



IDEAG TORINO

Eras: Dominion

Alfredo Abbruzzese & Elena Bertoni



2 - 6



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



Strategico battle royale single
player o a squadre

Descrizione

Eras è un gioco competitivo di posizionamento strategico, composto da carte e dadi, che porta il mondo dei Battle royal 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 vita. 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: 10/20 minuti a giocatore in base all'esperienza e alla modalità di gioco

Meccaniche

carte

Richieste

abbruzzese.alfredo@gmail.com



IDEAG TORINO

Marker Wars!

Roberto "Tuxx" Toia



2 - 4



50



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Chi colora più caselle del gioco vince! Ma per riuscirci si dovrà creare un mazzo pieno di X di vernice da sparare all'impazzata e oggetti bonus! Ricarica la tua MarkerGun e dipingi tutto ciò che trovi... compresi gli avversari!



Meccaniche

gestionale
carte
deck building

Richieste

roberttuxx@gmail.com



IDEAG TORINO

Quattro Mosse di Velluto Grigio

Roberto "Tuxx" Toia



4 - 5



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

(Livello 1-5)



75



eurogame

Descrizione

Un assassino misterioso ha annunciato terribili crimini per tutta la città... riuscirete a fermarlo? Mentre cercate di fargli perdere tempo con carte positive, lui cercherà di portare il caos e la paura... grazie anche all'aiuto di uno dei giocatori stessi! Riuscirete a scoprirlo e costringerlo a dimezzare le mosse o colpirete poveri personaggi indifesi?

Un collaborativo con traditore ispirato ai film Gialli degli anni 70 di Dario Argento e soci.



Meccaniche

carte
collaborativo
bluff

Richieste

roberttuxx@gmail.com



IDEAG TORINO

Il ladro gentiluomo

Giulia Tedesco



2 - 8



45



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



american

Descrizione

Escape a squadre rigiocabile con aggiunta di elementi aleatori a tema Lupin.
Aguzza la vista e l'ingegno!

Meccaniche

Ibrido

Richieste

brugi48@hotmail.com



IDEAG TORINO

Agrifest in MeepleLand

Marco Averone



2 - 4



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



60



family plus

Descrizione

Lanciate i vostri meeple, forzando la fortuna con i rilanci. In base alla posizione in cui cadono saranno più o meno performanti per progredire nei contest in gara. Gioco tattico con un pizzico di push-the-luck.

Meccaniche

dexterity
piazamento lavoratori
Push the luck

Richieste

m.mapa@fastwebnet.it



IDEAG TORINO

Locanda Loca

Marco Averone



3 - 6



45



4 - sto iniziando il fine-tuning

3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Gestisci una locanda pazza frequentata dai clienti più stravaganti e difenditi dalla concorrenza degli altri locandieri. Chiudi i 3 round con più in asso possibile per vincere il gioco

Meccaniche

bluff

Richieste

m.mapa@fastwebnet.it



IDEAG TORINO

Torune

Kevin Bertini



2 - 4



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



60



Competizione

Descrizione

Gioco di Deckbuilding con un pizzico di GDR.

L'Arcimago è scomparso.
I suoi discepoli competono per diventare il
successore.

Raccogli le Rune indicate sulla tua carta obiettivo per
salire i piani della torre.
Il primo che raggiunge la cima vince!

Scegli tra 21 maghi tutti diversi.

Crea la tua strategia partendo da un mazzo base.
Pianifica. Potenzia il tuo mago sbloccando i suoi
poteri unici e diventa il nuovo Arcimago!

Meccaniche

carte
set collection
Deckbuilding, sviluppo personaggio

Richieste

kevin.bertini@gmail.com



IDEAG TORINO

(Senza titolo ancora)

Enrico Marraffa



2 - 4



3 - il gioco inizia a funzionare
1 - da solo

(Livello 1-5)



105



eurogame

Descrizione

Gioco in cui bisogna costruire la propria plancia con carte prese da un tabellone comune, pagando il relativo costo. La particolarità è che le carte hanno gli effetti su quattro lati della carta e infatti il tabellone e la propria plancia girano affinché tu attivi effetti diversi nei vari turni... C'è anche esplorazione su mappa con interazione tra giocatori e sul tabellone compaiono anche mostri da sconfiggere in una modalità particolare.

