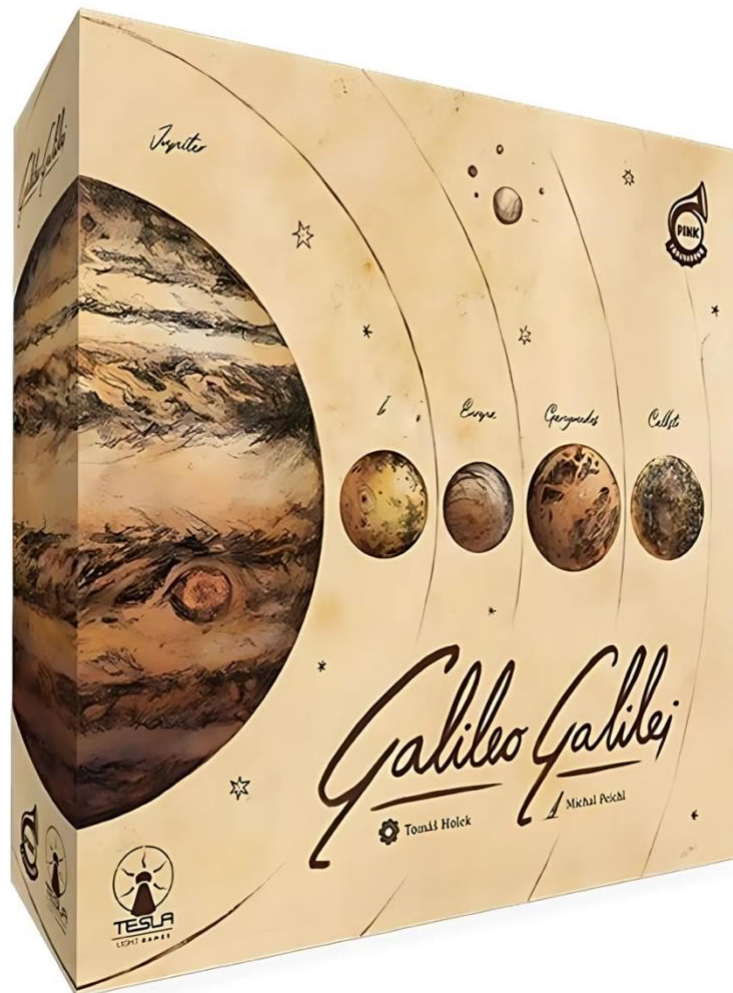


Galileo Galilei



****Introduzione****

Ti diamo il benvenuto al passaggio dal XVI al XVII secolo! In quest'epoca, l'Europa riceveva a braccia aperte le nuove idee scientifiche. Astronomi eruditi passavano dall'osservare il cielo a occhio nudo all'usare i primi telescopi. Unisciti a loro nelle loro sorprendenti osservazioni! Tuttavia, devi stare attento: la Chiesa ha occhi dappertutto. Le idee eretiche saranno severamente punite...

****Partita (Copertina)****

Così ci viene presentato *Galileo Galilei*, un design di Tomáš Holek (*Tea Garden*, *SETI: Search for Extraterrestrial Intelligence*).

Pubblicato per la prima volta nel 2024 da

Pink Troubadour in una versione in inglese.

Delle illustrazioni si occupa Michal Peichl

(*Evacuation*, *Messina 1347*, *Resafa*).

È pubblicato in spagnolo da Maldito Games (il gioco è completamente indipendente dalla lingua, ad eccezione del regolamento). Permette partite da 1 a 4 giocatori, con un'età minima suggerita di 12 anni e una durata

approssimativa di circa 30 minuti per giocatore. Il prezzo di vendita al pubblico è di 50€. Per questa recensione è stata utilizzata una copia della versione in spagnolo di Maldito Games, che la casa editrice stessa ci ha gentilmente ceduto.

****Importante****: se conosci già il gioco e/o ti interessa solo la mia opinione sullo stesso, puoi passare direttamente alla sezione

****Opinione****. Le sezioni ****Contenuto**** e ****Meccanica**** sono destinate specialmente a coloro che non conoscono il gioco e preferiscono farsi un'idea generale di come funziona.

