

# SQUEAKY



**REGOLAMENTO**

# SQUEAKY

*Nella quiete del mattino, lo scoiattolo corre giù lungo il tronco del suo albero. Recupera il biscotto sul vialetto e torna nella sua tana. Appena in tempo! Lo spazzino arriva e pulisce la stradiciola. E ora? Dove mettere il bottino? L'inverno è vicino, ma forse la tana è fin troppo piena! E quel falco che volteggia lassù proprio non gliela conta giusta...*

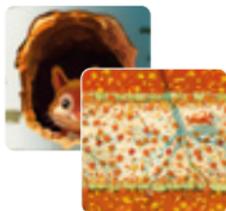
## COMPONENTI



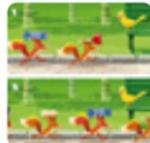
100 carte Cibo  
(20 per ciascun  
tipo)



5 carte Cibo  
Iniziale  
(1 per tipo)



3 carte Stagione  
(Estate, Autunno,  
Inverno)



1 carta Fumetto



10 Ghiande



5 plancette  
Tana a 2 lati  
(lato verde e  
lato azzurro)



1 plancia  
Spazzino a 2 lati  
(lato 1: modalità  
Base; lato 2:  
modalità Avanzata)



1 tabellone Parco

Questo regolamento

# OBIETTIVO DEL GIOCO

Vestendo i panni di intraprendenti scoiattoli, nel corso della partita dovrete impegnarvi per raccogliere cibo in vista dell'imminente inverno, cercando di averne nella vostra tana una buona varietà. Ma fate attenzione! Se sarete ingordi e ne prenderete troppo finirà con lo strabordare dalla vostra tana!



## RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Ringrazio innanzitutto la mia compagna Chiara Gherardi, il gruppo Alea lacta Est Rubicone, la Tana dei Goblin Perugia, e in particolare Lorenzo Gherardi e Alberto Ansaloni, che si sono prestati più volte al playtest del gioco. Un grazie anche a tutti i playtester che hanno contribuito a perfezionare questa nuova versione: Andrea Barbasso, Andrea "Bo" Boerio, Angelica Ciciarelli, Antonello "Rocky" Roccazzella, Aurora Longo, Francesco Chironna, Lidia Barion, Linda Pilla, Ludovico Maldarizzi, Nadia Ficco, Paolo Capuzzo, Valeria Lattanzio e Vitale Cancelliere. Un grande ringraziamento in particolare a Christian Giove, per la revisione e il playtest delle modalità e del punteggio, senza il quale questa nuova versione del gioco non avrebbe visto la luce. Ringrazio infine Mario Cortese e GateOnGames per la professionalità e l'impegno che mettono in tutti i progetti che seguono.

## RICONOSCIMENTI

### Edizioni GateOnGames

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) — [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Per reclami su questo prodotto, contattare [reclami@gateongames.com](mailto:reclami@gateongames.com)

**Game Design:** David Spada

**Illustrazioni:** Stefano Tartarotti

**Sviluppo:** Christian Giove

**Supervisione:** Mario Cortese

**Grafica:** Margherita Cagnola, Martina Marzulli

**3D Artist:** Martina Marzulli

**Revisione:** Manuele Giuliano

**Correzione bozze:** Giulia Bazzurro

**Risorse aggiuntive:** ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

**Distribuzione a cura di DungeonDice.it**

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

Squeaky © 2024 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

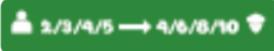
GO3  
GATEONGAMES



Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



# PREPARAZIONE

1. Mettete al centro del tavolo il tabellone e posizionategli accanto la plancia Spazzino rivolta sul lato 1: modalità Base (quella senza falco).
2.  In base al numero di giocatori, preparate tante **Ghiande** quante indicate sulla plancia Spazzino (4-6-8-10 per 2-3-4-5 giocatori), e ponetele accanto alla plancia (ad esempio, in una partita a 3 giocatori preparate 6 Ghiande). Riponete le Ghiande avanzate nella scatola, non serviranno per questa partita.
3. Prendete le carte Cibo e create il mazzo di pesca utilizzando un diverso numero di carte Cibo di ogni tipo (Caramella, Lecca-lecca, Arachidi, Biscotti, Snack per Cani) in base al numero di giocatori. Riponete le carte avanzate nella scatola, non serviranno per questa partita.

