



IDEAG NAPOLI

4 Dadi in Padella

Massimiliano Sabato



2 - 4



10



3 - il gioco inizia a funzionare

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



party game

Descrizione

Sfida tra cuochi che cercando di spadellare Dadi e compiendo le azioni più disparate.

Meccaniche

dexterity
set collection

Richieste

massi.sabato@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Applausi! – The Theater Game

Massimo Di Bello



2 - 8



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



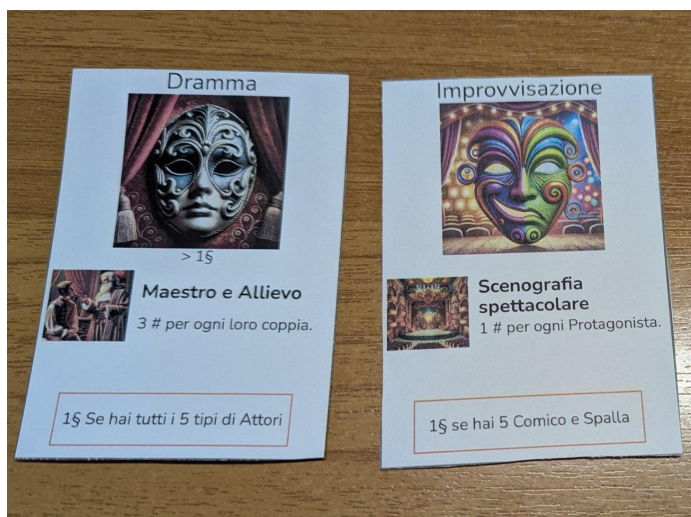
30



family

Descrizione

I giocatori cercano di mettere in scena il miglior spettacolo teatrale, per ottenere il favore del pubblico. Gli attori entrano in scena, si formano coppie leggendarie, avvengono colpi di scena e la scenografia prende vita, mentre i giocatori si sfidano per accumulare applausi e conquistare le preziose corone di alloro. Ogni decisione influenza la propria rappresentazione e quella degli avversari. Ma attenzione: nel Gran Finale, tutto può cambiare e si può strappare l'ovazione del pubblico!



Meccaniche

carte
set collection
draft
selezione azione simultanea

Richieste

mdibello@pagine12.it



IDEAG NAPOLI

Azup

Luca Coppola



2 - 4



1 - primo test
1 - da solo

(Livello 1-5)



20



astratto

Descrizione

Gioco pseudoastratto ad informazione completa in cui fai una semplice azione: metti una pietra o prendi una pietra.

Vince chi totalizza più punti -e nel contempo-manda meno bestemmie.

Meccaniche

astratto

Richieste

luca@ludofficina.it



IDEAG NAPOLI

BiodiverCity

Luca Coppola



2 - 5



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



60



family

Descrizione

La città è il dominio degli esseri umani, eppure qualunque città contiene biodiversità. Il gioco rappresenta la biodiversità poggiata in equilibrio su tanti fattori, e ogni persona fa la differenza. Tutti hanno da guadagnare se la città è biodiversa, eppure siamo in un sistema chiuso: ogni specie che va via, lascia posto a specie invasive e d'altro canto ogni ora impiegata a occuparsi dell'ambiente è tempo sottratto ai propri obiettivi. E' il caso di dirlo.. Riuscirai a salvare capra e cavoli?

Meccaniche

dexterity
collaborativo
set collection
semicooperativo, punti azione,

Richieste

luca@ludofficina.it



IDEAG NAPOLI

Cake Show

Luca Coppola



2 - 4



90



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



eurogame

Descrizione

I giocatori sono chef che partecipano ad un programma di pasticceria in tv.

Un gioco di piazzamento e gestione dadi e lavoratori, con tracciati e set collection.

Il tratto principale è il riuso delle risorse del gioco (dadi ingredienti, cubi tempo, gettoni competenze, carte lavorazioni) che ha fino a 3 funzioni.

Meccaniche

gestionale

carte

piazzamento lavoratori

gestione dadi

set collection

Richieste

luca@ludofficina.it



IDEAG NAPOLI

Crazy tank

Enzo Amato



2 - 2



30



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

(Livello 1-5)



wargame

Descrizione

Sei il comandante di carro armato. Devi guidare il tuo equipaggio senza sapere precisamente quando e dove affronterai il tuo nemico che vuole trasformare il tuo carro in una grossa bara metallica.

Meccaniche

carte

Richieste

wepeko88@gmail.com



IDEAG NAPOLI

DE.R.B.I

Dario Vegliante



2 - 2



120



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

(Livello 1-5)



Sportivo

Descrizione

Sportivo - Simulativo del gioco del Calcio (simil Bloodbowl) ambientato in epoca Romana tardo-classica/proto-medievale con un accenno di fantasy. I giocatori compongono la propria rosa scegliendo se portare alla gloria Roma o Bisanzio segnando almeno un goal più dell'avversario o spedendo in ospedale i suoi calciatori.

