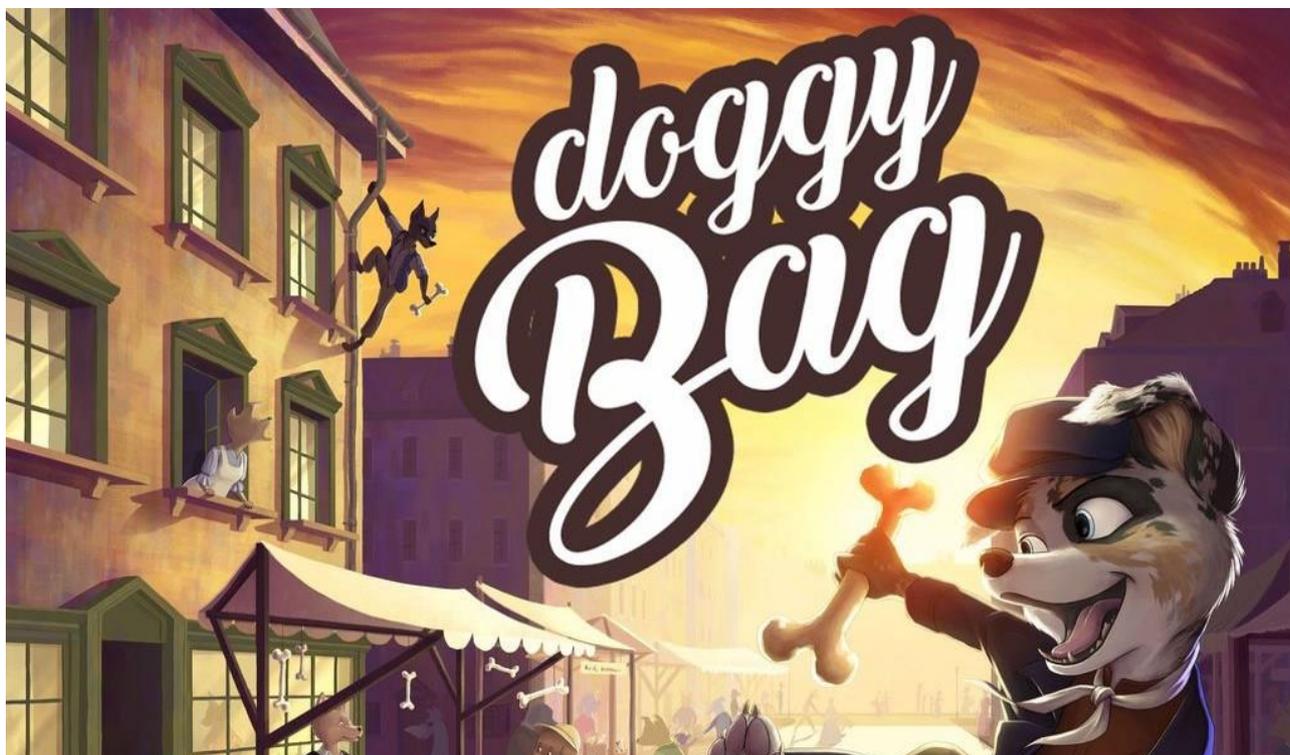


DOGGY BAG

In caccia di ossa da sgranocchiare



Introduzione

Ogni tanto è divertente provare qualche gioco scacciapensieri e DOGGY BAG è uno di questi: edito in Italia da Mancalamaro, permette a 2-6 giocatori dai 7 anni in su di divertirsi per una ventina di minuti.

Il fatto che il gioco sia ambientato nella Londra del XIX secolo e che gli “attori” si debbano immedesimare in cani randagi (e ladri di ossi) controllati dal terribile ricettatore “Faina” è un tema che sicuramente non interesserà a nessuno, se non ai più giovani. In realtà Doggy Bag è una versione un po’ più elaborata di un classico meccanismo di “stop o ancora”, anche se manipolare quegli ossi colorati è comunque piuttosto divertente.

Proviamo dunque a verificare se l’insieme che ci viene offerto “funziona” e se il risultato ci può garantire un sano divertimento, soprattutto in famiglia e con i ragazzini. Ai giocatori “esperti” che stanno già pensando di interrompere la lettura vorrei dire che se è vero che essenzialmente si tratta di un gioco di “fortuna”, tuttavia anche Doggy Bag può essere interessante per loro, se giocato con un certo discernimento; in particolare nelle fasi finali della partita, quando si deve determinare il vincitore e avere memorizzato al meglio la situazione può essere decisivo per assegnare la vittoria.



