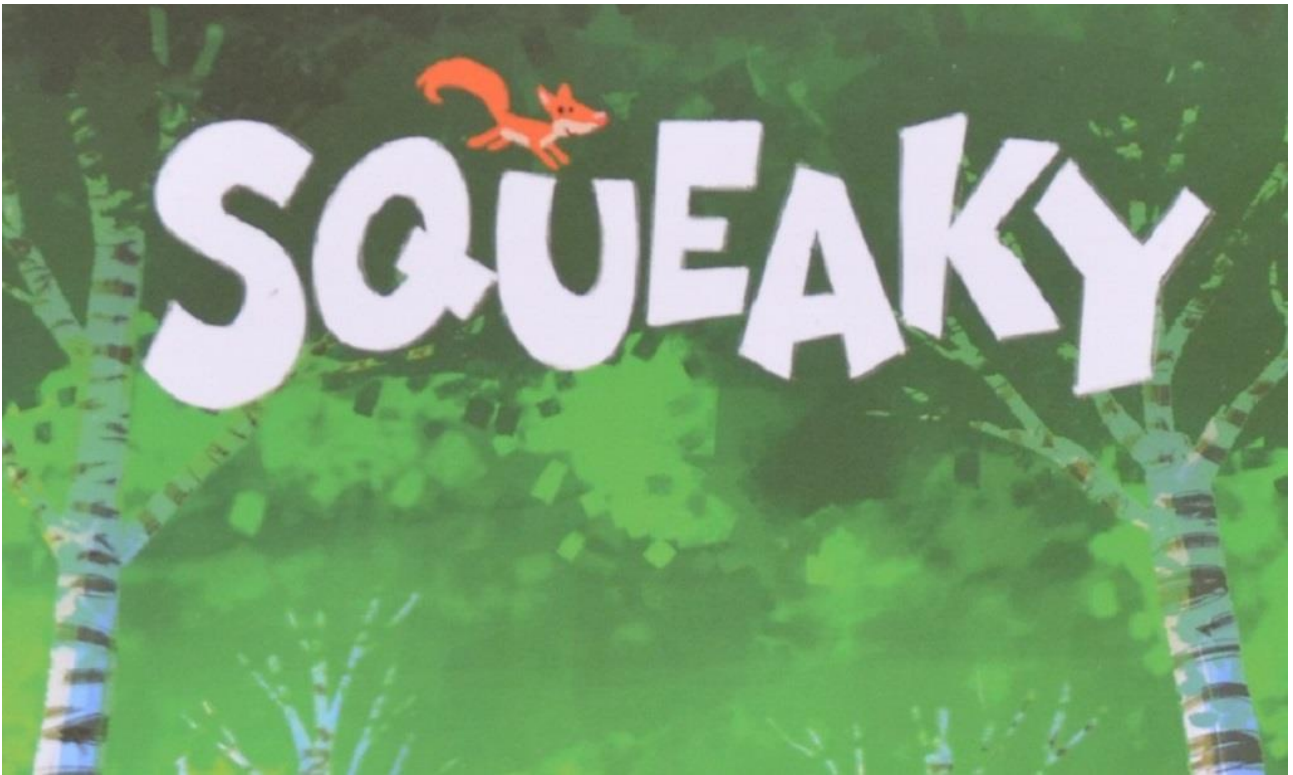


# SQUEAKY

## Scoiattoli alla ricerca di cibo per le riserve invernali



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 10/04/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Dando un'occhiata alla scatola di **Squeaky**, dalle dimensioni ridotte ma inusuali e con disegni davvero accattivanti, viene voglia di aprirla subito per provare il gioco. Così scopriamo che anche l'argomento è abbastanza insolito: i giocatori infatti dovranno mettersi nella pelle di simpatici scoiattolini per fare un po' di rifornimento di cibo in previsione dell'inverno che si avvicina.

Edito da [GateOnGames](#), [Squeaky](#) è un titolo per 2-5 giocatori (da 8 anni in su), dura al massimo una ventina di minuti e possiamo senz'altro qualificarlo come "filler".

Proviamo allora a vedere come funziona.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti di Squeaky.

