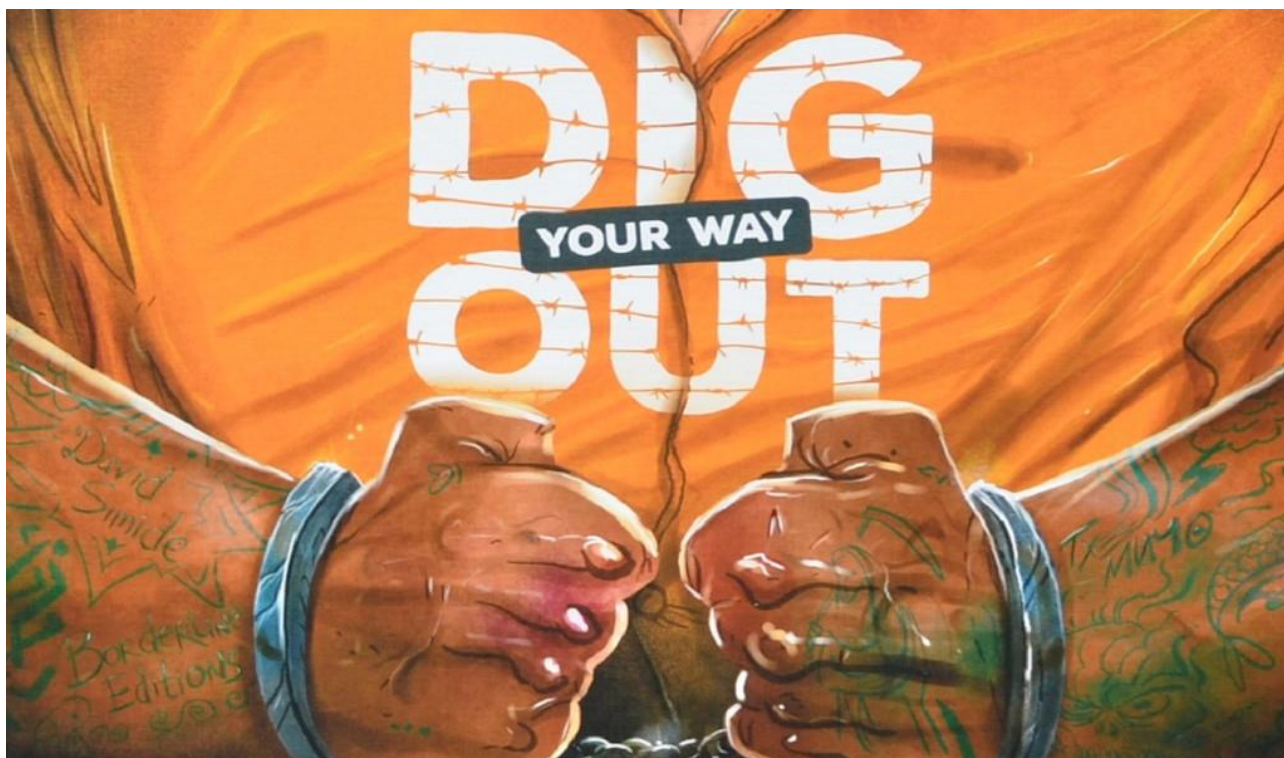


DIG YOUR WAY OUT

Passatemi quel piccone, maledetti lavativi!!!



Introduzione

Finalmente un argomento un po' diverso dal solito: in **Dig Your Way Out** (distribuito in Italia da **3 Emme Games**) i giocatori (da 12 anni in su) impersonano infatti da 2 a 6 detenuti all'interno di una prigione e devono cercare di scavare un tunnel per evadere. L

a durata è abbastanza ridotta (45-50 minuti circa) ed il regolamento, tutto sommato, è semplice da studiare e da applicare: basta una prima lettura con il gioco pronto sul tavolo per rendersi conto di come funzionerà il tutto.

Una certa aleatorietà è comunque da tenere in conto, come sempre quando un gioco viene gestito con le carte, ma qui c'è un altro elemento casuale: un dado da utilizzare per verificare gli spostamenti dei detenuti all'interno del carcere.