Meccaniche

carte
draft

Richieste

enri.marraffa@gmail.com



IDEAG TORINO

Smonta la Parola

Andrea Bollo, Gianluca Tarabbia, Elena Schio



2 - 6



60



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Smonta la Parola è un gioco basato su un tabellone e delle carte rappresentanti l'alfabeto. I giocatori, a turno, posizionando una carta sul tabellone, compongono collaborativamente una parola su di esso.

Scopo del gioco è evitare di essere il giocatore a cui tocca terminare la parola.



Meccaniche

carte

Richieste

bolloandrea@gmail.com



IDEAG TORINO

Arawak

Davide Degiovanni

Fares Essebei

Marcello Di Gregorio

Omar Essebei



4 - 5



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



150



eurogame

Descrizione

Un gioco ambientato nell'età d'oro della pirateria dove ogni giocatore impersonifica un Capitano pirata del passato. Esplorando la mappa, si può interagire con diversi territori per acquisire risorse e oggetti. Assoldando ciurme e migliorando la nave, si andrà a caccia di tesori, di navi della Marina e bisognerà espandere il proprio dominio. Ogni pirata però vuole la sua fetta! e, mentre una Marina sempre più incalzante cercherà di catturarti, tradimento e bluff di alleati sono sempre in agguato

Meccaniche

gestionale
carte
collaborativo
asta
gestione dadi
draft

Richieste

degio1993@gmail.com



IDEAG TORINO

Pirati dei Sargassi

Marco Natale



2 - 5



60



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



family

Descrizione

Gioco di battaglie di galeoni, speronamenti ed arrembaggi. Hai la tua plancia nave e una mappa del mare aperto.

Usa tre azioni per muoverti, cannoneggiare, speronare una nave ed andare all'arrembaggio.

Gli scafi possono subire danni ed affondare. I pirati corrono per sparare i difendere a colpi di dado la nave!

Ma si sa, ai pirati piace imbrogliare: modifica i tuoi tiri di dadi con le "carte scorrettezze" per vincere gli scontri, o corrompi gli equipaggi avversari per sabotare le loro navi.



Meccaniche

Skirmish arena rena con dadi e carte

Richieste

marconatale.art@gmail.com



IDEAG TORINO

31/12

Marcello Galli



3 - 12



30



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Due squadre si sfidano per riuscire ad organizzare, o boicottare, una festa di capodanno post lockdown causato dal covid. Ogni giocatore conosce solo a quale squadra appartiene ma ignora perfino chi siano i propri compagni.

Meccaniche

bluff

Richieste

marcelloimperivm@gmail.com



IDEAG TORINO

Giostra Medievale

Marcello Galli



2 - 2



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



45



eurogame

Descrizione

Due giocatori si sfidano in una cavalleresca giostra medievale per conquistare il cuore di una principessa. Se uno dei due verrà disarcionato avremo un chiaro vincitore, altrimenti la principessa sceglierà in base ai propri gusti estetici.

Meccaniche

carte

Richieste

marcelloimperivm@gmail.com



IDEAG TORINO

Quantum Leap Federico Crivellin



1 - 5



90



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



eurogame

Descrizione

Ispirato all'omonimo telefilm, i giocatori vengono catapultati in dimensioni alternative dove devono diventare risolvere una situazione spinosa per tornare alla loro realtà.

Meccaniche

collaborativo
set collection
narrazione

Richieste



IDEAG TORINO

Pod Race

Marco Natale



2 - 6



15



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



family

Descrizione

Corsa di sgusci tra i canyon, i bolidi corrono grazie ad impulsi di energia di colori specifici rappresentati dalle carte. Non importa chi vince, importa chi lo fa vincere o dominare durante la partita. Gioca, scarta e pesca e impara a gestire la mano in base all'andamento della corsa.



