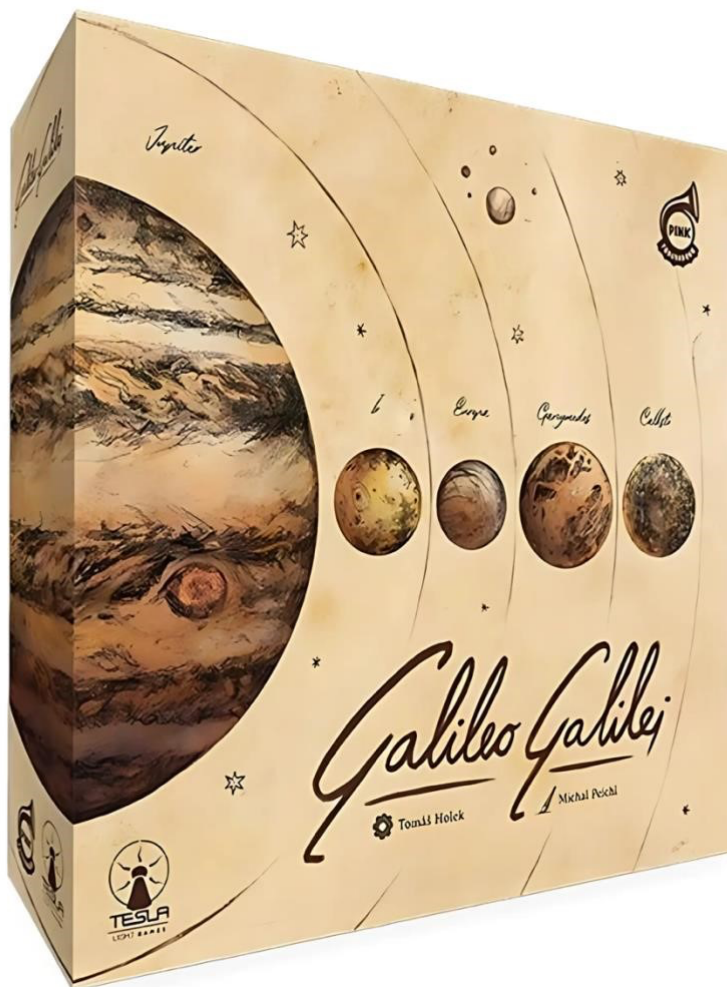


Galileo Galilei



****Introduction****

Bienvenue au tournant des XVIe et XVIIe siècles ! À cette époque, l'Europe accueillait à bras ouverts les nouvelles idées scientifiques. Des astronomes érudits sont passés de l'observation du ciel à l'œil nu à l'utilisation des premiers télescopes. Rejoignez-les dans leurs observations étonnantes !

Cependant, vous devez être prudent : l'Église a des yeux partout. Les idées hérétiques seront sévèrement punies...

****Couverture****

Ainsi nous est présenté *Galileo

Galilei*, une conception de Tomáš Holek (*Tea Garden*, *SETI: Search for Extraterrestrial Intelligence*). Publié pour la première fois en 2024 par Pink Troubadour en version anglaise. Les illustrations sont de Michal Peichl

(*Evacuation*, *Messina 1347*, *Resafa*). Il est publié en espagnol par Maldito Games (le jeu est totalement indépendant de la langue, à l'exception du manuel). Il permet des parties de 1 à 4 joueurs, avec un âge minimum suggéré de 12 ans et une durée approximative d'environ 30 minutes par joueur. Le prix de vente au public est de 50€. ****Important**** : si vous connaissez déjà le jeu et/ou si seule mon opinion vous intéresse, vous pouvez passer directement à la section ****Opinion****. Les sections ****Contenu**** et ****Mécanique**** sont destinées particulièrement à ceux qui ne connaissent pas le jeu et préfèrent se faire une idée générale de son fonctionnement.

****Contenu****

Dans une boîte en carton en deux parties (couvercle et fond), de dimensions 29,7 x 29,7 x 7,2 cm (boîte carrée standard type *Ticket to Ride*), nous trouvons les éléments suivants:

- * 4 Plateaux Joueur (en carton)
- * 4 Tuiles Personnage (en carton)
- * Plateau Central (en carton)
- * 6 Tuiles Université (en carton)
- * 24 Tuiles Action (en carton)
- * 6 Tuiles Matière (en carton)
- * 30 Dés (10 par couleur) (en bois)
- * 28 Jetons Comète (7 par couleur)
(en carton)
- * 32 Figurines Inquisiteur (en bois)

- * 16 Livres (4 par couleur) (en bois)
- * 16 Marqueurs Université (4 par couleur) (en bois)
- * 4 Marqueurs Tribunal (1 par couleur) (en bois)
- * 4 Marqueurs Score (1 par couleur)
(en bois)
- * 16 Marqueurs Objectif (4 par couleur) (en bois)
- * 28 Marqueurs Constellation (4 par couleur) (en bois)
- * 35 Cartes (70x120 mm.) : 33
Cartes Découverte, 2 Cartes Aide
- * Jeton Premier Joueur (en carton avec support en
plastique)

* 34 Quadrants (en carton) : 26

Petits de Valeur 1, 8 Grands de
Valeur 3

* 13 Tuiles Mode Solitaire (en carton)

* Manuel

****Mécanique****

Galileo Galilei est une conception utilisant une mécanique principale de rondelle où les joueurs alternent les tours jusqu'à épuisement de la réserve de cartes découverte. À chaque tour, le joueur actif doit déplacer son télescope d'une à trois positions, activant l'action principale et l'action secondaire visées, en plus de pouvoir activer des actions supplémentaires via les quadrants.

