

Cuore di cane

Wof!

Esatto, “wof”. In questo libro il protagonista sei tu! E sei un cane. Senza offesa, intendo che impersoni proprio un cane, il so-cievole quadrupede migliore amico dell’uomo.

In quanto tale, in questo libro dovrai affrontare una intera giornata nei pelosi panni di un piccolo cocker.

Ci sono pochi aspetti di cui dovrai tenere conto durante lo svolgimento della giornata, tuttavia di fondamentale importanza per te.

Il primo aspetto è il tuo stomaco. Cominci la giornata con un livello di FAME pari a 10, e crescerà nel corso delle ore. Tuttavia il tuo padrone ti dà da mangiare soltanto a cena, quindi dovrai cercare di gestire i brontolii di stomaco come meglio puoi.

Il secondo fattore è la solitudine. Detesti stare da solo, però il padrone rimane fuori casa per quasi tutto il giorno, a combinare chissà cosa. Inoltre la tua cuccia è in veranda e il padrone ti fa entrare nella stanza dove vive lui solo in rare occasioni. Ti risvegli con un livello di SOLITUDINE di 6 punti.

Infine il terzo aspetto è la gestione del territorio. Farai tre passeggiate nel corso della giornata, e dovrai inevitabilmente ristabi-lire con i tuoi odori il territorio usurpato da altri cani, oltre a fare i tuoi bisogni quotidiani. Inoltre sei sempre alla ricerca di o-dori che ancora non conosci e ti piace scoprire nuove zone inesplorate che puoi aggiungere al tuo territorio. Ieri sera hai lascia-to la situazione con un punteggio di TERRITORIO di 20 punti.

Nessuno dei tre punteggi può mai scendere sotto la soglia dei 0 punti, quindi se vai incontro a qualsiasi variazione che dovesse portare uno dei valori sotto zero, assegna invece zero.

FAME	SOLITUDINE	TERRITORIO
NOTE		

Non c’è molto altro da sapere, credo. Ah, hai quattro anni e il padrone ti chiama Pallino. Nome buffo!
Ora vai all’1.

1

Vieni svegliato da un rumore. Annusi l'aria e apri gli occhi. Come odori niente di insolito, ma dalla luce diresti che è mattina presto e il padrone deve essersi appena alzato.

Esci dalla cuccia anche tu e ti stiracchi pigramente, con un grosso sbadiglio. Ti dirigi alla portafinestra della veranda.

Eccolo! Scodinzoli allegramente da dietro la finestra per accogliere il padrone. Buongiorno! Guarda verso di te e poi scompare in una zona della casa in cui non riesci a vederlo. Non ci sono dubbi, sta sicuramente maneggiando cibo!

Cosa fai?

Controlli la ciotola (14) oppure aspetti alla finestra (29)?

2

Trotterellando attraversi la strada e raggiungi il prato, ancora umido per una recente pioggia. Il padrone è rimasto dall'altro lato, ma ti raggiunge in breve non appena il guinzaglio arriva alla sua massima estensione.

Il bagnato ha lavato via molte delle precedenti tracce, quindi ti rimetti all'opera per marcare nuovamente la zona. In breve tempo riesci a far salire il livello del territorio di 5 punti buoni.

Per completare l'opera sei indeciso se dirigerli vicino al cespuglio o contro quell'albero là in fondo. A un osservatore distratto sembrerebbero due zone apparentemente simili e interscambiabili, ma chiaramente non è così per te!

Cosa fai?

Ti ispira di più il cespuglio (26) o l'albero (12)?

3

Torni in balcone e ti accucci davanti alla finestra aperta, rivolto verso l'interno. Il padrone ti nota e sembra apprezzare quanto sei bravo: in fondo sei uscito spontaneamente, laddove in genere è costretto a inventarsi un qualche stratagemma per convincerti a uscire. Naturalmente ti aspetti un premio per tanta bravura. Il padrone lo sa, infatti ecco che si avvicina con qualcosa in mano: è una crocchetta. Te la porge e la prendi, ma invece di mangiarla subito la appoggi a terra e torni a guardarlo. Il padrone si lascia convincere dalla tua astuzia, e ti porge un'altra crocchetta. Provi a ripetere il trucco, posandola per terra e aspettandone un'altra, ma il padrone stavolta non si ripete e anzi prova a riprendersi le crocchette. Forse pensa che tu non le voglia più? Neanche per idea: non lasci che la sua mano si avvicini al cibo, con uno scatto addenti entrambe le crocchette e te le pappi con gusto. Riduci di 2 punti il livello di fame.

Il padrone ti dà un'ultima carezza, poi chiude la finestra e se ne va. Rimani a guardarlo allontanarsi e sei già pentito della tua decisione, tanto che ti accigli e ti scappa un mugolio. Torni mestamente nella tua cuccia. Aumenta di 3 punti il livello di solitudine.

Mentre rimugini su cosa avresti potuto fare per trattenere il padrone, la testa si fa sempre più pesante. Non passa molto che la appoggi a terra e chiudi gli occhi.

Vai al 28.

4

Arrivi zampettando nei pressi di una distesa d'acqua, un piccolo lago artificiale realizzato all'interno del parco. La tua attenzione è subito attirata da alcune papere appollaiate sul bordo della riva.

Con il capo basso e le orecchie drizzate provi ad avvicinarti di soppiatto. Quando la distanza è ormai breve, lanci un paio di abbai e corri contro le anatre, che starnazzando impaurite si allontanano svolazzando verso il centro del lago. Rimani sulla riva a latrare contro i pennuti ormai irraggiungibili. Hai fatto un buon lavoro: aumenta di 3 punti il livello del tuo territorio.

Ora che il campo è libero ispezioni meglio la zona dove prima stavano gli uccelli. C'è del cibo per terra, probabilmente mangime per papere o pezzi di pane rafferma o altro di simile. Niente che non sia commestibile anche per te, quindi te lo pappi per benino. Il tuo livello di fame scende di 1 punto.

Una crosta di pane ti va di traverso, e sei costretto a raschiare la gola e dare forti colpi di tosse per espellerla. Stavi provando a ingoiarla senza masticare, ti credi forse anche tu una papera?

Controlla tra le note se hai mangiato dell'erba in precedenza: in tal caso, lo sforzo per espellere la crosta di pane e la sollecitazione alla gola ti provocano un conato. Rigurgiti parte dell'erba, di bolo e di cibo semidigerito che hai ingurgitato durante la giornata, tra cui alcune schegge di quell'osso che hai trovato nel corso della precedente passeggiata. Ripristina 2 punti al livello di fame. Inoltre cancella dalle note le annotazioni relative all'osso e all'erba mangiata e segna al loro posto il codice "cdc".

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al 40.

Altrimenti da qui puoi recarti su quel prato erboso che sembra accogliente (46) o provare a unirti a un gruppetto di cani che stanno insieme ai loro padroni qui di fianco (16).

5

Rimani accucciato in attesa del padrone per un tempo che ti sembra infinito. Aumenta di 1 altro punto il livello di solitudine.

Vai al 20.

6

Cammini lungo il marciapiede odorando per terra e sul muro. Di tanto in tanto riconosci delle zone in cui ieri o stamattina hai marcato il territorio e che ora sono coperte da odori di altri cani, quindi provvedi subito a rimediare. In breve riesci a ristabilire il livello di territorio di 8 punti.

Sei abbastanza soddisfatto e prendete la via del rientro, quando non molto lontano da voi scorgi un cane che abita in una casa vicina alla vostra, col suo padrone appresso. E' quel pastore tedesco molto più grosso di te, ti sta piuttosto antipatico, soprattutto perché fa sempre la voce grossa. Anche lui ti ha notato, e non appena arrivate nelle sue vicinanze prende ad abbaiare contro di te con quel tono spaventoso. Vorresti rispondergli ma non ne hai il coraggio, ti abbassi e indietreggi di qualche passo. Mostrandoti i denti con un'ultima ringhiata stabilisce il suo predominio di maschio alfa del quartiere, e con la coda tra le gambe non puoi far altro che appiattirti al suolo mentre senti crollare il tuo senso del territorio di 3 punti.

