VIRTUS!

Un gioco di Mario Quartana con illustrazioni di Antonietta Guida

"Fatti non foste a viver come bruti, ma per seguir virtute e canoscenza."

Dante Alighieri

In un mondo in cui la natura umana è in costante evoluzione, filosofi e letterati di ogni epoca hanno cercato la via che conduce a una vita di armonia, esplorando il potenziale dell'essere umano attraverso le sette Virtù.
Queste Virtù rappresentano i pilastri dell'essenza umana: ideali senza tempo che guidano chi li persegue verso un'esistenza più equilibrata e autentica.

La Carità, che incarna la generosità e l'amore verso il prossimo;
La Fede, il legame invisibile con ciò che trascende il materiale;
La Speranza, che mantiene viva la luce nei momenti più oscuri;
La Fortezza, che dona il coraggio per affrontare il pericolo;
La Giustizia, che rivela allo sguardo l'essenza delle cose, garantendo armonia ed equità;
La Temperanza, che mantiene l'equilibrio tra gli estremi;
La Prudenza, che indica il cammino con saggezza e discernimento.

Durante la partita, i giocatori si impegnano a incarnare al meglio diverse Virtù, guadagnando riconoscimenti per i loro sforzi. Chi dimostrerà di aver incarnato una Virtù più degli altri (avendo la prima o seconda maggioranza di carte di quella Virtù) otterrà rispettivamente 5 e 2 punti, oltre agli effetti aggiuntivi derivanti dal potere speciale di quella Virtù. Successivamente, ulteriori punti possono essere guadagnati grazie alle icone presenti sulle carte.

1.COMPONENTI

Mazzo da 98 Carte Virtù (14 carte per Virtù)

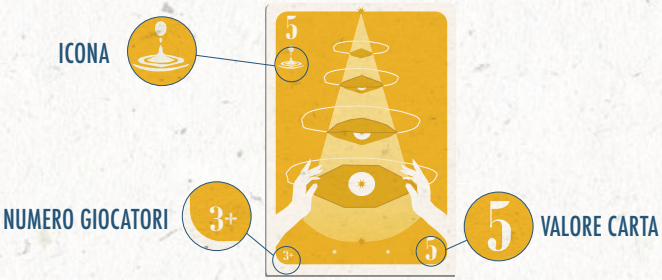
84 Segnalini Punti Vittoria (PV)

2.DESCRIZIONE CARTE

Il mazzo è costituito da 98 Carte Virtù sulle quali, oltre a colore ed illustrazione, è indicato negli angoli in alto a sinistra ed in basso a destra il loro valore.
Nell'angolo in basso a sinistra, le Carte Virtù presentano un numero che indica se la carta è in uso o meno, in base al numero di giocatori (da 2+ a 7+).

Alcune Carte Virtù mostrano un'ulteriore Icona tra le seguenti:
Luce, Calice, Acqua, Fiamma. Le Icone saranno utili a collezionare punti a fine partita, durante il conteggio relativo ad alcune Virtù.

Esempio: Carta Giustizia di valore 5 con Icona Acqua, in gioco per partite con più di 3 giocatori .



3. PREPARAZIONE

Dal mazzo di gioco dividete le Carte Virtù a seconda del numero minimo di giocatori richiesto (indicazione presente nell'angolo inferiore sinistro della carta). Tenete in gioco solo quelle con un numero pari e inferiore al numero di giocatori della partita. Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, conservate le carte con 2+, 3+ e 4+.

Disponete il mazzo nell'area di gioco e rivelate a faccia in su le prime 14 Carte Virtù, creando due righe da 7 carte ciascuna, una sotto l'altra.

Chiameremo "Riga Attiva" quella inferiore e "Riga di Ricarica" quella superiore.

Posizionate il mazzo con le restanti carte a fianco della Riga di Ricarica a formare la pila di pesca, in modo che sia facilmente raggiungibile.

Distribuite ad ogni giocatore un Segnalino PV di valore 7.

4. TURNO DI GIOCO

Il giocatore che ha commesso un peccato per ultimo sarà colui che inizierà il gioco.

Il gioco si svolge a turni. Durante il proprio turno ciascun giocatore decide quali Carte Virtù pescare, scegliendo esclusivamente tra quelle della riga attiva (vedi paragrafo 4.1).