Giocatori	Carte nel mazzo	Carte da togliere dal mazzo
2	8 per tipo	12 per tipo
3	12 per tipo	8 per tipo
4	16 per tipo	4 per tipo
5	tutte	nessuna

4. Mescolate il mazzo di pesca appena creato, poi pescate 5 carte e ponetele rivelate a faccia in su nei 5 spazi più a destra del tabellone, a formare la fila di pesca.
5. Dividete le restanti carte del mazzo in **3 mazzetti** più o meno uguali (non serve che abbiano esattamente lo stesso numero di carte), e mescolate in ciascuno di essi 1 carta Stagione a faccia in giù. Infine, impilate i mazzetti uno sopra l'altro in modo che il mazzetto con la carta **Inverno sia in basso (A)**, il mazzetto con la carta **Autunno al centro (B)**, e il mazzetto con la carta **Estate in cima (C)**. Posizionate il mazzo di pesca così creato nello spazio **più a sinistra** del tabellone Parco, dal lato opposto rispetto alla plancia Spazzino.

6. Ogni giocatore riceve 1 plancetta Tana che pone davanti a sé (per le vostre prime partite, tenetele girate sul lato verde).
7. Mescolate le carte **Cibo Iniziale** e distribuitene 1 a faccia in giù a ogni giocatore. Ogni giocatore può guardare segretamente la propria carta solo **fino all'inizio della partita**, dopodiché la metterà a faccia in giù sulla propria plancetta Tana, e non potrà più guardarla per il resto della partita. Mettete le carte **Cibo Iniziale** avanzate a faccia in giù sopra la plancia Spazzino: queste carte non possono mai essere guardate.
8. L'ultimo giocatore ad aver mangiato dell'ottima frutta secca inizia la partita.

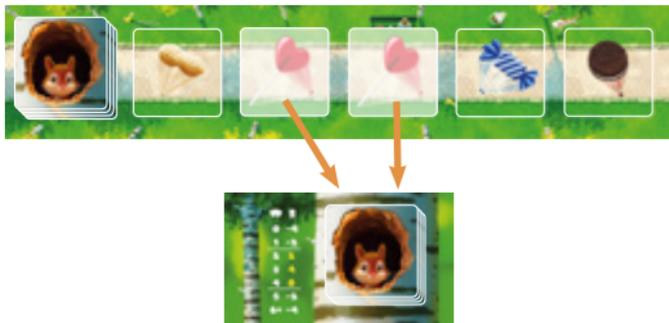
*Esempio per una partita a 4 giocatori*



# SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

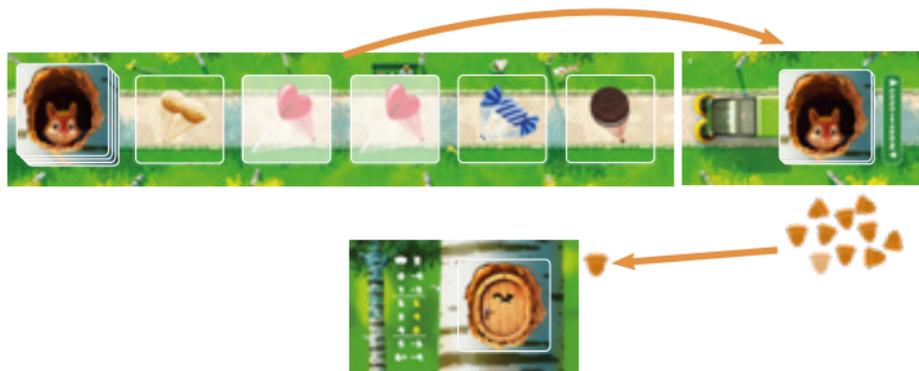
Durante la partita i giocatori effettuano i propri turni in senso orario. Nel proprio turno, il giocatore sceglie un tipo di Cibo tra quelli presenti nella fila e prende **tutte le carte di quel tipo**. Dopodiché sceglie se:

- A. Mettere quelle carte a faccia in giù sulla propria plancetta Tana.