Meccaniche

corsa
carte

Richieste

marconatale.art@gmail.com



IDEAG TORINO

Menace- Catch & Destroy Adelante Bossi



2 - 2



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

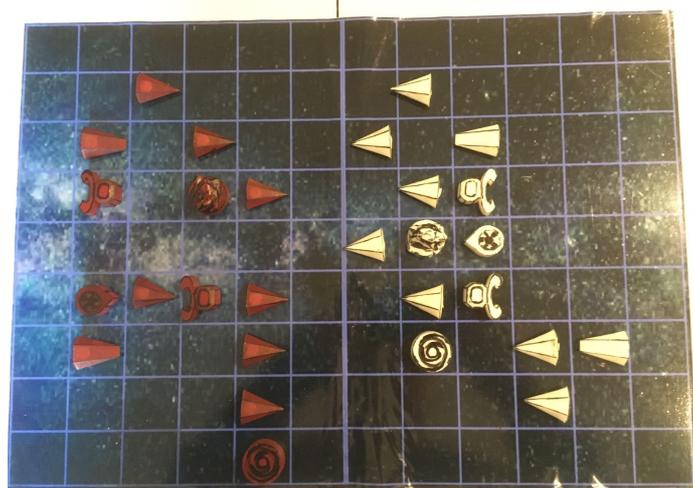
(Livello 1-5)



wargame

Descrizione

Menace è un gioco di natura strategico/astratto/posizionale liberamente ispirato agli arcade spaziali degli anni 80 che prende spunto da alcune meccaniche del gioco degli scacchi. Due giocatori dovranno dapprima scegliere la propria flotta, bianca o rossa, e muoveranno a turno le proprie astronavi o le pedine speciali secondo delle regole precise con lo scopo finale di catturare e distruggere l'astronave madre della fazione opposta.



Meccaniche

astratto
bluff

Richieste

badelante@gmail.com



IDEAG TORINO

Sideralis

Marco Oliva



1 - 4



30



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

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Lo spazio siderale è abitato da civiltà così tecnologicamente avanzate da poter forgiare interi sistemi solari. Esplora i confini del cosmo, raggiungi le orbite più idonee evitando insidiosi buchi neri, sintetizza antimateria e crea pianeti, lune e altri corpi celesti.

Un'avventura cosmica ti aspetta!



Meccaniche

carte
set collection
push your luck

Richieste



IDEAG TORINO

Grimmwoods

Marco Oliva



2 - 2



30



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

(Livello 1-5)



skirmish

Descrizione

Un maleficio oscuro ha colpito il mondo delle fiabe, corrodendo i corpi e gli animi dei suoi abitanti. Eroi ed eroine hanno cercato di resistere, ma alla fine anche loro hanno dovuto cedere all'oscuro sortilegio. Ora vagano per i boschi come animali rabbiosi cercando di uccidersi l'un l'altro.



Meccaniche

gestione mano

Richieste



IDEAG TORINO

RUAH

Andrea Di Curzio



3 - 6



60



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

(Livello 1-5)



astratto

Descrizione

Nell'antica Grecia gli artisti e i poeti erano definiti visionari, coloro che grazie alla loro immaginazione vedevano cose surreali...



Meccaniche

collaborativo
intuito

Richieste

fantastick94@gmail.com



IDEAG TORINO

Lampo! Stefano Bellardi



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

In Lampo! dei bambini fanno una prova di coraggio in una casa abbandonata e totalmente buia durante una notte di tempesta.

Esponiti a più fattori di paura che puoi per fare punti, ma se superi la soglia critica ne perdi!

Chi gioca controlla una pedina su una mappa a caselle quadrate. In base al setup ci sono caselle più o meno esposte ai potenziali lampi, che con la loro luce rassicurano brevemente i bambini, resettandone il livello di paura. Attenzione: gli eventi modificano mappa e regole!



Meccaniche

carte

Movimento su griglia, punti movimento, azione simultanea, carte azione, condizioni mappa variabili.

Richieste

stefano.bellardi@gmail.com



IDEAG TORINO

Baghdad

Fabio Lopiano, Nестore Mangone



2 - 4



90



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

In questo euro game di peso medio, I giocatori sono personaggi influenti a Baghdad intorno all'anno mille. Girando per la città incontrano inventori, medici, studiosi, scrittori, astronomi e architetti che li aiutano a perseguire i propri obiettivi.



Meccaniche

gestionale
carte

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG TORINO

Roaring Twenties

Fabio Lopiano, Nестore Mangone



2 - 4



75



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

In questo Euro game di peso medio, i giocatori sono scrittori esordienti nella New York degli anni venti. Girano per la città in cerca di ispirazione per le loro storie che pubblicano su giornali e riviste, mentre lavorano al loro grande romanzo nel cassetto che pubblicheranno a fine partita.



