

VIRTU'

Guidare il proprio Stato verso la supremazia nell'Italia rinascimentale



Introduzione

Il Rinascimento italiano e le varie dispute territoriali nel nostro Paese da parte delle Grandi Potenze europee fra la fine del XV° secolo e l'inizio del XVI° hanno ispirato parecchi giochi e wargames. *Virtù* è l'ultimo arrivato in questo contesto, e ci propone addirittura due diversi modi di giocare e con due regolamenti separati: è distribuito in Italia da [Cranio Creations](#) (che ne ha curato la traduzione completa) e al suo tavolo possono sedere 2-5 giocatori (da 14 anni in su) per una durata media delle partite (conoscendo regole e gioco) di circa 120 minuti (ma contatene 150 per le prime).

[Virtù](#) è una interessante miscela di diplomazia, guerra ed economia e tiene occupati i partecipanti dal primo all'ultimo minuto, anche perché mentre gli altri eseguono le loro azioni bisogna già pensare a cosa fare nel prossimo turno.

A noi è piaciuto e le partite sono state disputate fino all'ultimo, con una grande interattività fra i giocatori, ed anche le nostre... cavie hanno espresso dei pareri molto positivi, per cui proviamo a condividere con voi le nostre impressioni.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Virtù**, una volta tolte tessere, gettoni e monete dalle fustelle, risulterà riempita a metà, quindi spazio per utilizzare molti sacchetti trasparenti ce n'è in abbondanza, in modo da tenere così ben separati i componenti, facilitando in seguito le operazioni di preparazione.

La prima occhiata alle plance personali, stampate sui due lati di un cartoncino abbastanza leggero (Lato A per 3-5 giocatori e Lato B per 2 soltanto), ci ha lasciati un po' perplessi: certamente sarebbe stato più bello averle in cartone spesso come succede ormai in quasi tutti i giochi anche se, in realtà, non abbiamo mai corso il rischio di piegarle o danneggiarle nei nostri test, facendo sempre un po' di attenzione, naturalmente.

Ci sono poi cinque fustelle da cui ricavare due plance "prestigio" (una per il gioco a 3-5 e l'altra per 2, utilizzando anche il retro della prima), 57 tessere Città/Titolo (di cui parleremo più avanti), una manciata di gettoni di vario tipo e un sacchetto di monete (dei Fiorini naturalmente).



Foto 2 – Il Tabellone sul lato per 2 o 5 giocatori.

Anche il tabellone, stampato su cartone robusto, ha due facciate: il Lato A è per partite a 3-4 giocatori, mentre il Lato B si usa per 2 o 5 partecipanti. La Foto 2 qui sopra ci mostra il lato B e rappresenta l'Italia di fine '400 con le principali città dell'epoca, collegate fra loro da strade o porti (le ancore): alcune di esse sono "colorate" per sottolineare a chi appartengono e quali sono le caselle di partenza di ogni giocatore. Abbiamo così il Regno di Napoli (città gialle), gli Stati Pontifici (bianche), la Repubblica di Firenze (rosse), la Repubblica di Venezia (verdi) e il Ducato di Milano (blu). In realtà a Firenze, in quel periodo, si alternarono la Signoria dei Medici (fino al 1492), la "breve" Repubblica di Girolamo Savonarola e di nuovo i Medici (e fu in quest'ultimo periodo che fu pubblicato il "Principe" di Niccolò Machiavelli, spesso citato dall'autore del gioco): naturalmente queste "precisioni storiche" non hanno alcuna influenza sul gioco.

Ci sono poi un centinaio di carte (nel formato 63x88 mm), 5 segnalini "Cattedrale" (di legno grigio) e più di 150 segnalini di legno nei 5 colori visti sopra (un set per giocatore).



Foto 3 – La dotazione di ogni giocatore. Dall’alto abbiamo le “Spie”, i “Soldati”, i “Marcatori” per le città ed il cilindretto “Azione” da usare sulle plance personali.

