

Reseña: Galileo Galilei

Introducción

¡Te damos la bienvenida al paso del siglo XVI al XVII ! En esta época, Europa recibía con los brazos abiertos las nuevas ideas científicas. Astrónomos eruditos pasaron de observar el cielo a simple vista a usar los primeros telescopios. ¡Únete a ellos en sus asombrosas observaciones! Sin embargo, debes tener cuidado: la Iglesia tiene ojos en todas partes. Las ideas heréticas serán severamente castigadas...



Portada

Así se nos presenta Galileo Galilei, un diseño Tomáš Holec (Tea Garden, SETI:

Search for Extraterrestrial Intelligence). Publicado por primera vez en 2024 por Pink Troubadour en una versión en inglés. De las ilustraciones se encarga Michal Peichl (Evacuation, Messina 1347, Resafa).

Se encuentra publicado en español por Maldito Games (el juego es completamente independiente del idioma a excepción del reglamento). Permite partidas de 1 a 4 jugadores, con una edad mínima sugerida de 12 años y una duración aproximada de unos 30 minutos por jugador. El precio de venta al público es de 50€. Para esta reseña se ha utilizado una copia de la versión en español de Maldito Games, que la propia editorial nos ha cedido amablemente.



Contraportada

Importante: si ya conoces el juego y/o sólo te interesa mi opinión sobre el mismo, puedes pasar directamente al apartado de **Opinión**. Los apartados Contenido y Mecánica están destinados especialmente a aquellos que no conocen el juego y prefieren hacerse una idea general de cómo funciona.

Contenido

Dentro de una caja de cartón de dos piezas (tapa y fondo), de dimensiones 29,7×29,7×7,2 cm. (caja cuadrada estándar tipo Ticket to Ride), nos encontramos con los siguientes elementos:

- 4 Tableros de Jugador (de cartón)
- 4 Losetas de Personaje (de cartón)
- Tablero Central (de cartón)
- 6 Losetas de Universidad (de cartón)
- 24 Losetas de Acción (de cartón)
- 6 Losetas de Asignatura (de cartón)
- 30 Dados (10 de cada color) (de madera)
- 28 Fichas de Cometa (7 de cada color) (de cartón)
- 32 Figuras de Inquisidor (de madera)
- 16 Libros (4 de cada color) (de madera)
- 16 Marcadores de Universidad (4 de cada color) (de madera)
- 4 Marcadores de Tribunal (1 de cada color) (de madera)
- 4 Marcadores de Puntuación (1 de cada color) (de madera)
- 16 Marcadores de Objetivo (4 de cada color) (de madera)
- 28 Marcadores de Constelación (4 de cada color) (de madera)
- 35 Cartas (70×120 mm.):
 - 33 Cartas de Descubrimiento
 - 2 Cartas de Ayuda
- Ficha de Primer Jugador (de cartón con peana de plástico)
- 34 Cuadrantes (de cartón):
 - 26 Pequeños de Valor 1
 - 8 Grandes de Valor 3
- 13 Losetas del Modo Solitario (de cartón)
-

y mejoran criterios de final de partida) o avanzar en la biblioteca (para activar efectos de las cartas que se vayan obteniendo). Tras esto, deberá tomar la ficha de acción secundaria y empujar al resto. Si el jugador ha activado un cometa por segunda vez podrá recibir una compensación. Por último, si ha desplazado inquisidores deberá recibir la visita de los mismos. Al comienzo de la partida se conformarán cuatro objetivos que los jugadores intentarán completar lo antes posible.

Conceptos Básicos

Comencemos por el Tablero Central. Éste muestra en su zona derecha un espacio de suministro para colocar seis cartas de observación. Sobre ellas la zona de reserva de los cometas de valor 1 y bajo ella la zona de reserva de cometas de valor 2 y la zona de registro de cometas con diversas bonificaciones. En la zona derecha tenemos el espacio de universidad, con cuatro columnas para los objetivos comunes, cuatro tracks para los marcadores de universidad y un track de tribunal. En el marco del tablero encontramos el clásico track de puntuación con casillas numeradas del 0 al 99.