Fatto questo, riempite gli spazi ormai vuoti della Riga Attiva (inferiore) facendo slittare le corrispondenti Carte Virtù dalla Riga di Ricarica (quella superiore).
Infine, pescando dalla cima della Pila di pesca, ricaricate gli spazi liberi rimasti nella Riga di Ricarica, procedendo da sinistra verso destra (vedi Esempio 1).
A questo punto il turno passa al giocatore successivo, ruotando in senso orario.
Quando la Pila di Pesca sarà terminata saltate la fase di ricarica della Riga di Ricarica.

4.1 PESCARE LE CARTE

Durante il proprio turno un giocatore pesca le carte Virtù esclusivamente dalla Riga Attiva aggiungendole alla propria mano.

Le sceglie secondo i seguenti criteri:
1. Pesca tutte le carte di una Virtù a sua scelta;
2. Pesca tutte le carte di un valore a sua scelta.

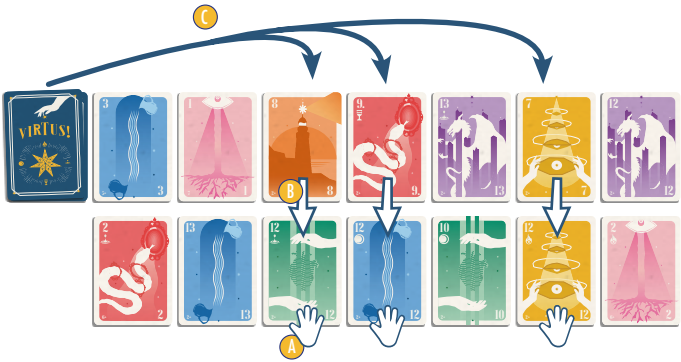
Qualora un giocatore vorrà prendere una Carta Virtù tra quelle della Riga Attiva, sarà costretto a prendere anche tutte le altre carte della riga appartenenti alla stessa Virtù o aventi lo stesso valore.

IMPORTANTE!

Nel caso in cui il giocatore volesse prendere una carta unica per valore, dovrà comunque controllare se, nella riga attiva, ci sono altre carte disponibili della stessa Virtù, in caso affermativo sarà obbligato a prendere tutte le carte di quella Virtù. Analogamente, scegliendo una carta unica per Virtù, dovrà controllare che sia unica anche per valore, in caso contrario dovrà prendere tutte le carte di tale valore.

Non sarà quindi possibile prendere una sola carta se nella riga attiva vi sono altre carte della stessa Virtù o con lo stesso valore.

ESEMPIO 1



Durante il proprio turno il giocatore deve pescare, scegliendo tra le 7 Carte Virtù presenti nella Riga Attiva (riga inferiore).
Il giocatore ha varie opzioni: potrebbe prendere le due Temperanza (13, 12) oppure le due Carità (12 e 10).
Se volesse prendere la Giustizia (12) invece, dovrebbe prendere anche le altre carte con il numero 12 (Temperanza e Carità).
Nel caso in cui invece volesse prendere la Fede (2) deve controllare che nella Riga Attiva non ci siano altre carte della stessa Virtù e dello stesso valore.
In questo caso abbiamo dello stesso valore la carta Prudenza (2) che sarà obbligato a prendere assieme alla carta Fede selezionata.

(A) Supponiamo ora che prenda le tre carte con il numero 12.
(B) Fate slittare quindi la Speranza (8) , la Prudenza (9) e la Giustizia (7) dalla Riga di Ricarica a quella Attiva, per rimpiazzare gli spazi vuoti lasciati dalle carte appena pescate.
(C) Ripristinate la Riga di Ricarica, procedendo da sinistra a destra, aggiungendo le carte dalla pila di pesca, e passate il turno al giocatore successivo.

5. FINE PARTITA E CONTEGGIO DEI PUNTI

La partita termina quando tutte le carte Virtù sono state pescate dai giocatori.
Negli ultimi turni della partita, può accadere che alcune prese non facciano più slittare carte dalla Riga di Ricarica a quella Attiva, è normale; procedete a pescare solo dalle carte disponibili nella Riga Attiva fino ad esaurimento.

