

# VIDEOCLUB

*Make it a VideoClub Night!*

Autore: Massimiliano Sabato • Edizione: Playtest 2025

2-5 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 e lo streaming incombe.

Ogni turno rappresenta una giornata di lavoro: cassette e snack arrivano sul desk centrale e il vostro compito è allestire al meglio gli scaffali (sia personali che condivisi) per soddisfare le richieste della direzione.

**Spirito del Gioco:** Si tratta di un gioco **semi-cooperativo**.

- ▶ **Cooperativo:** Dovete completare 5 Obiettivi Comuni per salvare lo store dal fallimento.
- ▶ **Competitivo:** Se il negozio si salva, vince chi ha accumulato più punti personali (il "Miglior Commesso").

## MATERIALI NECESSARI

- ▶ 1 Plancia DESK (forma ottagonale)
- ▶ 1 Meeple Store Manager
- ▶ 120 Casette VHS in 6 generi:
  - ▶  Rosso (Azione)
  - ▶  Nero (Horror)
  - ▶  Blu (Family)
  - ▶  Rosa (Romantico)
  - ▶  Verde (Commedia)
  - ▶  Giallo (Thriller)
- ▶ 45 Snack Token (  Popcorn,  Gelato,  Caramelle)
- ▶ 1 Box Riconsegna

- ▶ 1 Scaffale Personale (3×5) per giocatore
- ▶ 1 Scaffale Condiviso (3×2) per coppia
- ▶ **Mazzi Carte:** Obiettivi Personali e Comuni
- ▶ **Segnalini:** 5 "Completato", 4 "Fallimento"

## PREPARAZIONE

1. Posizionate il **DESK Ottagonale** al centro del tavolo.
2. Mescolate le cassette e create **8 pile** (una per lato dell'ottagono). Ogni pila deve contenere:
  - ▶ 4 Casette (pescate a caso).
  - ▶ 1 Snack visibile accanto alla pila.
3. Posizionate il meeples **Store Manager** davanti alla Pila numero 1.
4. Ogni giocatore riceve uno **Scaffale Personale (P)** vuoto.
5. Posizionate uno **Scaffale Condiviso (C)** tra ogni coppia di giocatori adiacenti.
  - ▶ *Nota:* Colonna A = lato sinistro; Colonna B = lato destro.
  - ▶ Ogni giocatore controlla la Colonna B dello scaffale alla sua sinistra e la Colonna A di quello alla sua destra.
6. Posizionate il **Box Riconsegna** (Limite capienza: 12 cassette).
7. Rivelate **2 Carte Obiettivo Comune** iniziali.
8. Ogni giocatore pesca **3 Carte Obiettivo Personale**, ne sceglie 2 da tenere segrete e scarta la terza.
9. **Primo Giocatore:** Chi ha noleggiato l'ultimo film in VHS.

## SVOLGIMENTO




La partita si svolge a turni in senso orario.

**Inizio Round:** Ogni volta che lo Store Manager raggiunge la **Posizione 1**, inizia un nuovo Round: pescate una **nuova Carta Obiettivo Comune** e mettetela a faccia in su.

Il turno di un giocatore è diviso in **5 Fasi**:

### 1. Azione Snack (Opzionale)

Puoi scartare 1 Snack dalla tua riserva per attivare un potere speciale:

- ▶  **Popcorn:** Muovi il Manager di +1 o -1 lato extra.
- ▶  **Gelato:** Pesca 1 cassetta a scelta dal Box Riconsegna.
- ▶  **Caramelle:** Scambia 1 tuo snack con 1 dalla riserva.

### 2. Movimento Manager

Sposta il meeple Store Manager di **1 o 2 lati** lungo l'ottagono in senso orario.

- ▶ **Importante:** Nel conteggio del movimento, **salta le pile vuote**. Il Manager deve atterrare su una pila contenente cassette.

### 3. Prelievo

Prendi **tutto** il contenuto presente in quella postazione:

- ▶ Tutte le **Cassette** della pila.
- ▶ Lo **Snack** visibile (se presente).

### 4. Piazzamento Cassette

Devi piazzare le cassette prese rispettando queste regole:

- ▶ **Obbligo:** Devi piazzare **almeno 2 cassette** totali.
- ▶ **Dove:** Puoi distribuirle liberamente tra il tuo **Scaffale Personale**, lo **Scaffale a Sinistra** (tua colonna) e lo **Scaffale a Destra** (tua colonna).
- ▶ **Nota:** Non puoi piazzare su slot già occupati.

## 5. Scarto e Limiti


- ▶ **Scarti:** Puoi scartare nel **Box Riconsegna** un massimo di **2 cassette**.
- ▶ **Box Pieno:** Se il Box raggiunge 12 cassette, aggiungete **1 Segnalino Fallimento** sulla Carta Obiettivo Comune **più vecchia** in gioco e svuotate il box.
- ▶ **Limite Snack:** Puoi conservare massimo **4 snack** sulla tua plancia. Scarta gli eccessi immediatamente.

## FINE DEL TURNO


Al termine del turno di ogni giocatore, controllate il tavolo:

1. **Troppe Richieste?** Se ci sono **più di 2 Carte Obiettivo Comune** attive, aggiungete immediatamente **1 Segnalino Fallimento** su una delle carte.
2. **Obiettivi Completati:** Se gli scaffali soddisfano un Obiettivo Comune, mettete un segnalino "Completato" su di esso. (Se completato, la carta viene rimossa o girata).



### ESEMPIO DI TURNO

**Giocatore:** Verde **Mano:** 1   
**Obiettivo:** Avere 3 cassette Family (Blu).

1. **Movimento:** Muove di 2 lati. La pila di destinazione è vuota, quindi la salta e atterra sulla successiva.

2. **Prelievo:** Prende 3 cassette (2 Blu, 1 Gialla) e 1 .

3. **Piazzamento (Min 2):**

- ▶ Piazza 1  sul Personale.
- ▶ Piazza 1  sullo Scaffale a Sinistra.
- ▶ Decide di non piazzare la Gialla.

4. **Scarto:** Scarta 1 cassetta (Gialla) nel Box (Max 2 consentite).

## CONCLUSIONE

La partita termina immediatamente in due casi:

## A. Vittoria (Negozio Salvo)

Avete accumulato **5 Segnalini Completato**. Il negozio resta aperto! Procedete al calcolo dei punti.

## B. Sconfitta (Negozio Chiuso)

Avete accumulato **4 Segnalini Fallimento**. Il negozio chiude per sempre. **Tutti i giocatori perdono.**

## PUNTEGGIO (VITTORIA)

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio:

- **Obiettivi Personali:** Punti indicati sulla carta (difficoltà).
- **Bonus Snack:** +1 punto per ogni coppia di snack uguali; +5 punti per ogni set di 3 snack diversi ( 🍷 🍷 🍷 ).

**Vince chi ha più punti!** In caso di parità, vince chi ha meno spazi vuoti sullo scaffale personale.

## SUGGERIMENTI

- **Ritmo:** Dovete completare un obiettivo comune ogni 2 turni circa per evitare che le carte si accumulino e generino fallimenti.
- **Comunicazione:** Parlate con i vicini per ottimizzare gli scaffali condivisi.
- **Gestione Box:** Non usate il Box come cestino. Un segnalino Fallimento gratuito pesa molto.

*"Make it a VideoClub Night!"* 🍷

## CREDITS

**Autore:** Massimiliano Sabato

**Sviluppo:** Esperto Game Designer

**Grafica:** Ispirata ai cartoon anni '90