Tablero Central

Seguimos con los Tableros de Jugador. Estos muestran un gran telescopio que funciona como un rondel con siete posiciones. Las dos primeras no estarán accesibles, las cinco siguientes tendrán una acción principal impresa, mientras que dispondrán de una acción secundaria variable (a excepción de la última acción, que también estará impresa). En la esquina superior izquierda tenemos el espacio de reserva para dados. En la zona derecha, en la parte superior, tenemos los tracks de lectura. Debajo tenemos los espacios de reserva de cometas y de marcadores de constelación (estos últimos con bonificaciones asociadas). Finalmente, en la banda inferior derecha tenemos las celdas, con varias casillas para inquisidores, cada una con un valor de interrogatorio y un valor de final de partida.



Tablero de Jugador

Cada jugador dispondrá de un conjunto de seis Loquetas de Acción, las cuales colocará formando un arco en su tablero personal, asociándose

con los distintos espacios de acción. Estas losetas tienen dos caras, una básica (con la que inician la partida) y una mejorada con un fondo más vivo que permite mejores bonificaciones. Al resolver una acción, esta ficha se retirará de su posición y se insertará en el arco por la parte inferior, de forma que no estará disponible hasta resolver dos turnos.



Loquetas de Acción

El elemento principal del juego son los Dados, presentes en los tres colores primarios (azul, rojo y amarillo). Estos se utilizarán para completar la acción de observar, ya que tanto los objetos mayores como las constelaciones requieren dados de ciertos valores. Cada jugador podrá acumular hasta cuatro dados, teniendo como limitación no poder tener los cuatro de un mismo color. A la hora de observar objetos mayores los jugadores deberán combinar dados de dos colores para generar colores complementarios (naranja, verde y morado). Al obtener dados los jugadores los colocarán en su reserva personal con valor 1, debiendo aplicar diversos efectos para aumentar su valor.



Dados

Uno de los elementos que permitirá aumentar el valor del conjunto de dados para observar serán los Cometa. Cada jugador comienza la partida con siete cometas y cada vez que resuelva la acción de avistar un cometa podrá colocar uno de estos en el tablero principal. Posteriormente, al observar, podrá utilizar uno o varios de estos cometas para sumar su valor al conjunto de dados. Un cometa en la fila superior pasará a la fila inferior aumentando de valor (podrá utilizarse para una observación distinta), mientras que si ya está en la fila inferior y se utiliza pasará al registro de cometas, proporcionando una bonificación al final del turno del jugador.



Cometas

Otro recurso importante del juego serán los Cuadrantes. Estos permitirán resolver acciones secundarias que requerirán uno, dos, tres o cuatro cuadrantes. En cada turno el jugador podrá resolver cualquier cantidad de acciones siempre que el número de cuadrantes que posea se lo permita.



Cuadrantes

Las Cartas de Descubrimiento serán otro de los elementos clave del juego. Estos muestran en su mitad superior un objeto mayor con un valor de descubrimiento asociado a un dado de color complementario, por lo que los jugadores tendrán que utilizar dados de dos colores concretos para alcanzar la cifra indicada. Bajo este valor tendremos la recompensa en puntos y, opcionalmente, la visita o activación de inquisidores. En la mitad inferior tendremos las constelaciones, las cuales requieren un único color primario y proporcionan puntos de victoria y otras bonificaciones. Si un jugador observa el objeto mayor de la carta, esta pasará a ampliar sus tracks de lectura, girándola noventa grados. También se podrán obtener estas cartas como recompensa, pero quedando por su reverso.