Sei lì che stai subendo la tua umiliazione, quando d'improvviso e inaspettatamente senti il contatto di qualcosa. E' il padrone, di cui ti eri perfino dimenticato in questo momento di panico, che si è chinato al tuo fianco e ti sta accarezzando. Subito hai una rinnovata iniezione di fiducia, ti risollevi e rispondi con un paio di abbaì a quel borioso del vicino (che fortunatamente è tenuto saldamente al guinzaglio dal suo padrone).

Mentre riprendete verso il cancello di casa zampetti orgoglioso di essere finalmente riuscito a rispondere a tono a quell'odioso. Inoltre hai avuto nuova conferma dell'affiatamento che c'è tra te e il padrone, su cui puoi sempre contare. Ripristina 1 punto al livello di territorio e diminuisce di 1 il livello di solitudine.

Vai al **32**.

7

Fai un giro della stanza annusando per terra, nell'eventualità (da non lasciare mai intentata) di trovare del cibo, ma il pavimento pare del tutto pulito. Torni quindi dal padrone e ti accucci vicino a lui. Questo ti consente di ricevere un altro paio di carezze, sempre bene accette. Ti piace stare in sua compagnia: riduci di 3 punti il livello di solitudine.

Ti giri verso il padrone per guardarlo negli occhi e mostrare che gli vuoi bene, e... Ehi, sta mangiando qualcosa! Ti rialzi e ti piazzhi di fronte a lui, in modo che non possa evitare di considerarti. Infatti ti vede, ti ha notato, ma ancora non stai ricevendo cibo. Forse ti devi accucciare: ecco ora sei sistemato compostamente davanti al padrone. Sta mangiando un dolce, qualcosa che per qualche motivo non ti lascia mai assaggiare. Ora ha finito, ti mostra le mani, sembrano vuote. Gliele annusi: sì, sono vuote. Aspetti un altro po', ma inutilmente. Allora ti rialzi e fai un altro giro della stanza. Vederlo mangiare ti ha riattivato l'appetito, e senti di colpo tutta la fame che hai accumulato durante il giorno. Neanche ti ricordi da quanto tempo non mangi! Aumenta di 3 punti il livello di fame.

Torni vicino al padrone e ti accoccoli vicino a lui. Poggi il muso sulle zampe e in breve sei addormentato.

Vai al **28**.

8

Il marciapiede è un percorso classico delle tue passeggiate, ma anche di quelle di molti altri cani del quartiere. Lungo la via ci sono numerosi odori mescolati e non riesci a identificarne nessuno di preciso. In particolare il tuo non spicca quasi mai. Chiaramente non va bene e rimedi subito: con un po' di pipì ben piazzata copri a intervalli più o meno regolari la zona.

Sei ben soddisfatto del tuo lavoro e quando vedi il padrone cambiare direzione non ti resta che finire le ultime gocce vicino all'ingresso di casa. Complessivamente il punteggio di territorio aumenta di 15 punti.

Vai al **39**.

9

Procedi al trotto verso la destra dell'ingresso, e alzi la zampa contro una cancellata. E' sempre un buon punto dove cominciare a marcare il territorio. Poi continui in direzione di un cespuglio cresciuto lì di fianco e marchi anche quello. In breve il livello di territorio è già risalito di 4 punti.

Aspetta un momento. Questa zona non ti sembra familiare? Controlla tra le note: se hai segnato un codice relativo a una pista che stavi seguendo stamattina, recati al paragrafo che si ottiene considerando solo le ultime due cifre del codice.

Se non hai un codice pista o se preferisci non seguire quella pista e continuare invece per l'usuale percorso della passeggiata, vai al **13**.

10

L'attesa è straziante, ti metti a piagnucolare. Passano pochi secondi, e riecco il padrone, chiaramente intenerito dai tuoi lamenti. Infatti ha in mano una crocchetta e apre la portafinestra quel tanto che basta per passartela.

Cibo! Mangi con gusto il meritato premio (premio per essere stato un bel brontolone, prendi nota). Togli 2 punti al livello di fame.

Vai al **20**.

11

Lo sterrato è coperto di pozzanghere, testimonianza di una pioggia recente. Il padrone non ama questo tipo di terreno, ma tu non vedi dove stia il problema, quindi zampetti tranquillamente sopra l'acqua, che ti rinfresca i cuscinetti. Fai pipì contro un sasso, quindi su una macchia d'erba. Sei soddisfatto perché il livello di territorio è già salito di 2 punti buoni.

Odori tutto intorno, ci sono un po' di tracce interessanti, in particolare ritrovi una pista che conduce in una zona che ti eri ripromesso di esplorare meglio, e che era da un po' che avevi perso.

Il padrone però è rimasto all'inizio dello sterrato e sta tirando per farti tornare sul marciapiede. Ormai hai memorizzato la traccia, la seguirai sicuramente più tardi. Segna il codice T561 tra le note.

Fai dietrofront e ti riavvicini al padrone, ma un cespuglio al margine dello sterrato attira la tua attenzione. Potrebbe essere un buon punto per un bisogno.

Cosa fai?

Torni sul marciapiede come vuole il padrone (8) o raggiungi il cespuglio (26)?

12

Raggiungi l'albero e odori il tronco a varie altezze. A-ha! Come sospettavi, questo punto l'avevi marcato con estrema premura giusto l'altro ieri, riconosci infatti ancora un po' del tuo odore, ma ora c'è tutta una confusione di altri odori, tra cui... anche di gatto??? Quale affronto!

Sei piuttosto contrariato. Provedi subito con una bella e prolungata innaffiata all'albero, che permette al livello di territorio di salire di 8 punti buoni.

Ritorni tutto contento dal padrone, che nel frattempo ha già svoltato per tornare a casa. Il tuo lavoro qui non è ancora finito, comunque, tornerai di sicuro più tardi. Segna il codice A472 tra le note.

Vai al 39.

13

Continui lungo la strada e alzi la zampa contro vari pali e cartelli stradali. Arrivi quindi al margine di uno sterrato, che a causa di qualche pioggia dei giorni scorsi risulta piuttosto fangoso. Ehi, ma quello... sì, il tuo olfatto non ti inganna, è proprio un osso! Lo afferi al volo con la bocca, proprio un attimo prima che il padrone riesca a trattenerci col guinzaglio. Purtroppo si è accorto della tua mossa, e ora si avvicina a te. "Sputa", continua a ripetere, e avvicina le mani alla tua bocca. Con un ringhio appena accennato gli fai capire che non hai intenzione di mollare il tuo tesoro. Il padrone però non desiste e si piazza davanti a te. Cosa fai?

Se cedi e molli l'osso (letteralmente) il padrone ti tira via prima che tu possa ripensarci. Se invece decidi che devi averla vinta tu, il padrone dopo un po' si arrende e potete riprendere a camminare: in tal caso segna l'osso tra le note. A te la scelta!

Dopo l'episodio dell'osso riprendi la passeggiata verso lo sterrato, e annusi l'aria qua e là. Fai qualche goccia sul bordo di una pozzanghera, ma trattieni il grosso per punti migliori da marcare.

Il che ti riporta alla mente una questione che hai lasciato in sospeso. Controlla tra le note: questa mattina potresti aver segnato un codice relativo a una traccia che ti eri ripromesso di seguire. In tal caso moltiplica le tre cifre numeriche che compongono il codice e recati al paragrafo corrispondente.

Se non hai un codice traccia o se preferisci lasciar perdere quella traccia in cerca di un'altra zona in cui zompettare, vai al 6.

14

Ti dirigi verso la ciotola. Niente cibo. Avresti dovuto immaginarlo, non lasci mai avanzi quando mangi. Però la ciotola ha ancora un po' di aroma di pappa e qualche briciola che ti era sfuggita, quindi un paio di leccate non glielene neghi. Togli 1 punto al livello di fame.

Torna alla portafinestra al 20.

