

VIDEOCLUB

"Make it a VideoClub Night!"

Autore: M. Sabato | v2.2 (2026)

2-4 Giocatori • 8+ Anni • 45 Minuti

Meccaniche: Pattern Matching - Resource Management

Scopo del Gioco










Siete i commessi dell'ultimo VideoClub della catena. I tempi sono duri, lo streaming incombe e le sorti dello store sono nelle vostre mani.

Dovete allestire gli scaffali (personali e condivisi) per soddisfare le richieste dello Manager e dei clienti.

Spirito del Gioco

- **Cooperativo:** Completate **5 Obiettivi Comuni** per salvare lo store.
- **Competitivo:** Se lo store è salvo, vince chi fa più punti (il "Miglior Commesso").

Componenti

- **1 Desk Rotondo & 1 Meeple Manager.**
- **120 Mini-VHS** in 6 generi:
 -  **Azione** (Rosso)
 -  **Horror** (Nero)
 -  **Family** (Blu)
 -  **Thriller** (Giallo)
 -  **Romantico** (Rosa)
 -  **Commedia** (Verde)
- **Carte:** Obiettivi Personali, Comuni e Tendenza.
- **Snack Token:**  POP,  ICE,  CND.
- **Plance:** Scaffali Personali (3 × 5), Condivisi (3 × 2), Box Riconsegna (con traccia stress).

Preparazione

1. **Scaffali:** 1 Personale a testa. Condivisi tra giocatori adiacenti.
2. **Obiettivi:** Rivelate 1 Obiettivo Comune. Pescate 3 Obiettivi Personali (tenetene 2).
3. **Tendenza:** Mettete **1 Carta Tendenza** coperta vicino al Box.

4. Desk Setup: Pile da 4 VHS:

• **2G:** 7 Pile | **3G:** 9 Pile | **4G:** 11 Pile


5. Snack: 1 Snack sulle pile dispari (1, 3, 5...).

6. Manager: Sulla Pila 1.

Turno di Gioco

Si gioca in senso orario. Esegui in ordine:

1. Muovi & Preleva

Muovi il Manager di **1 o 2 spazi** in senso orario (o 3 se usi ).

- **Salta i vuoti!** Si contano solo le pile con VHS.
- **Preleva TUTTO:** Prendi tutte le VHS e gli Snack dalla pila di arrivo.




2. Posiziona VHS

Devi piazzare almeno **2 VHS** totali:

- **Scaffale Personale:** Per i tuoi pattern. Se completi, scarta nel sacchetto (non nel box) e pesca un nuovo obiettivo.
- **Scaffale Condiviso:** Max **1 VHS** per scaffale a turno.
- **Regola:** Adiacente a VHS esistenti o ai bordi.

3. Snack (Max 3)

Usa o regala a un collega:

-  **POP (Popcorn):** Pesca 1 VHS dal Box e giocala subito.
-  **ICE (Gelato):** Sposta 1 VHS adiacente.
-  **CND (Caramelle):** +1 Movimento.
- **Condividi:** Regala uno snack per farlo usare subito a un altro.

4. Scarta (Box)

Scarta le VHS in eccesso (Max 2).

Limite Stress: $L = (N.Gioc \times 2) + 1$

Se il Box è Pieno: 1. Aggiungi **1 Fallimento** all'Obiettivo Comune. 2. Svuota il Box nel sacchetto.

Refill (Nuovo Round)

Quando restano solo **2 pile piene:**

1. Rivelate 1 nuovo Obiettivo Comune.
2. **Scadenza:** Se un Obiettivo Comune vecchio non è completo, riceve **1 Fallimento**.
3. Riempite le pile vuote e gli snack.

Fine Partita

- **VITTORIA:** 5 Segnalini "Completato".
- **SCONFITTA:** 4 Segnalini "Fallimento".

Punteggio (Solo Vittoria)

1. Punti **Obiettivi Personali** completi.
2. **Bonus Snack:** +1 per ogni token avanzato.
3. **Tendenza:** +1 per ogni VHS del colore "Tendenza" sul tuo scaffale.

ATTENZIONE: Spareggio: 1. Più Obiettivi Personali. 2. Più VHS Tendenza. 3. Meno vuoti.