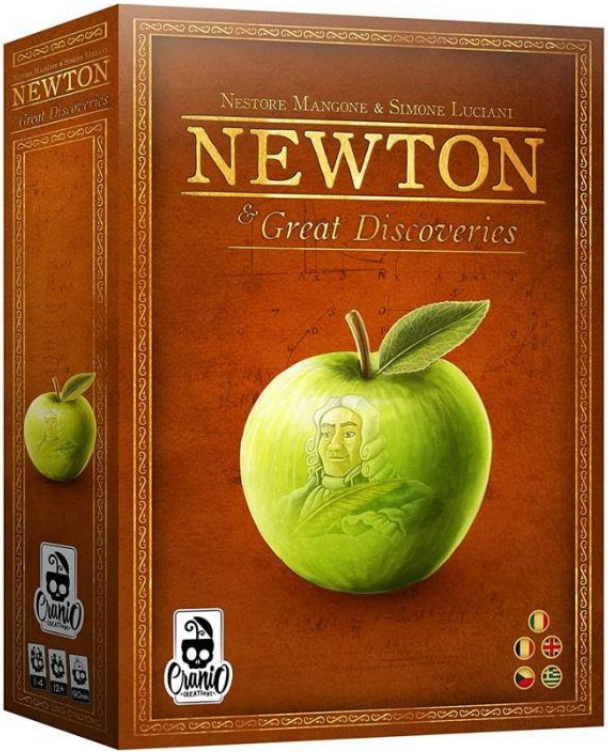
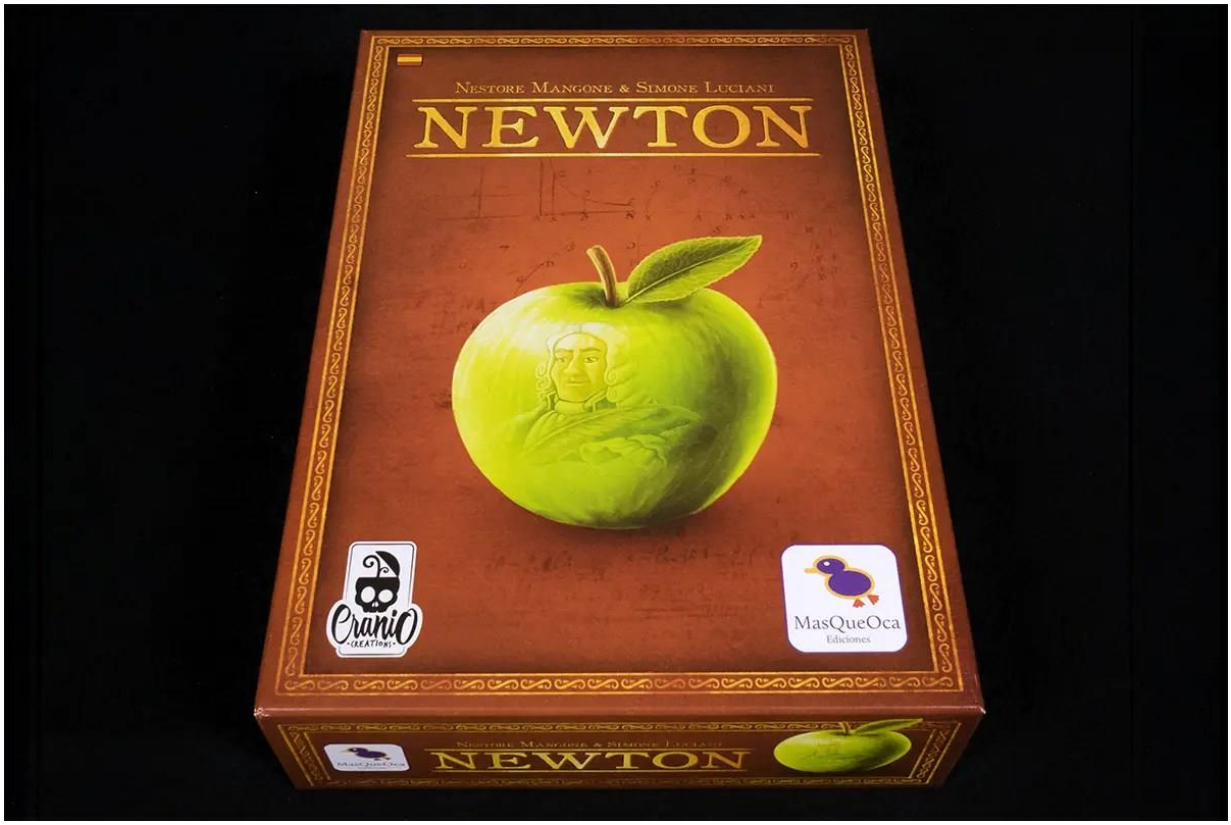
Newton