I componenti.

Unboxing

La scatola quadrata di Doggy Bag (200x200x55 mm) è stata evidentemente studiata per contenere i materiali nel più ridotto spazio possibile, anche se forse non si è tenuto ben conto delle dimensioni degli “schermi” che, se tenuti aperti, non entrano neppure in diagonale. Questo non comporta evidentemente alcun inconveniente, perché basta piegare una delle due ali dello schermo affinché tutto entri perfettamente; inoltre siamo da tempo sostenitori dell’inutilità di immettere sul mercato grosse scatole mezzo vuote, per cui la scelta editoriale di Mancalamaro ci trova assolutamente d’accordo.

I materiali sono tutti di buona fattura, la grafica è buona e l’ergonomia nell’utilizzo del prodotto non ha mai presentato particolari problemi. La scatola include una piccola plancia “Faina” (65x85 mm) accanto alla quale si poseranno 8 tessere “Ruolo” (che esamineremo fra poco): completano la dotazione 6 schermi di cartoncino (per nascondere la propria disponibilità di ossi), un gettone “Primo Giocatore”, due gettoni “Moneta”, 101 ossi di legno colorato (19 grigi, 25 bianchi, 31 rossi, 19 neri e 7 gialli) ed un sacchetto di tela bianca.



Il tavolo subito dopo la preparazione iniziale.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver posizionato la plancia “Faina” al centro del tavolo e le otto tessere “Ruolo” al suo fianco (in ordine crescente da “0” a “7”) ogni giocatore prende la propria “mano iniziale” di ossi (3 grigi e 3 neri, 4 bianchi, 5 rossi ed 1 giallo) e la nasconde dietro il proprio schermo per non fare vedere, durante la partita, quali sono i colori che sta prelevando e quali sono rimasti da giocare.

Poi si mette nel sacchetto un osso per colore a costituire il “bottino” iniziale della gang e si decide chi sarà il primo giocatore in base alla capacità di “abbaiare” dei partecipanti: e qui evidentemente ci si può sbizzarrire abbaiando in falsetto come un chihuahua oppure con una tonalità bassa e potente come un labrador.

In ogni caso il giocatore prescelto prende le due monete e le lancia in aria (con un abile scatto del pollice e dell’indice, proprio come a “testa e croce”) facendole ricadere sul tavolo: entrambe le monete hanno un “1” su una faccia ed un “2” sull’altra. La somma dei due valori (2, 3 o 4) indica il numero di ossi che ogni giocatore deve segretamente prelevare da dietro il suo schermo per metterli, senza farli vedere, dentro al sacchetto.

Tutto è ora pronto per iniziare.



Le due monete citate nella recensione e, a destra, il gettone del Primo Giocatore.

Il Gioco

Si tratta ora di sottrarre ossi dal sacchetto senza farsi sorprendere da Faina che anche quando sembra che stia dormendo in realtà lo fa sempre con un occhio solo.

Il primo giocatore prende dal tavolo una delle 8 tessere e la pone davanti al suo schermo in modo che tutti possano vederla. Gli altri fanno altrettanto in senso orario.