****Contenuto****

All'interno di una scatola di cartone a due pezzi (coperchio e fondo), di dimensioni 29,7 \times 29,7 \times 7,2 cm (scatola quadrata standard tipo *Ticket to Ride*), troviamo i seguenti elementi:

- * 4 Plance Giocatore (di cartone)
- * 4 Tessere Personaggio (di cartone)
- * Tabellone Centrale (di cartone)
- * 6 Tessere Università (di cartone)

- * 24 Tessere Azione (di cartone)
- * 6 Tessere Materia (di cartone)
- * 30 Dadi (10 per ogni colore) (di legno)
- * 28 Gettoni Cometa (7 per ogni colore) (di cartone)
- * 32 Figure Inquisitore (di legno)
- * 16 Libri (4 per ogni colore) (di legno)
- * 16 Marcatori Università (4 per ogni colore)
(di legno)
- * 4 Marcatori Tribunale (1 per ogni colore)
(di legno)
- * 4 Marcatori Punteggio (1 per ogni colore)
(di legno)
- * 16 Marcatori Obiettivo (4 per ogni colore)
(di legno)
- * 28 Marcatori Costellazione (4 per ogni colore) (di legno)

- * 35 Carte (70x120 mm.):
 - * 33 Carte Scoperta
 - * 2 Carte Aiuto
 - * Gettone Primo Giocatore (di cartone con supporto di plastica)
 - * 34 Quadranti (di cartone):
 - * 26 Piccoli di Valore 1
 - * 8 Grandi di Valore 3
 - * 13 Tessere Modalità Solitario (di cartone)
 - * Regolamento
- **Meccanica****
- *Galileo Galilei* è un design con meccanica principale di rondella in cui i giocatori alterneranno i turni fino all'esaurimento della riserva di carte scoperta. In ogni turno, il giocatore attivo dovrà spostare il suo telescopio da una a tre posizioni, attivando l'azione principale e quella

secondaria a cui punta, oltre a poter attivare azioni aggiuntive utilizzando i quadranti.

Con queste azioni, i giocatori potranno ottenere dadi (con un valore iniziale di 1), aumentare il valore dei propri dadi, osservare (dovendo pagare dadi di colori specifici e i cui valori raggiungano o superino una determinata quantità), migliorare le proprie tessere azione secondaria, avvistare comete

(che potranno essere utilizzate per aumentare il valore dei dadi durante l'osservazione), avanzare sui tracciati dell'università (che attivano e migliorano i criteri di fine partita) o avanzare nella biblioteca (per attivare gli effetti delle carte che si vanno ottenendo). Dopodiché, dovrà prendere la tessera azione secondaria e spingere le altre. Se il giocatore ha attivato una cometa per la seconda volta, potrà ricevere una compensazione. Infine, se ha spostato degli inquisitori, dovrà ricevere la loro visita. All'inizio della partita verranno stabiliti quattro obiettivi che i giocatori cercheranno di completare il prima possibile.

****Concetti di Base****

Cominciamo dal ****Tabellone Centrale****. Esso mostra nella sua zona destra uno spazio di rifornimento per collocare sei carte osservazione. Sopra di esse, la zona di riserva delle comete di valore 1 e sotto di essa la zona di riserva delle

comete di valore 2 e la zona di registrazione delle comete con diversi bonus. Nella zona destra abbiamo lo spazio dell'università, con quattro colonne per gli obiettivi comuni, quattro tracciati per i marcatori università e un tracciato tribunale. Nella cornice del tabellone troviamo il classico tracciato punteggio con caselle numerate da 0 a 99.

Proseguiamo con le ****Plance Giocatore****. Queste mostrano un grande telescopio che funziona come una rondella con sette posizioni. Le prime due non saranno accessibili, le cinque successive avranno un'azione principale impressa, mentre disporranno di un'azione secondaria variabile (ad eccezione dell'ultima azione, che sarà anch'essa impressa). Nell'angolo superiore sinistro abbiamo lo spazio di riserva per i dadi. Nella zona destra, nella parte superiore, abbiamo i tracciati di lettura. Sotto abbiamo gli spazi di riserva delle comete e dei marcatori costellazione (questi ultimi con bonus associati). Infine, nella banda inferiore destra abbiamo le celle, con diverse caselle per gli inquisitori, ciascuna con un valore di interrogatorio e un valore di fine partita.