Introducción

A mediados del siglo XVII, con el advenimiento del método científico, comienza un período de grandes cambios, llamado revolución científica. Muchos grandes científicos, con sus teorías e ideas, cambian nuestra percepción del universo: Galileo Galilei, Copérnico, Kepler, Bacon y, sobre todo, Sir Isaac ***Newton***. En ***Newton***, los jugadores asumen el papel de un joven científico que quiere convertirse en uno de los grandes genios de este período. Para ello, viajan por Europa, visitan universidades y ciudades, estudian para descubrir nuevas teorías, construyen nuevas herramientas y trabajan para ganar dinero.



Portada

Así se nos presenta este ***Newton***, un diseño de *Simone Luciani* (Tzolk'in: El Calendario Maya, Los Viajes de Marco Polo, Grand Austria Hotel) y *Nestore Mangone* (Expo 1906, Humboldt's Great Voyage). El juego fue publicado en 2018 por Cranio Creations en versiones en alemán e italiano. De las ilustraciones se encarga *Klemens Franz*(Agricola, Le Havre, Orleans).

En nuestro país se encuentra publicado por Ediciones MasQueOca, aunque el juego es completamente independiente del idioma (a excepción del reglamento). Permite partidas **de 1 a 4 jugadores**, con una **edad mínima sugerida de 14 años** y una **duración aproximada de unos 90 minutos**. El **precio de venta al público es 44,99€**. Para esta reseña se ha utilizado una copia de la versión en español de Ediciones MasQueOca.



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.

Ir a la Opinión Personal

Contenido

Dentro de una caja de cartón de dos piezas (tapa y fondo), de dimensiones 31,5×22,5×9 cm. (caja rectangular grande estándar tipo Agricola), nos encontramos con los siguientes elementos:

- Tablero de Viaje (de cartón)
- Tablero de Registros (de cartón)
- 4 Tableros Personales (de cartón)
- 10 Losetas de Objetivo (de cartón)
- 10 Losetas de Invenciones (de cartón)
- 10 Fichas de Especialización (de cartón)
- 20 Losetas de Desarrollo (de cartón)
- 12 Fichas de Ingresos (de cartón)
- 4 Fichas de Ingresos Medicinales (de cartón)
- 7 Losetas de Ciudad (de cartón)
- 6 Losetas de Universidad (de cartón)
- 3 Losetas de Tierra Ancestral (de cartón)
- 18 Fichas de Bonus (de cartón)
- 32 Monedas (de cartón)
- 20 Pociones (de cartón)
- 48 Fichas de Estantería (12 de cada color: rojo, azul, amarillo y verde) (de cartón)
- 69 Cartas de Acción (45×68 mm.)
- 20 Cartas de Maestro (65,5×88 mm.)
- 4 Científicos (1 de cada color: rojo, azul, amarillo y verde) (de madera)
- 16 Estudiantes (4 de cada color: rojo, azul, amarillo y verde) (de madera)
- 8 Discos (2 de cada color: rojo, azul, amarillo y verde) (de madera)
- 48 Cubos de Viaje (12 de cada color: rojo, azul, amarillo y verde) (de madera)
- Ficha de Jugador Inicial (de cartón)
- Reglamento



