

SQUEAKY



REGLAMENTO

SQUEAKY

En la tranquilidad matutina, una ardilla baja correteando por el tronco de un árbol. Se hace con la galleta que está en medio del camino y regresa a su madriguera. ¡Justo a tiempo! La barredora acaba de llegar para limpiar el camino. ¿Y ahora qué? ¿Dónde pondrá su botín? El invierno se acerca, pero la madriguera podría estar demasiado llena. ¡Y ese halcón dando vueltas no augura nada bueno!

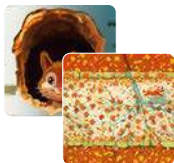
COMPONENTES



100 cartas de Comida
(20 de cada tipo)



5 cartas iniciales
de Comida
(1 de cada tipo)



3 cartas de Estación
(Verano, Otoño e Invierno)



1 carta de Cómic



10 Bellotas



5 tableros
de Madriguera
de doble cara
(lado verde y lado azul)



1 tablero de Barredora
de doble cara
(lado 1: modo Básico,
lado 2: modo Avanzado)



1 tablero de Parque

OBJETIVO DEL JUEGO

En Squeaky seréis ardillas que trabajarán duro para recolectar la comida necesaria para pasar el invierno, intentando tener la mayor variedad posible en la madriguera. ¡Pero cuidado, ya que si sois muy avariciosas, la comida no cabrá en vuestra madriguera y el halcón dará cuenta de ella!



AGRADECIMIENTOS

Antes de nada, me gustaría agradecer a mi compañera Chiara Gherardi, al grupo Alea lacta Est Rubicone, Tana dei Goblin Perugia y, en particular, a Lorenzo Gherardi y Alberto Ansaloni, quienes se ofrecieron para probar el juego. Gracias también a todos los testers que contribuyeron a perfeccionar esta nueva versión: 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 y Vitale Cancelliere. Un agradecimiento especial a Christian Giove, por revisar y probar los modos de juego y la puntuación, sin cuya ayuda esta nueva versión del juego no habría visto la luz. Por último, quiero agradecer a Mario Cortese y a GateOnGames por la profesionalidad y el compromiso que ponen en todos sus proyectos.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Squeaky © 2024 Zerosem S.R.L

GateOnGames Editions

Autoría: David Spada

Ilustración: Stefano Tartarotti

Desarrollo: Christian Giove

Supervisión: Mario Cortese

Diseño Gráfico: Margherita Cagnola, Martina Marzulli

3D Artist: Martina Marzulli

Revisión: Manuele Giuliano, Irene Ghilarducci

Proof reading: Giulia Bazzurro

Traducción: Maxell Fox

Recursos adicionales: Freepik icons

GOOG
GATEONGAMES



CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: Llubí y Sergio Pérez

Maquetación: Paola Prieto

© 2025 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

tranjisgames.com     @tranjisgames

TRANJIS
GAMES

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de Parque en el centro de la mesa y el tablero de Barredora junto a él, con el lado 1: modo Básico (el que no tiene el halcón) bocarriba.
2.  En función del número de personas, toma la cantidad de **Bellotas** indicada en el tablero de Barredora (4-6-8-10 para 2-3-4-5 personas) y colócalas junto al tablero (por ejemplo: a 3 personas, coloca 6 Bellotas).

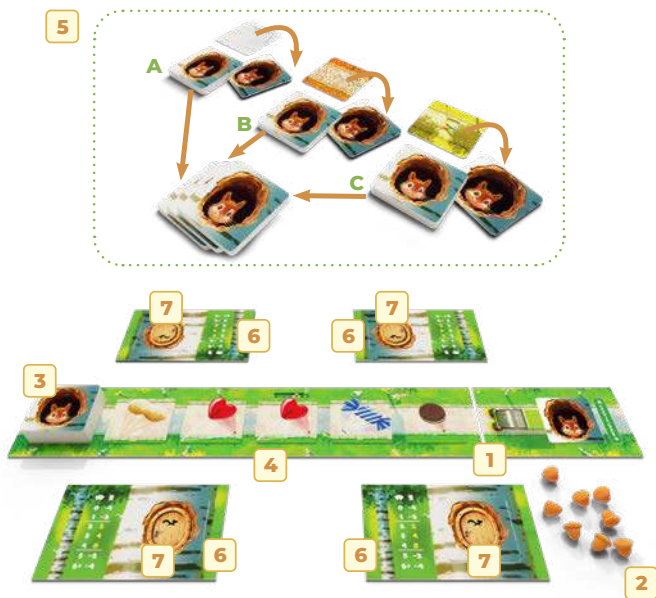
3. Toma las cartas de Comida y crea un mazo de robo utilizando una cantidad de cartas de Comida de cada tipo (Caramelos, Piruletas, Cacahuets, Galletas y Huesitos), en función del número de personas. Devuelve a la caja las cartas que no vayáis a utilizar.