Meccaniche

gestionale
carte
piazze lavoro
turni variabili
sportivo

Richieste

dario.vegliante@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Dream School

Alexander De Santis



2 - 4



45



3 - il gioco inizia a funzionare

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



family plus

Descrizione

In questo gioco dovrai creare la tua scuola assumendo i personaggi storici come professori! Il tuo obiettivo è di ottenere quanti più studenti iscritti alla tua scuola, essi sono attirati dai professori che possiedi quindi dovrai sceglierli attentamente. Il gioco si svolge in round in cui nella prima fase si assumono prof mediante dei draft, li si assegnano nelle aule di insegnamento segretamente e poi si controlla l'aula con più attrattiva in cui andranno gli studenti.

Meccaniche

draft
maggioranze

Richieste

lex999.desantis@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Friends of the Woods

Luca Coppola



2 - 5



10



4 - sto iniziando il fine-tuning

5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



gioco per bambini

Descrizione

Il bosco è un luogo meraviglioso pieno di avventure da vivere in compagnia. Decidi un'avventura, cerca i tuoi amici e trova un modo di portarla a termine!

E' un gioco di memoria con 9 tessere per famiglie e bambini facile da apprendere che può essere reso sempre più avvincente con tante diverse avventure e 5 espansioni che aggiungono una regola in più. Scala da 2 a 5 giocatori di 5+ anni.

Meccaniche

bluff
memoria

Richieste

luca@ludofficina.it



IDEAG NAPOLI

Hai sonno? Conta le PECORELLE!

Luca Coppola



4 - 9



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

(Livello 1-5)



10



party game

Descrizione

Una volta tanto.. chi dorme vince!

Da sempre gli ovini esercitano un potere profondo sulla psiche umana. Non riesci a dormire.. hai mangiato pesante? Sei ansioso? Conta le PECORELLE!

Sei in una camerata con 4-9 insonni, chi conterà 5 pecorelle si addormenterà sulla strada della vittoria. Nel gioco lotterai per ogni pecorella, difendendola dagli arieti che le sbalzeranno a testate sfasciando staccionate e scompiglio ma tutto questo ti rilasserà a tal punto da addormentarti per VINCERE!



Meccaniche

draft

Richieste

luca@ludofficina.it



IDEAG NAPOLI

La vendetta di Ottaviano 2.0

Pasquale Liberti



3 - 4



2 - il gioco non funziona ancora bene
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



75



eurogame

Descrizione

Prototipo a tema storico periodo impero romano
ideale per 4 giocatori , con gestione risorse e
costruzione eserciti già testato all' Ideag scorsa
,presentato come progetto e provato solo di alcune
meccaniche , ricevendo un positivo riscontro .
Riportato in seconda versione con aggiunta di altre
regole e con aggiunta di un sistema deck-building
totalmente da testare .

Meccaniche

carte
piazze lavoro

Richieste

liberti.pasquale@virgilio.it



IDEAG NAPOLI

Lexis

Massimo Di Bello



2 - 8



30



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

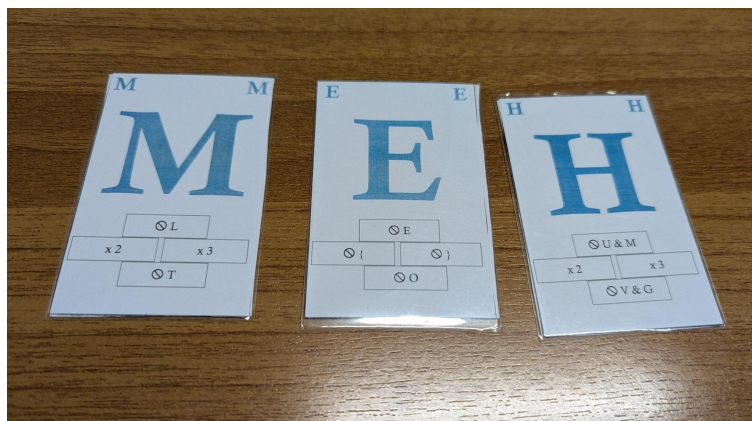
(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Lexis è un gioco di parole, in cui ogni giocatore lancia sfide impostando regole e combinazioni di lettere che gli avversari devono rispettare per trovare la parola giusta. Il più veloce guadagna più punti, ma se nessuno riesce a risolvere la sfida, lo sfidante deve dimostrare di avere una soluzione o saranno gli altri a guadagnare punti! Un gioco di parole rapido, strategico e sempre diverso, perfetto per chi ama sfidare ingegno e velocità, ideale per famiglie e amici.



Meccaniche

gioco di parole

Richieste

mdibello@pagine12.it



IDEAG NAPOLI

MemoTwist

Massimo Di Bello



2 - 8



20



3 - il gioco inizia a funzionare

2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



party game

Descrizione

Party game di memoria e riflessi, in cui bisogna ricordare le immagini già uscite e reagire al momento giusto per reclamarle. Le tessere vengono rivelate e bisogna essere i più veloci a indicare la carta giusta! Ma attenzione: la speciale Tessera Twist mette alla prova tutti i giocatori in un duello di memoria. Chi riuscirà a ricordare più tessere senza sbagliare? Con regole semplici, partite rapide e un mix di abilità e colpi di scena, MemoTwist è perfetto per gruppi di tutte le età!