Il tabellone di **Squeaky** riproduce una strada che si addentra in un bosco, dove passeggiano alcuni abitanti della zona e dove vivono gli scoiattoli. All’inizio si aggiunge un tratto di strada che contiene un camioncino con spazzoloni: è la “Spazzatrice”.

Ci sono poi 5 plance per i giocatori e un mazzo di 108 carte quadrate (70x70 mm).

Ciliegina sulla torta, sono incluse anche 10 “ghiande” di gomma di color beige, molto ben fatte, che verranno utilizzate come Jolly.

La componentistica è robusta e molto accattivante dal punto di vista grafico: il dorso delle carte, per esempio, mostra il nido di uno scoiattolo con il suo simpatico musetto che si affaccia a guardare quali e quanti tipi di cibo faranno cadere per terra gli “umani” per poterli raccogliere e rimpinguare la propria riserva invernale.

Sarebbe consigliabile proteggere le carte con bustine trasparenti, visto che verranno manipolate abbastanza.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a cinque.

Per prima cosa bisogna aprire il tabellone di **Squeaky** al centro del tavolo, aggiungendo un ulteriore tratto di strada che mostra anche una “spazzatrice” meccanica.

Poi è necessario preparare il mazzo delle carte “Cibo” (il cui numero varia in base a quello dei giocatori), dividendole in tre pile e inserendo in ognuna di esse una carta “Stagione” (estate, autunno e inverno): le pile vanno messe una sull’altra e si espongono le prime 5 carte, posandole sulle 5 caselle della strada.

Le ghiande vicino alla plancetta iniziale con la spazzatrice.

Distribuite a ogni giocatore una plancetta personale (il nido di uno scoiattolo) e una carta “Cibo” di partenza, da guardare e poi mettere a faccia in giù sulla propria plancetta (come si vede nella foto).

Ora tutto è pronto per iniziare a giocare.

## Il Gioco



Foto 3 – I diversi tipi di “cibo” che gli scoiattoli possono raccogliere.

Al loro turno i giocatori hanno la scelta fra:

- (1) – prendere dalla strada tutte le carte dello stesso tipo (nocciolina, biscotto, lecca-lecca, caramella o osso per cani) per metterle nella propria Plancia/Nido;
- (2) – prendere tutte le carte dello stesso tipo e scartarle di fianco alla spazzatrice per guadagnare una Ghianda.

Detta così sembrerebbe una procedura veramente banale, ma a questo punto entra in gioco un po' di “memoria”: i partecipanti ad una partita di **Squeaky** non possono limitarsi ad arraffare il maggior numero di carte possibili, ma devono farlo “cum grano salis” se non vogliono avere punti negativi a fine partita.

Per ognuno dei cinque tipi di cibo devono ricordarsi quante carte hanno già accumulato e stare attenti a non averne solo “0” o “1” ma neppure più di “4”, come si vede nell'apposita tabella sulla plancia personale: si fanno punti dunque solo con 2-3-4 carte per tipo.

Naturalmente è vietatissimo andare a guardare le carte accumulate... ma non dovremmo neppure dirlo, è ovvio!!!!



Foto 4 – La plancia dei giocatori mostra, a sinistra, i punti persi o guadagnati.

Abbiamo anticipato, forse lo ricordate, che tre carte speciali vengono inserite in ogni “terzo” di mazzo: quando una di esse appare va ad occupare una delle cinque caselle che normalmente servono per il cibo. Tematicamente è tutto corretto perché con l’avanzare della brutta stagione il cibo diventa più scarso, visto che le passeggiate degli “umani” nel bosco si diradano, ma dal punto di vista del gioco questo significa che, con l’avanzare della partita, ci saranno sempre meno scelte e che, a volte, potremmo essere costretti a prendere carte che non ci interessano perché ci fanno “sballare”. Ma l’azione “prendere carte” è obbligatoria, quindi... occhio!

Quando appare la carta “Inverno” la partita a **Squeaky** si arresta immediatamente e tutti prendono il mazzo delle carte accumulate nel loro nido dividendole per tipo: come indica la tabella accanto al nido, per ogni cibo di cui si hanno “0” o “1” carta si ricevono rispettivamente “-4” e “-2” punti e per ogni pila con “5” o “6” carte si ricevono di nuovo “-2” o “-4” punti.