Completano il tutto i due libretti per le regole (24 pagine quello per 3-5 giocatori e 12 quello per 2), entrambi molto bene illustrati, tutti a colori e con parecchi esempi per facilitare l’apprendimento.

I materiali di **Virtù** sono di ottima fattura (con la riserva per le plance dei giocatori cui abbiamo accennato) e non abbiamo mai riscontrato problemi nel loro utilizzo durante il gioco anche se i “soldatini” faticano un po’ a stare in piedi se il tavolo viene scosso troppo forte (ma anche da “stesi” il loro utilizzo non è certamente compromesso).

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo richiede un po' di tempo e di attenzione: per questo vi abbiamo consigliato di dividere i vari tipi di componenti in sacchetti separati, cosa che ora vi semplificherà notevolmente il compito.



Foto 4 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Per prima cosa mettete in tavola il tabellone di **Virtù** girato sul lato che corrisponde al numero dei partecipanti (nella foto c'è la versione per 3-4 giocatori, dove manca il Papato e quindi non ci sono città "bianche") e distribuite una plancia colorata ad ognuno.

Accanto al tabellone piazzate le carte: 56 "Notabili" (divisi in 11 mazzetti da 5, più il Papa), 10 carte speciali ("Bonus Patrocinio Artisti e Opere d'arte") e 10 "Indulgenze". Aggiungete le tessere (Città, Titolo, Regno, Cattedrale e Gilda), la plancia Prestigio, i segnalini cattedrale, i gettoni "Bonus Militare" e le monete.

I giocatori ricevono tre carte "Casata" e tutti i segnalini del loro colore: inizialmente si mettono sul tabellone i marcatori delle città controllate ed alcuni "soldati" di guarnigione, aggiungendo un marcatore per l'ordine del turno. Tutti partono con un Fiorino, due spie (tre per Napoli) e una

scheda “Sommario”. (Notare che quelle che noi chiameremo sempre “spie” sulle regole hanno in realtà il nome di “Agenti”, ma leggendo il loro uso capirete perché preferiamo il primo).



Foto 5 – La postazione di un giocatore all’inizio della partita.

Non resta che mettere nel proprio “Dominio” (cioè nello spazio sopra la plancia personale) le tessere delle “Città” controllate (le vedete bene nella Foto 5) e posizionare le tre carte “Casata” in una o più delle cinque caselle della plancia (che da ora in poi chiameremo “sale”): essa è in realtà il “Palazzo” del potere per la nostra Casata e potete vedere su entrambi i suoi lati 3 spazi per aggiungere le carte “Cortigiano” (il colore più scuro indica che quelle postazioni sono già disponibili, mentre le tre più chiare verranno “aperte” solo dopo aver realizzato certe circostanze).

Il “sommario” che vedete sulla destra di ogni postazione contiene tutte le informazioni necessarie a giocare e dopo le spiegazioni dettagliate della prima partita sarà più che sufficiente come riferimento e promemoria

Il Gioco

Determinato il “Primo Giocatore” possiamo iniziare la nostra partita a **Virtù** e tutti, nel primo turno, dovranno scegliere una sala del palazzo per posarvi il cilindro delle Azioni ed eseguire quanto indicato dai simboli delle carte che vi sono state inserite.



Foto 6 – Alcune delle carte “Casata”.

Partiamo allora dando un’occhiata più da vicino alle carte “Casata” che ognuno ha ricevuto al set-up e che contengono due informazioni vitali per il gioco:

- (a) – In alto a destra può esserci un simbolo (ne vedete alcuni nella Foto 6 qui sopra, con l’esclusione di Lucrezia Borgia) che indica il tipo di azione possibile;
- (b) – in basso vengono indicate le risorse o i bonus che quella carta offre se viene utilizzata. Così la già citata “Lucrezia Borgia” offre 2 fiorini OPPURE 1 simbolo “corona”; Giuliano de’ Medici (in alto a sinistra) ha un simbolo “Spia” oppure una corona, ecc.

