

## 10 Traders

Luigi Ferrini, Silvano Sorrentino



2 - 4



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



20



family

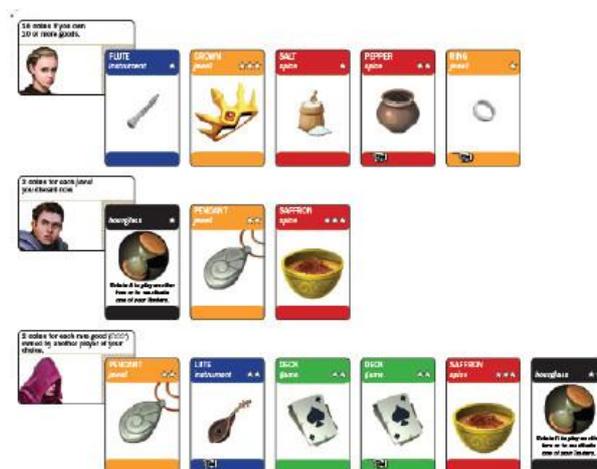
### Descrizione

Una carovana composta da dieci mercanti è giunta in città: il Re vi invia a fare affari con loro...

Al tuo turno scegli se prendere una merce dal mercato o se assoldare un Mercante (ma pagherai una penalità se quest'ultimo ha ancora merci al suo fianco).

A fine gioco, tutti i giocatori otterranno altri punti in base alla richiesta espressa dal Re.

In ogni partita cambiano le richieste dei Mercanti e del Re, perciò ogni partita sarà diversa dalle altre!



### Meccaniche

carte  
set collection

### Richieste



# IDEAG PISA

## Allucinogena Eugenio Cino



2 - 4



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

(Livello 1-5)



90



eurogame

### Descrizione

### Meccaniche

set collection  
Movimento su griglia

### Richieste

[eugenio.cino20@gmail.com](mailto:eugenio.cino20@gmail.com)



# IDEAG PISA

## Among the Shadows

Matteo Cecchi



3 - 7



1 - primo test  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



45



Gioco di Ruolo

### Descrizione

Among the Shadows è un GDR survival horror con meccaniche gestionali. in un mondo in cui possiamo trovare creature e razze fantastiche, la società sta vivendo la sua seconda rivoluzione industriale. I giocatori potranno organizzare e vivere viaggi e spedizioni, dagli scavi archeologici fino a viaggi su binario con un treno merci, ma attenzione, qualcosa si nasconde nell'ombra, pronto a trasformare la loro avventura in una lotta per la sopravvivenza...

### Meccaniche

gestionale  
collaborativo  
storytelling  
gestione dadi  
turni variabili  
narrazione

### Richieste

teococchi@gmail.com



# IDEAG PISA

## BEEWAR-Z

**Mattia Cecchi, Veronica Abbate, Alessandro Gherardini.**



2 - 2



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

(Livello 1-5)



15



Strategico

### Descrizione

BEEWAR-Z è un gioco da tavolo per 2 giocatori in cui uno controlla una squadra di api operaie e la Regina, mentre l'altro impersona un singolo Calabrone. Il gioco enfatizza l'asimmetria: le api si affidano alla velocità e al numero, mentre il Calabrone compensa con forza bruta e resistenza. PS: Allego rendering del prototipo, il test è stato fatto con un metaprototipo. Il prototipo effettivo andrà in stampa a breve (prima dell'evento).



### Meccaniche

Competitivo per due giocatori

### Richieste

[nexum.boardgame@gmail.com](mailto:nexum.boardgame@gmail.com)

# Chaplin

## Luigi Ferrini



4 - 8



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



30



party game

## Descrizione

In questo party game saremo attori, produttori e pubblico di film muti.

Il gioco permette di competere anche a chi non ama "mettersi in gioco" recitando o mimando.

A turno ognuno è il Produttore: sceglie due attori, che improvvisano un film muto sul tema sorteggiato.

Gli attori potranno usare delle carte Frase per "parlare" durante il film.

Il Pubblico voterà la performance e ognuno (Produttore, Attori, Pubblico e Critica) riceverà un compenso.