15

Tiri per dirigerti nella direzione opposta a quella presa dal padrone. Lui a sua volta tira un paio di volte il guinzaglio, ma hai ben imparato il trucco di puntare le zampe a terra quando senti la corda del guinzaglio tesa, per riprendere a testa bassa nella tua direzione non appena si allenta. Dopo poco vedi il padrone raggiungerti, chiaramente rassegnato a dartela vinta per fare più in fretta.

Annusi un po' per terra. Dal tuo punto di vista ci sono due possibili zone da percorrere: uno sterrato qui di fianco oppure il marciapiede lungo la strada, costeggiato da un muro.

Cosa fai?

Punti verso il terreno (11) o continui per il marciapiede (8)?

16

Non distante da dove ti trovi, in un piazzale ghiaioso circondato da una staccionata di legno, noti un capannello di cani accompagnati al guinzaglio da quelli che immagini siano i rispettivi padroni. Decidi di avvicinarti. Un paio tra i cani più piccoli ti abbaiano contro quando sei davanti al gruppo, ma li ignori in quanto la tua attenzione è principalmente attirata dagli odori di una cagnetta femmina poco più grande di te. Scodinzolando ti avvicini e le annusi il muso, poi vai a ispezionare i genitali. Una delle persone del gruppo ti parla, si accovaccia e controlla il tuo collare. La ignori e sei ancora preso a fare la conoscenza dell'altro cane quando senti l'inconfondibile parola "Pallino". Ti giri scodinzolando verso la donna che ha fatto il tuo nome. Vi conoscete? La annusi, non ti sembra un odore tra quelli noti, però ti ha chiamato per nome. Ricevi da lei un paio di coccole, che accetti ben volentieri con una leccata di contraccambio. Nel frattempo il padrone della cagnetta si è allontanato, ed è con un certo disappunto che noti la sua scomparsa. In ogni caso la nuova mappa di odori che hai ottenuto di questa zona ti consentono di sollevare il livello di territorio di 2 punti, e la compagnia della donna e degli altri cani riducono di 1 punto il tuo livello di solitudine.

Controlla tra le note se hai segnato di avere fatto un bagno nel corso della giornata: in tal caso il tuo pelo morbido e profumato attira l'attenzione anche di molte altre persone del gruppo oltre alla donna, che si avvicinano per notare quanto sei carino e coccoloso. Il tuo piacere per le carezze è tale che ti distendi sulla schiena per farti dare grattini anche sulla pancia e sotto il muso. Il tuo livello di solitudine scende di ulteriori 2 punti.

Dopo un po' questa zona non desta più il tuo interesse, e decidi di recarti da un'altra parte.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti vicino a un gruppo di ragazzi che sta giocando a palla (**36**) o fare un salto sul prato erboso che stai costeggiando (**46**).

17

Raggiungi al trotto il padrone e lo superi, come tua abitudine, mentre annusi per terra. State camminando sul lato della strada che costeggia i cancelli di altre case, dove abitano cani che per buona parte ti stanno antipatici. Dall'altro lato invece c'è un bel prato che sembra invitante.

Cosa fai?

Sfidi il padrone e lo costringi a deviare verso il lato opposto della strada (**2**) o continui per la via già decisa (**35**)?

18

"Wof!"

Riecco il padrone, come ti aspettavi! Scodinzoli, tuttavia non sembra contento di te, infatti ti sta puntando un dito contro.

Cosa hai combinato stavolta?

Non riesci a sostenere lo sguardo, abbassi le orecchie e mostri un'espressione afflitta.

Il padrone si intenerisce immediatamente e schiude la portafinestra per un paio di carezze. Togli 2 punti al livello di solitudine.

Ti rialzi subito e riprendi a scodinzolare, ma il padrone richiude la porta e torna dentro, lasciandoti in veranda.

Vai al **20**.

19

Perlustri il balcone, annusando in ogni direzione. Una mosca attira la tua attenzione, ma è già volata via prima che tu riesca ad acchiapparla con la bocca. Rimani ancora a fissare il punto dove l'hai vista la prima volta: i bravi cani da caccia non cedono così facilmente. Dopo un po' tuttavia devi rassegnarti all'idea che la mosca se n'è andata e procedi oltre.

In fondo alla veranda ci sono quei vasi di fiori che il padrone non vuole che tocchi. Per terra sotto alcuni dei vasi noti un paio di fogli di carta morbida, che non ricordi di avere mai visto lì. Sicuramente è il caso di farli sparire!

Tira un dado per vedere se riesci a resistere all'istinto di avventarti sulla carta.

Che numero è uscito? Qualunque sia il risultato sappi che è l'istinto a vincere in ogni caso: senza ulteriori attese spicchi un balzo sulla carta, la afferra subito in bocca e con uno strattone ne strappi un pezzo. Quindi tenendola tra le due zampe scuoti la testa avanti e indietro e la riduci in mille frammenti. Per concludere mastichi un paio dei brandelli rimasti a terra.

Sei soddisfatto di questa azione, se non altro ti ha distratto (togli 1 punto alla solitudine), ma allo stesso tempo ti ha fatto tornare in mente il cibo. Ti affretti subito a controllare ciotola, ma è ancora vuota. Il tuo senso di fame però è rimasto! Aggiungi 2 punti alla fame.

Forse la cosa migliore da fare è tornare alla cuccia e sonnecchiare un po'.

Vai al **45**.

20

Rimani ancora davanti alla finestra per alcuni minuti, finché il padrone non compare di nuovo, stavolta con il guinzaglio in mano. Si esce!

Cominci a scodinzolare convulsamente e a saltare addosso al padrone quando entra in balcone da te. A fatica riesce infine a metterti il guinzaglio (non senza ricevere alcune leccate nel tentativo) e siete pronti per la passeggiata.

Annunci la tua presenza fuori casa con un paio di abbaì, come fai sempre, quindi annusi l'aria. Fresca e rugiadosa, come piace a te. Tuttavia qualche altro cane del quartiere ha già rovinato il tuo meticoloso lavoro di ieri sera e il livello di territorio è nel frattempo sceso di 10 punti.

Il giro del mattino è generalmente molto breve e il padrone ha già cominciato ad avviarsi lungo la strada a sinistra dell'ingresso, ma nelle passeggiate da che mondo è mondo sei tu che comandi e che decidi dove andare!

Cosa fai?

Segui comunque il padrone (17), punti in direzione opposta (15), o ispezioni un po' la zona davanti all'ingresso di casa in cerca di una pista (31)?

21

Ispezioni ben bene il prato in cerca di odori noti e di altri punti da marcare. Ne trovi un paio perfetti per lo scopo, e nel complesso riesci ad aumentare il punteggio di territorio di ulteriori 4 punti.

In particolare scorgi un punto con alcune feci di un altro cane del quartiere. Le annusi a lungo, è un odore che senti in dovere di memorizzare. Anzi, ti è appena venuta un'idea brillante: l'occasione ti sembra propizia per mimetizzare il tuo odore, il che ti conferirà indubbi vantaggi di caccia. Ti rotoli sull'erba nel punto dove stanno le feci, badando bene che sia un lavoro ben fatto, da una parte e dall'altra.

“Pallino!” senti urlare dal padrone. Si era distratto, ora si avvicina e ti dice qualcosa fra cui riconosci la parola “schifo”, un termine che con te, chissà perché, gli hai sentito pronunciare varie altre volte.

Il padrone non sembra contento di questa tua decisione tattica, e vi dirigete frettolosamente verso casa, dando termine alla passeggiata. Che intenzioni avrà?

Rientrate a casa, il padrone ti fa andare in balcone e sfila il guinzaglio. Ti dirigi a controllare la ciotola del cibo, che nel frattempo per tua somma delusione è rimasta vuota, e poi vai a bere.

Dopo un po' il padrone entra in veranda da te, e lo accogli scodinzolando, perché è sempre bello quando stai insieme al padrone. Si avvicina e ti prende in braccio. Cosa vorrà fare? Hai sempre un po' paura quando il padrone ti solleva da terra, da quell'altezza non riesci a controllare bene la situazione. Irrigidisci le zampe e ti guardi attorno, mentre il padrone ti conduce dentro una vasca. Oh no! Vuole farti un bagno!