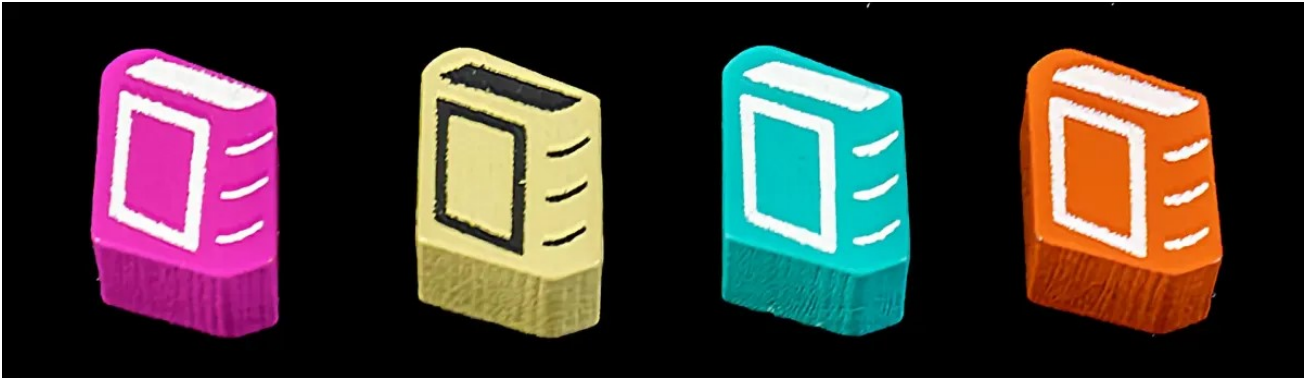
Cartas de Descubrimiento

A la hora de observar constelaciones los jugadores colocarán Marcadores de Constelación sobre estos espacios para bloquearlos y que ningún otro jugador pueda observarlas. Además de las recompensas indicadas en la carta, los jugadores también obtendrán la recompensa asociada a la posición que ocupaba el marcador en el track de suministro en su tablero personal (se liberan de izquierda a derecha).



Marcadores de Constelación

En los tracks de lectura cada jugador dispondrá de cuatro Marcadores de Libro. Cada vez que resuelva una acción de libros podrá desplazar estos marcadores y obtener las recompensas por las que vayan progresando, manteniendo siempre el orden en el que se obtengan.



Marcadores de Libro

Por otro lado tenemos las Losetas de Universidad. Estas representan los tracks de universidad con cuatro niveles más un quinto inicial. En cada nivel tendremos un valor en puntos de victoria y una bonificación inmediata. Al comienzo de la partida se configurarán los tracks de universidad colocando cuatro de estas losetas por cualquiera de sus caras.



Losetas de Universidad

Asociado a cada track de universidad también tendremos una Loseta de

Asignatura. Estas losetas asocian al track de universidad con un elemento (objetos mayores, cometas, constelaciones, lecturas, mejoras e inquisidores), de forma que, al final de la partida, cada elemento proporcionará los puntos indicados en el track al jugador según su progreso en el mismo. Las dos losetas no utilizadas se colocarán en apaisado como objetivos comunes.



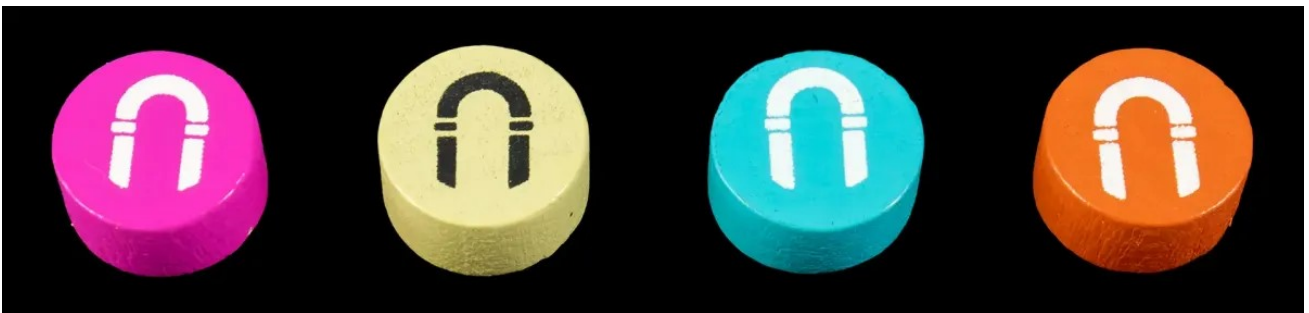
Loseta de Asignatura

Cada jugador dispondrá de cuatro Marcadores de Universidad que podrá hacer progresar en los diversos tracks. Cada vez que alcance un nuevo nivel el jugador obtendrá la bonificación correspondiente, mientras que, al final de la partida, obtendrá tantos puntos de victoria por cada elemento que posea del tipo asociado al track como indique la posición en la que se encuentra su marcador.