## Meccaniche

narrazione  
ruoli segreti

## Richieste



# IDEAG PISA

## Coals to Newcastle

Luigi Ferrini



3 - 6



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



30



party game

### Descrizione

Sapete vendere ghiaccio agli eschimesi?

Il gioco si ispira alla vita dell'imprenditore americano Timothy Dexter, che nella sua vita è riuscito a vendere l'impossibile, con una quantità di colpi di fortuna davvero clamorosi.

Ogni giocatore dovrà trovare il modo di vendere un prodotto impossibile a una platea difficile, meglio se con un colpo di fortuna clamoroso. Gli altri giocatori voteranno la migliore performance.

### Meccaniche

storytelling  
votazione

### Richieste

ferrini@gmail.com



# IDEAG PISA

## CzerO2

Tommaso Bagnoli, Federico Spinelli



3 - 5



90



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



eurogame

### Descrizione

Energy plays a vital role in our lives. CzerO2 highlights the technologies involved in its production and their pros & cons for the whole power plants' lifespan. Players build theirs to satisfy the steadily increasing energy demand, which is also impacted by events, while trying to limit CO2 (carbon dioxide) equivalent emissions. The player with the most CO2 allowance left will be the winner. We strive to provide an immersive experience that reflects the challenges to achieve carbon neutrality.



### Meccaniche

gestionale  
Tile placement

### Richieste

[tommaso.bagnoli@gmail.com](mailto:tommaso.bagnoli@gmail.com)

# EXODUS Dark Horizon

**Mattia Cecchi, Veronica Abbate, Alessandro Gherardini.**



2 - 4



5 - il gioco funziona  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



25



Survival

## Descrizione

EXODUS è un gioco da tavolo ambientato in un mondo post-apocalittico devastato da esperimenti fuori controllo. I giocatori devono esplorare una zona collassata infestata da mutanti e forze NOVA, cercando risorse, completando missioni e trovando una via di fuga prima che sia troppo tardi. Con un gameplay rapido, strategico e senza dadi, EXODUS offre un'esperienza intensa, dove ogni scelta può fare la differenza tra la vita e la morte. (Espansione inclusa).



## Meccaniche

Competitivo\collaborativo

## Richieste



# IDEAG PISA

## Fantomius

### Luigi Ferrini



2 - 5



20



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

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

Giochi a ruoli asimmetrici della famiglia di Scotland Yard, in cui ogni giocatore ha un obiettivo differente. Il gioco è pensato per essere proposto alla Disney con la tematizzazione di Fantomius (il ladro gentiluomo che ha dato i natali a Paperinik), ma può essere adattato ad ambientazioni diverse

### Meccaniche

bluff  
ruoli asimmetrici, movimento  
nascosto

### Richieste

[ferrini@gmail.com](mailto:ferrini@gmail.com)

## FuoriSede

Lorenzo Mancinelli, Lorenzo Guidotti



2 - 8



45



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

(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

FuoriSede è un party game per 2-8 giocatori (18+). L'obiettivo di ciascun partecipante è riempire il proprio bar di studenti e farli ubriacare prima degli avversari. Ogni studente ha una facoltà di appartenenza, una personalità (che offre vantaggi durante il gioco) e un livello di resistenza all'alcol. Utilizzando le carte a disposizione, dovrai assegnare loro segnalini BIRRA per superare questa resistenza e farli ubriacare.



### Meccaniche

carte

### Richieste

# Gongoozler

## Luigi Ferrini



2 - 5



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



20



family

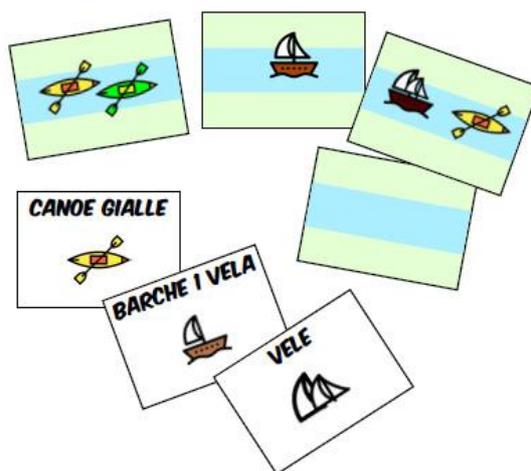
## Descrizione

Nel Regno Unito i GONGOOZLER sono quelle persone che stanno sulle sponde dei canali osservando le imbarcazioni che passano.