Meccaniche

gestionale

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG TORINO

Cluny

Fabio Lopiano, Mandela Fernandez-Grandon



2 - 4



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

(Livello 1-5)



90



eurogame

Descrizione

In questo Eurogame di peso medio, ogni giocatore e' il priore di un Monastero dell'ordine di Cluny nel XI secolo.

Ogni monastero riceve ordini dall'abate di Cluny e cerca di completarli tutti producendo beni da vendere nei vari mercati, organizzando pellegrinaggi e fondando nuovi monasteri in varie citta francesi.

Il primo giocatore che riesce a completare tutti gli ordini e' il vincitore.



Meccaniche

gestionale
corsa
carte
piazzamento lavoratori

Richieste

flopiano@gmail.com



IDEAG TORINO

Hai Regione! Simone Calia



1 - 6



30



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

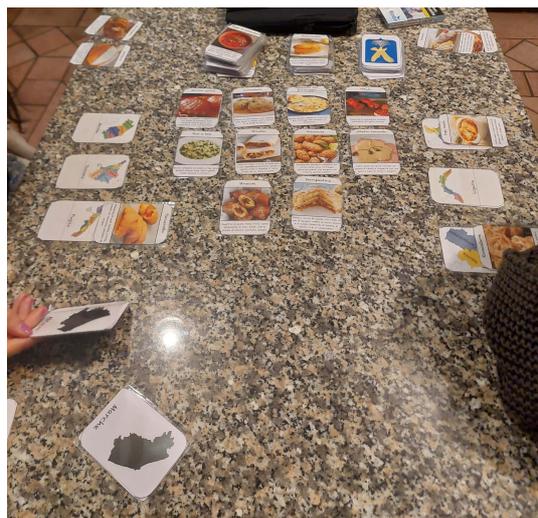
(Livello 1-5)



family

Descrizione

Hai Regione! è un semplice gioco di carte che ha come obiettivo quello di far conoscere meglio alcuni piatti tipici delle varie regioni italiane mettendo alla prova la vostra memoria: chi fra i giocatori riuscirà a dimostrarsi il più ferrato in materia, collegando il cibo alla regione d'origine corretta?



Meccaniche

carte
set collection

Richieste

simonecalia55@gmail.com



IDEAG TORINO

Nicto Simone Calia



2 - 6



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Un pigiama party che si trasforma in una prova di sopravvivenza: si tratta di un gioco sia cooperativo che competitivo, dove uno o più bambini cercano di rimanere in vita fino all'alba, mentre un mostro del folklore cerca di catturarli tutti. All'inizio della partita si compone la casa con stanze, porte e finestre e si sceglie un mostro fra quelli disponibili. Si gioca scegliendo in segreto il percorso e la propria azione, cercando di prevedere le mosse dell'avversario.



Meccaniche

carte
collaborativo
bluff

Richieste

simonecalia55@gmail.com



IDEAG TORINO

Navigatori del Piano Proiettivo

Francesco Di Giorgio



2 - 6



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



105



eurogame

Descrizione

NPP è un pick-up and delivery di ambientazione spaziale con un twist dato da una meccanica di ribaltamento delle astronavi.

Meccaniche

pick-up & delivery

Richieste

francesco.digiorgio.math@gmail.com



IDEAG TORINO

The H(a)unt

Aurora Longo
Francesco Chironna



3 - 6



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

(Livello 1-5)



15



party game

Descrizione

Party game a tema cacciatori di vampiri in cui i giocatori cercano di ottenere set di strumenti per uccidere il vampiro (aglio, paletto, ecc). In qualsiasi momento un giocatore potrebbe venire posseduto dal vampiro e cambiare completamente la strategia per vincere.