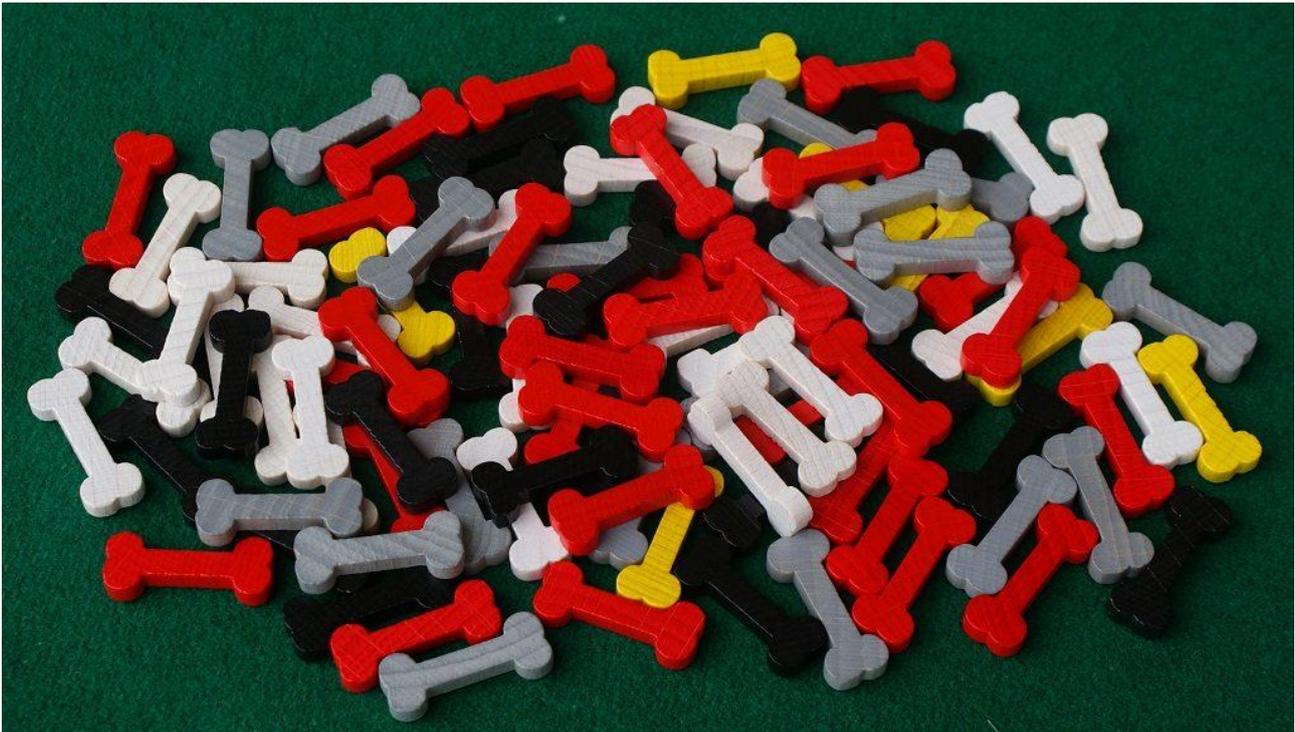


Le tessere “Ruolo”: ognuna indica quanti ossi dovranno essere prelevati dal sacchetto ed il bonus che si riceve.

Come si vede nella foto qui sopra ogni tessera è caratterizzata da un numero (da “0” a “7”) e da un bonus specifico, indicato da delle icone e dei simboli. Il numero indica quanti ossi il giocatore si propone di “rubare” dal sacchetto di Faina, mentre i bonus sono elencati qui di seguito. Da notare che abbiamo chiamato “scorta” gli ossi già acquisiti (e per i quali il giocatore calcolerà i Punti Vittoria) e “riserva” quelli dietro lo schermo (da usare ad inizio turno per rimpinguare il sacchetto):

1. Il “Leccapiedi” prende un osso nero dalla sua scorta e lo mette sulla plancia di Faina. In quella manche però il giocatore non potrà pescare alcun osso.
2. Il “Guardone” pesca un osso dal sacchetto: se è nero lo rimette dentro, altrimenti lo sposta nella sua scorta. Poi pescherà un osso durante il suo turno.
3. il “Leader” prende il gettone del primo giocatore (per il prossimo turno) e pescherà poi due ossi dal sacchetto.

4. Il “Ladruncolo” pesca un osso dal sacchetto: se è nero lo mette sulla plancia “Faina” altrimenti lo sposta nella sua scorta. Poi pescherà altri 3 ossi.
5. La “Talpa” prima di pescare 4 ossi può guardare dentro al sacchetto.
6. Lo “Scout” pesca tre ossi dal sacchetto e li fa vedere a tutti, poi ne mette uno sulla plancia “Faina” e rimette gli altri due nel sacchetto. Infine pescherà 5 ossi.
7. Il “Direttore” prende due ossi dalla plancia “Faina” per rimetterli nel sacchetto, poi pescherà 6 ossi.
8. “L’Esperto” infine scambia un osso preso dalla sua riserva con uno della plancia “Faina”. Poi pescherà 7 ossi dal sacchetto.



Gli ossi di legno colorati.

Comincia a giocare chi ha scelto la tessera di valore più alto, prelevando uno alla volta, a caso, dal sacchetto il numero di ossi indicato: se ne pesca uno NERO significa che ha svegliato Faina, il quale si arrabbia e gli confisca tutto il bottino accumulato in quel turno, con l’esclusione degli ossi grigi e neri che il giocatore dovrà conservare davanti al suo schermo.