Contenido

Mecánica

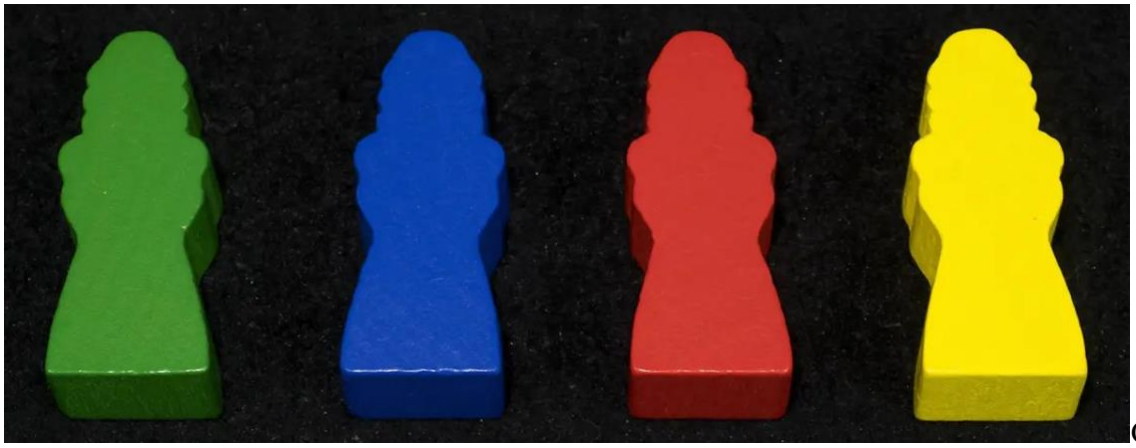
Newton es un juego con un mecanismo de selección de acciones peculiar mediante una mano de cartas que iremos jugando en nuestro tablero, potenciando acciones futuras de un mismo tipo, tanto en una misma ronda, como en rondas posteriores. Mediante las acciones de las cartas tendremos que viajar por Europa para obtener beneficios y visitar las ciudades y lugares de culto, trabajar para conseguir dinero, estudiar para conseguir nuevas cartas, investigar para conseguir ciertos beneficios y rellenar una estantería de libros con ciertos requisitos en cuanto a libros y viajes. La partida dura seis rondas de cinco turnos por jugador, proclamándose vencedor el que más puntos haya acumulado durante la misma.

Conceptos Básicos

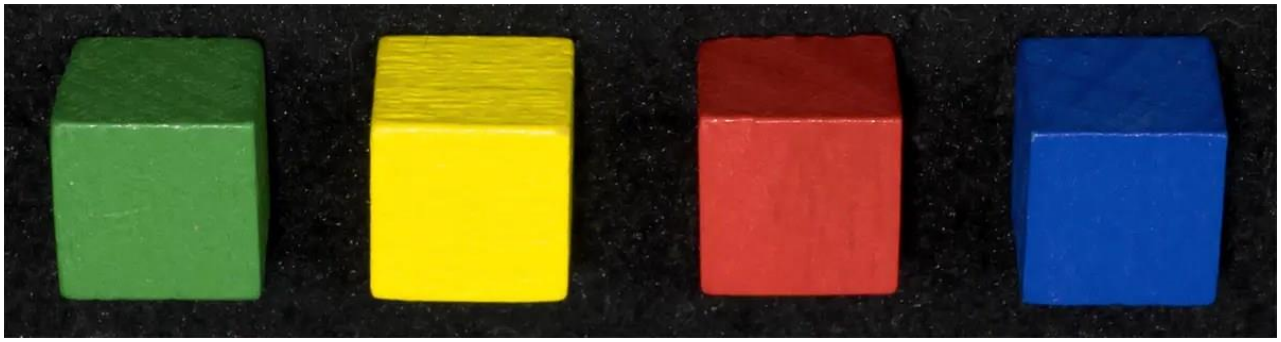
Comencemos por el **Tablero de Viajes**. Este muestra un mapa de Europa con las principales localizaciones. Así encontramos Universidades (espacios circulares grandes con una muesca en la zona inferior), Lugares Ancestrales (espacios hexagonales grandes con una muesca inferior) y Ciudades. Estos espacios se encontrarán interconectados mediante rutas que pueden mostrar un coste para transitar por ellas o no. Como puntos intermedios entre las rutas encontraremos pequeñas paradas con forma circular. Estas paradas pueden mostrar un borde gris o un borde dorado, pudiendo haber en estos últimos unas fichas de bonificación. Además, encontraremos dos localizaciones especiales: un espacio de objetivos y un espacio de maestro. Por último, en los márgenes del tablero encontramos un track de puntuación con casillas numeradas del 0 al 49.