L’unica cosa da tenere sempre ben presente a **Virtù** è come utilizzare in pratica le carte: quando il segnalino azione è in una sala le risorse che vi si trovano sono tutte disponibili e a queste si potranno aggiungere quelle delle carte Cortigiano ai fianchi del Palazzo. Le carte della sala NON vengono “consumate” e saranno ancora disponibili in seguito, ritornando in quella sala, mentre quelle esterne devono essere “tappate” (il retro ha un colore beige, come quella di Papa Borgia in basso a destra nella foto) e sarà necessario “riattivarle” in seguito per sfruttarle di nuovo.



Foto 7 – Le tessere delle città iniziali dei giocatori.

Un altro modo di ottenere le risorse necessarie è quello di sfruttare le città del proprio “Dominio”, ovvero quelle di partenza (dello stesso colore della propria plancia) e quelle neutrali che verranno man mano conquistate. Come vedete nella Foto 7 ognuna di esse ha delle informazioni importanti:

- Nel cerchietto c'è la “forza” della città (per conquistarla);
- Nella fascia in basso ci sono le risorse disponibili (monete, corone, croci, navi, ecc.).

Il modo per utilizzarli è sempre lo stesso: se vi serve una di quelle risorse dovrete “tappare” la tessera (ovvero girarla sul retro). Per riportarle sul lato utile servirà poi un'azione “Governo”. Non ci sono segnalini per queste risorse (corone, croci, ecc.) quindi quelle disponibili sono da usare

immediatamente. Invece le monete possono essere inserite nel proprio “tesoro” tappando Tessere o Cortigiani esterni al palazzo, mentre devono essere spese immediatamente usando le carte all’interno.



Foto 8 – Scheda Palazzo del giocatore veneziano.

Tutti i palazzi di **Virtù** contengono gli stessi simboli, localizzati però in sale diverse, per cui vediamo a cosa serve ognuno di essi:

- (a) “Trama” permette di gestire le vostre spie: per ogni simbolo utilizzato si potrà inviare in missione uno dei segnalini spia a vostra disposizione;
- (b) “Governo” serve a riattivare le tessere nel “Dominio” pagando una corona (o una croce) ogni due tessere da riattivare. Questa azione permette anche di influenzare le “alleanze” (come vedremo più avanti);
- (c) “Annessione” serve invece a prendere il controllo di città neutrali usando solo la diplomazia: si pagano risorse “Corona” pari al valore della città (più una), si posa un marcatore sulla città e si

mette la tessera con quel nome nel proprio Dominio. Da notare che la presenza di una Spia amica sulla città fa risparmiare una “Corona”, mentre se la spia è nemica bisogna spenderne una extra;

(d) “Guerra” è l’azione che permette ai giocatori di spostare i soldati per assediare una città (nemica o neutrale): gli spostamenti si fanno spendendo risorse “Cavallo”, via terra, o “Nave” se si muovono le truppe via mare. Per risolvere gli assedi bisogna però aspettare la fine della Primavera (cioè quando tutti i giocatori hanno eseguito l’azione del turno): a quel punto si contano i Punti Forza (PF) degli assediati e quelli del difensore e se chi attacca ha un valore superiore conquista la città, altrimenti deve ritirarsi;

(e) “Patrocinio” permette di spostare il proprio segnalino sulla plancia “Prestigio” pagando quanto indicato (monete, corone e/o croci).



Foto 9 – La plancia Prestigio: a sinistra c’è il tracciato del Patrocinio e a destra quello che indica il numero delle città conquistate.