Ogni canale è composto da 5 carte: al proprio turno ognuno rimuove e ripristina una carta da un canale e gira sul dorso un'altra carta.

A fine round, ognuno dovrà scommettere sugli oggetti presenti sulle carte coperte.

Si faranno punti anche con le proprie prese, in base alle maggioranze richieste dagli obiettivi segreti di ciascuno.



## Meccaniche

carte  
memoria, scommesse

## Richieste

## Gray Hole

### Calogero Lo Bue



1 - 4



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



120



eurogame

### Descrizione

Un gruppo di astronauti sono costretti ad un atterraggio di fortuna su un pianeta che orbita attorno al Gray Hole - una nuova classe di corpi celesti. Tale pianeta, però, orbita attorno al Gray Hole e questo lo sta lentamente fagocitando. Riuscirete a ricomporre l'astronave e a fuggire via prima che il Gray Hole fagociti il pianeta?



### Meccaniche

gestionale  
piazzamento lavoratori  
Semi collaborativo, Tech-Tree,  
Esplorazione, Plancette  
Asimmetriche

### Richieste



# IDEAG PISA

## I primi 20 minuti

Istituto Nazionale di Fisica Nucleare

(di Fabrizio Parodi (Genova) e altri)



2 - 6



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

(Livello 1-5)



45



american

### Descrizione

Un gioco di divulgazione scientifica sulla formazione delle particelle complesse, una corsa alla creazione dell'atomo di Helio

### Meccaniche

carte

### Richieste

[francantiamesco@hotmail.it](mailto:francantiamesco@hotmail.it)



# IDEAG PISA

## La Città dei Tarocchi

Stefano Giusti e Nicola Lucchesi



2 - 4



90



4 - sto iniziando il fine-tuning

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



eurogame

### Descrizione

Il tradizionale mazzo dei tarocchi diventa lo strumento di gioco principale con cui i giocatori al tavolo manovrano le loro fazioni nella lotta per il dominio della città.

Utilizzo di carte, piazzamento di lavoratori e gara alla risoluzione di obiettivi sono le meccaniche di questo gioco ad alta interazione.



### Meccaniche

gestionale

carte

piazzamento lavoratori

### Richieste

[arch.s.giusti@gmail.com](mailto:arch.s.giusti@gmail.com)



# IDEAG PISA

## La storia del mondo per chi ha fretta

Luigi Ferrini



2 - 4



1 - primo test  
1 - da solo

(Livello 1-5)



45



family plus

### Descrizione

Gioco di carte di civilizzazione.

La civiltà scelta ha un mazzetto di 10 carte completamente diverso dalle altre. Al proprio turno ciascuno gioca una carta, scegliendo se utilizzarla per uno dei due effetti scritti, come rinforzo militare o come espansione della popolazione.

Ogni due round si fa uno score che permette di avanzare sulla tabella di sviluppo della civiltà.

### Meccaniche

gestionale  
carte  
maggioranze

### Richieste

ferrini@gmail.com



# IDEAG PISA

## MOre or LEss Suspicious (MOLES)

David Trambusti



1 - 1



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

(Livello 1-5)