Personas	Cartas en el mazo	Cartas devueltas a la caja
2	8 de cada tipo	12 de cada tipo
3	12 de cada tipo	8 de cada tipo
4	16 de cada tipo	4 de cada tipo
5	todas	ninguna

4. Baraja el mazo formado. Revela las 5 primeras cartas y colócalas, bocarriba, en los 5 espacios situados más a la derecha del tablero de Parque, formando una fila.
5. Divide el resto de cartas del mazo en **3 pequeñas pilas** de aproximadamente el mismo tamaño. Coloca 1 carta de Estación, bocabajo, en cada una de las pilas, y luego barájalas por separado. Por último, forma un nuevo mazo juntando las 3 pilas, de manera que la pila con la **carta de Invierno esté abajo del todo (A)** la pila con la **carta de Otoño en el medio (B)** y la pila con la **carta de Verano arriba del todo (C)**. Coloca este nuevo mazo en el espacio más a la izquierda del tablero de Parque.

6. Cada persona recibe un tablero de Madriguera que deberá colocar delante de sí (para vuestras primeras partidas, os recomendamos usar el lado verde).
7. Baraja las cartas iniciales de Comida y reparte 1 bocabajo a cada persona. Ahora, cada persona puede mirar en secreto su propia carta inicial antes de comenzar la partida, para luego colocarla bocabajo en su propio tablero de Madriguera. No podréis volver a mirarla durante el resto de la partida. Coloca el resto de cartas iniciales de Comida en el tablero de Barredora, bocabajo: no podréis mirar estas cartas en ningún momento.
8. La persona que haya comido frutos secos más recientemente será quien comience la partida.

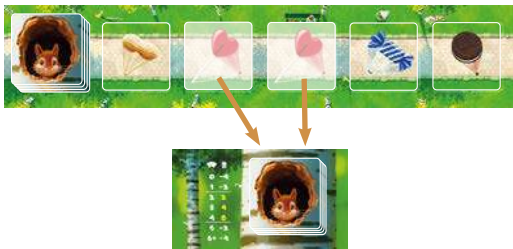
Ejemplo para 4 personas



CÓMO SE JUEGA

Durante la partida, realizaréis vuestros turnos en sentido horario. En tu turno, debes escoger 1 tipo de Comida de los que hay disponibles en la fila y **tomar todas las cartas de ese tipo**. Después de hacer esto, debes elegir entre:

- A. Colocar las cartas en tu tablero de Madriguera, bocabajo (el orden no importa).



- B. Colocar las cartas en el tablero de Barredora, bocabajo (el orden no importa), y tomar 1 Bellota de las que quedan junto al tablero. Coloca la Bellota frente a ti. **Solo puedes colocar cartas en el tablero de Barredora si todavía queda al menos 1 Bellota.**

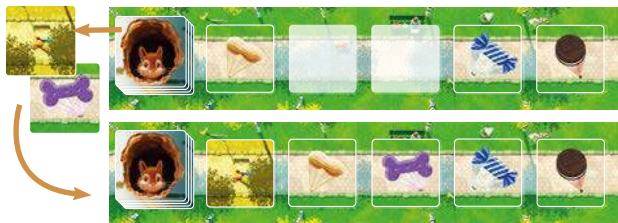


Importante: No podéis mirar en ningún momento las cartas en las Madrigueras o en el tablero de Barredora.

Es obligatorio realizar 1 de estas 2 acciones, incluso si es perjudicial para ti. No es posible realizar la acción de forma parcial (por ejemplo: colocar cartas en el tablero de Barredora si no quedan Bellotas, o tomar menos cartas de un tipo de Comida de la fila). Una vez has terminado tu turno, roba nuevas cartas del mazo para rellenar los espacios vacíos de la fila.

Si revelas una carta de Estación, **colócala en el espacio más cercano al mazo de robo que no tenga ya una carta de Estación** (si hubiera alguna carta de Comida en ese espacio, muévela a un espacio vacío disponible). A partir de este momento, ese espacio estará bloqueado y habrá una carta de Comida menos en la fila.

Importante: No podéis tomar una carta de Estación.