Il gioco è comunque divertente, ed il fatto che le "monete" da utilizzare siano costituite da delle tessere lunghe e strette a forma di sigaretta aggiunge un elemento di divertimento in più.



I componenti.

Unboxing

La scatola di **Dig Your Way Out** (che tradotto si potrebbe leggere “scava per uscire fuori”) è di dimensioni ridotte e ben riempita di componenti: oltre al tabellone troviamo infatti due plance di tessere da de-fustellare, una manciata di basette di plastica per i personaggi, una cinquantina di “sigarette” (anch’esse da de-fustellare), un dado “D6” arancione ed un grosso mazzo di carte così suddivise: 77 “ricerca” (che mostrano vari oggetti che dovranno essere combinati fra loro o venduti), 30 “arma” (lamette o pugnali fatti in casa), 33 “strumento” (cucchiai, picconi e pale per scavare i tunnel) e 24 “Gang” (4 per ogni tipo).

Completano la dotazione alcuni gettoni “pestaggio” e 7 plance riassuntive per i giocatori (di forma quadrata), stampate su entrambi i lati: da una parte sono raffigurati i detenuti maschi e sul retro le femmine.

I materiali sono adeguati al servizio che devono fare, robusti e ben studiati ed anche il nostro “timore” iniziale che i personaggi (piuttosto ingombranti) potessero essere instabili sulle basette si è dimostrato infondato.



Set-up.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo si rivela anch'essa piuttosto veloce, soprattutto se si è avuta l'accortezza, alla fine della partita precedente, di rimettere tutti i materiali in ordine e ben separati. Si comincia con l'aprire il tabellone, che mostra l'interno di una piccola prigione, con le celle, il refettorio, i bagni, l'infermeria, il cortile per l'ora d'aria quotidiana ed una cella di isolamento.

I giocatori scelgono il personaggio (maschio o femmina) che vogliono utilizzare, prendono la relativa pedina di cartone e la montano su una basetta: tutti iniziano la partita nelle loro celle (come si vede nella foto, in alto a destra). Ognuno prende poi la plancia relativa a quel personaggio, sulla quale è riassunto il turno di gioco e sono indicate tutte le operazioni possibili.



Un esempio di plancia detenuto.

A sinistra del tabellone di **Dig Your Way Out** vengono piazzati i sei mazzetti delle carte “Gang”. Nel refettorio c’è una casella sulla quale vanno poste le carte “Cucchiaio”, mentre sotto al cortile c’è lo spazio per i tre mazzi di carte “Coltello”, “Piccone” e “Pala”. Dopo aver mescolato le 77 carte “Ricerca” se ne distribuiscono 3 a ciascun detenuto, il quale riceve anche una carta presa a caso dal mazzo “Precedenti” (in pratica si tratta di un “bonus” mono-uso che il giocatore potrà utilizzare a suo piacimento). Non resta che mettere in tavola le tessere “sigaretta” (50 singole e 5 “stecche” del valore di 5) ed i gettoni “pestaggio” (valore “1” sul lato A e valore “2” sul lato B) e prepararci a trascorrere un’oretta... in gattabuia.

Possiamo cominciare, immaginandoci all’interno di quelle mura, e dato che stiamo scrivendo questa recensione a Marzo, durante le misure restrittive imposte dal governo per contrastare la diffusione del COVID 19, forse non faremo nemmeno troppa fatica ad immedesimarci nei nostri detenuti.



L'interno del carcere.

Il Gioco

Però prima di passare al riassunto delle regole di **Dig Your Way Out** è bene spendere un paio di minuti per dare un'occhiatina all'interno del nostro carcere, aiutandoci con la foto della parte centrale del tabellone che vedete qui sopra. Avrete già notato che ogni "luogo" (esclusa la cella d'isolamento) è caratterizzato da alcuni simboli: a sinistra ci viene spiegato cosa è possibile fare in questa zona (icona arancione) o cosa è vietato (icona nera); al centro ci sono invece 2 o 3 numeri del dado (per regolare gli spostamenti); a destra un numero (da 1 a 3) che indica quante carte "ricerca" possono essere prelevate in quell'area. In basso a destra, per finire, è stampato il simbolo che caratterizza quel luogo (una doccia per i bagni, una siringa per l'infermeria, ecc.) e che ritroveremo su alcune carte o nel riassunto.