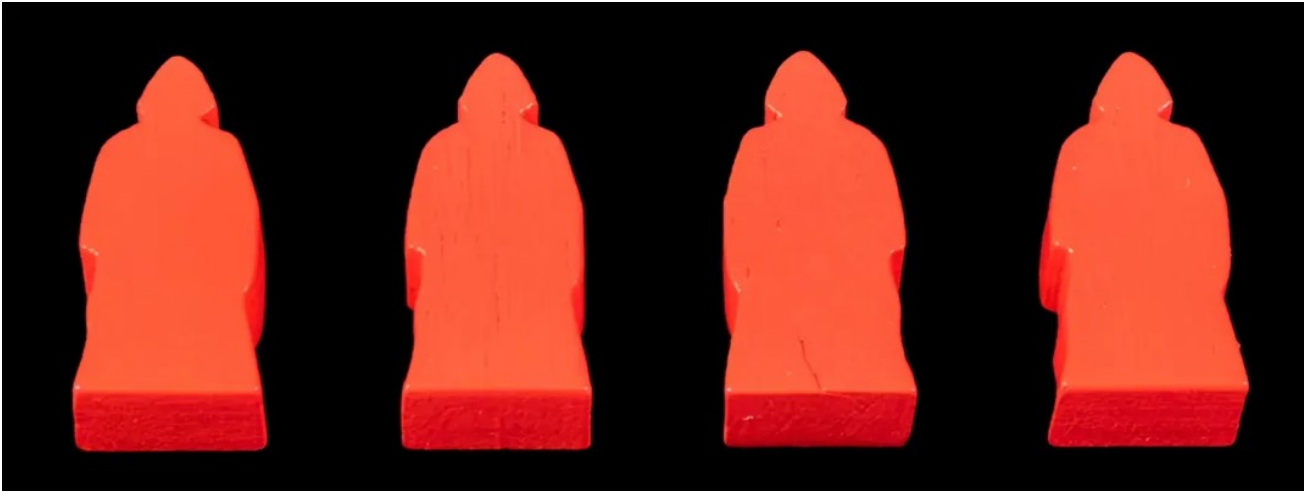
Marcadores de Universidad

Cada jugador dispondrá también de cuatro Marcadores de Objetivo que podrá colocar en la zona de objetivos tan pronto como los complete. El primer jugador completar cada objetivo obtendrá más puntos que el resto, pero ambos podrán disfrutar de la bonificación de expulsar un inquisidor.



Marcadores de Objetivo

Los jugadores recibirán la visita de los Inquisidores al realizar diversas acciones como observar, progresar en la universidad o en las lecturas. Al recibir un inquisidor este se colocará en la celda más a la izquierda en el tablero personal. Mediante ciertas bonificaciones los jugadores podrán hacer progresar a los inquisidores hacia la derecha, aunque esto detonará un interrogatorio. Al final de la partida los jugadores sumarán o restarán los puntos de victoria asociados a las celdas ocupadas por los inquisidores. Si un jugador recibe la bonificación de expulsar un inquisidor y decide aprovecharla, recibirá un dado y un cuadrante.



Inquisidores

Al final del turno del jugador puede ocurrir un interrogatorio si ha desplazado al menos un inquisidor. En este caso el jugador hará balance en función de los inquisidores que se encuentren en sus celdas y avanzará o retrocederá su Marcador de Tribunal. Al final de la partida los jugadores sumarán los puntos indicados en la posición que se encuentre su marcador. Si alcanza uno de los extremos y debiese seguir progresando, el jugador perderá o ganará puntos dependiendo del extremo.



Marcador de Tribunal

Obviamente el objetivo es ser el jugador que más puntos de victoria acumule. Para ello cada jugador dispondrá de un Marcador de Puntuación que hará progresar en el track de puntuación. Los jugadores obtendrán puntos al resolver la acción de observar y al colocar algunos cometas en el registro de cometas.



Marcador de Puntuación

Por último, cada jugador recibirá al comienzo de la partida una Loleta de Personaje. Estas tienen dos caras, mostrando en una de ellas un efecto particular que podrá utilizar el jugador durante la partida. En la zona superior encontraremos una referencia de las acciones secundarias que se pueden utilizar mediante cuadrantes.



Loseta de Personaje

Con esto tenemos suficiente.