Tablero de Viaje

La representación de los jugadores sobre el tablero de viaje serán los **Científicos**. Cada jugador dispondrá de uno de estos peones con los que ir viajando entre las diversas localizaciones. No hay limitaciones respecto a cuantos científicos pueden encontrarse en una misma localización.


Científicos

A medida que los jugadores realicen viajes irán marcando que han pasado por cada localización. Para eso el jugador dispone de una serie de **Cubos de Viaje**. Cada vez que el científico del jugador detenga su movimiento en una localización especial (ciudad, universidad, tierra ancestral, espacio de puntuación, espacio de maestro), dejará uno de sus cubos. Tampoco hay limitación de cuantos jugadores pueden dejar un cubo en una determinada localización.



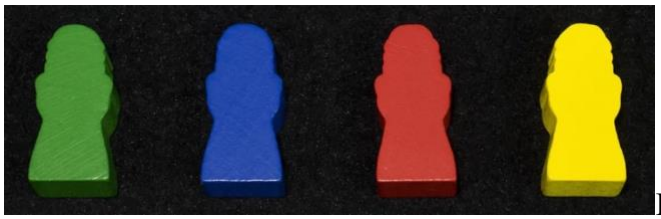
Cubos de Viaje

Por otro lado, tenemos el **Tablero de Registros**. Este tablero se divide en dos zonas. En la banda superior encontramos el track de trabajo, consistente en una consecución serpenteante de casillas que muestran un símbolo de moneda en su interior. A lo largo del track encontraremos cuatro espacios especiales: desarrollo (cuadrado), invención (cuadrado grande con una muesca en la esquina superior izquierda), espacio de maestro y espacio de bonificación. Ocupando el resto del tablero tendremos el árbol de desarrollo, que comienza en una casilla central en la banda inferior y diversifica en seis ramas. Cada una de estas ramas muestra espacios circulares como los del tablero de viaje, espacios cuadrados para contener fichas de desarrollo, espacios cuadrados grandes con muesca para desarrollos, un espacio de maestro y espacios de bonificación. En las esquinas inferiores encontraremos espacios para colocar las losetas de desarrollo y las fichas de ingresos. Las losetas de invención proporcionarán bonificaciones en función de algún parámetro, las fichas de especialización permitirán recibir beneficios inmediatos.



Tablero de Registros

Para desplazarse por estas ramas cada jugador dispondrá de una cuadrilla de **Estudiantes** (se comienza la partida con uno de ellos en el tablero, pudiéndose introducir más a posteriori). Para activar los distintos espacios se sigue la misma norma que en el tablero de viaje, esto es, es necesario que el peón se detenga (salvo en las fichas de bonificación) para recibir el beneficio. Es importante indicar que, a diferencia del tablero de viaje, los estudiantes no podrán dar marcha atrás.