Come si vede nella foto 9 qui sopra la plancia “Prestigio” possiede due tracciati: quello di sinistra indica, appunto, il livello di “patrocinio raggiunto pagando per ogni avanzamento il numero di risorse indicato (per esempio 2 monete e una corona o una croce per le prime due caselle, ecc.) mentre a destra si tiene conto delle città annesse o conquistate dai giocatori. Da notare che raggiungendo la casella “2” o la “4” del Patrocinio si potrà scegliere una carta Bonus viola;

(f) “Commercio infine non appare sulla plancia ma è stampata su alcune carte, permettendo al giocatore di incassare 2 Ducati per ogni icona “nave” spesa.

Entrare in maggiori dettagli sulle varie azioni di **Virtù** esula dallo scopo di questo articolo (ma troverete nel “commento” qualche altra informazione utile), quindi ci limitiamo a dire che i giocatori, a turno, prima devono effettuare una azione sul loro “Palazzo” poi, quando tutti hanno finito, si eseguono eventuali assedi e si passa alla fase “inverno” del round, quando si eseguono le seguenti operazioni amministrative:

- (1) Pagare il “soldo” ai soldati (1 fiorino se ce ne sono 3-4 in tavola, 2 Fiorini con 5-6);
- (2) Riorganizzare il Palazzo (lo spieghiamo meglio più sotto);
- (3) Acquistare carte Cortigiano dai mazzetti disponibili, pagando quanto indicato;
- (4) Reclutare truppe al costo di 1 Fiorino (se piazzate nelle città di partenza della propria fazione) o 3 Fiorini (in una città conquistata);
- (5) Verificare nell’apposito riquadro sul tabellone le alleanze con Il Regno di Francia, l’Impero Ottomano o il Sacro Romano Impero: queste alleanze consentono di sfruttare ulteriori risorse.

L’ordine del Turno cambia da round a round in base al numero di città possedute da ogni Fazione (a parità è primo chi ha il marcatore sopra l’altro).



Foto 10 – Il riquadro delle Alleanze stampato sul tabellone e il tracciato “Ordine del Turno” sulla sua destra.

Una partita a **Virtù** può terminare in tre modi:

- (a) Se tutte le città sul tabellone sono state annesse o conquistate;
- (b) Se un giocatore è arrivato sull'ultima casella del tracciato "Città";
- (c) Se un giocatore è arrivato sull'ultima casella del tracciato "Patrocinio".

Si completa il gioco con l'ultima fase "Inverno" e poi si passa al conteggio dei Punti Vittoria (Prestigio) tenendo conto di:

- Territorio: 1-6 PV in base al numero di città controllate;
- Patrocinio: 0-3 PV sul tracciato relativo (più 1 PV extra a chi è primo);
- Investimenti: X PV indicate sulle carte acquistate durante la partita;
- Religione: Da 4 PV (per chi ha la maggioranza delle "Croci") a "0" PV (ultimo);
- Militare: 2 PV per ogni città nemica conquistata;
- Alleanze: 1 PV per ogni alleanza ancora in essere;
- Indulgenze: 1 PV di penalità per ogni carta Indulgenza posseduta (vedere sotto).

Il giocatore col totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

In questa sezione daremo qualche suggerimento, come sempre, ma aggiungeremo anche qualche commento ad azioni specifiche che abbiamo volutamente minimizzato nella recensione vera e propria.



Foto 11 – La postazione di un giocatore dopo aver riorganizzato il Palazzo.

Un delle operazioni più delicate di **Virtù** è la fase di riorganizzazione del Palazzo, quando si utilizza un meccanismo semplice che però avrà una grande importanza per il turno successivo. Le carte all'interno delle sale del Palazzo possono essere spostate sugli spazi "Cortigiano" all'esterno (ma vanno "tappate"), mentre le carte esterne possono essere inserite nelle sale del Palazzo già "Attive" e pronte per essere utilizzate.

Le carte si muovono una alla volta (escluse quelle sotto al segnalino delle azioni o alle Indulgenze, che non possono essere utilizzate), quindi gli spostamenti dovranno essere valutati attentamente prima di cominciare, tenendo ben in mente cosa si desidera fare nel successivo turno. Ogni sala può accogliere due carte: una principale (con il simbolo azione) in alto ed una secondaria (chiamata "Potenziamento") da infilare sotto la prima lasciando scoperte solo le risorse possedute.