- B. Mettere quelle carte a faccia in giù sulla plancia Spazzino. Poi, prende 1 Ghianda tra quelle accanto alla stessa e la posiziona davanti a sé.

**È possibile mettere carte sulla plancia Spazzino solo se c'è almeno 1 Ghianda accanto a essa.**



**Attenzione!** Non è mai possibile guardare le carte sulla plancetta Tana e sulla plancia Spazzino.

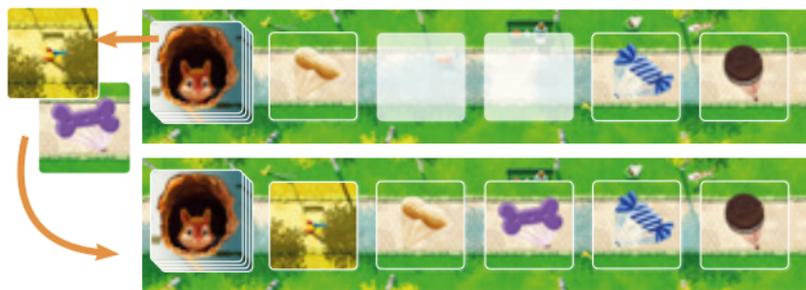
**È sempre obbligatorio svolgere 1 di queste 2 azioni**, anche se il risultato va a danno del giocatore. Non è possibile svolgere un'azione solo parzialmente (come mettere carte sulla plancia Spazzino senza prendere la Ghianda, o prendere solo alcune carte di un tipo dalla fila, ecc.).

Una volta eseguita l'azione, il turno termina e il giocatore pesca carte dal mazzo per riempire gli spazi mancanti della fila.

Se in questo momento si pesca una carta Stagione, questa **va posizionata nello spazio più vicino al mazzo di pesca dove non sia già presente una carta Stagione** (eventuali carte Cibo lì presenti vanno spostate nello spazio libero più vicino).

Questo spazio sarà da ora bloccato, e si giocherà con 1 carta Cibo in meno per il resto della partita.

**Attenzione!** Non è mai possibile prendere le carte Stagione.



**Esempio:** Antonio pesca 2 carte dal mazzo per riempire la fila e trova la Stagione Estate. Posiziona la Stagione come prima carta accanto al mazzo di pesca spostando l'Arachide in uno spazio disponibile, poi piazza lo Snack per Cani nello spazio rimasto. Da questo momento, la fila di pesca avrà solo 4 carte Cibo!

**Nota:** nell'ultima fase della partita, dopo che sarà uscita la carta Autunno, ci saranno solo 3 carte nella fila e le scelte saranno molto più limitate. Tenetene conto!

Non appena la terza carta Stagione viene pescata, la partita termina immediatamente e si passa al conteggio dei punti.

## **FINE DELLA PARTITA**

---

Ogni giocatore gira a faccia in su il proprio mazzo personale con le carte che ha accumulato nel corso delle 3 Stagioni e lo divide in gruppi in base al tipo di Cibo (Caramella, Lecca-lecca, Arachide, Biscotto, Snack per Cani).

Ora, ciascun giocatore **deve assegnare ogni Ghianda** in suo possesso a un tipo di Cibo. Ogni Ghianda conta come 1 carta in più di quel tipo.

È possibile assegnare una Ghianda a un tipo di Cibo che il giocatore **non possiede affatto**.

Le Ghiande devono essere distribuite **nel modo più equo possibile** tra tutti i tipi di Cibo, inclusi quelli di cui si hanno 0 carte (*per esempio, se un giocatore ha 2 Ghiande, non potrà assegnarle entrambe a uno stesso tipo di Cibo, ma dovrà distribuirle tra 2 tipi di Cibo differenti*).