Avec ces actions, les joueurs peuvent obtenir des dés (valeur initiale 1), augmenter la valeur de leurs dés, observer (en payant des dés de couleurs spécifiques atteignant une quantité déterminée), améliorer leurs tuiles action secondaire, apercevoir des comètes (utilisables pour augmenter la valeur des dés lors de l'observation), avancer sur les pistes d'université (pour activer/améliorer les critères de fin de partie) ou avancer dans la bibliothèque (pour activer les effets des cartes obtenues). Ensuite, il doit prendre la tuile action secondaire et pousser les autres. Si le joueur a activé une comète pour la deuxième fois, il peut recevoir une compensation. Enfin, s'il a déplacé des inquisiteurs, il doit recevoir leur visite. Au début de la partie, quatre objectifs sont établis pour être complétés au plus vite.

****Concepts de Base****

Commençons par le ****Plateau Central****. Il montre sur sa zone droite un espace de ravitaillement pour six cartes

observation. Audessus, la réserve des comètes de valeur 1 ; en dessous, la réserve des comètes de valeur 2 et la zone d'enregistrement des comètes avec divers bonus. Sur la zone droite se trouve l'espace université, avec quatre colonnes pour les objectifs communs, quatre pistes pour les marqueurs université et une piste tribunal. Le cadre du plateau présente la piste de score classique numérotée de 0 à 99.

Poursuivons avec les ****Plateaux Joueur****. Ils montrent un grand télescope fonctionnant comme une rondelle à sept positions. Les deux premières sont inaccessibles ; les cinq suivantes ont une action principale imprimée, tout en disposant d'une action secondaire variable (sauf la dernière, également imprimée). L'angle supérieur gauche contient la réserve de dés. La zone droite supérieure contient les pistes de lecture. En dessous se trouvent les réserves de comètes et de marqueurs constellation. Enfin, la bande inférieure droite contient les cellules pour les

inquisiteurs, avec une valeur d'interrogatoire et une valeur de fin de partie.

Chaque joueur dispose d'un ensemble de six ****Tuiles Action****, placées en arc sur le plateau personnel. Elles ont deux faces : une base et une améliorée (meilleurs bonus). Après résolution, la tuile est retirée et insérée par le bas, indisponible pendant deux tours.

L'élément principal sont les ****Dés**** (bleu, rouge, jaune). Ils servent à l'observation (objets majeurs ou constellations requérant des valeurs spécifiques). On peut accumuler jusqu'à quatre dés, sans pouvoir posséder les quatre de la même couleur. Pour les objets majeurs, il faut combiner des dés pour générer des couleurs complémentaires (orange, vert, violet). Les dés obtenus sont placés à valeur 1, puis améliorés.

Les ****Comètes**** permettent d'augmenter la valeur des dés. Chaque joueur commence avec sept comètes ; l'action d'apercevoir une comète permet d'en placer une sur le

plateau principal. Lors de l'observation, on peut utiliser une ou plusieurs comètes pour ajouter leur valeur aux dés. Une comète de la ligne supérieure passe à la ligne inférieure en gagnant de la valeur ; si elle est déjà en ligne inférieure, elle passe au registre des comètes pour un bonus en fin de tour.

Les ****Quadrants**** permettent de résoudre des actions secondaires (1 à 4 nécessaires). Le joueur peut résoudre autant d'actions que le nombre de ses quadrants le permet.

Les ****Cartes Découverte**** sont essentielles. La moitié supérieure indique un objet majeur (nécessitant des dés de couleurs complémentaires) et la récompense. La moitié inférieure indique les constellations (nécessitant une couleur primaire). Si un joueur observe l'objet majeur, la carte est pivotée de 90 degrés pour agrandir les pistes de lecture. Les cartes peuvent aussi être obtenues en récompense sur le revers.

Pour les constellations, les

****Marqueurs Constellation**** bloquent les espaces pour les autres joueurs. On obtient le bonus lié à la position du marqueur sur la piste de ravitaillement.

Les ****Marqueurs Livre**** sur les pistes de lecture permettent d'obtenir des bonus à chaque résolution d'action "livres". Les ****Tuiles Université**** représentent les pistes d'université (4 niveaux + 1 initial) avec des points de victoire et des bonus immédiats. Les ****Tuiles Matière**** associent une piste d'université à un élément spécifique pour le décompte final.

Les joueurs utilisent des

****Marqueurs Objectif**** sur la zone des objectifs. Le premier à compléter un objectif obtient plus de points.

La visite des ****Inquisiteurs**** survient via diverses actions. Ils sont placés dans les cellules du plateau personnel.

Certains bonus permettent de les faire progresser à droite, déclenchant un

****Interrogatoire****. À la fin de la partie, les inquisiteurs restants ajustent le score selon les points associés aux cellules. Le bonus d'expulsion permet de gagner un dé et un quadrant.

Lors de l'Interrogatoire, le

****Marqueur Tribunal**** avance ou recule selon le bilan des inquisiteurs. À la fin, les points indiqués sur la position du marqueur sont ajoutés ou soustraits.

Le but est d'avoir le plus de points de victoire (via le ****Marqueur Score**** sur la piste). Les ****Tuiles Personnage**** offrent des effets uniques.

****Variantes****

La ****Modalité en Solitaire**** oppose le joueur à un bot utilisant des tuiles et des composants, modulant ses actions et ses déplacements de télescope.



Voici la traduction en français du document ainsi que le fichier PDF généré avec les règles principales.