Ogni giocatore disporrà di un insieme di sei ****Tessere Azione****, che collocherà formando un arco sulla propria plancia personale, associandosi ai diversi spazi azione. Queste tessere hanno due facce, una base (con la quale iniziano la partita) e una migliorata con uno sfondo più

vivace che permette migliori bonus. Risolvendo un'azione, questa tessera verrà ritirata dalla sua posizione e inserita nell'arco dalla parte inferiore, in modo che non sarà disponibile fino a quando non saranno trascorsi due turni. L'elemento principale del gioco sono i ****Dadi****, presenti nei tre colori primari (blu, rosso e giallo). Questi verranno utilizzati per completare l'azione di osservare, dato che sia gli oggetti maggiori che le costellazioni richiedono dadi di determinati valori. Ogni giocatore potrà accumulare fino a quattro dadi, avendo come limitazione quella di non poter tenere tutti e quattro i dadi dello stesso colore. Al momento di osservare oggetti maggiori, i giocatori dovranno combinare dadi di due colori per generare colori complementari (arancione, verde e viola). Ottenendo i dadi, i giocatori li collocheranno nella loro riserva personale con valore 1, dovendo applicare diversi effetti per aumentarne il valore.

Uno degli elementi che permetterà di aumentare il valore dell'insieme di dadi per osservare saranno le ****Comete****. Ogni giocatore inizia la partita con sette comete e, ogni volta che risolve l'azione di avvistare una cometa, potrà collocarne una sul tabellone principale. Successivamente, durante l'osservazione, potrà utilizzare una o più di queste comete per sommare il loro valore all'insieme di dadi. Una cometa nella fila superiore passerà alla fila inferiore

aumentando di valore (potrà essere utilizzata per un'osservazione diversa), mentre se è già nella fila inferiore e viene utilizzata, passerà al registro delle comete, fornendo un bonus alla fine del turno del giocatore.

Un altro risorsa importante del gioco saranno i ****Quadranti****. Questi permetteranno di risolvere azioni secondarie che richiederanno uno, due, tre o quattro quadranti. In ogni turno, il giocatore potrà risolvere qualsiasi quantità di azioni, sempre che il numero di quadranti che possiede glielo permetta.

Le ****Carte Scoperta**** saranno un altro degli elementi chiave del gioco. Esse mostrano nella loro metà superiore un oggetto maggiore con un valore di scoperta associato a un dado di colore complementare, per cui i giocatori dovranno utilizzare dadi di due colori concreti per raggiungere la cifra indicata. Sotto questo valore avremo la ricompensa in punti e, opzionalmente, la visita o l'attivazione di inquisitori. Nella metà inferiore avremo le costellazioni, le quali richiedono un unico colore primario e forniscono punti vittoria e altri bonus. Se un giocatore osserva l'oggetto maggiore della carta, questa passerà ad ampliare i suoi tracciati di lettura, ruotandola di novanta gradi. Si potranno anche ottenere queste carte come ricompensa, ma rimanendo sul retro.

Al momento di osservare le costellazioni, i giocatori collocheranno ****Marcatori Costellazione**** su questi spazi per bloccarli in modo che nessun altro giocatore possa osservarle. Oltre ai bonus indicati sulla carta, i giocatori otterranno anche il bonus associato alla posizione che occupava il marcatore sul tracciato di rifornimento nella propria plancia personale (si liberano da sinistra a destra). Sui tracciati di lettura ogni giocatore disporrà di quattro ****Marcatori Libro****. Ogni volta che risolve un'azione di libri, potrà spostare questi marcatori e ottenere i bonus per i quali andrà a progredire, mantenendo sempre l'ordine in cui si ottengono.

D'altra parte, abbiamo le ****Tessere**

Università**. Queste rappresentano i tracciati dell'università con quattro livelli più un quinto iniziale. In ogni livello avremo un valore in punti vittoria e un bonus immediato. All'inizio della partita verranno configurati i tracciati dell'università collocando quattro di queste tessere per una qualsiasi delle loro facce.