Dopo aver pescato tutte le Carte Virtù, procedete con il conteggio dei Punti Vittoria (PV) seguendo questo ordine:

1. Nominate la prima Virtù (vedi paragrafo 5.1).

2. Determinate le maggioranze, identificando i due giocatori con il maggior Riconoscimento (cioè con il maggior numero di carte di quella Virtù).
In caso di parità, il Riconoscimento va al giocatore che possiede la carta con il valore più alto della Virtù in fase di conteggio.
Il giocatore con il maggior Riconoscimento (detto 1ª Posizione) riceve immediatamente 5 Punti Vittoria (PV).
Il secondo giocatore con il maggior Riconoscimento (detto 2ª Posizione) riceve immediatamente 2 Punti Vittoria (PV).

3. Assegnate i punti derivanti dal potere speciale della Virtù ai giocatori in 1ª e 2ª Posizione, seguendo le regole specifiche di quella Virtù (Vedi paragrafo 5.1).
Se il potere speciale coinvolge il conteggio delle Icone, considerate tutte le Icone presenti sulle carte del giocatore, indipendentemente dalla Carta Virtù su cui compaiono.

4. Ripetete questo processo per ogni Virtù successiva, una alla volta, fino a quando tutte le Virtù sono state conteggiate.

5. Soltanto dopo aver calcolato i Punti Vittoria relativi a tutte le Virtù, assegnate i Punti Vittoria per i Tris di Icone nella vostra mano (Vedi paragrafo 5.2).

5.1 ORDINE E RICONOSCIMENTO DELLE VIRTÙ

CARITÀ

1ª Posizione: Può scartare pubblicamente fino a 3 carte dalla mano (*eccetto le Carte Carità*). Per ogni carta con un'Icona Calice , Acqua o Fiamma scartata, riceve 3 PV.
2ª Posizione: Come sopra, ma può rinunciare al massimo ad 1 carta. La scelta viene effettuata dopo che il giocatore ha scartato. Le carte scartate sono eliminate dal gioco.

FEDE

1ª Posizione: Il giocatore sceglie una Virtù. Ogni altro giocatore (eccetto il secondo) deve affidargli una carta a propria scelta di quella Virtù (se ne possiede una).
2ª Posizione: Non può essere bersaglio del potere della Fede (Non attivo per partite a due giocatori).

SPERANZA

1ª Posizione: Sceglie fino a due avversari; sottrae a quei giocatori 1 PV per ogni Icona Luce in possesso dei giocatori bersaglio. I punti sottratti diventano suoi.
2ª Posizione: Non può essere bersaglio del potere della Speranza.

Dopo il conteggio relativo alla Speranza i giocatori rivelano la loro intera mano.

FORTEZZA

1ª Posizione Riceve 1 PV per ogni Carta Fortezza in suo possesso.
2ª Posizione Riceve 1 PV ogni due Carte Fortezza in suo possesso.

GIUSTIZIA

1ª Posizione Riceve 2 PV per ogni Icona Fiamma in suo possesso.
2ª Posizione Riceve 1 PV per ogni Icona Fiamma in suo possesso.

TEMPERANZA

1ª Posizione Riceve 1 PV per ogni Icona Calice in suo possesso
e 1 PV per ogni Icona Acqua in suo possesso.
2ª Posizione Riceve 1 PV per ogni coppia di Icone Calice + Acqua in suo possesso.

PRUDENZA

1ª Posizione Riceve PV pari al numero di differenti Virtù che possiede, esclusa la Virtù Prudenza.
2ª Posizione Riceve PV pari alla metà (per difetto) del numero di differenti Virtù che possiede, esclusa la Virtù Prudenza (Non attivo per partite a due giocatori).

5.2 ASSEGNARE PUNTI PER SET DI ICONE

Ogni giocatore riceve 3 PV per ogni Set di icone Fiamma + Acqua + Calice rimasto nella sua mano.

I giocatori rivelano quindi i loro Segnalini Punti Vittoria.
Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto è il vincitore.
In caso di parità tra due o più giocatori, vince il giocatore che possiede il maggior numero di Set di Icone Fiamma + Acqua + Calice (Esempio2).

ESEMPIO 2

Qui sopra abbiamo un esempio di fine partita a 3 giocatori.
Di seguito, il relativo conteggio Punti Vittoria (PV).

CARITÀ:
1) Camilla: 5 PV per la 1ª posizione + 3 PV perché scarta la Carta Prudenza 5 con Icona Calice.
2) Stefano è in 2ª posizione perchè ha 2 carte come Sofia, ma la sua Carta Carità più alta è il 12 contro il 6 di Sofia. Gli vengono assegnati 2 PV per la 2ª posizione + 3 PV perché scarta la Carta Giustizia 9 con Icona Calice.