30

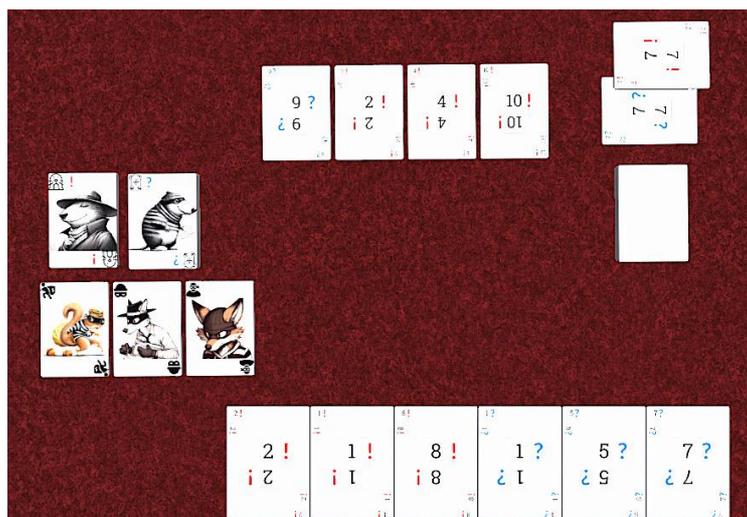


astratto

### Descrizione

Sei un aiutante segreto del detective che, facendo finta di essere un passante curioso, indaga su un furto. Tramite la raccolta di indizi componi una pista sempre più chiara, ma devi stare attento a non farti scoprire dai ladri e dal passaparola delle talpe, spesso vicino al luogo del furto...

Obiettivo: completa due file di carte da 1 a 10 (chiamate piste di indizi), di due tipologia diverse, prima che il mazzo e le carte in mano finiscano oppure prima di non avere più vite da poter rimuovere.



### Meccaniche

carte  
astratto  
turni variabili  
set collection  
azioni multiple

### Richieste

[trambusti.david@gmail.com](mailto:trambusti.david@gmail.com)



# IDEAG PISA

## No Escape Until Dawn

Pierfrancesco Catalano

Hilary Palazzolo



2 - 5



5 - il gioco funziona

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



60



american

### Descrizione

Il nostro gioco è un survival horror competitivo e asimmetrico per 2-5 giocatori, con una durata media di 20-40 minuti. Ambientato in un maniero infestato, vede i giocatori divisi in due fazioni con obiettivi opposti:

I bambini devono nascondersi e sopravvivere fino al turno 8, quando si aprono le vie di fuga, per poi scappare senza farsi catturare.

I fantasmi devono rintracciare e catturare i bambini prima che riescano a fuggire.



Scopri di più:  
**Meccaniche** [noescapeuntildawn.crd.co](http://www.noescapeuntildawn.crd.co)

dexterity  
collaborativo  
bluff  
turni variabili  
Asimmetrico

### Richieste

[main.pilacreativelab@gmail.com](mailto:main.pilacreativelab@gmail.com)



# IDEAG PISA

## 0-Ink Luigi Ferrini



2 - 6



15



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



family

### Descrizione

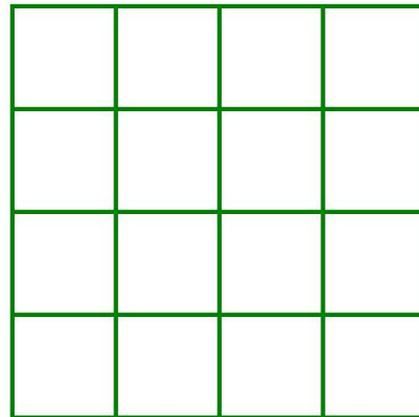
In questo siamo allevatori di conigli, mucche e maiali.

Al tuo turno gioca una carta dalla tua mano e piazza animali sulla plancia, o fai riprodurre quelli che ci sono.

Quindi passa la plancia al tuo vicino di sinistra! Sarà lui a giocare sulla plancia nel prossimo turno...

Ognuno farà punti con la propria plancia e (in base al numero di giocatori) anche con quella di uno o più alleati, ma attenzione! Se un giocatore è tuo alleato, non necessariamente vale il viceversa!