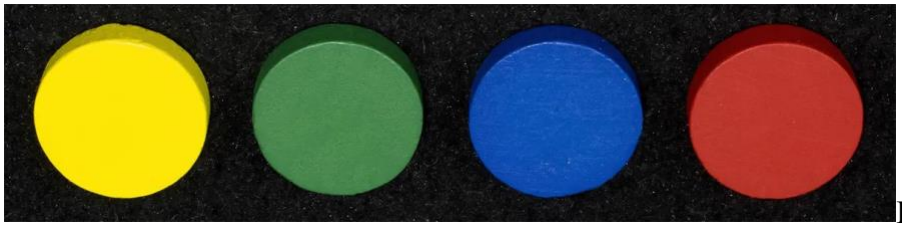
Estudiantes

Como hemos dicho, tanto en el tablero de viajes como en el tablero de registro encontraremos unos espacios circulares con borde amarillo en los que se colocarán **Fichas de Bonificación**. Estas fichas serán reclamadas por el primer jugador que transite por la posición en la que se encuentren, esto es, solo podrá disfrutarlas uno de los jugadores.



Fichas de Bonificación

Para llevar la cuenta de los puntos de victoria y del progreso en el track de trabajo, cada jugador dispondrá de dos **Discos Marcadores**. En el caso del track de trabajo, al igual que con los estudiantes y los científicos, será necesario detener el movimiento en el espacio especial para recibir sus beneficios.


Discos

Pasemos al **Tablero Personal**. Este se divide en tres zonas. En la mitad superior encontramos un estante de tres filas en el que cada casilla muestra un requisito. Estos requisitos pueden ser de libros (se necesita que el jugador tenga dicho conjunto de libros visible en su zona de juego) o bien localizaciones del tablero de viajes (universidades o tierras ancestrales). Habrá casillas con muros que dividirán los estantes en tramos, de forma que cada tramo (de 2 a 5 casillas en línea recta) tiene al final una casilla de ingresos (con un signo de exclamación). Una vez que el jugador rellene uno de estos segmentos, activará dicha casilla de ingresos y recibirá sus beneficios al final de la ronda en curso y de forma recurrente. En la zona inferior izquierda encontraremos un pequeño almacén para las fichas de libros y los cubos de viaje, con diversas recompensas una vez que los espacios dejen de estar ocupados. Finalmente, ocupando casi toda la zona inferior encontramos cinco espacios representados con cajones. Cada espacio permitirá activar una acción colocando una carta. En la fila justamente inferior podremos colocar losetas de desarrollo para potenciar las acciones. Finalmente, bajo el tablero iremos solapando cartas, potenciando igualmente futuras acciones, además de servir como contador de rondas.