**Nota:** l'unico modo per assegnare 2 Ghiande a uno stesso tipo di Cibo è di possedere almeno 6 Ghiande e averne prima assegnata 1 a tutti e 5 i tipi di Cibo, inclusi quelli di cui si hanno 0 carte.

A questo punto, ogni giocatore conta il numero di carte e Ghiande di ogni gruppo e ottiene i punti indicati sulla plancetta Tana. Ogni gruppo può valere da un minimo di -4 punti a un massimo di 8 punti.

Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di pareggio, vince la partita il giocatore con meno Ghiande. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore col maggior numero di diversi tipi di Cibo. Se il pareggio persiste, la vittoria viene condivisa.



**Esempio:** al termine della partita, Margherita gira a faccia in su il suo mazzo personale e lo divide nei diversi tipi di Cibo. Assegna poi le sue 4 Ghiande ai Lecca-lecca, Caramelle, Biscotti e agli Snack per Cani, anche se non ha nessuna carta di quest'ultimo tipo. Per fortuna ha solo 4 Ghiande: se ne avesse avute 5, sarebbe stata costretta ad assegnare la quinta alle Arachidi, ricevendo un malus maggiore! Margherita controlla ora la tabella sulla propria Tana e ottiene: 4 punti per i Lecca-lecca, 8 punti per le Caramelle, 4 punti per i Biscotti, -2 punti per le Arachidi (ne possiede fin troppe!) e -2 punti per gli Snack per Cani. Realizza quindi un totale di  $4 + 8 + 4 - 2 - 2 = 12$  punti!

## MODALITÀ AVANZATA

Seguite la Preparazione come di consueto (vedi pag. 4), ma applicate le seguenti modifiche:

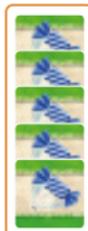
- **Durante il punto 1**, posizionate la plancia Spazzino rivolta sul lato 2 (quella con il falco).
- **Solo in 5 giocatori: durante il punto 4**, posizionate dal mazzo 2 carte a faccia in giù sulla plancia Spazzino (nessuno può guardarle come di consueto).

In questa modalità, le condizioni di vittoria dipenderanno da quante carte dello stesso tipo saranno presenti sulla plancia Spazzino al termine della partita. Ma attenzione! Come di consueto, tutte le carte sulla plancia Spazzino verranno poste a faccia in giù e non potranno essere più guardate durante la partita. I giocatori dovranno quindi tenerle a mente!

## Fine della Partita

Prima di posizionare le Ghiande e calcolare il punteggio, le carte poste sulla plancia Spazzino vengono rivelate e divise in gruppi in base al tipo di Cibo. Verificate quanti sono i gruppi il cui numero di carte è superiore al numero di giocatori (*ad esempio, in una partita a 3 giocatori contate i gruppi di 4 o più carte*), poi:

-  **Se sono 2 o più**, lo Spazzino nel pulire il parco ha attirato l'attenzione di un falco! In questo caso, come indicato dalla placchetta, **vincerà chi ha meno punti vittoria**. Si salvi chi può!



**Esempio:** al termine di questa partita a 3 giocatori, sono stati rivelati 2 gruppi che contengono un numero di carte superiore al numero di giocatori (le 4 Arachidi e le 5 Caramelle). In questo caso, vince la partita chi ha ottenuto meno punti vittoria.

-  **Se invece non ce ne sono, o ce n'è solo 1**, il falco non è stato attirato, e **vincerà chi ha più punti vittoria**.



**Esempio:** al termine di questa partita a 3 giocatori, è stato rivelato solo un gruppo che contiene un numero di carte superiore al numero di giocatori (le 5 Caramelle). In questo caso, vince la partita chi ha ottenuto più punti vittoria.

# VARIANTI

---

Per dare varietà al gioco è possibile introdurre le seguenti varianti. Per ognuna è indicato con quale modalità di gioco (Base o Avanzata) è compatibile. Potete decidere di usare più varianti contemporaneamente.