Meccaniche

carte
set collection
draft

Richieste

longo.aurora02@gmail.com



IDEAG TORINO

Crazy Chess: Change the rules

Giovanni Figari Barberis, Carlo Vittorio Matrone



2 - 2



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

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Versione innovativa degli scacchi, che include un mazzo di carte per rendere il gioco più imprevedibile e dinamico. Ogni carta può trasformarsi in un forte potenziamento oppure in una pericolosa trappola. Questa versione aggiunge una dimensione di strategia e fortuna, offrendo una esperienza radicalmente nuova anche ai giocatori più esperti

Meccaniche

carte

Richieste

figaribarberis.giovanni@gmail.com



IDEAG TORINO

Fossil Run

Aurora Longo



2 - 4



15



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori



family

(Livello 1-5)

Descrizione

Raccogli fossili negli scavi per creare set e rendere il tuo museo paleontologico migliore di quello dei tuoi avversari.

Meccaniche

carte
set collection

Richieste

longo.aurora02@gmail.com



IDEAG TORINO

Spifferi Condor Boardgames



3 - 6



15



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

(Livello 1-5)



Filler

Descrizione

Nostro padre Dio Eolo è uscito di corsa per una commissione urgente.
Quale migliore occasione per sfruttare i nostri poteri del vento?
Rimarrà qualcosa intatto? Vincerà chi farà meno danni.
Scegli se giocare per fare punti o per danneggiare gli avversari.
Usa le carte azione per spostare i punti o i malus da un giocatore all'altro.
Sii veloce! Nessuno sa quando finirà la partita.

Meccaniche

carte
set collection

Richieste



IDEAG TORINO

FINGARGHHH! Condor Boardgames



3 - 8



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

(Livello 1-5)



15



Filler

Descrizione

Arrrrr corpo di mille falangi! Chi sarà il pirata più temibile?
La mano è il tuo Jolly Roger, le dita i tuoi punti ferita.
Riuscirai a tirare ancora i dadi fra 5 minuti?
Scegli se fare punti vittoria ed essere il pirata più ricco o collezionare le dita dei tuoi avversari ed essere il più temuto. La strategia vincente è tutta nelle tue mani... letteralmente.

Meccaniche

dexterity

Richieste

marcogog@yahoo.it



IDEAG TORINO

Faster Foods Condor Boardgames



3 - 4



45



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Cienti! Cienti su clienti! Una sfida fra i quattro migliori Fast Food della città. Chi saprà gestire al meglio la clientela e a soddisfare più velocemente le richieste degli affamati clienti?

Nella vostra mano di carte sono racchiuse le vostre azioni. Ad ogni turno, scegliete bene: se sarete gli unici ad aver scelto una particolare azione, i suoi effetti saranno più forti.

Ma occhio all'immondizia, o saranno guai!

Meccaniche

gestionale
Scelta simultanea azioni

Richieste



IDEAG TORINO

Room 1023

Alessandro Cuneo



2 - 4



60



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Room 1023 è un astratto family che trasformerà da 2 a 4 giocatori in albergatori che accoglieranno nel loro hotel i clienti in attesa nella porta girevole, per poi affittare loro le migliori stanze.

Meccaniche

astratto

Richieste

ale.cuneo87@gmail.com



IDEAG TORINO

Rolling Color

Alessandro Cuneo, Simona Greco, Marco Rava



2 - 4



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

(Livello 1-5)



45



family

Descrizione

Lancia le Matite e disegna le tue opere...anche se non sai disegnare!

In Rolling Colors i giocatori si cimenteranno a disegnare attraverso delle semplici forme geometriche.

Alla fine della partita solo il giocatore che avrà scelto le matite migliori sarà il vincitore!

Meccaniche

draft

Richieste

ale.cuneo87@gmail.com



IDEAG TORINO

Undercover Condor Boardgames



5 - 10



30



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

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Una cena misteriosa e la sensazione di non sapere di chi poterti fidare...

Un gioco asimmetrico a squadre con la possibilità di essere eliminato ad ogni passo falso...anche dai tuoi stessi compagni se non sarai abbastanza attento!

Le carte evento renderanno imprevedibili le tue mosse...ma dovrai essere in grado di giocarle al momento giusto.

Da 5 a 10 giocatori, un solo vincitore.

Meccaniche

carte
bluff
Ruoli nascosti

Richieste



IDEAG TORINO

Machinarium

Giorgio Audrito



2 - 5



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Il concilio dei creatori sta producendo il suo prossimo mondo, grazie al "Machinarium" e ai loro minion. Come creatore, hai un tuo obiettivo in mente: devi influenzare il Machinarium per plasmare il mondo a tuo piacimento!