PLAYERS: \_\_\_\_\_



**SCORE**

#	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
PT	0	0	1	3	6	8	5	1	0

Icons: [Smiley face] [Bomb] [Flask] [Pie chart] [Question mark] : \_\_\_\_\_

### Meccaniche

draft  
roll & write

### Richieste

# Quence

Luigi Ferrini, Silvano Sorrentino



2 - 6



5 - il gioco funziona  
4 - con altri Autori

(Livello 1-5)



20



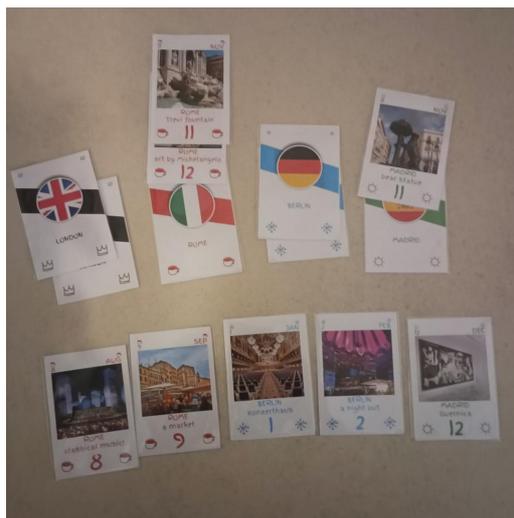
family

## Descrizione

Gioco di carte molto semplice, con ambientazione "viaggi", ma facilmente riambientabile.

Al tuo turno prendi dalla tavola tutte le carte di uno stesso colore.

Quindi scegli se giocare una sequenza numerica, in cui il colore non conta: metterai nelle tue prese, come prima, tutte le carte di uno stesso colore: le altre finiranno nel Jackpot, che si assegnerà a fine gioco.



## Meccaniche

carte  
set collection

## Richieste



# IDEAG PISA

## Quest for Mhilysa

### Calogero Lo Bue



-



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

(Livello 1-5)



45



party game

### Descrizione

"Il nostro amato bosco è in pericolo! La Dea Mhilysa è stata corrotta dal male ed è arrivato il momento di agire! E' necessario affrontare la prova dell'Albero Sacro in modo da ottenere il Frutto Sacro, per poi donarlo alla Dea Mhilysa. Solo così essa potrà ritornare al suo candido splendore!

Tu sei il prescelto! Ma anche tu, e tu lì dietro pure!"  
[cit. il Capovillaggio]



### Meccaniche

40+ Mini Giochi

### Richieste

[calogerolobue@hotmail.com](mailto:calogerolobue@hotmail.com)



# IDEAG PISA

## Roketto Panchi

**Nesti Daniele**  
**La Rosa Andrea**



2 - 4



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

(Livello 1-5)



45



family plus

### Descrizione

Costruisci il tuo robot per combattere l'invasione aliena. Con la ferraglia che recuperi potenziati e arriva al boss finale per usare il colpo perfetto! Se non lo urli...vinci solo a metà!

### Meccaniche

gestionale  
collaborativo  
gestione dadi  
turni variabili

### Richieste

[nesti.daniele@libero.it](mailto:nesti.daniele@libero.it)



# IDEAG PISA

## SAAC

Simone Leonardi



2 - 2



20



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

(Livello 1-5)



astratto

### Descrizione

Cattura le pedine avversarie utilizzando i varchi spaziali ma fai attenzione, una volta iniziato a saltare rischi di catturare anche le tue.



### Meccaniche

astratto

### Richieste

[info@leonardisimone.com](mailto:info@leonardisimone.com)

# Schrodinger's Dungeon

Francesco Stefanacci, Marco Baglioni



1 - 8



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

(Livello 1-5)



30



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

collaborativo  
gestione dadi  
roll&write

## Richieste



# IDEAG PISA

## Scompiglio allo Zoo

### Stefano Giusti e Nicola Lucchesi



3 - 4



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

(Livello 1-5)



90



eurogame

### Descrizione

Il caos regna nello zoo! Le gabbie degli animali sono state aperte e i visitatori sono in preda al panico. Gli Attivisti operano di nascosto per la liberazione degli animali, i Custodi cercheranno di riportare l'ordine, il Pubblico farà di tutto per mettersi in salvo mentre i Giornalisti non si lasceranno scappare l'occasione di seguire questa sensazionale vicenda. Gioco con fazioni asimmetriche, gestione di dadi e movimento su plancia a scorrimento di tessere.