I nostri detenuti iniziano la partita nelle loro celle (area in alto a destra sul tabellone) ed al loro turno possono effettuare DUE azioni, scegliendo fra:

AZIONI BASE che possono essere eseguite in qualsiasi zona del carcere:

1. **Ricerca:** il giocatore pesca il numero di carte indicato in quell'area;
2. **Movimento:** lanciare un dado per spostarsi in una delle aree corrispondenti al numero uscito. Spendendo entrambe le azioni a disposizione ci si può anche muovere dove si vuole senza tirare il dado;
3. **Unirsi ad una Gang**, pagando il "tributo" richiesto (2 o 3 carte "Accessorio", come indicato) e prendendo la prima carta della pila selezionata. Da questo momento il detenuto avrà la possibilità di godere di un bonus specifico (diverso da carta a carta);
4. **Giocare una carta azione** applicandone gli effetti immediatamente (mandare in isolamento un altro detenuto, rivolta, visita, ecc.);
5. **Effettuare una estorsione** (ne parliamo più in dettaglio fra un attimo);
6. **Costruire uno strumento** (usando una carta "corda" abbinato ad un altro oggetto: "punta" per creare un piccone, "scodella" per fare una pala o "lametta" per un pugnale);



Le sei gang all'interno del carcere.

AZIONI LUOGO che possono essere eseguite soltanto in certe zone del carcere:

7. **Scavare un tunnel:** si può fare solo ritornando nella propria cella e giocando una carta “strumento”: cucchiaio (valore “1”), piccone (valore “2”) o pala (valore “3”);
8. **Rubare un cucchiaio,** possibile solo in mensa, per aggiungere questa carta alla propria mano;
9. **Curarsi in infermeria...** quando purtroppo si è subito un pestaggio (vedi sotto)
10. **Vendere oggetti** in cambio di sigarette: possibile solo nel cortile scartando delle carte oggetto sulle quali sono stampate da 1 a 4 sigarette (il cacciavite ne fa incassare 2, la rivista pornografica 4, il secchio 3, il nastro adesivo 1, ecc.);
11. **Comprare strumenti:** pagando sigarette è possibile acquistare un coltello “fatto in casa” (2 sigarette) oppure due coltelli insieme (5 sigarette), un piccone (6 sigarette) o una pala (8 sigarette).



Le carte “strumento” per scavare: cucchiaio, piccone e pala.

Il carcere, si sa, è spesso un luogo violento dove i più prepotenti approfittano della loro forza “fisica” o degli appoggi da parte di qualche gang per sopraffare i più deboli: ed anche nel carcere di **Dig Your Way Out** possono purtroppo succedere episodi violenti.

L’azione “Estorsione” infatti si può eseguire solo minacciando con un’arma un altro detenuto che si trovi nella stessa area: il “bullo” deve dunque giocare una carta con un cerchio rosso (pugnale o lametta) davanti alla sua vittima e chiedergli uno strumento (cucchiaio, piccone o pala). Il suo avversario può accettare l’intimidazione e consegnare l’oggetto richiesto senza ulteriori conseguenze oppure rifiutare, giocando a sua volta un’arma. A questo punto scatta il pestaggio ed i due detenuti cominciano a darsela di santa ragione: il primo gioca un’altra arma ed il secondo risponde, e così di seguito finché uno dei due si ferma o resta senza carte rosse.



Esempio di “pestaggio”.

Vediamo un esempio: nella foto qui sopra il detenuto di destra ha minacciato l’altro con una carta coltello, ma il suo avversario ha risposto a sua volta con un coltello; il bullo ha giocato un secondo coltello e la sua vittima ha risposto con delle forbici; ma l’aggressore ha ancora un coltello che la sua vittima non può parare, per cui perde la bagarre.



I gettoni “pestaggio” mostrano i... denti perduti nello scontro!