Se invece il giocatore non pesca alcun osso nero il turno in corso finisce subito e tutto quello che ha preso viene messo nella scorta (per il punteggio finale). Il giocatore “fortunato” potrebbe però decidere di sfidare ancora la sorte e diventare “ingordo”, visto che fino a quel momento gli è andato tutto bene, provando a pescare un osso in più dal sacchetto, con il rischio di prenderne uno nero e perdere non solo tutto il malloppo, ma riaprire anche il turno per i giocatori successivi. Se invece ha fortuna non soltanto mette nella scorta quel nuovo osso, ma può anche rubarne uno dello stesso colore a tutti gli avversari.

Attenzione però: se un giocatore prende il suo terzo osso nero viene immediatamente eliminato e tutto quello che aveva guadagnato fino a quel momento finisce sulla plancia “Faina”.

Se il giocatore si era accontentato o se l’ingordigia lo ha favorito, tutti gli altri che ancora non hanno effettuato la pesca sono costretti a saltare il turno.

Il turno finisce anche nel caso in cui un giocatore non possa pescare più ossi dal sacchetto (perché è vuoto), oppure se tutti i giocatori hanno beccato un osso nero.

Poi si ricomincia tutto da capo, partendo dal nuovo Primo Giocatore e ripetendo la procedura appena vista.



Dettaglio dello schermo e della riserva di un giocatore.

Il gioco finisce in due modi:

- A. Se resta in gioco un solo giocatore: la vittoria è automaticamente sua e tutti gli altri cani (pardon, giocatori) possono ululare a lungo alla luna per festeggiarlo.
- B. Se finiscono gli ossi dietro lo schermo: in tal caso tutti i giocatori sopravvissuti assegnano i PV agli ossi della loro scorta (1 PV per grigi e bianchi, 2 per i rossi e 3 per i gialli) e chi ha il totale più alto vince (mentre gli altri possono abbaiare liberamente al vincitore, ma non ululare alla luna).

Qualche considerazione finale

Come avrete capito Doggy Bag è soprattutto un gioco di fortuna creato per divertirsi tutti insieme: se avrete la mano “fatata” prenderete spesso ossi buoni e vi beccherete i rimbrotti dei concorrenti, mentre i più “sfigati” non avranno scampo: i neri saranno soprattutto per loro (e così pure le risate di scherno degli avversari).

Resta comunque la possibilità di utilizzare un po’ di “tattica”: innanzitutto nella scelta della tessera per quel turno. Prenderne una di valore 3 o 4 quasi sempre significa essere fra i primi a pescare e con un pizzico di buona sorte si possono mettere a scorta alcuni ossi e impedire agli altri di giocare. Se uscirà invece 1 osso nero pazienza: vorrà dire che nei turni successivi bisognerà cercare di eliminarlo scegliendo le tessere giuste.

Mai pescare più di 1-2 ossi quando se ne hanno già due neri nella scorta.

Ad inizio turno bisogna decidere quali colori mettere nel sacchetto: mettere subito tutti i neri poi significa (conoscendo il rischio) essere obbligati a prendere la tessera "0" o la "1", alla peggio, e sperare che gli avversari si carichino di penalità per essere poi eliminati in fretta. Non metterne nessuno invece potrebbe essere una buona decisione se vogliamo prendere una tessera da 3 o 4 senza troppi rischi. Ma cosa avranno deciso gli altri?