### Meccaniche

gestione dadi  
turni variabili  
Movimento su griglia

### Richieste

[arch.s.giusti@gmail.com](mailto:arch.s.giusti@gmail.com)



# IDEAG PISA

## Sketch!

Laura Jachetti, Davide Menegatti



2 - 8



10



5 - il gioco funziona  
2 - con Amici/Famiglia

(Livello 1-5)



party game

### Descrizione

Sketch! - Veloce, strategico e spietato - sei pronto alla sfida?

Sketch! è un gioco di carte che mette insieme strategia, memoria e turni velocissimi. Pesca, scarta e gioca carte azione per sabotare i tuoi avversari!

Vince chi arriva a fine partita con il MINOR punteggio possibile..  
Tutto questo... senza conoscere le proprie carte!

Le partite durano circa 10 minuti, rendendolo un party-game perfetto, adatto a tutti e a tutte le occasioni. Una partita tira l'altra!



### Meccaniche

carte

### Richieste

[lalla.jachetti@gmail.com](mailto:lalla.jachetti@gmail.com)

# Space Hunters

## Andrea Vannicola



2 - 8



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

(Livello 1-5)



45



family

## Descrizione

Sei il capo di un'agenzia di cacciatori spaziali di una delle 9 razze che dominano l'universo.

Il tuo scopo: esplorare mondi conosciuti e sconosciuti, raccogliere armi e oggetti e andare a caccia di persone a cui qualcuno ha messo una taglia sulla sua testa.

Ma fai attenzione, perché anche la tua testa ha sempre una taglia che può essere riscattata in ogni momento!

Un gioco di carte in stile Dungeon Crawler che può essere giocato in modalità "CACCIA" o in modalità "Torneo a Eliminazione".



## Meccaniche

carte  
Dungeon Crawler

## Richieste



# IDEAG PISA

# Stand-Up Duo / And The Oscar Goes To... Calogero Lo Bue



4 - 8



30



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(Livello 1-5)



party game

## Descrizione

"Stand-Up Duo" e "And The Oscar Goes To..." sono due versioni simili di uno stesso gioco.

Due giocatori alla volta si sfideranno a suon di veloci improvvisazioni di personaggi assurdi! Tali figure sono determinate da Personaggio, Personalità e Copione. Riuscirete a impersonare "Due Cannibali Pensionati che dovranno pianificare una rapina in banca"? Oppure "Due Supereroi Metallari che dovranno spiegare al proprio figlio che Babbo Natale non esiste... ma partendo dai Koala"?

**ROUND DI GIOCO**

**Fase Copione:** Il Presentatore usa le tre carte Show per selezionare un **Personaggio**, una **Personalità** e lo **Sketch**, in qualsiasi combinazione, segretamente. In questo modo avrà creato una **Figura** che entrambi i **Comedian** dovranno interpretare durante la **Fase Show**.

<b>Assassino</b> Nostalgico Travestimenti Poco Oscars: Avete beccato la varicella, sfruttatela a vostro favore per un nuovo vestito di carnevale!	<b>Scrittore</b> Glamour Oscar: Avete vinto l'Oscar come "Miglior Coppia Passante Per Caso"? Ringraziate il pubblico e raccontate dei vostri sacrifici!	<b>Stregone</b> Impaziente Il Conmiato: Siete finiti al funerale di uno sconosciuto. Ricordate com'era quando era in vita?
--	---	--

**Esempio 1:**  
Due Assassini Nostalgici che hanno vinto l'Oscar come «Miglior Coppia Passante Per Caso» e che dovranno ringraziare il pubblico e raccontare dei loro sacrifici.

**Esempio 2:**  
Dalle tre carte, il Presentatore sceglie "Due Assassini Glamour che hanno beccato la varicella e che dovranno sfruttarla a loro favore per un nuovo vestito di carnevale!"

## Meccaniche

Improvvisazione, Votazione segreta

## Richieste

calogerolobue@hotmail.com



# IDEAG PISA

## Tenebra

### Simone Leonardi



1 - 4



20



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG



astratto

(Livello 1-5)

### Descrizione

Pronti a vivere un'avventura multisensoriale?