Il posizionamento delle carte serve a definire anche quante risorse sono disponibili e come possono essere pagate: se attiviamo una sala infatti possiamo sfruttare TUTTE le risorse visibili (carta principale più potenziamento) senza "tappare" le carte, e potremo anche aggiungere le risorse che compaiono sui Cortigiani e sulle tessere del Dominio (e tutte saranno girate sul retro). L'unico modo per sbloccare in seguito i cortigiani "tappati" è quello di fare passare il segnalino "Azioni" davanti alla loro postazione (due icone sul Palazzo ricordano questa possibilità)



Foto 12- Esempio di carte Notabile.

Fra i componenti di **Virtù** ci sono anche 11 mazzetti di carte “Notabile” a disposizione sul tavolo (più la carta unica del Papa) e prima ancora di cominciare a giocare è bene pensare quali di queste carte potranno essere utili per la propria strategia: prima che arrivi l’Inverno dobbiamo fare in modo di avere a disposizione sia i denari che le risorse necessarie al loro acquisto, senza dimenticare che esse dovranno trovare posto nelle postazioni “Cortigiano” all’esterno del Palazzo, quindi durante la riorganizzazione bisognerà tenere gli occhi ben aperti per assicurarsi sempre qualche postazione libera..

In caso di necessità è sempre possibile richiedere ed utilizzare subito una carta “Indulgenza” che permette di aumentare di 3 Fiorini il proprio tesoro oppure di sfruttare una risorsa “Corona” (per un’azione o un acquisto). La brutta notizia è che le carte Indulgenza dovranno essere messe provvisoriamente in una sala del Palazzo che resterà bloccata finché esse non saranno riscattate (pagando croci o corone). Quindi il loro uso non deve esser sistematico (se non volete passare il vostro tempo a liberare le sale) ma strategico e quando proprio non avete alternative.

Le “Spie” (agenti) sono piuttosto “fastidiose”, se usate contro gli altri giocatori, oppure “molto utili” se usate a proprio favore. Una spia del nostro colore posizionata su una città neutrale ne

facilita l'annessione (una corona in meno da pagare) ma se è un avversario a tentare l'assalto gli costerà una corona in più. Ogni giocatore può anche inviare una spia nel palazzo di ogni avversario (attenzione: ci può essere una sola spia per colore) bloccando la sala in cui è posizionata. Infine le spie possono facilitare le alleanze verso la propria fazione o mettere in pericolo quelle degli avversari. Non vanno mai sottovalutate.



Foto 13 -La scatola di Virtù.

Una delle decisioni più difficili da prendere nelle prime partite a **Virtù** è come cercare di far passare altre città dalla propria parte: usare la “forza” (assedio) o la “diplomazia” (annessione)? Quest’ultimo metodo è molto valido per le città adiacenti alle proprie perché basta pagare un numero di risorse “Corona” adeguato (valore città + 1) per marcarle subito col proprio colore.

L’assedio è invece consigliabile per conquistare città appartenenti ad una fazione nemica, ma qui le cose si complicano un po’ perché bisogna mandare all’attacco un numero adeguato di soldati (superiore alla somma del valore della città e dei soldati nemici che vi si trovano come guarnigione) e quindi l’operazione va pianificata con un buon anticipo per avere le risorse necessarie a spostare le truppe (icone cavallo o nave) e a combattere.

Aiuterà molto avere qualche icona “Bonus militare” perché ognuna di esse equivale ad un soldato extra. Ogni città nemica conquistata assegna 2 PV extra a fine partita.