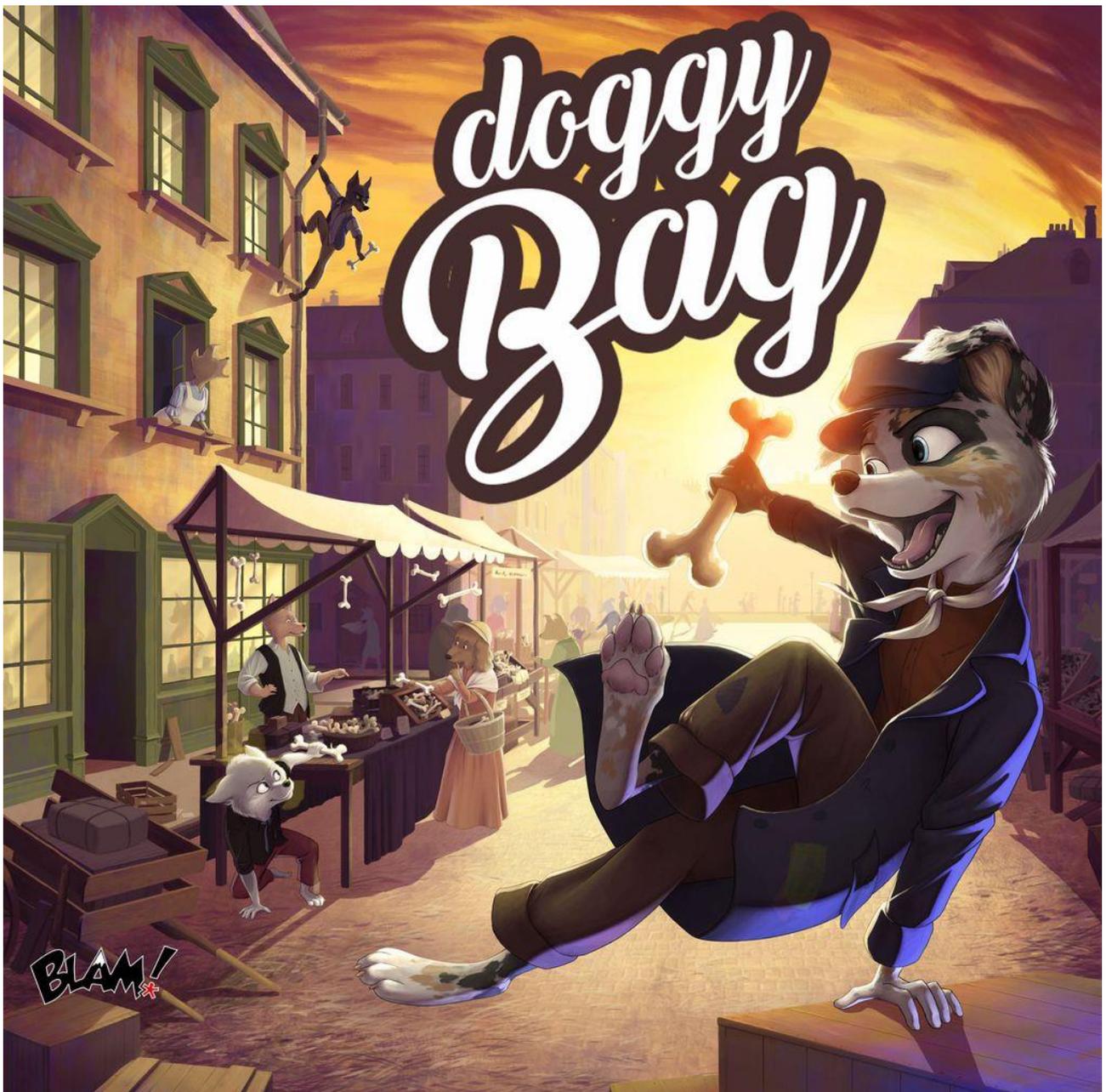
La plancia con tutte le tessere da de-fustellare.

A fine turno bisogna guardare sempre quanti ossi neri sono davanti agli schermi degli avversari e sulla plancia "Faina": è sorprendente constatare come la maggior parte dei giocatori si dimentichi di fare questa verifica, salvo poi tacciare gli altri di gran c*** nella mano successiva perché sceglieranno tessere molto alte senza incorrere in penalità (ma gli avversari, avendo contato gli ossi, magari sapevano che non potevano essercene più di neri, almeno in quel turno).

C'è infine un'ultima possibilità, da sfruttare quando si è sicuri di perdere comunque o quando si è quasi certi di non avere nel sacchetto più di 1-2 ossi neri: la tattica della "testa calda". Questo significa che il giocatore prende una qualsiasi tessera e, senza usufruire del suo bonus, la gira sul retro annunciando un valore da 8 a 10. Questa opzione è possibile una sola volta a turno e quindi la può usare un solo giocatore: è chiaro che se le cose andranno bene il "temerario" metterà da parte una grossa quantità di PV ipotecando probabilmente la vittoria, ma... siamo davvero certi di non beccare ossi neri?

E voi siete pronti ora a sfidare la sorte con Doggy Bag?

Si ringrazia [Mancalamaro](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.



La scatola.