**MEMORIA:** dovrete memorizzare i vari percorsi di un labirinto per scovare più gemme possibili e ritrovare l'uscita.

**VISTA:** mi dispiace ma questo senso lo perderete, sarete bendati.

**UDITO:** il vostro compagno chiamato 6°senso userà dei suoni per aiutarvi a decidere se cercare dove vi trovate o schivare dei pericoli.

**TATTO:** quando cercherete capirete cosa avete trovato toccando degli oggetti.

TENEBRA vi aspetta ;)



### Meccaniche

collaborativo

### Richieste

[info@leonardisimone.com](mailto:info@leonardisimone.com)



# IDEAG PISA

## The bride who lived twice

### Tommaso Bagnoli



2 - 4



30



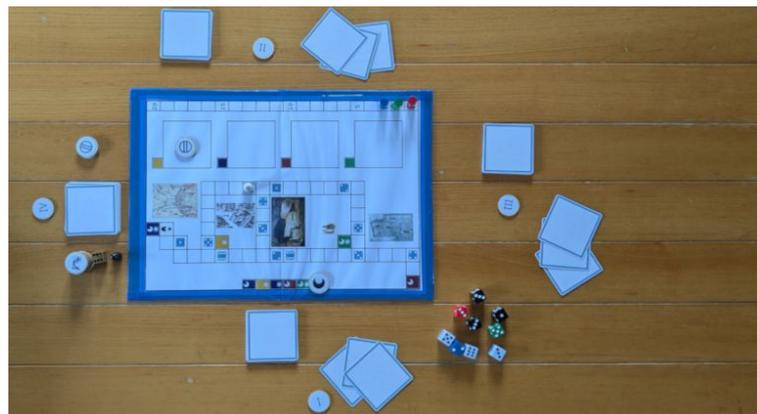
3 - il gioco inizia a funzionare  
3 - con Gamers/Ludoteca/Blogger  
(Livello 1-5)



Strategy

### Descrizione

This is a tale from Florence: Ginevra degli Amieri. Players are called to guide Ginevra from when she wakes up in the crypt, towards the relevant places and revive the story as it went as best as possible. During the night and subsequent day, where Antonio, her lover, will be also guided; the appropriate use of dice and cards shall be made to relive the tale, where who contributes the most will be declared the winner.



### Meccaniche

carte  
gestione dadi

### Richieste

[tommaso.bagnoli@gmail.com](mailto:tommaso.bagnoli@gmail.com)





# IDEAG PISA

## Unveiled

**Irene Bagni, Giacomo Bagnoli, Tommaso Bagnoli, Federico Spinelli**



1 - 5



5 - il gioco funziona  
5 - in una IDEAG

(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

[tommaso.bagnoli@gmail.com](mailto:tommaso.bagnoli@gmail.com)



# IDEAG PISA

# Up&down nella valle dei dinosauri

## Eugenio Cino



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



gioco per bambini

## Descrizione

Un gruppetto di bambini terribili hanno trovato un portale che li ha proiettati al tempo dei dinosauri con tutte le loro mongolfiere. L'unico modo per portare delle prove indietro è fare delle foto. Chi ne farà di più non solo vince ma avrà l'onore di attraversare il portale per primo per tornare a casa.

## Meccaniche

corsa

## Richieste

[eugenio.cino20@gmail.com](mailto:eugenio.cino20@gmail.com)



# IDEAG PISA

# Up&down nella valle dei donosauri

## Eugenio Cino



2 - 4



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

(Livello 1-5)



30



gioco per bambini

## Descrizione

Un gruppetto di bambini terribili hanno trovato un portale che li ha proiettati al tempo dei dinosauri con tutte le loro mongolfiere. L'unico modo per portare delle prove indietro è fare delle foto. Chi ne farà di più non solo vince ma avrà l'onore di attraversare il portale per primo per tornare a casa.



## Meccaniche

corsa

## Richieste

[eugenio.cino20@gmail.com](mailto:eugenio.cino20@gmail.com)