Se il bullo vince si prende l’oggetto richiesto oppure, se il suo avversario non lo possiede, ruba una carta a caso.

Chi perde invece riceve un gettone “pestaggio” che deve porre davanti a sé con il lato “1” visibile: da questo momento non potrà più eseguire l’azione “6” (Costruire uno strumento) finché non avrà passato un turno in infermeria per restituire il gettone. Da notare che chi riceve un secondo pestaggio (e quindi gira il gettone sul lato “2”) non può più eseguire nemmeno l’azione “7” (scavare) finché non si sarà fatto curare.

Una partita a **Dig Your Way Out** finisce quando uno dei detenuti riesci a raggiungere con le carte “strumento” un totale pari al numero richiesto: 12 punti con due o tre giocatori, 10 in quattro e 8 in cinque o sei.

Qualche considerazione e suggerimento

La vita in carcere è effettivamente molto dura, soprattutto se non ci si adegua subito e non si prende qualche precauzione: inutile procurarsi rapidamente uno strumento per scavare se gli altri sono pieni di armi e possono portarlo via dopo un pestaggio. Meglio allora cominciare la partita cercando di procurarsi un po' di armi: 3-4 sono un deterrente sufficiente a dirottare i bulli su altri personaggi, per cui fatevi vedere "ostentatamente" quando le acquistate.

E se nel frattempo qualcun altro si sarà avventurato nella ricerca di un piccone o di una pala... sapete dove andare: ma fate bene attenzione a non consumare subito tutte le armi per prendere quello strumento perché gli altri vi guardano e subito dopo toccherà a voi subire le "gentili richieste" di un altro brutto

Spesso all'inizio è bene prendersi soltanto qualche cucchiaino e fare un piccolo scavo ("1" punto ogni cucchiaino) per cercare di passare quasi inosservati: nessuno infatti vuole sprecare troppe armi per catturare solo un cucchiaino, ma arrivare a 3-4 punti in questo modo può spianare in seguito la strada per un rush finale. In alternativa potreste recuperare gli oggetti necessari a "costruire" da soli uno strumento spostandovi poi subito nella vostra cella (se quell'area è vuota) e sperare di non essere raggiunti ed aggrediti in quel turno: ma anche in questo caso un paio di armi è bene averle sempre in tasca.



Le carte "Precedenti".

Non dimenticate di avere ricevuto una carta "Precedenti" all'inizio della partita: l'avete letta attentamente? Avete scoperto quando e come vi potrebbe essere utile? Allora non dimenticate di usarla... cosa successa abbastanza spesso nelle nostre prime partite! Con questi "Precedenti" potreste ricevere armi gratis, magari subito prima di un pestaggio, o muovervi improvvisamente in luoghi importanti, oppure pescare carte "ricerca" extra, ecc.



Le “sigarette”, ovvero la moneta corrente all’interno del penitenziario.

Vi siete affiliati ad una Gang? Ora avete un bonus permanente in mano che potrebbe esservi utile in varie occasioni: costruire più oggetti e con meno componenti, recuperare armi, pescare più carte, ecc.

Anche in questo caso tenete sempre a mente il vostro bonus ed eventualmente sventolatelo davanti agli altri ...se si fanno un po' troppo minacciosi.

Una regola “opzionale” permette di mettere in campo un personaggio extra dalla stanza e dai muscoli "extra-large", che non appartiene a nessun giocatore: si chiama Michel (o Michelle se preferite la virago alternativa). Questo attaccabrighe serve solo a rompere le scatole agli avversari ed infatti viene mosso da tutti i giocatori alla fine del loro turno, col solito lancio di dado.

Se la zona in cui arriva contiene anche altri personaggi Michel/Michelle li attacca subito usando un suo personale pacchetto di carte: si gira la prima del mazzo e se mostra un coltello la bagarre ha inizio, con il giocatore che deve difendersi giocando a sua volta un carta “arma” e si continua finché il bullo non gira una carta “bianca” (e lo scontro si arresta) o la vittima non è più in grado di difendersi (ed allora prenderà un gettone pestaggio e perderà uno strumento o una carta pescata a caso dalal sua mano).