Tu detesti il bagno, non hai mai amato troppo l'acqua e tutte quelle sostanze che il padrone ti mette addosso. Mentre l'acqua scorre sul tuo pelo cominci a piagnucolare e a tremare. Il padrone ti accarezza, ma neanche le coccole riescono a distrarti dal martirio che stai subendo. Vieni sciacquato, poi insaponato a lungo, a seguire altra acqua. Provi a salire sul bordo della vasca, magari riesci a fuggire. Niente, il padrone ti trattiene e ti fa tornare dentro. Altra schiuma e acqua ti arrivano addosso.

Il rubinetto viene finalmente chiuso, ma sai che il momento peggiore sta per arrivare. Il padrone afferra quel brutto aggeggio che emette aria calda e fa un rumore spaventosissimo. Che paura, mentre te lo passa addosso! Riprendi a lamentarti, ma a quel punto una spazzola viene passata sul tuo pelo, insieme al getto d'aria calda. La sensazione tutto sommato è piacevole, e ora che ci pensi il padrone è qui insieme a te, quindi niente di male può succederti. Il tuo senso di solitudine scende di 1 punto.

Bagno finito! Il padrone ti fa scendere dalla vasca e ti libera in balcone. Prendi a correre dalla contentezza, avanti e indietro, avanti e indietro. Per esprimere meglio la felicità di essere sopravvissuto alla tortura del bagno, prendi ad abbaicare alcune volte.

Alla fine questa corsa ti lascia con la lingua fuori. Vai a bere e concludi con un colpo di tosse.

Il bagnetto ti ha messo addosso un orribile profumo, che copre il tuo odore e interferisce anche un po' col tuo olfatto. Purtroppo finché questa fragranza non se ne andrà dal tuo pelo (cioè per tutto il resto della giornata), sarai costretto a penalizzare con 1 punto in meno ogni futuro guadagno di punti di territorio.

Tuttavia la successiva corsa è stata ottima, ti ha infuso una sensazione di benessere, hai sgranchito le articolazioni e hai stimolato i tuoi processi metabolici. Fino a stanotte, le prossime volte che mangerai cibo potrai far beneficiare ogni riduzione del livello di fame di 1 ulteriore punto. Segna inoltre tra le note che hai fatto il bagno.

Ora ti senti abbastanza stanco, sia per la corsa che per lo stress del bagnetto, e decidi di tornare a cuccia per riposare un po'. Sonnacchi pigramente per buona parte del pomeriggio.

Vai al 28.

22

Entri in casa e subito attivi il naso in cerca di qualcosa da mangiare. Vicino al tavolo ci sono parecchie briciole di pane che non esiti a spazzolare. Poca roba comunque, il tanto per far scendere di 1 punto la fame.

Forse sopra il tavolo c'è qualcosa di più sostanzioso. Ti sollevi poggiando le zampe sul bordo e allunghi il muso: il tuo olfatto non mente, c'è sicuramente cibo là! Forse con un balzo ben piazzato...

“Pallino!”

Hai uno scatto per la sorpresa. Ti eri dimenticato del padrone, che ora è alla finestra e ti chiama.

“Monello,” dice, una parola che senti pronunciargli spesso, anche se ne ignori il significato.

Comunque di qualsiasi cosa volesse accusarti sembra ti abbia già perdonato, perché ha in mano il guinzaglio.

Si esce!

Vai al 24.

23

Raggiungi il padrone con una corsa e ti piazzai davanti a lui con la lingua fuori, in attesa che si unisca al tuo gioco. Il padrone è però distratto da un'altra persona con cui sta conversando. Lanci allora un "wof" che raggiunge il suo scopo: il padrone si gira verso di te, e lo inviti a giocare assumendo la posizione a inchino. Estrae da una sacca una crocchetta e la lancia lontano. Parti non appena vedi il gesto della mano e con una breve corsa raggiungi la crocchetta e te la pappi. Torni allegramente dal padrone abbaiano un paio di volte. Lui prende un'altra crocchetta e la lancia. Corri di nuovo e ispezioni ben bene il terreno, annusando in più punti in cerca dell'odore del cibo o del padrone, ma dopo un minuto buono non sei riuscito a trovare niente. Che strano. Torni allora dal padrone e noti che la crocchetta è ancora nella sua mano. Che scherzo simpatico! Il padrone ti fa proprio di vertire! Stavolta la lancia per davvero e infatti la ritrovi in men che non si dica. Ti ripresenti di corsa dal padrone, ma sembra che il gioco sia finito, è tornato a parlare con l'altra persona.

Decidi allora di andare in un'altra zona del parco, ma questo rapporto di complicità col padrone ti ha consentito di ridurre il livello di solitudine di 3 punti (per non parlare delle crocchette mangiate, che contribuiscono per 2 punti a far scendere il livello di fame).

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti a perlustrare quel prato pieno di airole fiorite (**33**) o controllare da vicino il laghetto del parco popolato di anatre (**4**).

24

Abbai non appena siete fuori casa: che tutti sappiano che sei in giro!

Annusi a lungo l'aria: non ci siamo, durante la mattina anche altri animali sono stati in giro e hanno molto inopportuno coperto i tuoi odori. Come conseguenza il livello di territorio si è nuovamente ridotto di 10 punti. Dovrai darti da fare.

Il padrone è fermo, e attende che sia tu a prendere in mano la situazione.

I giri possibili sono due, come al solito.

Cosa fai?

Cominci la passeggiata dirigendoti verso sinistra (**44**) o verso destra (**9**)?

25

Per qualsiasi mano abbia optato è il tuo naso che guida la decisione finale, e il tuo naso non sbaglia mai. Punti infatti la mano giusta, il padrone la apre e afferra la crocchetta, che mastichi con delizia. La tua fame scende di 2 punti.

Non appena finisci investighi con il naso anche l'altra mano, che però risulta vuota, quindi torni nuovamente a odorare la prima mano: per quel che ne sai il padrone è in grado di generare cibo dentro le sue mani, un potere che gli hai sempre invidiato. Niente cibo neanche lì comunque, non ti rimane che spazzolare le briciole cadute a terra mentre mangiavi.

Ti stai ancora leccando i baffi quando vedi il padrone prendere il guinzaglio. E' tempo di una nuova passeggiata.

Vai al **24**.

26

Annusando arrivi al cespuglio. Fai un paio di giri, indeciso su quale sia il punto migliore dove agire.

Il padrone sembra non comprendere il tuo dilemma, perché sta già tirando il guinzaglio, quindi sei costretto a prendere una decisione affrettata e a fare dove viene viene, senza quella precisione certissima che stavi operando nella scelta del punto, il che un po' ti secca. Assumi una posizione rannicchiata ed espleti infine i tuoi bisogni grossi.

Ci voleva! Un paio di raspate con le zampe posteriori annunciano che hai finito, quindi puoi riprendere la passeggiata trotante e contento. Segna tra le note che sei andato di corpo.

Il padrone devia subito per tornare verso casa, quindi vai al **39**.

27

Segui il padrone passo passo e arrivate sul luogo del misfatto. Oh-oh! Non sembra per niente contento della tua opera. Ma poi come fa a sapere che sei stato proprio tu? Lo guardi negli occhi, dal tono di voce e dall'espressione sembra proprio arrabbiato. Non puoi fare a meno di assumere un'espressione affranta. Abbassi le orecchie e distogli lo sguardo, e anzi ritieni sia proprio il caso di dirigerti spontaneamente in punizione nella tua cuccia.

Ti accovacci e appoggi il muso a terra.

Non passa molto tempo che il padrone è di nuovo vicino a te e ti accarezza per tranquillizzarti, ti ha già perdonato. Uh, l'hai scampata un'altra volta, pare! Una leccata suggella la pace.

Il padrone a quel punto prende il guinzaglio e lo aggancia.

E' tempo di una nuova uscita!

Vai al **24**.

Ti risvegli con lo stomaco che brontola. E' un segno inequivocabile: l'ora della pappa è vicina.