FEDE:
1) Camilla: 5 PV per la 1ª posizione + chiede una Carta Prudenza a Stefano (che le dà quella di valore 8).
2) Sofia: 2 PV per la 2ª posizione e non può essere bersaglio del potere della Fede.

SPERANZA:
1) Camilla: 5 PV per la 1ª posizione + 3 PV , che sottrae a Sofia, per le tre Icone Luce che possiede.
2) Stefano: 2 PV per la 2ª posizione e non può essere bersaglio del potere della Speranza.

A QUESTO PUNTO TUTTI I GIOCATORI RIVELANO LA LORO MANO.

FORTEZZA:
1) Sofia: 5 PV per la 1ª posizione + 3 PV dati dalla quantità di Carte Fortezza in suo possesso.
2) Camilla: 2 PV per la 2ª posizione (ma non ottiene punti extra poiché servirebbero almeno due Carte Fortezza per creare una coppia).

GIUSTIZIA:
1) Sofia: 5 PV per la 1ª posizione + 8 PV dati dalle 4 Icone Fiamma in suo possesso.
2) Stefano: 2 PV per la 2ª posizione (nessun punto extra poiché non possiede Icone Fiamma).

TEMPERANZA:
1) Sofia: 5 PV per la 1ª posizione + 2 PV dati dalle Icone Acqua e Calice in suo possesso.
2) Camilla: 2 PV per la 2ª posizione + 1 PV dato dall'unica coppia di Icone Calice + Acqua in suo possesso.
Le Icone Calice in eccesso che non formano coppie con Icone Acqua non vengono contate.

PRUDENZA:
1) Camilla, poiché ha sottratto la Carta Prudenza di valore 8 a Stefano, ha la 1ª posizione, quindi riceve 5 PV + 5 PV dati dalle 5 virtù diverse, oltre alla Prudenza, presenti nella sua mano.
2) Stefano: 2 PV per la 2ª posizione + 3 PV perché per ogni due Virtù diverse riceve 1 punto bonus.

CONTEGGIO SET DI ICONE ( )
Stefano e Camilla non possiedono Set.
Sofia ne completa 1 e riceve quindi 3 PV .

Vince Camilla!

TOTALE PUNTI VITTORIA OTTENUTI:
Stefano = 7+2+3+2+2+2+3= 21
Sofia = 7+2+3+5+3+5+8+5+2+3= 37
Camilla = 7+5+3+5+5+3+2+1+5+5= 41

SCHEDA RIASSUNTIVA

1ª Posizione = 5 PV 2ª Posizione = 2 PV

1ª Posizione
Scarta fino a 3 carte: +3 PV per ogni Icona /
2ª Posizione
Scarta fino a 1 carta: +3 PV per ogni Icona /

1ª Posizione
Sceglie una Virtù, tutti gli avversari gli cedono 1 carta di tale Virtù
2ª Posizione
Non può essere bersaglio del potere della Fede

1ª Posizione
Indica 2 avversari e sottrai loro PV per ogni Icona in loro possesso.
2ª Posizione
Non può essere bersaglio del potere della Speranza.

ADESSO TUTTI I GIOCATORI RIVELANO LA PROPRIA MANO

1ª Posizione
1 PV per ogni Carta Fortezza nella sua mano.
2ª Posizione
1 PV per ogni coppia di Carte Fortezza nella sua mano.

1ª Posizione
2 PV per ogni Icona nella sua mano.
2ª Posizione
1 PV per ogni Icona nella sua mano.

1ª Posizione
1 PV per ogni Icona / nella sua mano.
2ª Posizione
1 PV per ogni coppia di Icone + nella sua mano.

1ª Posizione
1 PV per ogni Virtù diversa nella sua mano, eccetto Prudenza (max 6 PV).
2ª Posizione
1 PV per ogni coppia di Virtù diverse nella sua mano, eccetto Prudenza (max 3 PV).

CONTEGGIO SET DI ICONE: (Tutti i giocatori) 3 PV per ogni + + nella sua mano finale.

SCHEDA RIASSUNTIVA DIGITALE

GIOCHI UNITI

Il logo Giochi Uniti interpretato dall'illustratrice.