Associato a ogni tracciato dell'università avremo anche una ****Tessera Materia****. Queste tessere associano il tracciato dell'università a un elemento (oggetti maggiori, comete, costellazioni, letture, miglioramenti e inquisitori), in modo che, alla fine della partita, ogni elemento fornirà i punti

indicati sul tracciato al giocatore a seconda del suo progresso nello stesso. Le due tessere non utilizzate verranno collocate in orizzontale come obiettivi comuni. Ogni giocatore disporrà di quattro

****Marcatori Università**** che potrà far progredire sui vari tracciati. Ogni volta che raggiungerà un nuovo livello, il giocatore otterrà il bonus corrispondente, mentre, alla fine della partita, otterrà tanti punti vittoria per ogni elemento che possiede del tipo associato al tracciato quanto indicato dalla posizione in cui si trova il suo marcatore.

Ogni giocatore disporrà anche di quattro ****Marcatori Obiettivo**** che potrà collocare nella zona degli obiettivi non appena li completa. Il primo giocatore a completare ogni obiettivo otterrà più punti rispetto agli altri, ma entrambi potranno godere del bonus di espellere un inquisitore.

I giocatori riceveranno la visita degli ****Inquisitori**** realizzando diverse azioni come osservare, progredire nell'università o nelle letture. Ricevendo un inquisitore, questo verrà collocato nella cella più a sinistra nella plancia personale. Mediante determinati bonus, i giocatori potranno far progredire gli inquisitori verso destra, anche se questo scatenerà un interrogatorio. Alla fine della partita i giocatori sommeranno o sottrarranno i punti vittoria

associati alle celle occupate dagli inquisitori. Se un giocatore riceve il bonus di espellere un inquisitore e decide di approfittarne, riceverà un dado e un quadrante. Alla fine del turno del giocatore può avvenire un ****Interrogatorio**** se ha spostato almeno un inquisitore. In questo caso il giocatore farà un bilancio in funzione degli inquisitori che si trovano nelle sue celle e avanzerà o retrocederà il suo ****Marcatore Tribunale****. Alla fine della partita i giocatori sommeranno i punti indicati nella posizione in cui si trova il loro marcatore. Se raggiunge uno degli estremi e dovesse continuare a progredire, il giocatore perderà o guadagnerà punti a seconda dell'estremo. Ovviamente l'obiettivo è essere il giocatore che accumula più punti vittoria. Per questo ogni giocatore disporrà di un ****Marcatore Punteggio**** che farà progredire sul tracciato punteggio. I giocatori otterranno punti risolvendo l'azione di osservare e collocando alcune comete nel registro delle comete. Infine, ogni giocatore riceverà all'inizio della partita una ****Tessera Personaggio****. Queste hanno due facce, mostrando in una di esse un effetto particolare che potrà utilizzare il giocatore durante la partita. Nella zona

superiore troveremo un riferimento delle azioni secondarie che si possono utilizzare mediante i quadranti.

****Preparazione della Partita****

1. Si dispiega il tabellone principale al centro del tavolo.

2. Si separano le carte scoperta per livello. Si mescola ogni livello e si prepara il mazzo aggiungendo un determinato numero di

ciascun mazzo di livello (sulle carte di livello III si impilano quelle di livello II e, sopra queste, quelle di livello I). Il resto delle carte si restituisce alla scatola. Il numero di carte di ciascun livello in funzione del numero di giocatori è:

* 2 Giocatori: 9 di Livello I, 5 di Livello II e 4 di Livello III.

* 3 Giocatori: 10 di Livello I, 6 di Livello II e 5 di Livello III.

* 4 Giocatori: 12 di Livello I, 7 di Livello II e 6 di Livello III.

3. Si forma una riserva generale con i dadi, i quadranti e gli inquisitori.

4. Si mescolano le tessere materia e se ne collocano quattro mostrando la faccia orizzontale sopra i tracciati dell'università.
5. Le due tessere materia restanti si collocano mostrando la faccia verticale negli spazi centrali della zona degli obiettivi.
6. Si mescolano le tessere università e si collocano casualmente per una qualsiasi delle loro facce in ogni tracciato dell'università.
7. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:
 - * Una plancia personale che colloca nella sua zona di gioco con il telescopio che punta al secondo livello (il secondo che ha una X nella sua azione principale).
 - * Sei tessere azione che colloca per la faccia base in modo casuale nell'arco delle azioni.
 - * Un marcatore punteggio (che colloca nella casella iniziale del tracciato punteggio).