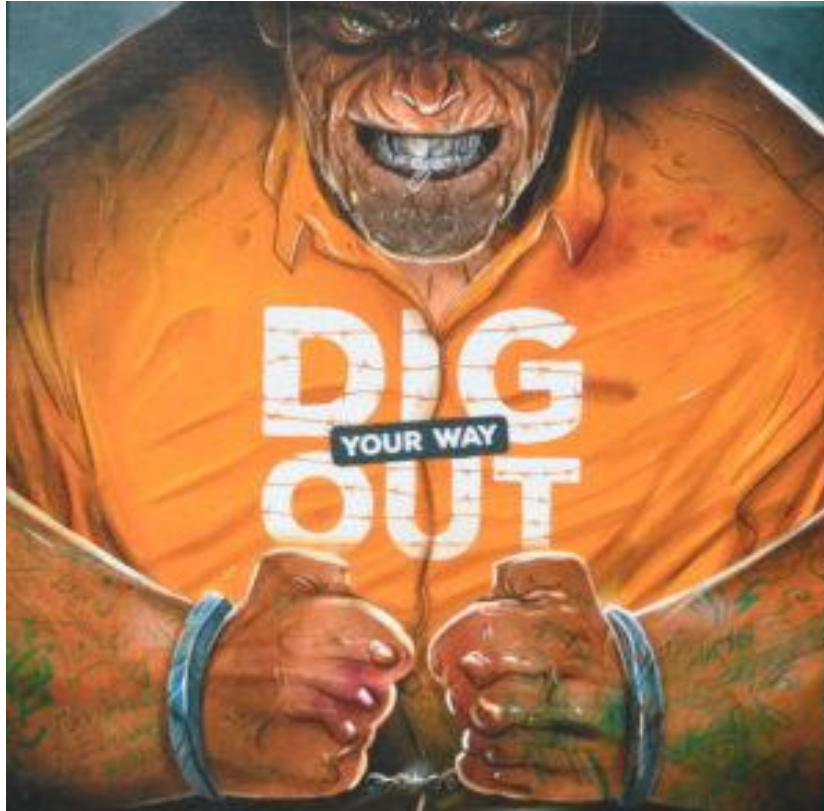


Il tabellone sul lato “B” per il gioco a squadre.

Infine accenniamo rapidamente alla “Modalità a Squadre” che si gioca sul lato “B” del tabellone e vede i giocatori divisi in due gruppi rivali: la differenza fra i due “penitenziari” è che in questa variante le celle sono divise in due zone distinte, separate dai bagni. Il gioco resta praticamente invariato, con la possibilità di scambiarsi carte fra giocatori dello stesso gruppo che si trovano nello stesso luogo, mentre gli appartenenti alla stessa gang possono riunirsi nella zona di uno di loro senza tirare il dado.

Commento finale

Dig Your Way Out è un gioco divertente, nonostante tratti un argomento che di divertente non ha nulla ...ahimè. Ma ormai per gli ideatori di giochi non esistono più tabù o argomenti “politicamente scorretti” e quindi dovremo aspettarci in futuro argomenti sempre più scottanti.



La scatola.

Le partite sono rapide (conoscendo le regole in 40-45 minuti si finisce) e spesso piene di colpi di scena, con la vittoria che viene assegnata quasi sempre sul filo di lana, ma che molte volte va ad un personaggio che nessuno si aspettava di vedere “scattare” in avanti così velocemente (approfittando magari delle continue risse degli avversari...). Dopo una decina di partite però, esaurite le varie tattiche, il gioco può diventare un po’ ripetitivo, ma per il resto non ravvisiamo particolari difetti se non la già citata componente aleatoria nel caso foste “allergici” alle bizze della dea bendata.

Nota finale: noi francamente, dopo un paio di prove, abbiamo abbandonato la regola opzionale di Michel/Michelle perché può diventare un elemento aleatorio troppo decisivo (pensate a quel povero detenuto che si becca una “pestatina” due volte di seguito e che diventa quindi il candidato ideale per una successiva estorsione ..). Voi comunque provatela e poi deciderete.

Si ringrazia la ditta [3 EMME GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.