Se invece avremo raccolto 2-3-4 cibi per tipo verremo premiati con “2”, “4” e “8” punti.

Inutile dire che chi realizza il punteggio più alto vince la partita.



Foto 5 – Partita in corso: è già uscita la carta Autunno, quindi sono rimasti solo 3 spazi per il cibo.

Le ghiande servono come Jolly e possono sostituire una qualsiasi carta “Cibo”. Per meglio chiarire il discorso del punteggiaggio utilizziamo la Foto 5 qui sopra e proviamo a contare insieme i punti di quel giocatore, andando da sinistra a destra:

- Il giocatore ha 6 biscotti, quindi ha “sballato” e prende “-4” punti;
- 3+1 caramelle (con la ghianda): sono 8 punti;
- 3+1 noccioline: altri 8 punti;
- 4 ossi: 8 punti;
- 2+1 lecca-lecca: 4 punti.

Per un totale di 24 punti (non male, ma si può fare di meglio).



Foto 6 – Esempio di punteggio a fine partita.

Il regolamento di **Squeaky** prevede anche un “modo avanzato”: si gioca con la tessera “Spazzatrice” girata sul retro e con due carte (coperte) nella sua casella, prese a caso dal mazzo. Il gioco prosegue come al solito ma alla fine le condizioni di vittoria potrebbero cambiare.

Infatti, prima di calcolare i punti, si girano tutte le carte nella casella “Spazzatrice” e si dividono per tipo.

Per ogni pila si verifica quanti set contengono più carte del numero dei giocatori:

- Se sono “0” o “1” allora la partita sarà vinta dal giocatore col punteggio finale più alto (calcolandolo come al solito);
- Se invece sono “2” o più sarà il giocatore col punteggio più basso a vincere.

È chiaro che col metodo “avanzato” diventa quasi indispensabile cercare di memorizzare le carte che tutti mandano nella spazzatrice (a parte le due iniziali che sono sconosciute) in modo da capire che tipo di raccolta fare.



Foto 7 – Il “lato B” della tessera con la Spazzatrice.[/caption]

Se date un’occhiata al Lato B della Spazzatrice vedrete che:

- il riquadro più in alto ci dice, come al solito, quante ghiande mettere in tavola, sempre in base al numero dei giocatori;
- il secondo riquadro ci dice che se ci sono solo “0” o “1” tipi di carte Cibo in numero superiore a quello dei giocatori si assegna la vittoria a chi ha più punti;
- il terzo riquadro spiega che se invece i tipi sono 2 o più la vittoria sarà assegnata a chi ha totalizzato meno punti.

Una modalità per giocatori più “tosti”, e infatti in famiglia non è piaciuta molto.

L’ultima pagina del regolamento di **Squeaky** ci elenca anche alcune “varianti”: la prima ci chiede, per esempio, di utilizzare il lato B della nostra plancia (invernale) dove i punteggi sono sensibilmente diversi.