Ejemplo: Carmen roba las 2 primeras cartas del mazo para rellenar la fila y revela la carta de Verano. Coloca esta carta en el espacio más a la izquierda, junto al mazo de robo, y mueve la carta de Cacahuete a un espacio vacío disponible. Luego, coloca la carta de Huesito en el espacio vacío restante. A partir de ahora, solo habrá 4 cartas de Comida disponibles.

Nota: Hacia el final de la partida, después de que la carta de Otoño haya sido revelada, solo habrá 3 cartas de Comida en la fila, por lo que las opciones serán mucho más limitadas. ¡Tenedlo en cuenta!

Cuando se revele la carta de Invierno, la partida termina inmediatamente y se pasa a la puntuación.

FIN DE LA PARTIDA

Cada persona voltear su pila de cartas personal, acumuladas durante la partida, y las divide en grupos en función de su tipo (Caramelos, Piruletas, Cacahuetes, Galletas y Huesitos).

Ahora, **distribuye todas las Bellotas** que tengas en tu poder. Debes asignar cada Bellota a un grupo diferente, y cuenta como 1 carta adicional de ese tipo. Puedes asignar 1 Bellota a un tipo de Comida **que no tengas**.

Las Bellotas deben ser asignadas de la **forma más equitativa posible** entre todos los tipos de Comida, incluso para los que no tengas ninguna carta (por ejemplo: si tienes 2 Bellotas, no puedes asignar ambas al mismo tipo de Comida, debes dividir las entre 2 tipos diferentes).

Nota: La única manera de asignar 2 Bellotas al mismo tipo de Comida sería si tuvieras al menos 6 Bellotas y ya hubieras asignado 1 bellota a cada uno de los 5 tipos de Comida, incluso para aquellos de los cuales no tengas ninguna carta.

Llegados a este punto, deberéis contabilizar cuántas cartas y Bellotas tenéis para cada grupo y obtener puntos en función de lo indicado en el tablero de Madriguera. Cada grupo puede otorgar un mínimo de -4 puntos y un máximo de 8 puntos.

Quien tenga más puntos será quien gane la partida. En caso de empate, la persona con menos Bellotas será quien gane. Si persiste el empate, quien tenga más tipos diferentes de Comida será quien gane. Y si todavía hay empate, se comparte la victoria.



Ejemplo: Al final de la partida, Berta voltea su pila de cartas y las divide por grupos. Luego, asigna sus 4 Bellotas a las Piruletas, Caramelos, Galletas y Huesitos, incluso si no tiene ninguna carta de este último tipo. Por suerte solo tiene 4 Bellotas; si hubiera tenido 5, estaría obligada a asignar esa última Bellota como quinto Cacahuete, recibiendo una gran penalización. Es el momento de calcular su puntuación, según se indica en el tablero de Madriguera: 4 puntos por las Piruletas, 8 puntos por los Caramelos, 4 puntos por las Galletas, -2 puntos por los Cacahuetes (tiene demasiados) y -2 por los Huesitos. Por lo tanto, su puntuación final es de $4 + 8 + 4 - 2 - 2 = 12$ puntos.

MODO AVANZADO

Sigue la preparación como de costumbre (ver pág. 4), aplicando los siguientes cambios:

- **Durante el paso 1**, coloca el tablero de Barredora con el lado 2 bocarriba (el que tiene el halcón).
- **Solo para 5 personas: Durante el paso 4**, coloca 2 cartas del mazo de robo en el tablero de Barredora, bocabajo (nadie puede verlas, como de costumbre).

En este modo, las condiciones de victoria variarán en función de cuántas cartas del mismo tipo haya presentes en el tablero de Barredora al final de la partida. Tened en cuenta que, como de costumbre, las cartas colocadas en el tablero de Barredora no podrán ser vistas en ningún momento. ¡Deberéis recordarlas!

FIN DE LA PARTIDA

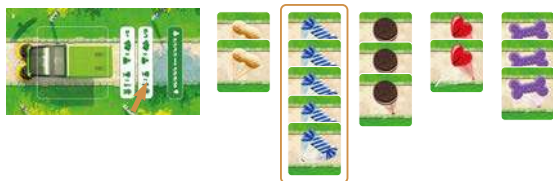
Antes de asignar las Bellotas y calcular la puntuación, revela las cartas del tablero de Barredora y divídelas en grupos en función de su tipo de Comida. Comprueba cuántos grupos están compuestos de una cantidad de cartas mayor que el número de personas en juego (por ejemplo: en una partida a 3 personas, cuenta los grupos con 4 cartas o más). Luego:

-  **Si hay 2 o más grupos**, quien tenga la **menor cantidad de puntos** será quien gane la partida.



