



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

(Livello 1-5)



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 BRESCIA

Fury and Glory

Simone Muggeo



1 - 4



60



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



wargame

Descrizione

Fury and Glory è un Dudes on a Map asimmetrico dove fino a 4 clan si sfidano per controllare ed ottenere gloria in territori infestati da creature denominate Ombre. La meccanica principale è Hand Management e le azioni sulle carte hanno potenza variabile in base alle carte scartate. Per ottenere gloria è necessario soddisfare obiettivi variabili e scacciare le ombre dai territori. Chi arriva a 10 punti gloria è il vincitore.



Meccaniche

carte
Controllo Area

Richieste

muggy1986@gmail.com



IDEAG BRESCIA

Paladini

Francesco Di Matteo

Andrea Marchini



2 - 2



30



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori



astratto

(Livello 1-5)

Descrizione

Paladini si gioca su una plancia esagonale (4, 5 o 6 spazi per lato). Al proprio turno il giocatore deve posizionare una nuova tessera, quindi mettervi sopra un paladino, spostandolo da un'altra tessera o giocandolo dalla riserva. Le tessere sono cavaliere, arciere, balestriere e scudiero, ognuna con le proprie linee d'attacco.



Meccaniche

astratto

Richieste

frankdimat@libero.it