

SQUEEKY

Di Rosanna Leocata & Gaetano Evola
Una sorprendente corsa per 2-6 topini dai 6 anni

Idea del gioco

Un grosso succulento pezzo di formaggio riposa sul tavolo della cucina e il suo magnifico profumo arriva fino alle tane dei topi. Ogni topo desidera mangiarne un pezzetto, ma non è così facile, perché appena si esce dalla propria tana e si sale sul tavolo si rischia di essere travolti dai topi avversari. Ogni topo ha sulla pancia un punteggio nascosto, i giocatori devono cercare di raggiungere il formaggio con i loro topi di maggior valore e di catturare quelli degli avversari. Chi ottiene il punteggio più alto vince.

Materiale

Tavoliere
42 topi, in sei colori
42 etichette, 6 serie numerate da 1 a 7
2 dadi, uno dall'1 al 6, l'altro dallo 0 al 5
6 trappole in 6 colori
1 regolamento

Preparativi

La prima volta che si gioca le etichette vanno attaccate sotto i topi in modo che ogni colore abbia i valori da 1 a 7.

Ogni giocatore sceglie un colore, riceve una famiglia di topi (=7 topi di un colore) e la dispone come vuole nelle caselle a forma di topo del suo colore sul tavoliere senza far vedere agli altri i valori dei topini. Durante il gioco potete sempre guardare i numeri dei vostri topi.

Infine ogni giocatore riceve la trappola del suo colore e la pone davanti a sé.

Svolgimento

I giocatori hanno un duplice obiettivo: raggiungere il formaggio sul tavolo con il maggior numero possibile di topi (soprattutto quelli con il punteggio più alto) e allo stesso tempo cercare di catturare i topi avversari di maggior valore.

Come si gioca

Si sorteggia o si sceglie chi inizia. Poi si procede a turno.

La mossa:

Chi è di turno tira entrambi i dadi e muove due dei suoi topi del punteggio ottenuto nel senso della freccia. Si devono sempre utilizzare entrambi i tiri ottenuti.

Figura 1

Se si ottiene uno 0 (= faccia vuota), si muove un solo topo. Alla fine del gioco se si ha un solo topo sul tavoliere, vanno tirati entrambi i dadi e si può scegliere il valore preferito.

Cattura di un topo:

Finché i vostri topi rimangono sugli spazi del vostro colore, sono al sicuro, non appena escono dalla tana sono in pericolo. Infatti se vengono raggiunti o sorpassati da un topo avversario vengono catturati. Chi cattura un topo avversario ne mostra il valore a tutti e poi lo pone nella propria trappola.

Lo stesso topo può catturare anche più di un topo avversario con la stessa mossa.

Figura 2

Attenzione: se si sorpassa o si raggiunge un proprio topo, questi viene comunque catturato e posto con disonore nella propria trappola (senza mostrarne il valore).

Rosicchiare il formaggio:

Se uno dei vostri topi riesce ad arrivare al formaggio (non è necessario che il dado indichi l'esatto numero di passi) può rosicchiarne un pezzo, il giocatore mostra cioè a tutti il suo valore e lo conserva davanti a sé accanto alla propria trappola.

Fine del gioco e vincitore

Quando uno dei giocatori rimane senza topi sul tavoliere – avendo raggiunto il formaggio o essendo stato catturato – il gioco finisce. Nel caso in cui l'ultimo topo di un giocatore venga catturato da un avversario il topo di quest'ultimo si considera arrivato al formaggio.

Punteggio

Ogni topo vale tanti punti quanto è il valore segnato sulla sua pancia.

Il giocatore somma i punti di tutti i propri topi che sono arrivati al formaggio e quelli degli avversari catturati. Dal totale deve però sottrarre i topi del suo colore che si trovano nella sua trappola.

Chi ottiene il punteggio più alto vince la partita.

Regole per i più piccolini

Si gioca senza considerare il valore dei topini e con le seguenti regole speciali:

- 1) non è consentito sorpassare o raggiungere un topino dei propri.
- 2) se un topino arriva al formaggio il giocatore può subito salvare un altro dei suoi topini. Se non ne ha più può prendere un topino qualsiasi e il gioco finisce.

Alla fine (il gioco finisce come nelle regole base) ognuno semplicemente conta quanti topini ha davanti a sé (arrivati, salvati o catturati).