Ti alzi stiracchiandoti e sbadigliando. Cerchi con lo sguardo il padrone, e scodinzoli alla sua vista. Sta con ogni probabilità preparandoti da mangiare, infatti noti che ha la tua ciotola in mano. L'attesa è lunga, ma non perdi d'occhio nessun movimento del padrone, convinto come sei che abbia bisogno del tuo sostegno affinché tutto riesca per il meglio.

Alla fine apre la portafinestra del balcone portandosi appresso la ciotola. La appoggia a terra, e prima ancora che abbia toccato il pavimento il tuo muso è già infilato. Mangi senza interruzione l'intero contenuto della ciotola, infine la lucidi con varie leccate conclusive. Il tuo livello di fame può scendere di ben 10 punti.

Ti giri verso la finestra per informare che hai finito. Il padrone è rimasto là in attesa, ha già il guinzaglio in mano. Una volta tanto te lo lasci agganciare senza troppe cerimonie, sei ancora intento a ripulirti il muso e i baffi con la lingua.

Uscite di casa e annunci la tua presenza con un paio di abbai, ma invece di fare il solito giro, il padrone si dirige verso la macchina e apre lo sportello. Cosa succede? Non starete mica andando dall'odiato veterinario? Impossibile, il tuo sesto senso per queste cose non sbaglia mai e te ne saresti già accorto studiando gli occhi del padrone. Pare ci sia una sorpresa in ballo, quindi sali in macchina con un balzo e ti accucci davanti al sedile del passeggero. Entra anche il padrone e partite.

Dopo alcuni minuti ti sollevi con le zampe sul sedile e guardi fuori dal finestrino. Avevi intuito giusto, siete arrivati.

Appena scendi annusi subito l'aria: non è un posto che conosci.

Vi trovate davanti all'ingresso di un parco. Entri entusiasta: è tutta una festa di odori qui! E' pieno di persone e di altri animali. Questa è una zona dove non sei mai stato prima d'ora, quindi è tutto nuovo per te. Chissà quante avventure riuscirai a intraprendere qui dentro!

Arrivati nei pressi di una panchina, il padrone si siede e slega il guinzaglio. Questa sì che è una sorpresa. Subito corri gioioso dell'insolita libertà concessati fuori di casa. Giunto in uno spiazzo ti giri verso il padrone. Non ti sta seguendo, rimane seduto in panchina, anzi ora una persona lo raggiunge e si siede vicino a lui. A quanto pare hai piena libertà di movimento.

Ti sono concessi 3 giri per visitare il parco prima che il padrone ti richiami. Questi sono i turni base, ma tieni conto delle seguenti modificazioni:

- Se il tuo livello di solitudine è pari a 10 o più punti diminuisce di 1 il numero di giri a disposizione, in quanto non riuscirai a rimanere troppo a lungo lontano dal padrone e sentirai l'esigenza di tornare da lui prima ancora che ti richiami.
- Se il tuo livello di solitudine è invece uguale o minore di 3 puoi permetterti di rimanere 1 turno in più in giro a visitare il parco, ignorando per un turno extra i richiami del padrone.
- Inoltre se il tuo livello di fame è uguale o maggiore di 10 punti toglie 1 al numero di giri a disposizione, perché i brontolii del tuo stomaco ti deconcentreranno dal tuo bighellonare e tornerai in fretta dal padrone a elemosinare cibo.

Fatte le opportune modifiche, segna tra le note il numero totale di giri che hai a disposizione per esplorare il parco.

Ora scegli da dove vuoi iniziare il tuo giro:

Ti dirigi verso quel prato erboso bello esteso e così invitante (46),

o forse preferisci un altro prato qui di fronte dove l'erba non è così folta ma è abbellito da una serie di airole fiorite (33);

ti attira anche un gruppo di ragazzi che stanno giocando a palla non molto distante da dove ti trovi (36),

oppure un laghetto al centro del parco dove senti lo starnazzare di alcune anatre (4);

per non parlare di quel chioschetto che vende panini di cui percepisci l'odore fino a qui (43),

o di un gruppo di cani che fa capannello insieme ai rispettivi padroni in un'area ghiaiosa in fondo al parco (16);

infine se preferisci puoi restare un altro po' vicino al padrone (23).

29

Il padrone non ricompare, però conosci un paio di tecniche generalmente infallibili per richiamare la sua attenzione.

Cosa fai?

Abbai (18), passi una zampa sul vetro (38), oppure ti accucci per mostrargli quanto sei bravo (42)?

30

Attivando il naso segui la traccia che hai trovato stamattina. Tirando convinci il padrone a seguirti, anche se inizialmente era riluttante a mettere piede su un terreno fangoso.

Eccola, la traccia porta in un campo caratterizzato dalla presenza di alti alberi posizionati quasi a cerchio. Foglie e ghiande ricoprono vari punti del terreno ombroso. Sei sicuro di non essere mai stato in questa zona, altrimenti ne riconosceresti gli odori. Annusi a lungo l'aria e il terreno in modo da aggiungerli alla tua mappa degli odori. L'idea di un nuovo territorio inesplorato dove mai nessuno ha messo zampa ti entusiasma, e decidi di usare tutta la tua riserva di vescica per marcarlo e proclamarlo tuo.

In breve, prima di riprendere la strada verso casa, sei riuscito a portare dalla tua parte 15 punti di territorio. Inoltre hai acquisito una certa dimestichezza su come marcare un'area in cui non sei mai stato prima. Per il resto della giornata, nel caso ti trovassi a visitare una zona nuova, potrai beneficiare di 1 ulteriore punto bonus su ogni guadagno di territorio che otterrai in quella zona.

Vai al 32.

31

Cominci ad annusare il terreno e una miriade di odori di cui hai memoria ti giungono al tartufo. Dopo un po' riconosci una pista che stavi seguendo anche ieri: ha inizio vicino al cespuglio sul lato destro dell'ingresso, proprio in direzione opposta a quella scelta dal padrone.

Infatti non hai modo di seguirla, il padrone sembra avere molta fretta e tira il guinzaglio, costringendoti a deviare in sua direzione.

Lo accontenti e ti avvicini trotterellando, ma ricordati della pista per più tardi! Segna tra le note il codice P637.

Ora vai al **17**.

32

Rientrate a casa. Ti dirigi in balcone e il padrone ti sfila il guinzaglio. Come prima cosa controlli la ciotola del cibo, ma è con disappunto che constati che è rimasta vuota.

Controlla tra le note:

- Se hai raccolto un osso durante la precedente passeggiata, è questo il momento in cui allenti finalmente la presa per poggiarlo a terra. Ma è solo per un breve attimo: profittando al volo dell'assenza del padrone, ti affretti a sgranocchiare l'osso fino a ridurlo a pezzettini, mangiando il midollo e ogni singola scheggia. I tuoi denti sono forti, cosa credi? L'osso permette di ridurre la tua fame di 2 punti.

- Se invece non hai l'osso, il tuo stomaco si lamenta, ricordandoti quanto sei affamato. Non mangi probabilmente da giorni! Aumenta il livello di fame di 2 punti.

Vai a bere. Dopo lunghe lappate annunci la conclusione con un colpo di tosse.

A questo punto sei pronto a tornare nella tua cuccia e riposare un po', ma non ti sfugge che la porta della veranda è rimasta aperta. Con una spinta del muso spalanchi la porta e fai un paio di passi dentro casa. Il padrone è in fondo alla stanza, ti nota ma non sembra contrariato della tua irruzione. Anzi, si inchina e ti chiama. E' un richiamo irresistibile: con una corsa lo raggiungi e ricevi un paio di coccole. Quindi si rialza e torna a occuparsi delle sue cose.

Cosa fai?

Puoi rimanere dentro casa, visto che il padrone ti sta lasciando libero, così puoi stare in sua compagnia il più possibile (**7**), oppure puoi decidere di tornare in veranda, dove in fondo stai più comodo, per dimostrargli quanto sei bravo e ben educato (**3**).

