

Squeeerrels

Il Gioco di Carte

Regolamento

pagina 4

- * Scegli la migliore sequenza per ritirare i tuoi Squeeerrels in modo da ottimizzare la quantità di Noccioline raccolte.

Quando tutti gli Squeeerrels sono tornati a casa scambia tutte le carte Nocciolina con altrettanti gettoni Nocciolina e riponi le carte nel mazzo foresta in modo da poterle utilizzare nel prossimo round. Conserva i gettoni Nocciolina perchè verranno utilizzati per calcolare il punteggio finale (Vedi 25 nell'esempio di gioco).

Passa la carta Primo Squeeerrel al giocatore subito alla tua sinistra ed inizia un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo aver concluso il round finale, in 2 giocatori si giocano 4 round, in 3 giocatori 3 round e in 4 giocatori 4 round. Chi al termine dell'ultimo round ha raccolto il maggior numero di Noccioline è il vincitore e diventa lo Squeeerrel Stratega! In caso di pareggio la vittoria viene condivisa.

Congratulazioni al vincitore e ringrazia sempre chi ha giocato con te, ricorda che il rispetto per gli altri è la cosa più importante!

PER UNA SFIDA PIU' DIFFICILE

Scarta dal Gioco una carta Foresta ed una carta Nocciolina.

UNA PAROLA DAL TEAM "SIMPLE RULES"

Questo è il nostro primo gioco strategico per i più piccoli. Lo abbiamo creato appositamente per i bambini che hanno ancora qualche difficoltà con i giochi strategici per gli adulti ma che sono desiderosi di mettersi alla prova. Semplicità è la parola chiave in Squeeerrels, azioni e decisioni semplici ma con un forte impatto nel gioco.

Per qualsiasi commento, critica o consiglio non esitare a contattarci!

Edizione Italiana a cura di PLAYAGAME EDIZIONI
www.playagameedizioni.it - info@playagameedizioni.it
via San Francesco d'Assisi, 38 | Imola (BO)

playaGame
EDIZIONI

Squeeerrels

Il Gioco di Carte

Regolamento

pagina 1



6+
età



2-4
giocatori



20
minuti

CONTENUTO DELLA SCATOLA:

- 21 carte Foresta: 16 Noccioline, 4 Ricci, 1 Martora.
- 12 Carte Squeeerrel: 4 squadre di colore differente (3 Squeeerrels in ogni squadra).
- 4 carte identificazione Squadra.
- 1 carta Primo Squeeerrel.
- 50 segnalini Nocciolina.
- Regolamento.

CHE COSA IMPAREREMO?

Il gioco sviluppa il pensiero strategico, la capacità di pianificazione, il controllo delle emozioni, la capacità di far fronte alla vittoria o alla sconfitta.

INTRODUZIONE



NOCCIOLINA: è il cibo preferito dagli Squeeerrel. L'obiettivo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di Noccioline.



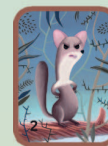
LO SQUEEERREL CAPO: raccoglie una Nocciolina dalla foresta. Può scambiare la propria posizione con un altro membro della squadra.



RICCIO: Gentile e carino per natura, ma se trova per primo una Nocciolina la proteggerà con i suoi aculei. Solo lo Squeeerrel Veloce può prendere la Nocciolina dal Riccio.



LO SQUEEERREL VELOCE: raccoglie una Nocciolina dalla foresta anche se protetta da un Riccio.



MARTORA: è un feroce predatore che renderà difficile la vite degli Squeeerrel. La Martora non permette di prendere Noccioline agli Squeeerrels nella foresta in cui vive.



LO SQUEEERREL FORZUTO: raccoglie due Noccioline dalla foresta.



PRIMO SQUEEERREL: Il giocatore con questa carta è il primo a giocare il proprio turno nel round. Può anche scacciare la Martora dalla foresta se almeno uno Squeeerrel della sua squadra è nella stessa foresta.

PRIMA D'INIZIARE

Ogni giocatore riceve le carte Squeeerrel di un colore e la relativa carta d'identificazione squadra che va posizionata in modo che tutti possano vederla. Infine, crea una riserva accessibile a tutti con i gettoni Nocciolina.

In una partita a 4 giocatori vanno utilizzate tutte le carte foresta. In una partita con meno di 4 giocatori scarta tutte le carte con un numero superiore a quello dei giocatori. Ad esempio, in una partita a 3 giocatori scarta tutte le carte con il numero 4 (Vedi ③ nell'esempio di gioco).

Il giocatore più giovane riceve la carta Primo Squeeerrel.

GAMEPLAY

Una partita è composta da più round, ed ogni round viene diviso in 3 fasi distinte. Potrai iniziare la partita dopo aver letto il funzionamento delle varie fasi di gioco.

FASE UNO: ESPLORAZIONE

Mescola le carte foresta e, mantenendole sempre a faccia in giù, dividi le carte in mazzi uguali:
in 2 o 3 giocatori crea 4 foreste (mazzi),
in 4 giocatori crea 5 foreste (mazzi).

Una delle foreste avrà una carta in più rispetto a tutte le altre (Vedi ④ nell'esempio di gioco).

Iniziando dal Primo Squeeerrel e proseguendo in senso orario, ogni giocatore potrà guardare le carte di una foresta eccetto per l'ultimo giocatore, lui potrà guardare le carte di due diverse foreste (Vedi ⑥ nell'esempio di gioco).

* Non svelare dove si trova la Martora o se una foresta è piena di Noccioline!

In una partita a due giocatori non è possibile che entrambi i giocatori vedano la stessa foresta.

FASE DUE: NELLA FORESTA

Iniziando dal Primo Squeeerrel e proseguendo in senso orario, i giocatori decidono in quale foresta mandare i propri Squeeerrels posizionando a faccia in giù una carta della propria Squadra vicino alla foresta scelta. Si prosegue una carta alla volta finché tutti i giocatori non hanno terminato le proprie carte. (Vedi da ⑦ a ⑮ nell'esempio di gioco).

Una foresta può avere un numero qualsiasi di Squeeerrels della stessa squadra o di squadre differenti.

Quando tutti gli Squeeerrels sono stati inviati nelle foreste (tutti i giocatori hanno distribuito le carte Squeeerrel tra i mazzi delle foreste) si può proseguire con la prossima fase.

FASE TRE: RACCOGLIERE LE NOCCIOLINE

Rivela tutte le carte foresta e Squeeerrel in modo da poter distinguere in maniera chiara cosa c'è in ogni mazzo foresta e dove si sono recati gli Squeeerrels (Vedi ⑯ nell'esempio di gioco).

Ogni Riccio copre metà di una Nocciolina della foresta in cui si trova. Gli Squeeerrels non possono raccogliere le Noccioline se nella foresta è presente la Martora, ma ricorda che il Primo Squeeerrel può cacciare via la Martora in qualsiasi momento del proprio turno se nella stessa foresta è presente un suo Squeeerrel.

Partendo dal Primo Squeeerrel e procedendo in senso orario i giocatori ritirano, uno per turno, i propri Squeeerrel e li riportano a casa facendogli eseguire (se possibile) l'azione associata ad ogni personaggio (Vedi da ⑰ a ⑳ nell'esempio di gioco).

Se ritiri lo Squeeerrel Capo puoi:

- Riportarlo a casa con una Nocciolina.
- Scambiarlo con un altro Squeeerrel della tua squadra e riportarlo a casa con una Nocciolina.