

MEOW

Quale sarà il micetto che riuscirà a mangiare più crocchette?



Introduzione

Un'accoppiata Reiner Knizia e Cranio Creations davvero non ce la saremmo aspettata, eppure eccoli qui con questo **Meow**, un gioco di carte per 2-6 giocatori di 7 o più anni e della durata di una ventina di minuti.

Il gioco è ideale per farsi qualche partita in famiglia, inclusi nonni e nipotini. Essendo principalmente un gioco di "prese" nessuno, nei nostri test, ha avuto problemi ad imparare il funzionamento, neppure il nipotino più giovane (6 anni) che ha imparato ben presto come fare a scaricare al nonno i gettoni negativi.



I componenti del gioco.

Unboxing

Già dalla presentazione **Meow** risulta simpatico a tutti, grazie anche alla sua piccola borsa di stoffa blu usata come contenitore per tutti i componenti: cinque plance da cui de-fustellare i 27 gettoni con le ciotole delle crocchette o le penalità (rappresentate da lische di pesce o vasi rotti) ed un mazzo di 54 carte “ovali” in tre colori (rosa, azzurro e verde, con serie numerate da 1 a 18 per ogni colore). Purtroppo la cerniera che chiude la borsa è un po’ corta, almeno nella nostra copia, ed abbiamo un po’ penato per estrarre senza rovinarle le plance ed i cinque libretti delle regole (italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco). Per evitare dunque possibili danni vi consigliamo di mettere gettoni e carte in due sacchetti di plastica in modo da facilitarne l’inserimento e l’estrazione.



Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up)

Dopo avere attentamente mescolato le carte ed i gettoni di **Meow** (tenendoli coperti) si inizia la preparazione distribuendo 9 carte ad ogni partecipante.

Si preparano poi tre pile di 9 gettoni e si scoprono tutti quelli della prima pila, mettendoli in fila uno dietro l'altro: i giocatori dovranno ora competere per aggiudicarsi quelli “positivi” (verdi) e cercare di non prendere quelli “negativi” (rossi), andando però in ordine dal primo gettone a sinistra fino al nono a destra.

Le carte, come avevamo anticipato, sono costituite da tre mazzetti colorati (rosa, azzurro e verde) ognuno dei quali è composto da 18 carte numerate (da 1 a 18). Ogni mazzo ha il disegno di un gattino diverso, ma il numero “1” mostra sempre un micetto piuttosto aggressivo, mentre il numero 18 ci guarda con due occhioni grandi così per cercare di farci tenerezza.



Tutta la serie dei gattini rosa.

Il Gioco

Come abbiamo anticipato **Meow** è essenzialmente un gioco di prese, quindi il Primo Giocatore “esce” (inizia) mettendo in tavola una carta a sua scelta ed obbligando gli altri a rispondere con una carta dello stesso colore. Chi gioca il numero più alto in quel colore vince la mano e deve prendere il primo gettone della fila: poi tocca a lui giocare un’altra carta dalla sua mano a cui gli altri devono rispondere, e così di seguito.

Diamo un’occhiatina ai gettoni, visto che sono loro a determinare la vittoria. Nella foto qui sotto vediamo quelli messi in tavola durante una partita test. Il primo ed il quarto (rossi) mostrano una lisca di pesce (questi micetti sono sempre affamati) ed un numero negativo (-7), mentre il sesto mostra un vaso in frantumi (il gattino lo ha fatto cadere inavvertitamente) con due numeri: 0 e -20.



I gettoni in campo all’inizio del primo round.

Se alla fine della partita il giocatore ha solo uno di questi gettoni “vaso rotto” non pagherà alcuna penalità (valore 0: il padrone lo perdona oppure non si è accorto ancora di niente), ma se

sfortunatamente avrà rotto un secondo vaso non riuscirà ad evitare le ire del padrone e si beccherà quindi 20 punti di penalità.

Tutti gettoni verdi con un numero indicano invece delle ciotole di crocchette e sono tutti punti positivi da aggiungere al proprio totale. Il settimo della foto (anch'esso verde) mostra però un pesce e chi lo prende può poi scartarlo a fine partita insieme ad una lisca di pesce a sua scelta (evitando quindi la relativa penalità).

Chiudiamo la parentesi e torniamo alla nostra partita: naturalmente prima o poi succede che uno o più giocatori non abbiano la carta per rispondere al colore, per cui si trovano di fronte a due possibilità:

- a. giocare una carta a scelta in un altro colore, senza poter competere per vincere la presa ma liberandosi di carte "scomode";
- b. giocare una carta verde.

Le carte "verdi" sono una specie di "briscola" e se vengono giocate su un altro colore si assicurano la presa anche se, naturalmente, quando in una mano vengono usate più carte verdi oppure se il primo giocatore è uscito proprio nel colore verde vince chi ha giocato la più alta. Attenzione però: per evitare che i giocatori con le carte di valore "18" siano sicuri di ottenere automaticamente la presa, il buon Knizia ha incluso una regoletta, già usata in altri giochi, la quale dice in pratica: se in una mano escono sia la carta "1" che la "18" dello stesso colore la presa viene fatta da chi ha giocato l'uno (ricordate? è proprio quella con il gattino furioso...).