I giocatori piazzano carte minion (che trasportano le risorse) e blocchi del Machinarium (che convertono le risorse). Il Machinarium è lo stesso per tutti i giocatori, che si ostacolano componendo blocchi per sbilanciare la produzione sulle risorse che vogliono.



Meccaniche

carte
draft

Richieste

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG TORINO

Spacciato! Giorgio Audrito



3 - 6



30



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Se ti chiedi chi vincerà questa partita... hai sbagliato domanda! Contro la sorte uno per uno sarete tutti spacciati, mentre cercate solo di essere più "gufi" degli altri.

I giocatori si lanciano sfighe e acquisiscono debolezze (positive subito ma pericolose dopo), modificando così il loro livello di denaro, salute, amore e favore divino. Rendendo spacciati gli altri giocatori si acquisiscono gufi, e chi ha più gufi quando tutti sono spacciati è il vincitore.



Meccaniche

carte

Richieste

giorgio.audrito@gmail.com



IDEAG TORINO

Rise of a Kingdom

Tiziano D'Urbano Basile



2 - 4



60



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

(Livello 1-5)



eurogame

Descrizione

Gioco di maggioranze ambientato nel medioevo, che ha anche una componente di sviluppo della plancia personale. Le azioni vengono programmate simultaneamente attraverso gettoni azione, di cui è sbloccabile una versione migliorata e poi risolte in ordine di turno. È presente il conflitto e si risolve rapidamente per mezzo di carte che rappresentano una risorsa di gioco. Le unità schierabili sono di 3 tipi, ognuna con un potere peculiare (cavalieri, monaci, mercanti).



Meccaniche

gestionale
maggioranze

Richieste

tizianod.basile@gmail.com



IDEAG TORINO

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 TORINO

MADAME FELICITY

Emma Mottarella, Giulia Barbieri, Silvia Beltrametti, Andrea Brandoli



3 - 10



45



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

(Livello 1-5)



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 TORINO

Villany: La Scuola della Triade Oscura

Emma Mottarella, Matteo Sassi



3 - 8



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



party game

Descrizione

Villany: La Scuola della Triade Oscura è un gioco da tavolo che porta i giocatori in un viaggio nella triade oscura della personalità, esplorando traumi personali e lo sviluppo di tratti disturbati come machiavellismo, narcisismo e psicopatia. In questo gioco di deckbuilding, ti troverai all'interno di una scuola unica nel suo genere, dove il fine ultimo è diventare super cattivi.



Meccaniche

carte
narrazione

Richieste

e.mottarella@gmail.com



IDEAG TORINO

Avvelenatori di Mondo9

Eligio Carucci, Fabrizio Furchi, Andrea Di Curzio



1 - 1



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

(Livello 1-5)



60



in solitario

Descrizione

Il colpo di grazia a una Nave Senziente: questa è la missione degli Avvelenatori - figure misteriose tra assassini, esploratori e alchimisti - che si inoltrano nelle oscurità dei Relitti Viventi di Mondo9 per dare loro la morte. Ma il viaggio è pericoloso e pieno di trappole: riuscirà il giocatore a sopravvivere? Ispirato alla saga steampunk di Dario Tonani, pubblicata da Mondadori



Meccaniche

carte

Richieste

fabrizio.furchi@gmail.com



IDEAG TORINO

Imboscata!

David Malan



2 - 6



60



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

(Livello 1-5)



family plus

Descrizione

Il bosco in cui riposa Madre Natura è minacciato dall'arrivo di un cacciatore e tocca alle Volpi proteggerla!

Collabora con le Talpe, raccogli risorse e recluta Ghiri, Tartarughe, Salamandre, e Pettirossi per tendere al cacciatore un'Imboscata!

Chi diventerà la volpe preferita di Madre Natura, ottenendo i suoi agognati grattini dietro l'orecchio?



Meccaniche

corsa
pick-up & delivery

Richieste

vaan.midlad@gmail.com



IDEAG TORINO

The Slaves

Michele Trubia



2 - 4



5 - il gioco funziona
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



60



party game

Descrizione

Cattura più Slaves possibile combattendo contro i tuoi nemici e ottieni il bottino più grande

Meccaniche

carte

Richieste

micheletrubia@hotmail.it