



2 Vizi e virtù. 4-6 Giocatori, volendo 2-3 o solitario, 12+anni, Gioco di narrazione.

Vizi e virtù

4-6 giocatori

Gioco di narrazione

E' un gioco psicologico, di particolare intensità quando i giocatori sono in confidenza tra loro. Si concorda un numero di 3-5 mani complessive. Al primo turno ogni giocatore pesca una carta e la scopre davanti a sé in modo che tutti possano vederla: se riporta un pezzo nero degli scacchi, confida agli altri un difetto o un vizio che riconosce di possedere e dispone il pezzo indicato nella carta sulla casa iniziale del tabellone, quella contrassegnata da un pallino bianco. Se il pezzo è bianco, confida una virtù che ritiene di possedere e dispone il pezzo indicato come già detto. Se il pezzo non è disponibile perché attribuito a qualcun altro, il giocatore pesca una seconda carta e ripete l'operazione, fino a quando non esca un pezzo disponibile da introdurre sul tabellone; si possono attribuire più qualità a uno stesso personaggio, il bianco indica le qualità positive, il nero quelle negative. Un pezzo bianco non può rappresentare un vizio e viceversa, un pezzo nero non può rappresentare una virtù. Disposto il proprio segnalino sulla casa d'inizio, il giocatore lancia due dadi e lo muove in senso *orario* se bianco, *antiorario* se nero, di tante case quant'è la somma dei due numeri usciti; se incontra uno o più pezzi lungo il cammino, lo salta senza mangiarli e senza conteggiare le case saltate. Può pescare in uno stesso turno più carte attribuendo diverse qualità al proprio personaggio, fino allo scadere del tempo a disposizione. Gli altri giocatori faranno lo stesso e al termine della prima mano i personaggi si ritroveranno posizionati intorno all'anello più esterno del tabellone. I pezzi che si trovino su casa contigua al proprio, o a distanza di 2-3 case, saranno in *congiunzione* dunque in relazione positiva, quelli a distanza di 4-5 case o dal lato opposto rispetto al centro, saranno in *opposizione* e dunque in relazione negativa.

Il gioco è particolarmente intenso quando i giocatori attribuiscono al proprio personaggio vizi e virtù che autenticamente ritengono di possedere, in piena sincerità. Le qualità dei personaggi vanno ricavate per libera associazione dai disegni riprodotti nel riquadro centrale della carta che s'intende giocare, ad esempio 29. *Il leone*, ovvero il *coraggio*, o *l'aggressività* e così via. Dal momento in cui il nostro personaggio è entrato nel teatrino immaginario dell'anello esterno, vizi e virtù degli altri personaggi si ritroveranno in posizione *favorevole* o *sfavorevole* rispetto al proprio, secondo le relazioni sopra indicate: può capitare ad esempio che un determinato vizio, in condizioni particolari, possa rivelare in realtà un aspetto positivo, o eventualmente il contrario, che una virtù in alcuni casi possa rivelare un aspetto negativo. Ad esempio la testardaggine è considerata per lo più una qualità negativa, ma in opportune condizioni può rivelarsi positiva nel conseguimento di obiettivi importanti, oppure l'altruismo viene di solito considerato una virtù, ma in alcuni casi può diventare opprimente, e così via. Scopo del gioco è immaginare situazioni che possano verificarsi *nella vita reale*, dove ogni qualità

dichiarata dagli altri giocatori, rivel i suoi aspetti positivi e negativi in accordo con la relazione che quei personaggi intrattengono col nostro. Se ad esempio troviamo un pezzo nero in posizione favorevole rispetto a noi, dobbiamo immaginare una situazione reale in cui la sua qualità negativa possa rivelarsi positiva, e spiegarne il perché. Un turno di gioco ha sempre la durata massima di 180 secondi, al termine dei quali il giocatore deve passare la mano a chi viene dopo.

Le carte giocate vanno accatastate coperte davanti a noi, ciascuna vale 1 punto a fine partita. Se non riusciamo a giocare le carte che abbiamo in mano possiamo pescarne delle altre, riservandoci poi di riflettere dopo lo scadere del nostro turno come impiegarle nei turni successivi. Ogni carta rimasta in mano a fine partita si paga 1 punto. Ogni situazione coerente che riusciamo a illustrare nei 180 secondi del nostro turno, dà diritto a pescare una carta da conservare nel mazzo delle prese, ciascuna carta nel mazzo delle prese vale 1 punto a fine partita; se nel riquadro centrale di una carta pescata si trova un disegno che rimandi a una qualsiasi delle qualità positive o negative dichiarate dagli altri giocatori fino a quel momento, dopo averne dato annuncio disporremo quella carta scoperta in posizione trasversale rispetto alle altre nel mazzo delle prese: le carte trasversali valgono 2 punti a fine partita. All'inizio di ogni mano ciascun giocatore deve lanciare nuovamente il dado e muovere il proprio personaggio intorno al tabellone, modificando in tal modo le proprie relazioni con tutti gli altri personaggi. Ogni turno si possono pescare più carte, attribuire una qualità al proprio personaggio per ogni carta pescata, immaginare una situazione reale per ognuno dei personaggi introdotti nel teatrino, fino allo scadere del tempo limite, per aggiudicarsi più carte premio possibile. Al termine della partita si contano i punti, chi ha più punti vince.

Nella situazione esemplificata dal disegno, la Donna Nera è in opposizione con l'Alfiere Bianco e il Pedone Bianco, dovrà dunque immaginare delle situazioni reali in cui una delle virtù attribuite a quei personaggi dai rispettivi giocatori possano rivelare degli aspetti negativi. E' arrivata in quella posizione ottenendo 4-3 al lancio dei dadi, dunque al turno precedente si trovava a distanza di 7 case in senso orario, precisamente fra il re Bianco e la Torre Nera. Pescando la carta n.29 ha usato la figura del leone per attribuire alla Regina Nera l'attributo negativo dell'aggressività. Nel suo mazzo delle prese ha 4 carte coperte, più la n.62 scoperta perché nei disegni del riquadro centrale aveva trovato un riferimento a una delle qualità attribuite dagli altri giocatori ai loro personaggi, ad esempio l'arpa associata alla serenità, all'armonia, alla creatività e così via. Sostituendo ai vizi e alle virtù le qualità previste nella costruzione di un personaggio relativa a qualsiasi gioco di ruolo esistente, questo procedimento consente di approfondire i rapporti fra i personaggi messi in campo. Applicato alla narrazione letteraria, consente di riflettere sulle relazioni tra i personaggi di un racconto.

[Giocalo su Tabletopia](#)