Meccaniche

dexterity
Memory

Richieste

mdibello@pagine12.it



IDEAG NAPOLI

Mystic Season

Salvatore De Rosa



2 - 4



5 - il gioco funziona
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



90



american

Descrizione

Gioco competitivo da 2 a 4 giocatori, dove ognuno di essi impersonerà una divinità della natura che avrà l'obiettivo di raccogliere essenze per poter ottenere il controllo delle stagioni

Meccaniche

carte

Richieste

valnir92@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Ninja Tournament

Alexander De Santis



2 - 6



60



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

(Livello 1-5)



gioco di carte

Descrizione

I giocatori sono dei Ninja padroni degli elementi che si sfidano per vincere il torneo degli elementi. Il gioco è un entry-level per i giochi di carte, pertanto ci sarà una prima fase di deckbuilding e bag building per decidere le energie e le carte del proprio mazzo, poi ogni giocatore sfiderà l'altro in incontri 1vs1 in modalità campionato. Il primo in classifica sarà il vincitore.

Meccaniche

carte
draft

Richieste

lex999.desantis@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Ninja's Arena

Alexander De Santis



2 - 6



45



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



family plus

Descrizione

Ogni giocatore combatterà col suo ninja in un'arena tutti contro tutti contro gli altri giocatori con lo scopo di mandarne quanti più possibile al tappeto. La meccanica core è che si tirano dei dadi con dei simboli, ogni simbolo o una loro combinazione corrisponde ad un'azione o una mossa speciale da far compiere al nostro ninja tra quelle apprese. Per apprenderle possiamo spendere punti aura per comprare mosse dallo shop nel nostro turno.

Meccaniche

gestione dadi

Richieste

lex999.desantis@gmail.com



IDEAG NAPOLI

The buskers (artisti di strada)

Giancarlo Scotti



2 - 5



5 - il gioco funziona
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



75



family plus

Descrizione

The buskers ha la presunzione di portare sul tavolo di gioco l'arte di strada.

Chi sarà proclamato buskers ufficiale della città ottenendo la stima dei colleghi e la fama del pubblico sfruttando abilità proprie, acquistando in tempo la miglior attrezzatura disponibile, o sabotando le esibizioni altrui?

Questo e tanto altro troverete all'interno di questo fantastico gioco

Meccaniche

carte
set collection

Richieste

Giancarloscotti84@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Top Yoga Trainer

Luca Coppola



1 -



10



3 - il gioco inizia a funzionare

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



rompicapo in velocità

Descrizione

Sei un maestro di yoga.

Il tuo corpo (raffigurato in 9 carte) può assumere qualsiasi posizione.

Estrai a caso una posizione yoga come "dhasvaranatasana" e assumila per primo in una delle 7 forme dello yoga training.

Se qualcuno riesce prima di te, non disperare.. basta non essere l'ultimo.

Meccaniche

topologia

Richieste

luca@ludofficina.it



IDEAG NAPOLI

Touch it!

Giuseppe Cascone



2 - 5



20



1 - primo test
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



family

Descrizione

Don't Touch Me è un gioco di carte in cui i giocatori cercano di posizionare 10 bracci identici (per colore o tipo) davanti a sé per toccare un oggetto al centro del tavolo. Durante la partita, potranno rallentare gli avversari rimuovendo bracci compatibili o usando carte effetto. Ogni carta ha un simbolo che può attivare condizioni speciali legate all'oggetto da toccare. Vince chi tocca per primo... senza farsi male!

Meccaniche

carte

Richieste

wepeko88@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Tower War

Alexander De Santis



2 - 2



2 - il gioco non funziona ancora bene
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



30



family plus

Descrizione

Il gioco è simile a un wargame ma con la semplicità di un family.

I giocatori si affrontano su una griglia rettangolare, su cui posizioneranno, muoveranno ed attaccheranno le proprie truppe e quelle dell'avversario. L'obiettivo è fare più danni possibili alla torre nemico prima che la partita finisca o che la nostra torre sia annientata.

Meccaniche

dexterity
skirmish

Richieste

lex999.desantis@gmail.com



IDEAG NAPOLI

Vassalli Luca Coppola



3 - 5



20



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



gateway

Descrizione

Un rapido gioco di intrighi e opportunismo con poche scelte drammatiche.

C'è un regno pieno di problemi e i giocatori sono vassalli del re che devono risolverli.

I vassalli dal canto loro vogliono allontanare i cadetti della loro famiglia, mandandoli -appunto- a risolvere gli eventi. Risolverai gli eventi da solo, o chiamerai il gran consiglio? Chi avrà il favore del Re? chi quello della Regina o dell'esercito? Vincerà il giocatore che in max 3 manche del gioco avrà 5 punti.



Meccaniche

carte

votazioni light, interazione diretta,
maggioranze

Richieste