## Inverno Rigido [Base/Avanzata]

*Quest'anno l'inverno è rigido e la tana è più piccola del solito!*

Durante la Preparazione, posizionate la plancetta Tana rivolta sul lato azzurro. Durante il calcolo del punteggio, i giocatori ottengono il massimo del punteggio (8 punti) per ogni gruppo composto **esattamente da 3 carte uguali**. Il punteggio minimo (-4 punti) lo si ottiene solo possedendo **esattamente 1 carta o esattamente 5 carte** di uno stesso tipo. Sarà quindi più difficile ottenere punteggi alti dai propri gruppi di carte, e in modalità Avanzata sarà anche più difficile abbassare volontariamente il proprio punteggio.

## Ghiotti di Ghiande [Avanzata]

*Le ghiande sono una leccornia, perché aspettare ad assaggiarle?*

Durante il calcolo del punteggio, le Ghiande vanno assegnate ai vari gruppi **prima di rivelare le carte sulla plancia Spazzino**; pertanto, dovrete decidere in anticipo se usare le Ghiande per alzare o abbassare il vostro punteggio in base a quante carte, secondo voi, sono presenti sulla plancia Spazzino. Solo dopo che tutti i giocatori hanno posizionato le proprie Ghiande si rivelano le carte sulla plancia Spazzino, determinando le condizioni di vittoria.

## Cambiamento Climatico [Base/Avanzata]

*Ormai le stagioni sono davvero imprevedibili!*

Durante il punto 4 della Preparazione (vedi pag. 4), dividete il mazzo di pesca in 2 parti più o meno uguali, e mescolate in una metà la carta Stagione Estate e nell'altra le carte Stagione Autunno e Inverno. Posizionate la metà del mazzo contenente le carte Stagione Autunno e Inverno in basso, e la metà con la carta Stagione Estate in cima. Sarà quindi possibile trovare la carta Stagione Inverno prima della carta Autunno! La partita termina solo quando tutte e 3 le carte Stagione vengono pescate come di consueto, anche se queste saranno distribuite in modo più imprevedibile nel mazzo di pesca. La partita può quindi terminare inaspettatamente!

# FLUSSO DI GIOCO

---

Durante il proprio turno, il giocatore sceglie un tipo di Cibo tra quelli nella fila e prende tutte le carte di quel tipo. Dopodiché sceglie se:

1. **Metterle sulla propria plancetta Tana.**
2. **Metterle sulla plancia Spazzino e prendere 1 Ghianda**  
(deve esserci almeno 1 Ghianda accanto alla plancia).

Una volta eseguita l'azione, il turno termina, e il giocatore pesca carte per riempire la fila.

Quando viene pescata una carta Stagione, questa va posizionata all'inizio della fila. Per ogni carta Stagione presente si giocherà con 1 carta Cibo in meno nella fila per il resto della partita.

Quando viene pescata la terza carta Stagione la partita termina immediatamente e si procede al calcolo del punteggio.



# CALCOLO DEL PUNTEGGIO

---

Ogni giocatore:

1. Gira il mazzo personale a faccia in su e lo divide in gruppi in base al tipo di Cibo.
2. Assegna tutte le proprie Ghiande ai tipi di Cibo nel modo più equo possibile. Può assegnare una Ghianda anche a un tipo di Cibo di cui non possiede alcuna carta.
3. Conta il numero di carte e Ghiande per ognuno dei 5 gruppi e ottiene i punti indicati sulla plancetta Tana.

# INDICE ANALITICO

---

Componenti	2
Fine della partita	8, 10
Ghiande	6, 8
Mettere carte Cibo sulla Tana	6
Mettere carte sulla plancia Spazzino	6
Modalità Avanzata	9
Obiettivo del gioco	3
Preparazione	4
Riempire la fila di carte	7
Spareggio	8
Stagione	7
Svolgimento della partita	6
Varianti	11