Preparación de la Partida



1. Se despliegue el tablero principal en el centro de la mesa.
2. Se separan las cartas de descubrimiento por nivel. Se mezcla cada nivel y se prepara el mazo añadiendo un determinado número de cada mazo de nivel (sobre las de nivel III se apilan las de nivel II y, sobre estas, las de nivel I). El resto de cartas se devuelven a la caja. El número de cartas de cada nivel en función del número de jugadores es:

- 2 Jugadores: 9 de Nivel I, 5 de Nivel II y 4 de Nivel III.
 - 3 Jugadores: 10 de Nivel I, 6 de Nivel II y 5 de Nivel III.
 - 4 Jugadores: 12 de Nivel I, 7 de Nivel II y 6 de Nivel III.
3. Se forma una reserva general con los dados, cuadrantes e inquisidores.
 4. Se mezclan las losetas de asignatura y se colocan cuatro de ellas mostrando su cara horizontal encima de los tracks de universidad.
 5. Las dos losetas de asignatura restante se colocan mostrando su cara vertical en los espacios centrales de la zona de objetivos.
 6. Se mezclan las losetas de universidad y se colocan aleatoriamente por cualquiera de sus caras en cada track de universidad.
 7. Cada jugador escoge un color y recibe:
 - Un tablero personal que coloca en su zona de juego con el telescopio apuntando al segundo nivel (el segundo que tiene una X en su acción principal).
 - Seis fichas de acción que coloca por su cara básica de forma aleatoria en el arco de acciones.
 - Un marcador de puntuación (que coloca en la casilla inicial del track de puntuación).
 - Un marcador de tribunal (que coloca en la casilla inicial del track de tribunal con valor -3).
 - Cuatro marcadores de universidad (que coloca al comienzo de cada track de universidad).
 - Siete marcadores de descubrimiento (que coloca en la hilera de descubrimientos en su tablero personal).
 - Cuatro marcadores de libro (que coloca al comienzo de cada track de libros en su tablero personal).

- Siete cometas (que coloca por su cara de valor 1 en la hilera para cometas en su tablero personal).
 - Cuatro marcadores de objetivo (que deja a un lado).
 - Un dado de cada color que coloca en su reserva personal con valor 1.
8. Se escoge aleatoriamente al jugador inicial y se le entrega el marcador identificativo.
 9. Los jugadores deciden si jugar con personajes simétricos o asimétricos. En el segundo caso, comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador escoge una loseta de personaje y sus componentes (si tuviese), colocando la loseta a la izquierda de su tablero personal.
- ¡Ya podemos comenzar!



Partida Preparada

Desarrollo de la Partida

Una partida de Galileo Galilei se desarrolla a lo largo de un número indeterminado de rondas. En cada ronda, comenzando por el jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador disfruta de un turno.

En cada turno el jugador activo debe proceder de la siguiente forma:

1. **Movimiento del Telescopio.** El jugador debe desplazar su telescopio de 1 a 3 posiciones siempre en sentido ascendente (salvo que ya esté en el último espacio, en cuyo caso el siguiente paso lo situaría en el primer espacio con acción principal disponible, saltando los dos primeros espacios con una X).
2. **Acciones.** El jugador resuelve las acciones asociadas a la posición en la que ha detenido su telescopio, tanto la principal (fija en el tablero) como la secundaria (en la ficha). Además el jugador puede resolver acciones auxiliares empleando cuadrantes.
3. **Mantenimiento.** Realiza los siguientes pasos:
 - **Desplazar la ficha de acción secundaria.** Si el jugador ha activado una de las cuatro acciones disponibles con ficha de acción secundaria, esta se extrae de su posición y se inserta en el arco por la parte inferior, desplazando las fichas anteriores para rellenar el hueco.
 - **Recompensas de Cometas.** Si el jugador ha utilizado cometas de nivel 2, ahora coloca estos cometas en el libro de los cometas para obtener las recompensas correspondientes.
 - **Interrogatorio.** Si el jugador ha desplazado al menos un inquisidor, calculará el valor que aplica sobre su marcador de tribunal en función de la posición de todos los inquisidores en

sus celdas. Si el valor es negativo el marcador se desplaza hacia la izquierda, y si es positivo hacia la derecha. Si el marcador alcanza uno de los extremos y aun debiese desplazarse más, el jugador sumará o restará 2 puntos de victoria (si está a la derecha o a la izquierda respectivamente) y se perderá el resto de desplazamientos.