- * Un marcatore tribunale (che colloca nella casella iniziale del tracciato tribunale con valore -3).
- * Quattro marcatori università (che colloca all'inizio di ciascun tracciato università).
- * Sette marcatori scoperta (che colloca nella fila delle scoperte sulla sua plancia personale).
- * Quattro marcatori libro (che colloca all'inizio di ciascun tracciato libri sulla sua plancia personale).
- * Sette comete (che colloca per la faccia di valore 1 nella fila per le comete sulla sua plancia personale).
- * Quattro marcatori obiettivo (che lascia da parte).
- * Un dado di ciascun colore che colloca nella sua riserva personale con valore 1.

8. Si sceglie casualmente il giocatore iniziale e gli si consegna il marcatore identificativo.

9. I giocatori decidono se giocare con personaggi simmetrici o asimmetrici. Nel secondo caso,

cominciando dal giocatore iniziale e continuando in senso orario, ogni giocatore sceglie una tessera personaggio e i suoi componenti (se ne avesse), collocando la tessera alla sinistra della propria plancia personale.

¡Ya podemos comenzar!

****Svolgimento della Partita****

Una partita a **Galileo Galilei** si sviluppa lungo un numero indeterminato di round. In ogni round, cominciando dal giocatore iniziale e continuando in senso orario, ogni giocatore gode di un turno.

In ogni turno il giocatore attivo deve procedere nel modo seguente:

- 1. **Movimento del Telescopio**.** Il giocatore deve spostare il suo telescopio da 1 a 3 posizioni sempre in senso ascendente (salvo che non sia già nell'ultimo spazio, nel qual caso il passo successivo lo situerebbe nel primo spazio con azione principale disponibile, saltando i primi due spazi con una X).
- 2. **Azioni**.** Il giocatore risolve le azioni associate alla posizione in cui ha fermato il suo telescopio, sia la

principale (fissa sul tabellone) che la secondaria (sulla tessera). Inoltre il giocatore può risolvere azioni ausiliarie impiegando quadranti.

3. ****Mantenimento****. Realizza i passi seguenti:

- * Spostare la tessera azione secondaria. Se il giocatore ha attivato una delle quattro azioni disponibili con tessera azione secondaria, questa si estrae dalla sua posizione e si inserisce nell'arco dalla parte inferiore, spostando le tessere precedenti per riempire il vuoto.
- * Ricompense di Comete. Se il giocatore ha utilizzato comete di livello 2, ora colloca queste comete nel libro delle comete per ottenere le ricompense corrispondenti.
- * Interrogatorio. Se il giocatore ha spostato almeno un inquisitore, calolerà il valore che applica sul suo marcatore tribunale in funzione della posizione di tutti gli inquisitori nelle sue celle. Se il valore è negativo, il marcatore si sposta verso sinistra, e se è

positivo verso destra. Se il marcatore raggiunge uno degli estremi e dovesse spostarsi ancora, il giocatore sommerà o sottrarrà 2 punti vittoria (se è a destra o a sinistra rispettivamente) e si perderà il resto degli spostamenti.

- * **Traguardi.** Se il giocatore ha completato uno o più degli obiettivi dei traguardi, collocherà uno dei suoi marcatori traguardo nella casella corrispondente (in quella superiore se è il primo a conseguirlo, segnando 3 punti, o in quella inferiore se l'ha già conseguito un altro giocatore, segnando 3 punti vittoria). Addizionalmente, il giocatore, se vuole, può scartare l'inquisitore più a destra nelle sue celle, ottenendo un quadrante e un dado del colore che preferisce.

Dopo questo il turno passerebbe al giocatore seduto alla sinistra.

Le azioni disponibili nelle azioni principali, azioni secondarie e azioni ausiliarie sono:

- * ****Ottenere un Dado**.** Il giocatore sceglie un dado di qualsiasi colore e lo colloca nella sua riserva

personale con un valore di 1. Ricordiamo che non si possono avere tutti e 4 i dadi nella riserva dello stesso colore.