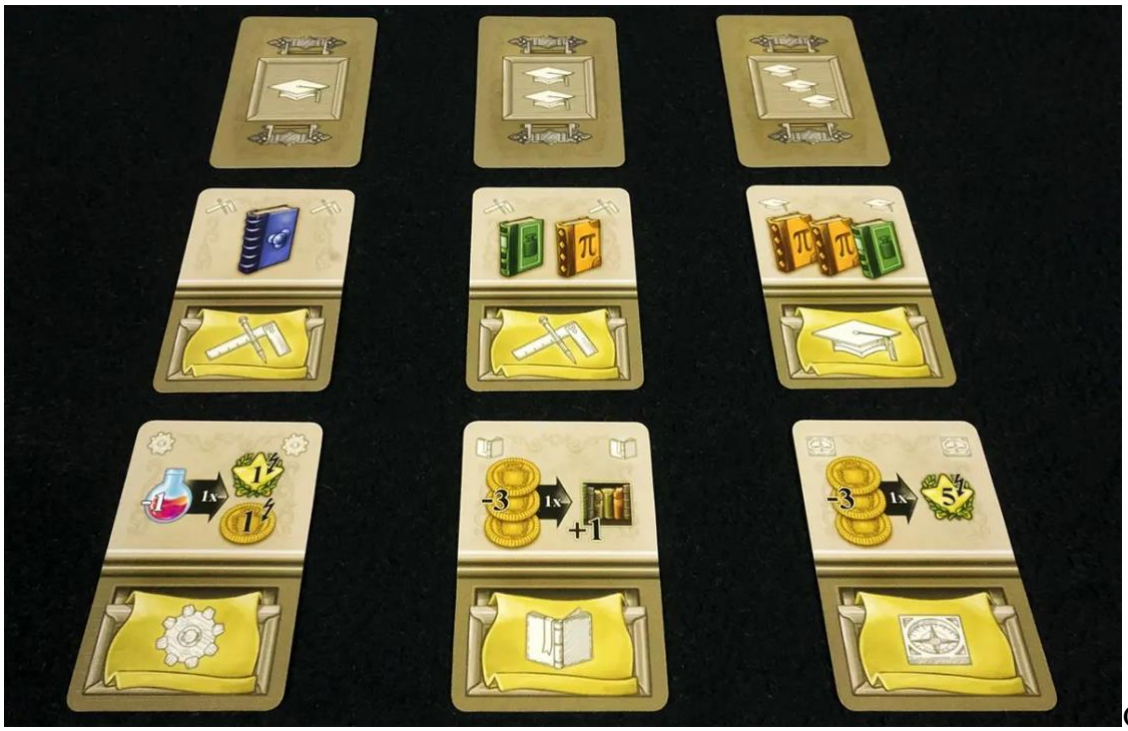

Tablero de Jugador

Como hemos dicho, cada jugador dispondrá de una serie de **Fichas de Libro** con las que ir cubriendo los espacios de su estante. Estas fichas se colocarán sobre el tablero del jugador en cuatro pilas de tres fichas. Cada vez que se coloque la última ficha de una pila, el jugador recibirá una bonificación.


Fichas de Libros

El eje de la partida serán las **Cartas de Acción**. Estas cartas muestran en su parte superior un posible efecto o elemento (libros), y en la parte inferior uno de los seis símbolos de acción (también aparecen en las esquinas superiores). Al jugar una de

estas cartas activaremos dicho tipo de acción con un valor equivalente al número de símbolos de dicho tipo de acción que ya se encuentre en el tablero del jugador. Cuanto mayor valor, más potente será la acción. Los jugadores comenzarán la partida con una mano inicial de cartas, aunque, mediante una de las acciones, podrán adquirir nuevas cartas.


Cartas de Acción

Mediante algunas fichas de especialización los jugadores podrán obtener **Fichas de Ingreso**que se colocarán en espacios libres que hay en el estante del jugador. Estas fichas habilitarán ingresos especiales al final de cada ronda.


Fichas de Ingreso

Durante la partida gestionaremos un par de recursos. En primer lugar, las **Monedas** serán necesarias para activar acciones adicionales y para asumir el coste a la hora de transitar por ciertas rutas del tablero de viajes.



Monedas

Como segundo recurso disponible en el juego tenemos las **Pociones**. Estas pociones se utilizarán para poder cumplir los requisitos del tablero personal a la hora de archivar libros, ya que una poción equivaldrá a cualquier libro, mientras que tres pociones permitirán ocupar un espacio cuyo requisito sea una universidad o una tierra ancestral.


Pociones

Por último, al comienzo de la partida los jugadores reciben una mano de **Cartas de Maestro**. Estas cartas podrán jugarse cuando se alcance uno de los espacios de maestro que hay disponible (uno en el tablero de viaje, dos en el tablero de registros y otro como bonificación en el tablero personal). Estas cartas de maestro muestran a un científico famoso junto con un efecto que puede ser inmediato o recurrente. En la banda inferior se muestra la cantidad de puntos de victoria adicionales que la carta proporciona.



Cartas de Maestro

Con esto tenemos suficiente.