Il gioco a due

Come avevamo anticipato all'inizio di questa lunga chiacchierata la scatola di **Virtù** include anche un regolamento di 12 pagine per giocare in due: si utilizza la maggior parte della componentistica di base, escludendo però le carte "Casata" di base (sostituite da altre specifiche), alcune carte "Notabile", i Bonus Patrocinio, alcune tessere, ecc.



Foto 14 – Tavolo pronto per giocare in due.

I giocatori assumono la "reggenza" di Francia e Regno di Napoli (utilizzando il retro delle plance Palazzo blu e giallo) e schierano in campo una parte delle loro truppe (da notare che il francese ha a disposizione otto soldati anziché i soliti sei). Le altre fazioni (Venezia, Firenze e Papato) sono comunque presenti con le loro città, alcune spie ed unità militari.

La parte "nuova" di questa versione sta proprio nel cercare di "convincere" queste fazioni indipendenti a stringere un'alleanza definitiva con la nostra utilizzando una serie di iniziative diplomatiche su un'apposita plancia "Influenza" (la vedete riprodotta nella Foto 15 qui sotto). La prima parte del gioco vedrà dunque i due avversari sforzarsi di portare dalla loro parte almeno una delle tre fazioni indipendenti, spendendo azioni "Annessione" (che qui prendono il nome di

“Influenza”) e corone: e qui la Francia è favorita dalle sue carte Casata, quindi solitamente riuscirà ad allearsi con due fazioni contro una soltanto del Regno di Napoli.



Foto 15 – La plancia “Influenza” sulla quale Francia e Napoli cercheranno di trovare nuove alleanze). In basso il tracciato dei turni.

Andando avanti con la partita si assiste ad una “corsa” verso Napoli delle truppe francesi per cercare di conquistare la città prima della scadenza dei 21 turni di gioco a disposizione. Se si riesce nell’impresa si vince immediatamente la partita, altrimenti si andrà al conteggio dei Punti Vittoria (considerando più o meno le stesse cose del gioco base) e qui è Napoli ad avere un vantaggio perché ha più città neutrali vicine (incluse quelle al di là del mare) e potrà quindi assicurarsene il controllo, rallentando l’avanzata francese. Partite interessanti a cavallo fra gioco da tavolo e wargame.

Commento finale

Confessiamo che le fasi iniziali della prima partita a **Virtù** giocata sono state abbastanza difficili perché non ci era ben chiaro il sistema di gioco e soprattutto non avevamo capito come effettuare correttamente i pagamenti o come utilizzare al meglio le spie. Però questi piccoli “scogli” sono stati risolti ricorrendo spesso al regolamento ma anche grazie ad un paio di mail scambiate con l’autore Pascal Rebrault che molto gentilmente ci ha chiarito tutti i punti su cui avevamo dei dubbi.

Dalla seconda partita in poi le cose sono andate molto meglio ed abbiamo potuto concentrarci sulla strategia generale e sulle singole azioni da scegliere. Questo ci ha permesso di riuscire a spiegare

bene le regole anche agli altri amici, con alcuni esempi sulle operazioni più delicate, che così ci hanno aiutato nei play-test per arrivare a questa recensione.

Il gioco è intrigante in tutte le combinazioni e le regole specifiche per giocare a due lo accostano molto ad un vero e proprio wargame, dove più delle chiacchiere contano i “muscoli”: ma è nella versione a cinque che **Virtù** dà il massimo, con una grande interazione fra i giocatori e l’uso di diplomazia, blandizie, minacce e attacchi militari che lo rendono estremamente dinamico. In ogni partita poi qualcuno ha trovato una strategia diversa che gli ha permesso di “prendere il largo” inaspettatamente e ha costretto tutti gli altri ad allearsi per evitare una prematura sconfitta, con “voltafaccia” improvvisi per il proprio tornaconto.

In poche parole... ci è piaciuto!

Se poi qualcuno fosse interessato ad avere un riassunto più dettagliato di quello fornito con il gioco può andare *qui* e scaricarlo liberamente. (*link a Big Cream*)

"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"