RICONOSCIMENTI

AUTORE: Mario Quartana
ILLUSTRAZIONI E DESIGN: Antonietta Guida
DIREZIONE ARTISTICA E GRAPHIC DESIGN: Stefano Mattia
REGOLAMENTO: Martina La Rocca
PRODUZIONE: Stefano de Carolis - Federico Burchianti
EDITING LINGUA INGLESE: William Niebling

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE AI PLAYTESTER:
Andrea Granata, Raffaello Robertiello, Nuna Sodano, Antonio Sodano

© 2025 Giochi Uniti srl
VIRTUS è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl,
Via Bellini 54, Napoli, 80135 Italy, tel. 081 5442676
Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it

© 2025 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

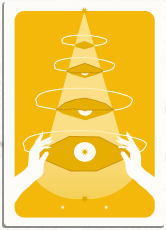
I componenti di gioco possono variare da quelli illustrati sulla scatola.

Printed by Fabryka Kart,
Podłęże 650, 32-003 Podłęże,
+48 12 630 44 00,
fabryka@fabryka-kart.eu

LE SETTE VIRTÙ / THE SEVEN VIRTUES

In VIRTUS le Sette Virtù sono state interpretate attraverso un raffinato processo di ricerca, dando vita a sette illustrazioni allegoriche. Ogni rappresentazione è intrisa di simbolismo e riesce a trasmettere l'essenza più profonda di ciascuna virtù.

In VIRTUS the Seven Virtues have been interpreted through a refined research process, creating seven allegorical illustrations, each of them expressing the essence ov every virtue.



GIUSTIZIA / JUSTICE

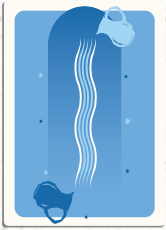
Un fascio di luce squarcia l'ombra e porta alla vista dell'occhio, inizialmente socchiuso, ciò che prima era nascosto. Le mani diventano sostegno per lo sguardo che ora vede con chiarezza.

A beam of light pierces the shadows and reveals to the eye, once half-closed, what was once hidden. The hands become a pillar of support for the gaze that now sees with clarity.

PRUDENZA / PRUDENCE

Un serpente si insinua oltre lo specchio, simbolo del pericolo che tenta di attraversare la barriera del riflesso. Lo specchio affronta l'insidia respingendola e rivelandone la natura ingannevole.

A serpent slithers beyond the mirror, a symbol of danger attempting to cross the barrier of reflection. The mirror confronts the threat, repelling it and exposing its deceptive nature.



TEMPERANZA / TEMPERANCE

Due brocche si versano l'una nell'altra creando un ciclo armonioso ed equilibrato, espressione della perseveranza dinanzi alle avversità e della costanza che doma gli eccessi.

Two pitchers pour into each other generating a harmonious and balanced cycle, testament to perseverance in the face of adversity and the steady hand that tames excess.

CARITÀ / CHARITY

Mani tese custodiscono e offrono un cuore, in un gesto di sono e protezione. Due linee si intrecciano in un moto perpetuo che rappresenta il flusso ininterrotto di amore e apertura.

Outstretched hands cradle and offer a heart in a gesture of both gift and protection. Two flowing lines interwines in perpetual motion, symbolizing the endless exchange of love and openness.

SPERANZA / HOPE

Un faro fende l'oscurità con la sua luce. Lo slancio verso l'alto diviene simbolo della tensione umana verso ciò che è luminoso e puro, guida silenziosa nel cammino dell'attesa fiduciosa.

A lighthouse cuts through the shadows with its light. The upward reach becomes a symbol of the human spirit's yearning for what is bright and pure, a silent guide along the path of faithful waiting.

FORTEZZA / FORTITUDE

Un drago avvolge e custodisce ciò che è sacro. Le sue spire non sono vincoli, ma scudo e rifugio, mentre attorno si stagliano le stelle, frammenti dell'infinito che vegliano sull'anima risoluta.

A dragon coils and guards what is sacred. Its spirals are not chains but shield and sanctuary, while all around is filled with the light of the stars, fragments of the infinite watching over the resolute soul.

FEDE / FAITH

Un occhio si leva al cielo, colmo di ricerca e devozione, mentre le radici affondano nel terreno salde e incrollabili. Lo sguardo rivolto al divino, sostenuto dalla certezza di un fondamento eterno.

An eye turns toward the heavens fill with longing and devotion, while roots anchor firmly into the earth, steady and unshakeable. The gaze lifted towards the divine with an eternal foundation.