Preparación de la Partida

1. Se coloca el tablero de mapa y el tablero de registros en el centro de la mesa.
2. Se mezclan las 7 losetas de ciudad, las 6 losetas de universidad y las 3 de lugares ancestrales y se colocan aleatoriamente en el tablero de viajes.
3. Se mezclan las losetas de especialización y se colocan 5 de ellas en el tablero de registros (las 5 restantes se devuelven a la caja).
4. Se mezclan las losetas de objetivos y se colocan 6 de ellas en los espacios correspondientes de ambos tableros (las 4 restantes se devuelven a la caja).
5. Se mezclan las losetas de invención y se colocan 5 de ellas en los espacios correspondientes del tablero de registros (las 4 restantes se devuelven a la caja).
6. Se mezclan las 18 fichas de bonificación y se colocan en los espacios dorados de ambos tableros según el número de jugadores (las fichas no utilizadas se devuelven a la caja).
7. Se colocan las fichas de ingresos en los espacios correspondientes de ambos tableros.

8. Se colocan las losetas de desarrollo en los espacios correspondientes del tablero de registro.
9. Se separan las cartas de acción en tres mazos según su reverso. Se mezcla cada mazo por separado y se revelan 3 cartas de cada mazo para formar un suministro.
10. Se forma una reserva general con las pociones y monedas.
11. Cada jugador escoge un color y recibe:
    - Tablero personal
    - 1 científico (que coloca en la casilla central del tablero de viajes)
    - 4 estudiantes (coloca 1 en la casilla inferior del tablero de registros y deja los otros 3 al lado de su tablero).
    - 12 cubos de viaje (que se colocan en los espacios del tablero personal)
    - 12 fichas de libros (que se colocan en 4 pilas de 3 fichas en los espacios adecuados del tablero personal)
    - 2 discos marcadores (se coloca 1 en el track de puntuación del tablero de viaje y otro en la casilla inicial del track de trabajo).
    - 1 loseta de referencia.
    - 2 monedas de la reserva general.
12. Se escoge aleatoriamente al jugador inicial y se le entrega la loseta representativa.
13. Se mezcla el mazo de maestros y se reparten 4 cartas a cada jugador. A continuación, se realiza un procedimiento de draft, reservando una carta de la mano y pasando el resto al jugador de la izquierda. Así hasta que cada jugador ha reservado 4 cartas.

¡Ya podemos comenzar!



Partida Preparada

Desarrollo de la Partida

Una partida de ***Newton*** se desarrolla a lo largo de seis rondas. Cada ronda se estructura en fases.

Fase de Acciones

Comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores disfrutarán de cinco turnos alternados. En cada turno, el jugador activo deberá poner en el siguiente espacio libre de su tablero personal una carta de acción de su mano, llevando a cabo la acción de dicha carta con un nivel de fuerza igual al número de símbolos del tipo de acción que ya se encuentren en el tablero personal (ya sea mediante losetas de desarrollo, cartas solapadas o cartas

jugadas en esta ronda). Tras ejecutar la acción, el turno pasa al jugador de la izquierda.

Las acciones disponibles son:

- Trabajar (Cartabón y Lápiz): el jugador avanza tantos espacios en el track de trabajo como el valor de la acción, recibiendo una moneda por cada paso avanzado (no es necesario emplear todos los puntos de acción, pero solo se recibirán monedas si se avanza). Para activar el efecto de un espacio especial (espacio de invención, espacio de especialización o espacio de maestro), el jugador debe detener su movimiento en la casilla correspondiente. Para acceder al último espacio (espacio de objetivo), el jugador debe cumplir el requisito de libros (recordemos que puede emplear, múltiples veces, 1 poción para cumplir el requisito de 1 libro).
- Tecnología (Rueda Dentada): el jugador avanza uno de sus estudiantes a lo largo del tablero de registros hasta tantos pasos como el valor de la acción. El avance siempre debe ser hacia adelante. Si el peón pasa por encima de un espacio de bonificación, reclama la ficha y recibe el beneficio indicado en ella. Sin embargo, para activar un espacio especial (espacio de invención, espacio de especialización o espacio de maestro), el peón debe detener su movimiento en dicho espacio. Un jugador nunca puede llevar 2 peones de su color hasta el mismo espacio final. Para acceder a un espacio de objetivo, el jugador debe cumplir el requisito de libros (recordemos que puede emplear, múltiples veces, 1 poción para cumplir el requisito de 1 libro).
- Viajar (Brújula): el jugador desplaza a su científico hasta tantos pasos como el valor de la acción. No hay límite en cuanto al número de peones que pueden encontrarse en una misma localización. Si la ruta escogida muestra un peaje, el jugador debe devolver a la reserva las monedas indicadas para poder transitar por dicha ruta. Si el peón pasa por encima de un espacio de bonificación, reclama la ficha y recibe el beneficio indicado en ella. Sin embargo, para activar un espacio especial (universidad, tierra ancestral, objetivo, ciudad o espacio de maestro), el peón debe detener su movimiento en dicho espacio, colocando uno de los cubos de su tablero personal (se toman de arriba a abajo y de derecha a izquierda). Para acceder a un espacio de objetivo, el jugador debe cumplir el requisito de libros (recordemos que puede emplear, múltiples veces, 1 poción para cumplir el requisito de 1 libro).