Ejemplo: Al finalizar esta partida a 3 personas, hay 2 grupos (4 Cacahuets y 5 Caramelos) con una cantidad de cartas mayor que el número de personas en juego. En este caso, quien tenga la menor cantidad de puntos será quien gane la partida.

-  **Si, por el contrario, hay 1 solo grupo o ninguno**, quien tenga la **mayor cantidad de puntos** será quien gane la partida.



Ejemplo: Al finalizar esta partida a 3 personas, hay solo 1 grupo (5 Caramelos) con una cantidad de cartas mayor al número de personas en juego. En este caso, quien tenga la mayor cantidad de puntos será quien gane la partida.

VARIANTES

Para añadirle más variedad a las partidas, podéis incorporar los siguientes cambios. Para cada una de estas variantes se os indicará con qué modo de juego (básico o avanzado) es compatible. Podéis usar más de una variante a la vez.

Invierno duro [Básico/Avanzado]

Este año el invierno está siendo duro y la madriguera es más pequeña de lo habitual.

Durante la preparación, coloca el tablero de Madriguera por el lado azul. Al calcular la puntuación, podrás obtener la máxima puntuación (8 puntos) por cada grupo de **exactamente 3 cartas**. La menor puntuación (-4 puntos) la obtendrás si tienes grupos de **exactamente 1 o 5 cartas**. Por lo tanto, será más complicado obtener puntuaciones altas y, en el modo Avanzado, será también difícil bajar tu puntuación voluntariamente.

Las bellotas nos vuelven locas [Avanzado]

Las bellotas son deliciosas, ¿por qué esperar a probarlas?

Durante la puntuación, debes asignar las Bellotas a tus grupos **antes de revelar las cartas del tablero de Barredora**. Por lo tanto, necesitarás decidir con antelación cómo usar las Bellotas para incrementar o reducir la puntuación obtenida por cada grupo, teniendo en cuenta las cartas presentes en el tablero de Barredora. Cuando todo el mundo haya asignado sus Bellotas, revela las cartas del tablero de Barredora para determinar las condiciones de victoria.

Cambio climático [Básico/Avanzado]

Hoy en día es difícil saber en qué estación estamos.

Durante el paso 4 de la preparación (ver pág. 4), divide el mazo de robo en dos pilas de aproximadamente el mismo tamaño. Baraja la carta de Verano en una de ellas y las de Otoño e Invierno en la otra. Forma un nuevo mazo colocando la pila de cartas que incluye las de Otoño e Invierno en la parte inferior y la que incluye la de Verano en la parte superior. Ahora, puede que la carta de Invierno se revele antes que la de Otoño. La partida termina inmediatamente cuando las 3 cartas de Estación han sido reveladas, como de costumbre, pero ahora será más impredecible. Puede que la partida termine antes de lo habitual.

RESUMEN DE PARTIDA

Durante tu turno, debes escoger un tipo de Comida de los disponibles en la fila y tomar todas las cartas de ese tipo. Luego, escoge entre:

A. Colocarlas en tu tablero de Madriguera.

B. Colocarlas en el tablero de Barredora y tomar 1 Bellota

(debe haber al menos 1 Bellota junto al tablero para realizar esta acción).

Una vez has realizado tu acción, tu turno finaliza. Roba cartas del mazo para rellenar los espacios vacíos.

Si revelas una carta de Estación, colócala al principio de la fila.

Por cada carta de Estación presente, habrá una carta de Comida menos en la fila para el resto de la partida.

La partida finaliza inmediatamente cuando la tercera carta de Estación es revelada.



PUNTUACIÓN

Cada persona:

1. Voltea las cartas de su tablero de Madriguera y las divide en grupos en función del tipo de Comida.
2. Asigna todas sus Bellotas de la manera más equitativa posible. Pueden asignarse a grupos que no tengan cartas.
3. Calcula la suma de cartas y Bellotas de cada uno de los 5 grupos para obtener la puntuación en función de lo indicado en el tablero de Madriguera.

ÍNDICE ALFABÉTICO

Bellotas
Colocar Comida en el tablero de Barredora
Colocar Comida en el tablero de Madriguera
Cómo se juega
Componentes
Desempate
Estación
Fin de la partida
Modo Avanzado
Objetivo del juego
Preparación
Rellenar la fila de cartas
Variantes

6, 8

6

6

6

2

8

7

8, 10

9

3

4

7

11