33

Trotterelli con la lingua a penzoloni verso una zona del parco contornata da tutta una serie di aiuole fiorite. Vari insetti ronzano intorno ai fiori, e memore di passate esperienze non ti fidi ad avvicinarti troppo per vedere se sono commestibili. Provi a stanare un passerotto che sta raccogliendo briciole da terra, ma vola via ben prima che tu riesca a raggiungerlo. Dovresti ricordarti di trattenerli dall'abbaiare mentre corri verso la tua preda!

Dopo un lungo annusare del terreno ritieni questo un ottimo punto per fare i tuoi bisogni più grossi. All'ombra di un cespuglio ti raccogli ed espleti. Segna tra le note che sei andato di corpo.

Raspi il terreno un paio di volte con le zampe posteriori, perché sei un cane pulito e ci tieni a lasciare tutto in ordine. Ti senti più leggero e ti allontani allegrotto scuotendo il posteriore.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti verso il laghetto del parco (**4**) o avvicinarti a un gruppo di cani che staziona su un terreno ghiaioso (**16**).

34

Fai un bel pisolino in cui sogni di essere in un vasto prato insieme al padrone, lui è lontano e ti chiama e tu gli corri incontro, e come premio ti dà un sacco di crocchette perché sei stato bravo, e tu a tua volta lo ricompensi con alcune leccatine e poi continui a correre.

A svegliarti è un suono, un rumore di porta e poi di passi che riconosci subito: il padrone è tornato!

Ti rechi alla finestra. Non appena scorgi il padrone scodinzoli per la contentezza e mentre si avvicina ti stiracchi per prepararti ad accoglierlo. Come apre la porta spicchi dei balzi per raggiungere le sue mani e riesci a piazzare un paio di bacetti prima che lui riesca a coccolarti per benino. La tua solitudine è già scesa di 2 punti.

In quel momento il padrone apre una mano e ti mostra una crocchetta.

Cibo! Istantaneamente ti accucci e attendi da bravo cagnolino di ricevere il premio, ma il padrone nasconde la crocchetta dentro una delle due mani e ti porge due pugni chiusi.

Che bello, un quiz!

Ricorda, inizialmente la crocchetta era nella mano destra, ma prima che la nascondesse ti è parso di notare un passaggio nella mano sinistra, probabilmente nel tentativo di ingannarti.

Che mano scegli? La destra (**25**) o la sinistra (**25**)?

35

Costeggi un paio di cancelli in cui i cani che vi abitano sono assenti, e ne approfitti per fare pipì più volte contro quegli ingressi, a sfregio, aumentando nel complesso di ben 8 punti il livello di territorio.

Arrivato al quarto o quinto cancello però, un cane più grosso di te che aveva già avvertito la tua presenza è in agguato: infatti non appena ti vede comincia ad abbaiare convulsamente. Fai un balzo, non te l'aspettavi. Comunque anche se più grosso, è pur sempre dall'altra parte di un cancello, quindi non esiti a rispondere a tua volta, per fargli capire che non lo temi affatto. A questo dialogo si uniscono un altro paio di cani del vicinato, che non ti toccano perché fuori dalla portata dei tuoi occhi (e del naso).

Il padrone provvede subito a passare all'altro lato della strada per porre fine a questo chiasso, tirandoti proprio ora che stavi prendendo gusto nella discussione. Mentre attraversi non rinunci a un ultimo paio di "wof" per avere l'ultima parola.

A questo punto sei particolarmente vicino a un albero, che sembra quasi invitarti ad avvicinarti, se non fosse che più in fondo ti sembra di intravedere un piccolo corpo grigio in movimento, molto sospetto.

Cosa fai?

Vai verso l'albero (12) o punti il corpo grigio (41)?

36

Ti avvicini a un gruppo di ragazzi che sta giocando a palla in uno spiazzo di terreno privo d'erba. Uno di loro ti nota e prova ad avvicinarti con prudenza, per capire se sei aggressivo. Ma tu non lo sei affatto: ti approssimi scodinzolando e gli regali un paio di leccate, mentre a tua volta ricevi in cambio le coccole dei presenti. Quanti nuovi amici!

I ragazzi riprendono a giocare, uno sbaglia un passaggio e la palla rotola non lontano da te. E' un segnale irresistibile: rincorri la palla a grandi falcate, la raggiungi e provi a prenderla con la bocca, ma è troppo grande e continua a sfuggirti via. Uno dei ragazzi la riprende e la lancia lontana. Corri di nuovo ma prima che riesca a raggiungerla viene intercettata da un amico che la rilancia indietro. In breve finisci in mezzo al gruppo a giocare a torello, correndo da una parte all'altra.

Dopo alcuni minuti i ragazzi fanno una pausa. Come? Tu hai ancora voglia di giocare! Ti salutano con un'ultima carezza, prima di dirigersi verso una panchina. Durante questa attività il tuo livello di solitudine è sceso di 2 punti. Inoltre le nuove amicizie e l'esplorazione di questa vasta zona del parco consentono al tuo senso del territorio di salire di 5 punti. Ti allontani con la lingua a penzoloni ma decisamente allegro.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al 40.

Altrimenti da qui puoi recarti presso il chiosco che vende panini (43) o tornare a dare un saluto al padrone, che intravedi a breve distanza (23).

37

Attivando il tuo fido naso ritrovi in breve quella pista che hai rintracciato stamattina. Comincia nei pressi del cespuglio e dopo un po' di zigzagare ti conduce vicino a degli arbusti bassi. Sulle piante noti delle bacche che però una breve annusata ti consente di identificare subito come immature, quindi eviti di mangiarle. Può essere interessante ritornare in futuro, quando le bacche saranno più succulente. Tuttavia non è questo che ha attirato il tuo olfatto. Controlli sotto uno degli arbusti e trovi il corpo di un piccione morto. Che scoperta! Sarà forse stato tramortito da uno degli odiosi gatti del vicinato nei pressi del primo cespuglio ma dev'essere riuscito a fuggire fino a qui, prima di morire. Non sai, fatto sta che punti il volatile, e lo afferreresti molto volentieri con la bocca se non fosse per il padrone che ti tira indietro ripetendo la parola "schifo" e il tuo nome.

Dopo un po' rinunci, ma decidi di coprire il ritrovamento camuffando la zona con i tuoi odori, in modo da non farla trovare da nessuno degli altri cani del quartiere (e men che meno dai gatti). Ti dai un bel da fare, e in breve la tua vescica è vuota. Tra questa scoperta e il successivo lavoro di copertura riesci a ottenere ben 16 punti da aggiungere al livello di territorio.

Ora vi riavviate verso casa.

Vai al 32.

38

Passi un paio di volte la zampa sul vetro. Dopo pochi attimi rivedi il padrone alla finestra, ha un biscotto in mano ma ti sta puntando il dito e pronunciando una serie di suoni che ti pare di aver già sentito altre volte: "Cuccia!"

Dopodiché scompare di nuovo dalla tua vista. Cavoli, vedere quel biscotto ti ha fatto salire la salivazione! Che delusione, non era per te? Aumenta di 1 punto il livello di fame.

Vai al 20.

39

Rientrate a casa dopo la breve passeggiata. Il padrone ti fa andare in balcone, slega il guinzaglio e si accomiata con una carezza.

Controlli subito la ciotola del cibo, che è vuota, quindi ti sposti verso quella dell'acqua e dai lunghe lappate.

Dopo bevuto passi la lingua ancora grondante sul muso e sul naso per inumidirteli, e annunci la conclusione dell'operazione con un colpo di tosse.

Guardi alla finestra, il padrone non c'è più. Ti senti già solo e piagnucoli un po' (aumenta di 3 punti il livello di solitudine), ma in breve tempo ti rassegni e sei già distratto da un nuovo prurito.

Ti accovacci e dai una bella grattata all'orecchio destro con la zampa posteriore, quindi approfitti della posizione per un paio di leccate sotto la pancia.

Ci vorranno un paio d'ore prima che il padrone torni, e non c'è molto da fare per passare il tempo.

Senti il tuo stomaco brontolare. Uh, durante tutto questo tempo da quando ti sei alzato il livello di fame è salito di altri 6 punti!

Cosa fai?

Torni a cuccia e ti appisoli (34) o fai un paio di giri in balcone per vedere la situazione (19)?