- Enseñar (Birrete): el jugador lleva a su mano una de las cartas disponibles en el suministro cuyo valor sea igual o inferior al valor de la acción. El espacio generado no se repone.
- Estudiar (Libro): el jugador toma la ficha de libros que se encuentre en la pila más arriba de su fila de pilas en su tablero personal y la coloca en una casilla de la estantería de una fila igual o inferior al valor de la acción. Si al retirar la ficha se agota una pila, el jugador recibe inmediatamente la bonificación correspondiente. Para poder colocar la ficha se debe cumplir el requisito de libros (se pueden devolver pociones para completar el conjunto exigido) o haber colocado un cubo en la universidad o tierra ancestral requerido.
- Comodín (Sombrero de Bufón): el jugador puede activar cualquiera de las cinco acciones anteriores. El símbolo de comodín se convierte en el símbolo de la acción correspondiente a efectos de evaluar el valor de la acción. Un símbolo de comodín nunca se activará como consecuencia de otra acción una vez que ya se encuentre en el tablero.



Detalle Maestros

Además, el jugador puede ejecutar una serie de acciones rápidas en su turno de forma adicional a su acción principal:

- Revelar Cartas. El jugador devuelve 1 moneda a la reserva general y revela 2 cartas en cualquiera de las 3 filas del suministro.
- Potenciar Acción (solo 1 vez por turno). El jugador devuelve 2 monedas a la reserva general y eleva en 1 unidad la fuerza de la acción activada en el turno.
- Comprar Poción. El jugador devuelve 3 monedas a la reserva general y recibe a cambio 1 poción.
- Reclutar un nuevo Estudiante. El jugador devuelve 5 monedas a la reserva general y coloca un nuevo estudiante en la casilla de inicio del tablero de registros.

Fase de Evaluación

Una vez todos los jugadores han resuelto su quinta y última acción de la ronda, se realizan los siguientes pasos:

- Cada jugador escoge una de las 5 cartas jugadas y la solapa bajo su tablero en el siguiente espacio libre más a la izquierda. Posteriormente, se recuperan las 4 cartas restantes a la mano.
- Los jugadores reciben los ingresos de su estantería (fichas de ingresos o filas/columnas completadas de la estantería).
- Se colocan en la parte inferior de cada mazo las cartas de acción que aun queden en el suministro y se revelan 3 nuevas en cada fila.
- Se pasa la ficha de jugador inicial al jugador de la izquierda.

Si esta no era la sexta ronda, se comienza una nueva.


Referencia

Fin de la Partida

La partida finaliza al término de la sexta ronda (incluida la fase de puntuación). Tras esto, se procede a la evaluación final, donde los jugadores anotan:

- Puntos por Objetivos: cada objetivo alcanzado por un jugador proporciona puntos según el criterio indicado.
- Puntos por Personajes: cada personaje proporciona una determinada cantidad de puntos.

El jugador con más puntos será el vencedor. En caso de empate, se comparte la victoria.