



di Pietro "Obelix" Cremona



Haggis

di Sean Ross; Indie Boards & Cards, 2010
[2-3 giocatori; 45 minuti]

Secondo gli standard "grafici" a cui ci hanno abituato in questi ultimi anni i produttori di giochi da tavolo potremmo classificare HAGGIS con un "bruttino". Non si capisce neppure il perché del nome per questo gioco di carte: l'HAGGIS è un tipico insaccato scozzese fatto con le interiora della pecora e nulla, nel gioco richiama questa caratteristica, e il dorso delle carte non è neppure decorato con un tipico "tessuto" scozzese. Naturalmente vale sempre il detto che "l'abito non fa il monaco" per cui vediamo se HAGGIS è comunque un gioco interessante.

La scatola comprende un mazzo di 45 carte in cinque serie 2-3-4-5-6-7-8-9-10 di colore diverso, tre mini-serie di jolly (Fante, Donna e Re) e tre schede riassuntive. Ogni giocatore riceverà 14 carte colorate, che terrà in mano, e tre jolly (F-D-R) che lascerà scoperti sul tavolo. Resteranno TRE carte a formare una specie di "premio": l'Haggis, appunto (per quanto definire "premio" un insaccato di interiora di pecora ... brrrr). Se si gioca solo in due si elimina un colore dal mazzo e l'Haggis sarà dunque formato da 8 carte. Alcune carte hanno un bonus in Punti Vittoria (PV) che serviranno ad aumentare il punteggio dei giocatori al termine di ogni manche: 3-5-7 e 9 valgono 1PV, i Fanti 2PV, le Donne 3PV ed i Re 5PV.

Prima di iniziare ogni giocatore può anche scommettere 15 o 30 PV che sarà il primo a liberarsi di tutte le carte (lo scopo del gioco). Fatte le scommesse il primo giocatore posa sul tavolo una combinazione di carte aventi lo stesso numero (e/o uno o più Jolly) per formare una FAMIGLIA, oppure una serie di carte

che formi una SEQUENZA. Con sequenza si intende un gruppo di tre o più carte in scala (con o senza jolly) oppure due famiglie accoppiate di valore consecutivo ma aventi gli stessi colori. (Qualche esempio s'impone: un 8-8-8-8 è una "famiglia" formata da quattro carte; un 6-7-8-9 grigio è una "sequenza" di quattro carte; un 8 rosso-8 grigio-8 arancio con un 9 rosso-9 grigio-9 arancio è una "sequenza" doppia formata da 3+3 carte).

Gli altri giocatori devono rispondere con una serie di carte avente lo stesso numero di quella iniziale ma di valore superiore (nel nostro esempio il secondo giocatore potrebbe giocare un 9-9-9-9 oppure un 7-8-9-10, ecc.) oppure possono giocare una "bomba": la bomba è una combinazione che permette di vincere la mano (e quindi essere il primo nella mano successiva) dando però tutte le carte al giocatore perdente (se non ha giocato a sua volta una bomba). Le "bombe" sono, in ordine crescente: 3-5-7-9 in quattro colori diversi; F-D; F-R; D-R; F-D-R; 3-5-7-9 nello stesso colore.

Scopo del gioco è essere il primo a liberarsi di tutte le carte: in tal caso il giocatore incasserà un numero di PV pari alla somma dei PV delle carte incamerate, più 5PV per ogni carta rimasta in mano all'avversario, più gli eventuali PV della scommessa. I giocatori che non hanno chiuso guadagnano solo i PV delle carte incamerate e perdono eventualmente i PV delle loro scommesse. Si eseguono diverse manches e vince chi arriva prima a 250 PV.

Le prime partite ad Haggis non sono semplici da gestire perché con 14 carte in mano non è facile ragionare sulle

"combinazioni" possibili (soprattutto per le sequenze) e non si riesce a capire bene se e quando giocare i Jolly; fare le scommesse poi è un vero ... optional perché non è facile valutare se si ha una mano vincente, in particolare per chi non è primo di mano. Poi, dopo 3-4 partite, le cose appaiono meno complesse e si comincia ad affrontare la partita con la ... grinta giusta, sfruttando le "bombe" al momento giusto per prendere le redini del gioco e calare le proprie combinazioni vincenti. I Jolly sono molto preziosi, non solo perché in tre valgono 10 PV, ma soprattutto perché possono garantire la chiusura nelle ultime battute, quando gli altri hanno già utilizzato i loro e non possono controbattere la vostra mossa.

Tutto ciò detto ... Haggis non mi ha entusiasmato, nonostante gli abbia "concesso" diverse prove: i giocatori neofiti fanno veramente fatica a capire come formare le combinazioni vincenti ed i giocatori incalliti dopo un paio di partite preferiscono passare a qualcosa di meglio. Aggiungiamo al fatto che la presentazione grafica è davvero moscia e l'impressione ricevuta non può essere positiva.