40

Torni di corsa dal padrone al massimo della tua contentezza. La lingua pende lunga fuori dalla bocca, sei proprio stanco e assetato. Il padrone ti rimette il guinzaglio e assieme vi dirigete fuori dal parco. Sali in macchina per tornare a casa.

Durante il viaggio ripensi a tutto quello che hai combinato oggi.

Che giornata! Ma quanto te la sei goduta?

Calcola il tuo punteggio finale nel seguente modo: prendi il livello di territorio e sottrai i livelli di fame e di solitudine.

Controlla inoltre tra le note:

- Se non hai segnato che sei andato di corpo durante la giornata, un forte mal di pancia ti sveglierà nel corso della notte e sarai costretto a fare i tuoi bisogni nel fondo della veranda. Il padrone non sarà affatto contento domani, e temi già la punizione che ti affibberà! Ma tu che colpa ne hai, povero cucciolo? Sottrai 20 punti di penalità.

- Se hai segnato di aver mangiato dell'erba durante la giornata, ti sveglierai nel corso della notte con un po' di nausea e un impellente bisogno di rimettere. Andrai a rigurgitare vicino a uno dei vasi del padrone, dopodiché ti sentirai meglio e tornerai a cuccia a dormire. Quando il padrone domani ti sgriderà non ricorderai neanche di quale monelleria ti starà incolpando e ti sentirai triste. Togli 20 punti di penalità.

Se dopo i calcoli il tuo punteggio finale è uguale o minore di 15 vai al 48.

Se il punteggio è compreso tra 16 e 20 vai al 49.

Se il punteggio è pari a 21 o più punti vai al 50.

41

Abbassi il capo e drizzi le orecchie. Cominci a ringhiare prima ancora di muoverti, perché hai già capito di cosa si tratta. Il ringhio esplode in un latrato e prendi a correre a grandi balzi non appena hai piena conferma che la macchia grigia che hai davanti è un odioso gatto!

Il gatto si gira di scatto verso di te, visibilmente sorpreso dalla tua rumorosa azione, e ben prima che tu lo raggiunga fugge via riparando sotto la prima automobile parcheggiata nelle vicinanze.

Vigliacco! Raggiungi l'auto continuando ad abbaiare a pieni polmoni, ma la canaglia ormai è irraggiungibile e non accenna a spostarsi dal suo nascondiglio. Questa si prospetta una gara di nervi a chi cede per primo, e non sarai di sicuro tu! Puoi reggere l'assedio per ore, se necessario.

Il padrone però non sembra del tuo stesso parere: ha un bel da fare per convincerti ad allontanarti dalla macchina e a tornare a casa. L'incontro col gatto ti ha un po' innervosito, ma questa eroica azione ti ha permesso di recuperare altri 10 punti di territorio.

Vai al 39.

42

Ti accucci e aspetti, ma il padrone non torna in vista. Perché??? Aumenta di 1 il livello di solitudine.

Cosa fai?

Cominci a guaire (10) o continui a stare fermo da bravo cagnolino (5)?

43

Il tuo girovagare ti porta nelle vicinanze di un casotto che vende alimenti per i frequentatori del parco. Alcune persone sono in fila in attesa del loro turno. Come prima cosa fai un bel giro del chiosco in cerca di avanzi di cibo, e rimedi un paio di pezzetti di wurstel e la parte finale di un cono gelato (senza il gelato). Mangi tutto con gusto. Vai a fare un po' di pipì contro la ruota di una bicicletta parcheggiata, quindi ti riavvicini al gruppo di gente davanti al chiosco. Nessuno ti sta considerando, che antipatici.

Decidi allora di fare un altro giro: marchi il palo di un cestino dei rifiuti, annusi un pezzo di carta che avvolgeva un panino, fai scappare un piccione in cerca anche lui di avanzi di cibo, quindi ti riporti indomito davanti al punto vendita. Stavolta la coda si è sfolta e a parte un paio di persone che confabulano tra loro, l'altra gente che c'era prima si è allontanata. Il venditore dentro il chiosco si accorge di te e prova a chiamarti con un nome che non è il tuo. Riesce comunque ad attirare la tua attenzione, perché noti che ti sta guardando negli occhi, per cui ti accucci davanti a lui. Drizzi le orecchie mentre segui con interesse le sue mani trattare del cibo. L'uomo ha infatti preso un pezzo di pane e te lo lancia. Lo afferra al volo con un balzo (in questo sei bravissimo) e lo mangi con piacere. Annusi per terra per finire anche le briciole che sono cadute mentre masticavi. Quando hai

terminato l'ispezione torni a guardare l'uomo nella speranza di rimediare altro cibo, ma ormai è distratto da nuovi clienti che sono arrivati nel frattempo.

Quando capisci che non riuscirai a racimolare nient'altro ti allontani passando la lingua sul muso e sui baffi, soddisfatto di avere ridotto la tua fame di 2 punti, mentre il livello del territorio è salito di 2 punti.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti a fare un giro su quel prato pieno di airole fiorite (**33**) o fare un salto dal padrone per fargli vedere che ci sei ancora (**23**).

44

Inizi il giro zampettando lungo la strada a sinistra dell'ingresso, e attraversi subito per dirigerti verso un prato che si trova sul lato opposto. Dopo lunghe odorate prendi la decisione di marcare una particolare pietra e non un'altra, che ritieni invece poco significativa per ricevere la tua pipì. Aumenta il punteggio di territorio di 3.

Uhm, questa zona ti sembra di ricordarla. Controlla tra le note: non è che durante la passeggiata di questa mattina hai segnato un codice relativo a un albero? Se sì, recati al paragrafo che si ottiene considerando solo le prime due cifre numeriche del codice.

Se invece non hai un codice albero, o se magari non hai voglia di tornare da quelle parti, puoi decidere di continuare il giro lungo il prato (**21**) oppure tornare dall'altro lato della strada (**6**).

45

Fai un bel pisolino in cui sogni di essere in un vasto prato insieme al padrone, lui è lontano e ti chiama e tu gli corri incontro, e come premio ti dà un sacco di crocchette perché sei stato bravo, e tu a tua volta lo ricompensi con alcune leccatine e poi continui a correre.

A svegliarti è un suono, un rumore di porta e poi di passi che riconosci subito: il padrone è tornato!

Ti rechi alla finestra. Non appena scorgi il padrone scodinzoli per la contentezza e mentre si avvicina ti stiracchi per prepararti ad accoglierlo. Come apre la porta spicchi dei balzi per raggiungere le sue mani e riesci a piazzare un paio di bacetti prima che lui riesca a coccolarti per benino. La tua solitudine è già scesa di 2 punti.

In quel momento il padrone si accorge del lavoro che hai combinato con i fogli di carta, e si allontana per controllare il disastro che hai lasciato a terra.

Ehi, la porta della finestra è rimasta aperta!

Cosa fai?

Ne approfitti per entrare in casa e fare un giro (**22**) o segui il padrone (**27**)?

46

Con una corsetta ti dirigi sopra un prato in cui l'erba non è stata tagliata da un po' ed è cresciuta alta. Ti piace questo tipo di terreno, è bello correrci e giocare, l'erba ti accarezza la pancia mentre ci sei sopra.

Annusi il terreno, osservi una formica che cammina su una pietra (prima di perderla di vista), insegui una farfalla provando invano ad acchiapparla con la bocca, sollevi la zampa per fare pipì sopra questo o quel ciuffo d'erba. In totale tra una cosa e l'altra senti di essere riuscito a guadagnare 6 punti di territorio.

Questa zona tuttavia non offre niente di particolarmente interessante per cui trattenersi a lungo, quindi decidi di recarti da un'altra parte.

Prima di spostarti però controlla tra le note: se durante la giornata hai raccolto e rosicchiato un osso, in questo momento senti un impulso istintivo di mangiare un po' dell'erba di questo prato. Addentare l'erba è irresistibile e lo fai comunque, che abbia la parola "osso" tra le note o meno, ma nel primo caso ti soffermi a ingerirne una certa quantità: la tua fame scende di 1 punto. Aggiungi inoltre alle note che hai mangiato dell'erba.

