

VIDEOCLUB

Make it a VideoClub Night!

Autore: Massimiliano Sabato • Edizione: Playtest 2026 (v2.1)

2-4 Giocatori • 8+ Anni • 45 Minuti

Meccaniche: Pattern Matching · Resource Management · Semi-Coop

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.

Ad ogni round le VHS arrivano sul desk centrale e il vostro compito è allestire gli scaffali (personalmente condivisi) per soddisfare le richieste dello store manager e dei clienti.

Spirito del Gioco: SEMI-COOPERATIVO

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

COMPONENTI (BOZZA)

- ▶ 1 Desk Rotondo (pile variabili)
- ▶ 1 Meeple Store Manager
- ▶ 120 Mini-VHS in 6 generi:
 - ▶ Azione (Rosso)
 - ▶ Horror (Nero)
 - ▶ Family (Blu)
 - ▶ Romantico (Rosa)
 - ▶ Commedia (Verde)
 - ▶ Thriller (Giallo)
- ▶ Snack Token: Popcorn, Gelato, Caramelle
- ▶ 4 Scaffali Personalini (3×5)
- ▶ 4 Scaffali Condivisi (3×2)
- ▶ 1 Box Riconsegna (con linea limite)

- ▶ 1 Contenitore Pesca (Sacchetto/Scatola)
- ▶ Mazzi Carte: Obiettivi Personalini e Comuni
- ▶ Segnalini: 5 "Completato", 4 "Fallimento"

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore prende **1 Scaffale Personale**.
2. Posizionate gli **Scaffali Condivisi** tra i giocatori adiacenti (in 2 giocatori, usatene 2).
3. **Obiettivi:**
 - ▶ Rivelate **1 Carta Obiettivo Comune**.
 - ▶ Ogni giocatore pesca **3 Obiettivi Personalini**, ne tiene 2 segreti e scarta il terzo.
4. **Setup Desk (Pile + Snack Alternati):**
 - ▶ Pescate 4 VHS per pila.
 - ▶ **2 Giocatori:** 7 Pile.
 - ▶ **3 Giocatori:** 9 Pile.
 - ▶ **4 Giocatori:** 11 Pile.
 - ▶ Mettete **1 Snack** solo sulle **pile dispari** (1, 3, 5...). Le pari restano senza snack.
5. Posizionate il Manager sulla **Pila 1**.
6. **Primo Giocatore:** Chi ha visto un film in VHS più di recente.

SVOLGIMENTO

Si gioca in senso orario.

Trigger di Refill (Nuovo Round): Quando a fine turno restano solo 2 pile non vuote: 1. Rivelate 1 nuova Carta Obiettivo Comune. 2. Riempite tutte le pile vuote (4 VHS ciascuna). 3. Riposizionate gli Snack sulle pile dispari.

TURNO DI GIOCO

Puoi eseguire queste azioni in qualsiasi ordine:

1. Muovere lo Store Manager

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

- ▶ **Importante:** Si contano solo le pile piene. **Salta i vuoti!**
- ▶ Preleva **tutte** le VHS e gli Snack dalla pila di destinazione.

2. Posizionare VHS

Devi piazzare le VHS rispettando queste condizioni:

- ▶ **Quantità:** Almeno **2 VHS** totali.
- ▶ **Adiacenza:** Vicino a una VHS già piazzata o ai bordi (destro/sinistro) della plancia.
- ▶ **Limite Shared:** Max 1 VHS per ogni scaffale condiviso.
- ▶ **Non puoi spostare VHS già piazzate (salvo effetti snack).**

3. Utilizzare Snack (Opzionale)

Puoi conservare massimo **3 snack**. Scarta l'eccesso.

- ▶ **POP Popcorn:** Prendi **1 VHS** dal Box Riconsegna e giocala subito.
- ▶ **ICE Gelato:** Sposta **1 VHS** del tuo Scaffale Personale in uno slot vuoto adiacente.
- ▶ **CND Caramelle:** +1 al movimento del Manager.

4. Scartare VHS

Se ti avanzano VHS, puoi scartarne nel Box Riconsegna (Max 2).

- ▶ **Box Pieno?** Se superi il livello massimo: 1. Aggiungi **1 Segnalino Fallimento** all'Obiettivo Comune più vecchio. 2. Svuota il Box.

5. Verifica e Passa

- ▶ Se hai completato un Obiettivo Personale, tienilo e pescane uno nuovo.
- ▶ Passa il turno al giocatore a sinistra.

FINE TURNO (CONTROLLI)

Se è avvenuto un Refill (sono rimaste solo 2 pile), verificate:

1. **Obiettivi Comuni Completati:** Se soddisfatti, piazzate un segnalino "Completato".
2. **Troppe Richieste:** Se ci sono **più di 3** Obiettivi Comuni attivi non completati, aggiungete **1 Fallimento** su uno di essi.

FINE PARTITA

La partita termina immediatamente se:

- ▶ **VITTORIA (Negozio Salvo):** 5 Segnalini "Completato".
- ▶ **SCONFITTA (Chiusura):** 4 Segnalini "Fallimento". Tutti perdono.

PUNTEGGIO (SOLO VITTORIA)

Ogni giocatore calcola:

- ▶ **Punti Carte:** Valore degli Obiettivi Personalmente completati.
- ▶ **Bonus Snack:** +1 Punto per ogni snack non giocato.

Vince chi ha più punti! (Spareggio: meno spazi vuoti).

"Make it a VideoClub Night!" 

NOTE DI PLAYTEST

- VHS per pila: 4 (fisso).
- Pile: 7/9/11 (2/3/4 giocatori).
- Snack su pile dispari.
- Gestione scarti Box: tornano nel sacchetto.