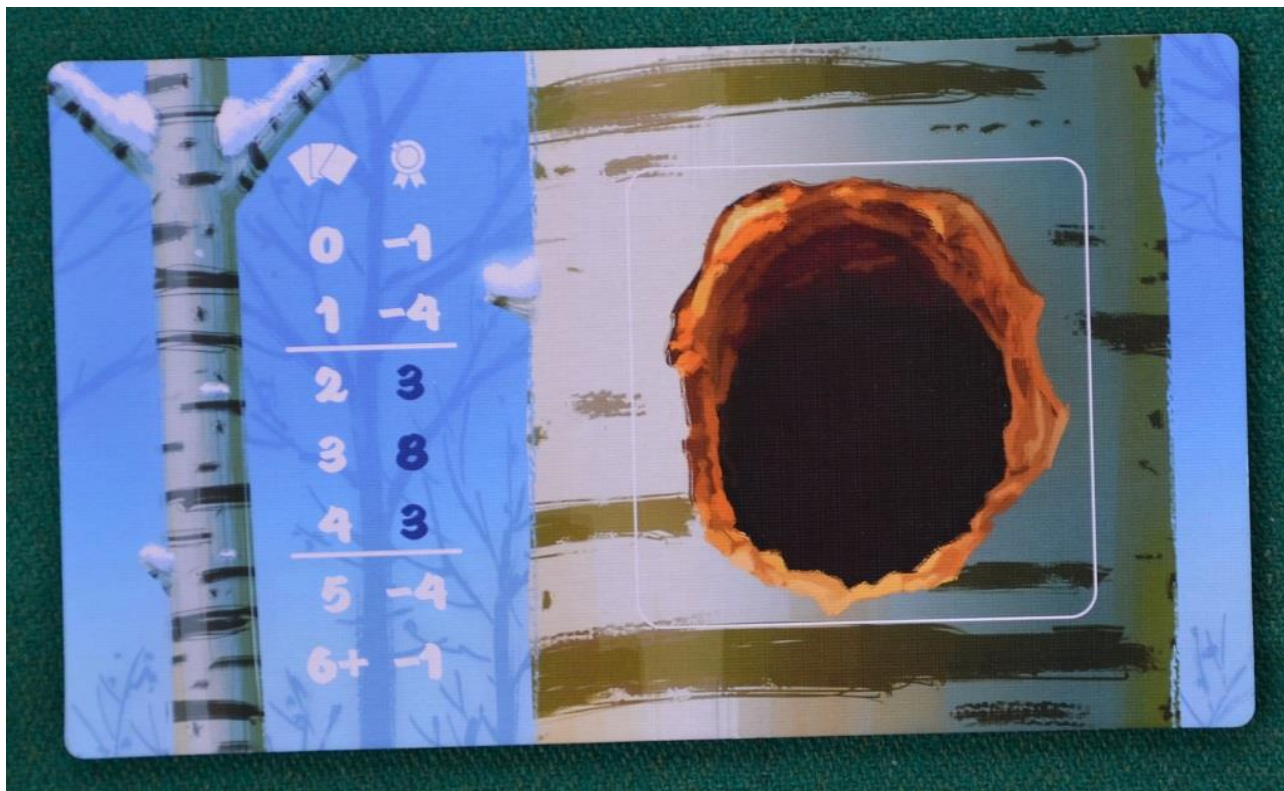


Foto 8 – Il “lato B” della plancia dei giocatori: notate la differenza di punteggio.[/caption]

Le altre possibilità le scoprirete da soli quando avrete l’opportunità di provare il gioco.

## Qualche suggerimento

Il consiglio più semplice, e probabilmente anche il più adatto, è quello di cercare di raccogliere 3 carte per ogni tipo di cibo e almeno un paio di ghiande. Facile a dirsi ma non è così automatico, soprattutto per chi ha qualche problema con i giochi di memoria. Tuttavia ci sono solo 5 tipi di carte “Cibo” e quindi anche per i più refrattari non dovrebbe essere una operazione così complicata.

Non potendo annotare in alcun modo le carte raccolte l’unico modo è ripetere mentalmente quante ne avete già prese, qualcosa come: “biscotti 2, noccioline 3, caramelle 2, ecc.

Dopo la prima partita di **Squeaky** in famiglia lo scoramento di alcuni adulti era evidente perché, contrariamente ai bambini, non avevano tenuto un conto esatto delle carte incamerate: una volta spiegato come fare le partite sono diventate più competitive.



Foto 9 – La scatola, di Squeaky.

## Commento finale

Come abbiamo già detto, **Squeaky** è un gioco per famiglie o da utilizzare come “filler” al club in attesa di partite più impegnative. È facile da imparare, dura poco e diventa davvero divertente anche solo guardare con che “concentrazione” alcuni giocatori cercano di memorizzare mentalmente le carte accumulate.

Ogni partita finisce sempre con qualche risata nei confronti di chi, sicuro di sé durante il gioco, si accorge troppo tardi di aver “sballato” un tipo di cibo per averlo confuso con un altro nei suoi calcoli mentali.

Noi lo abbiamo trovato divertente e molto adatto a far giocare insieme grandi e bambini senza che la... maggiore esperienza degli adulti potesse cambiare in qualsiasi modo le partite: anzi, spesso i bambini sgridavano i nonni per avere preso più carte di quelle che potevano, visto che riuscivano a memorizzare non solo le loro, ma anche quelle di qualcun altro!

---

*"Si ringrazia la ditta [GATEONGAMES](#) per aver messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*