- * ****Migliorare Dadi****. Il giocatore incrementa di 1 o 2 valori (a seconda del numero di incrementi che si apprezzano nel simbolo) tutti i dadi di uno stesso colore. Se si specifica un numero di dadi, si potrà migliorare solo uno dei suoi dadi.
- * ****Guadagnare Quadranti****. Il giocatore ottiene i quadranti indicati dalla riserva generale.
- * ****Ricevere la Visita di un Inquisitore****. Il giocatore colloca una pedina inquisitore nella casella più a sinistra delle sue celle.
- * ****Persuadere****. Il giocatore sposta una casella verso destra uno degli inquisitori che ha nelle sue celle. Facendolo lo lascia in piedi per indicare che si è spostato almeno un inquisitore e si deve realizzare un interrogatorio nel passo di mantenimento del turno.

- * ****Vedere una Cometa****. Il giocatore sposta il gettone cometa più a sinistra della sua riserva personale e lo colloca nella zona superiore della plancia personale.
- * ****Lettura****. Il giocatore sceglie un tracciato dell'università e sposta di una casella verso l'alto il suo marcatore, ottenendo il bonus indicato.
- * ****Scrivere****. Il giocatore sposta uno dei suoi marcatori libro. Se il simbolo indica un numero, potrà realizzare quel numero di avanzamenti (potendo ripartire questi punti di movimento). Se appare un simbolo di bandiera, si avvanzerà un unico marcatore fino alla fine del suo tracciato. In uno qualsiasi dei casi, si attivano tutti i bonus nell'ordine in cui furono attivati dai libri.
- * ****Migliorare****. Il giocatore sceglie una tessera azione secondaria non ancora migliorata e la capovolge, mantenendo la sua posizione.

- * ****Osservare****. Il giocatore ha due opzioni per osservare:
- * ****Un Oggetto Maggiore****. Il giocatore restituisce alla riserva almeno due dadi dei colori che richiede di combinare l'oggetto maggiore e che in somma raggiungano o superino il valore indicato (usando comete se lo considerasse opportuno). Dopodiché, il giocatore colloca la carta ruotata di novanta gradi nella sua zona libri per ampliare i tracciati, segna i punti vittoria indicati e ottiene gli inquisitori corrispondenti (collocandoli nella casella più a sinistra delle sue celle). Dopodiché si rifornisce lo spazio con una nuova carta. Se ci fossero marcatori costellazione sulla carta, si restituiscono alla scatola.
- * ****Una o due Costellazioni****. Il giocatore restituisce alla riserva uno o più dadi di un colore (e utilizza comete se lo considera opportuno) per raggiungere il valore di qualsiasi costellazione disponibile nelle carte scoperte. Colloca il marcatore costellazione più a sinistra della sua riserva personale sulla casella,

ottiene i punti e gli inquisitori corrispondenti e gode del bonus associato allo spazio che occupava il marcatore costellazione. Il giocatore può, dopo aver osservato la prima costellazione, osservarne una seconda.

****Fine della Partita****

La fine della partita è dettonata quando si esaurisce il mazzo di carte scoperta. Si completa il round e si procede con il conteggio finale, in cui ogni giocatore segna: * I punti vittoria forniti dall'università. A seconda del livello di ogni tracciato, il giocatore segna tanti punti quanti elementi possiede del tracciato corrispondente.

- * Il giocatore somma o sottrae i punti corrispondenti alla posizione del suo marcatore tribunale, così come per gli inquisitori che ha nelle sue celle.

Il giocatore con più punti sarà il vincitore. In caso di pareggio si ricorre ai seguenti criteri:

- * Il giocatore con la maggiore somma dei valori dei dadi della sua riserva personale.
- * Il giocatore con più quadranti.



Se l'uguaglianza si mantiene, si condivide la vittoria.

****Varianti****

****Modalità in Solitario****. Il giocatore si affronta a un bot che utilizza una serie di tessere e i componenti di un giocatore. Alcune di queste tessere determineranno quanti passi si muove il telescopio. Poi, il bot ha una serie di tessere con condizioni che modulano le sue azioni.

Spero che questa traduzione ti sia utile! Se hai bisogno di ulteriori chiarimenti o hai altre domande su questo gioco, sono a tua disposizione.