Dove vuoi andare ora?

Togli 1 al numero di giri a tua disposizione. Se hai esaurito i giri disponibili vai al **40**.

Altrimenti da qui puoi recarti verso quel gruppo di ragazzi che gioca a pallone (**36**) o avvicinarti al venditore di panini (**43**).

47

Senza indugiare oltre ti dirigi verso quell'albero che hai individuato stamattina. L'hai ormai identificato come un punto cruciale del tuo territorio, da tenere costantemente sotto controllo. Se il tuo senso dell'orientamento non ti inganna, infatti, il prato che ospita questo grosso albero si trova al centro del quartiere, ed è un punto quasi obbligato di passaggio per i giri di praticamente tutti i cani che abitano nei dintorni. Ti fa sentire un ottimo cacciatore avere identificato questo albero così importante, e condividi la tua soddisfazione guardando verso il padrone con una breve scodinzolata.

Segni subito l'albero con la tua pipì, e per il resto della passeggiata preferisci rimanere nei dintorni e marcare tutta questa zona. Quando tornate verso casa zampetti tutto contento: il tuo senso del territorio è salito di ben 20 punti.

Vai al **32**.

Arrivate a casa che il sole è già tramontato e sta cominciando a fare buio. Senti cadere alcune gocce di pioggia, segno di un imminente acquazzone. Già annusando l'aria al parco mentre stavate andando via ti eri accorto che il tempo era cambiato. Come il padrone apre la porta della veranda per farti uscire un tuono scoppia in lontananza. Che paura! Non ti sono mai piaciuti i temporali, ti spaventano molto. Ti blocchi sulla soglia della porta e cominci a mugolare. Chissà, magari il padrone si intenerirà e ti lascerà dormire insieme a lui stanotte. Ma il padrone non sembra proprio dello stesso avviso: visto che ti sei impuntato e non vuoi saperne di uscire è costretto a prenderti in braccio e trasportarti fuori di peso. Quindi richiude la finestra prima ancora che tu riesca a rientrare in casa e lo osservi triste mentre si allontana senza neanche darti le coccole della buonanotte. La luce si spegne e resti solo.

Che razza di giornata che hai passato. Ci mancava solo di andare dal veterinario e il quadro sarebbe stato completo!

Bevi a lungo, poi entri nella cuccia e ti corichi, non prima di fare alcuni giri su te stesso per decidere la posizione migliore in cui accovacciarti. Senti un altro tuono esplodere. Ti scappa da piagnucolare ma non puoi fare altro che affrontare questa notte umida e paurosa da solo.

Lanci uno sbadiglio. Ti appallottoli meglio, appoggi il muso sulle zampe e chiudi gli occhi. La vita di un cane è dura e piena di affanni. Domani c'è un'altra giornata a quattro zampe che ti aspetta. Speriamo solo sia migliore di questa.

Quando parcheggiate davanti a casa il sole è ormai bello che tramontato e il cielo si sta rabbiando anche a causa di alcuni nuvoloni grigi. Le prime gocce di pioggia cominciano a cadere proprio mentre entrate al riparo. Fai le scale di corsa, come tua abitudine, e aspetti il padrone in cima alla rampa, davanti alla porta.

Non appena la finestra della veranda viene aperta per farti uscire odi un tuono rimbombare nell'aria. Non ti piace! Subito fai dietrofront per rientrare in casa, ma il padrone ti arresta con le mani e si accovaccia per fare scudo e impedirti il passaggio. Rimani fermo dove sei e lo guardi negli occhi con l'espressione più afflitta possibile. Non devi neanche fingere molto, perché i temporali ti mettono fifa per davvero. Allunghi il muso e gli dai una leccatina al naso.

E' un espediente che funziona quasi sempre. Il padrone non ti fa rientrare al chiuso come speravi, però è lui a uscire in balcone insieme a te. La sua compagnia ti infonde subito tranquillità. Ti dirigi a bere e concludi con un colpo di tosse. Un altro tuono rompe il silenzio e ti scappa un mugolio, ma subito il padrone ti coccola e la paura passa nuovamente. Ti raggomitoli nella cuccia, poggi il muso sulle zampe e chiudi gli occhi. La mano del padrone che continua ad accarezzarti il pelo ti libera da tutte le ansie e preoccupazioni da cane e il sonno ti coglie sereno, nonostante la pioggia e i forti rumori del cielo. Riposa bene, cucciolo: domani ti attende un'altra giornata piena di giochi e affetto.

All'arrivo a casa scendi dalla macchina e annusi l'aria. Un odore di pioggia impregna l'ambiente, e infatti ecco subito le prime gocce cadere a terra. Entrate in casa di corsa e all'ingresso ti scuoti per scrollarti di dosso la polvere accumulata durante la passeggiata nel parco. Il padrone ti fa uscire in veranda e ti rechi a bere. L'acqua ti sta ancora gocciolando dal muso quando un forte tuono squarcia il cielo. Che spavento! Non hai mai apprezzato i forti rumori, e i temporali non li sopporti proprio. Guaisci per la paura e ti dirigi verso la cuccia un po' tremante.

Un suono familiare ti fa girare. E' la porta del balcone che viene aperta: si tratta del padrone, che vedendo come si sta mettendo il tempo e conoscendoti bene, ha pensato di venirti a tranquillizzare. Com'è bravo il padrone! Ma che fa? Prende la tua cuccia e la porta dentro casa. Lo osservi scodinzolando sulla soglia della portafinestra e non appena la cuccia è poggiata a terra rompi gli indugi e entri anche tu nella stanza. Ti affretti subito a occupare la cuccia prima che il padrone possa ripensarci. Ti ci accucci dentro e lasci che il padrone ti coccoli ancora un po' prima di accovacciarti per benino. Sistemi il muso sulle zampe e chiudi gli occhi. Stanotte dormirai sonni tranquilli al calduccio e al riparo, con la certezza che in qualsiasi situazione difficile il padrone ti starà sempre accanto per accudirti amorevolmente. Domani ci saranno altri gatti da rincorrere, crocchette da procacciare, alberi da annusare e cagnette di cui fare la conoscenza, ma qualsiasi avventura affronterai, la vivrai insieme al padrone. Sogni d'oro, cucciolo!

La giornata si è conclusa. Quanti punti hai totalizzato? Confrontati con i tuoi amici e prova a battere il loro punteggio! Riuscirai a superare la soglia dei 40 punti?

Ma l'avventura non finisce qui. Vuoi rendere il gioco un po' più impegnativo con un paio di sfide particolari? Eccoti accontentato: gioca nuovamente il Librogame cercando di raggiungere uno dei seguenti obiettivi.

- **Grande Slam:** il tuo livello di immedesimazione nei pelosi panni di un cane è tale da non riuscire a sopportare l'idea di arrivare a fine giornata con anche un solo punto di fame o solitudine. Se fossi un cane per davvero ne soffriresti troppo. L'obiettivo è ottenuto giungendo al paragrafo 50 con 0 punti di fame e di solitudine.
- **Lupo solitario:** ti senti un ribelle, e il tuo istinto ancestrale ti spinge a stare il più possibile per conto tuo. Rifuggi la compagnia e le coccole: cerca di ottenere il più alto livello di solitudine possibile. Raggiungi l'obiettivo concludendo la partita con lo stoico livello di 12 punti solitudine.
- **Fame da lupi:** l'unica cosa che conta è mangiare. Tutti i tuoi pensieri sono rivolti al cibo, per cercare di ottenere il minore livello di fame possibile. In questa partita considera anche valori negativi per il punteggio di fame: un cane non si sente mai sazio! Riuscirai ad arrivare alla fine del libro con il pantagruelico livello di -7 punti fame?

- **Cuore di cane:** in una vita passata devi essere stato un cane per davvero, perché riesci ad agire e pensare come uno di loro e sembri sapere cosa è meglio fare in ogni situazione. Quest'ultimo obiettivo si ottiene concludendo l'avventura con il codice "CDC" segnato tra le note.