- Logros. Si el jugador ha completado uno o más de los objetivos de los logros, colocará uno de sus marcadores de logro en la casilla correspondiente (en la superior si es el primero en conseguirlo, anotando 3 puntos, o en la inferior si ya lo ha conseguido otro jugador, anotando 3 puntos de victoria). Adicionalmente, el jugador, si quiere, puede descartar al inquisidor más a la derecha en sus celdas, obteniendo un cuadrante y un dado del color que prefiera.

Tras esto el turno pasaría al jugador sentado a la izquierda.

Las acciones disponibles en acciones principales, acciones secundarias y acciones auxiliares son:

- Obtener un Dado. El jugador escoge un dado de cualquier color y lo coloca en su reserva personal con un valor de 1. Recordemos que no se pueden tener los 4 dados en la reserva del mismo color.
- Mejorar Dados. El jugador incrementa en 1 o 2 valores (según el número de incrementos que se aprecien en el símbolo) todos los dados de un mismo color. Si se especifica un numero de dados, solo se podrá mejorar uno de sus dados.
- Ganar Cuadrantes. El jugador obtiene los cuadrantes indicados de la reserva general.

- Recibir la Visita de un Inquisidor. El jugador coloca un peón de inquisidor en la casilla más a la izquierda de sus celdas.
- Persuadir. El jugador desplaza una casilla hacia la derecha uno de los inquisidores que tenga en sus celdas. Al hacerlo lo deja en pie para indicar que se ha desplazado al menos un inquisidor y se debe realizar un interrogatorio en el paso de mantenimiento del turno.
- Ver un Cometa. El jugador desplaza la ficha de cometa más a la izquierda de su reserva personal y la coloca en la zona superior del tablero personal.
- Lectura. El jugador escoge un track de universidad y desplaza una casilla hacia arriba su marcador, obteniendo la bonificación indicada.
- Escribir. El jugador desplaza uno de sus marcadores de libro. Si el símbolo indica un número, podrá realizar ese número de avances (pudiendo repartir estos puntos de movimiento). Si aparece un símbolo de bandera, se avanzará un único marcador hasta el final de su track. En cualquiera de los casos, se activan todas las bonificaciones en el orden en el que fueron activadas por los libros.
- Mejorar. El jugador escoge una ficha de acción secundaria aun no mejorada y la voltea, manteniendo su posición.
- Observar. El jugador tiene dos opciones para observar:
 - Un Objeto Mayor. El jugador devuelve a la reserva al menos dos dados de los colores que requiere combinar el objeto mayor y que en suma alcancen o sobrepasen el valor indicado (usando cometas si lo considerase oportuno). Tras esto, el jugador coloca la carta girada noventa grados en su zona de libros para ampliar los tracks, anota los puntos de victoria indicados y obtiene los inquisidores

correspondientes (colocándolos en la casilla más a la izquierda de sus celdas). Tras esto se repone el espacio con una nueva carta. Si hubiese marcadores de constelación sobre la carta, se devuelven a la caja. • Una o dos Constelaciones. El jugador devuelve a la reserva uno o más dados de un color (y utiliza cometas si lo considera oportuno) para alcanzar el valor de cualquier constelación disponible en las cartas de descubrimiento. Coloca el marcador de constelaciones más a la izquierda de su reserva personal sobre la casilla, obtiene los puntos y los inquisidores correspondientes y disfruta de la bonificación asociada al espacio que ocupaba el marcador de constelación. El jugador puede, tras observar la primera constelación, observar una segunda.

Fin de la Partida

El final de la partida se detona cuando se agota el mazo de cartas de descubrimiento. Se completa la ronda y se procede con el recuento final, en el que cada jugador anota:

- Los puntos de victoria proporcionados por la universidad. Según el nivel de cada track, el jugador anota tantos puntos como elementos posea del track correspondiente.
- El jugador suma o resta los puntos correspondientes a la posición de su marcador de tribunal, así como por los inquisidores que tenga en sus celdas.



El jugador con más puntos será el vencedor. En caso de empate se recurre a los siguientes criterios:

- El jugador con la mayor suma de los valores de los dados de su reserva personal.
- El jugador con más cuadrantes.

Si la igualdad se mantiene, se comparte la victoria.

Variantes

Modo en Solitario. El jugador se enfrenta a un bot que utiliza una serie de losetas y los componentes de un jugador. Unas de estas losetas determinarán cuantos pasos se mueve el telescopio. Luego, el bot tiene una serie de losetas con condiciones que modulan sus acciones.





Modo en Solitario