Esempio di una mano di carte.

Dopo aver giocato la nona carta ed assegnato l'ultimo gettone si rimischia tutto il mazzo, si distribuiscono nuovamente nove carte a tutti e si girano i gettoni della seconda pila, ricominciando tutto da capo. La partita a **Meow** finisce al termine del terzo round, quando è stato assegnato il ventisettesimo (ed ultimo) gettone. Non resta che calcolare il punteggio di tutti i partecipanti ed assegnare la vittoria a chi ha il totale più alto. Siamo certi che dopo la vittoria potrà passare tutta la serata accarezzando il suo micio portafortuna ed ascoltando il suo "ron-ron" soddisfatto.

Qualche considerazione e suggerimento

Difficile poter dare dei suggerimenti per un gioco così semplice in cui bisogna usare carte basse (possibilmente non quelle di valore "1") quando non si vuole prendere un gettone penalizzante e carte alte (oppure tagliare con le verdi) quando invece c'è una bella ciotola verde piena di crocchette. Ed è proprio in quest'ultimo caso, soprattutto con ciotole belle "piene", che conviene provare ad usare la carta "1" sperando di neutralizzare un "18" giocato dagli avversari.

Tuttavia non c'è mai nulla di veramente "scontato" nei giochi di Reiner Knizia ed anche **Meow** non fa eccezione: in questo caso la differenza possono farla proprio i gettoni "pesce" e "vaso rotto" che cambiano decisamente l'abituale meccanica dei giochi di presa.

A volte infatti saremo costretti a prendere qualche gettone rosso "liscia di pesce", le cui penalità variano dal "-1" (un gettone soltanto) al "-10" (ben tre gettoni) passando dal "-3" (un gettone), dal "-5" (un gettone) e dal "-7" (due gettoni). Se avremo l'accortezza di aggiudicarci 1-2 gettoni "Pesce" (ce ne sono quattro in totale) potremo poi eliminare 1-2 gettoni "liscia di pesce" a fine partita. Questo significa che in tal caso potremo anche decidere di prendere "volontariamente" una penalità per non essere costretti a giocare una carta che riteniamo troppo importante per le mani successive.

Un discorso simile si applica ai gettoni "vaso rotto" (ce ne sono quattro in totale): un solo gettone non causa nessun danno e quindi piuttosto che perdere una carta importante per evitarlo meglio aggiudicarsi la mano ed il gettone per poi "uscire" subito con un colore o un valore tale da costringere alla penalità uno degli avversari.



Il "bottino" di un giocatore a fine partita.

Facciamo un esempio utilizzando la foto qui sopra: il giocatore ha due pesci e può così eliminare il "-7" ed il "-5", mentre non subisce nessuna penalità per i vasi rotti, visto che ne ha uno soltanto. Quindi il suo punteggio finale è di 12 Punti Vittoria.

Ovviamente se avete molte carte verdi in mano la cosa migliore è quella di cercare di "smontare" quelle degli avversari per averne poi un paio "sicure" al momento giusto per tagliare il gioco ed aggiudicarvi un gettone verde di valore interessante.

Commento finale



L'astuccio del gioco.

Abbiamo utilizzato **Meow** quasi esclusivamente in famiglia o con amici refrattari a studiare giochi più complessi della Briscola o del Tressette ed il risultato è stata una serie di partite consecutive in cui tutti si sono effettivamente divertiti: schivare i gettoni penalità o cercare di costringere gli avversari a prenderli è diventato un “punto d’onore” per tutti. In particolare i più giovani (6-8 anni) hanno dato il massimo quando volevano penalizzare i genitori o il nonno (il quale, per la verità, ha un po’ “barato” per far sì che qualche colpo maldestro dei nipoti andasse ugualmente a segno...) e quindi si sono davvero divertiti anche a collaborare fra loro (Tu cos’hai in mano? Gioca quella carta, così vinciamo...): non è propriamente lo spirito con cui Knizia ha concepito il gioco ma passare 2-3 ore con i bambini in grande allegria e complicità è davvero insuperabile.

Il gioco è stato provato come “filler” anche in un paio di serate con giocatori più tosti, ma pur avendo suscitato una certa curiosità (sempre per il discorso dei gettoni) non ha avuto un grande successo. D’altra parte è stato inventato e realizzato con una categoria ben precisa in mente, ed in questo crediamo che abbia avuto un buon successo. E, come ripetiamo spesso, è proprio in questa categoria che bisogna “lavorare” di più per forgiare i giocatori di domani partendo, appunto, da quelli... in erba.

Si ringrazia [Cranio Creations](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione