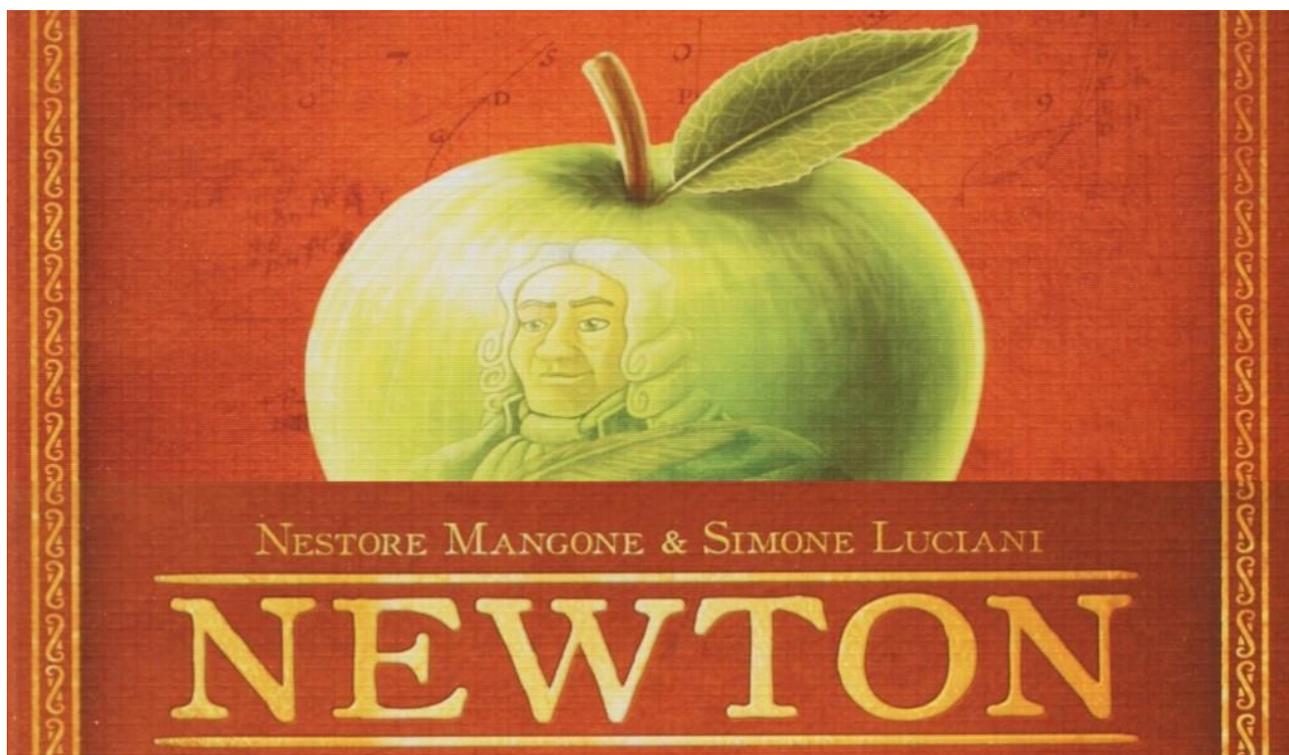


NEWTON ED ESPANSIONE “GREAT DISCOVERIES”

Ma la mela ha davvero colpito Newton o è solo una leggenda?



Introduzione

Newton è frutto di due autori italiani (**Nestore Mangone** e l'ormai... veterano **Simone Luciani**) ed è pubblicato da **Cranio Creations**, per 1-4 giocatori di età da 12 anni in su.

Il titolo del gioco (e la mela stampata sul frontespizio della scatola) fanno subito pensare alla forza di gravità ed alle conseguenze che questa “scoperta” ha avuto sulla scienza e, più in generale, sull'intera umanità. In realtà i protagonisti del gioco sono gli studiosi universitari e le sperimentazioni che si tenevano nei maggiori atenei europei, mentre il buon **Isaac Newton** compare solo in una delle carte “Maestro” dedicate ai più illustri scienziati del **diciottesimo secolo**.

Il gioco, come vedremo fra poco, è **gestito dalle carte**, con le quali si potranno eseguire delle azioni per fare avanzare i nostri segnalini su diverse piste, ognuna delle quali può procurare altri bonus o garantire un gruzzolo di Punti Vittoria (PV). Nel complesso si tratta di un'opera ben riuscita, che richiede una certa applicazione mentale e per questo, a nostro avviso, necessita di un paio di partite di rodaggio. Ma vi assicuriamo che ne vale la pena.



I componenti del gioco.

Unboxing

La scatola di Newton è piuttosto ben riempita perché contiene due tabelloni, quattro plance personali, quattro fustelle di cartone spesso (con tutti i pezzi da staccare) e un sacchetto di segnalini di legno colorato. Due rialzi, in fondo alla scatola, permettono di creare lo spazio necessario per lo stoccaggio dei pezzi più piccoli, sopra ai quali piazzare tabelloni, plance e regolamento.

Il primo dei tabelloni, che si dovranno accostare uno all'altro sul tavolo, raffigura una mappa dell'Europa, dove il nostro "maestro" si muoverà per visitare le più importanti università e siti archeologici. Il secondo rappresenta l'Università con un "albero della conoscenza" i cui rami saranno esplorati dagli studenti per raggiungere la loro cultura.

Le plance personali ci mostrano le scansie della nostra biblioteca privata, che dovremo pian piano riempire di libri, mentre in primo piano si vede la scrivania dello studio: ed è proprio qui che dovremo programmare le nostre "azioni" (rappresentate dalle carte).

Il regolamento è chiaro e ben fatto, con molte foto, disegni ed esempi: nelle ultime pagine abbiamo anche le tabelle per la spiegazione degli effetti di carte e tessere, da utilizzare soprattutto durante le prime partite per memorizzare il significato delle icone.

Il soggetto è interessante e l'ambientazione ben realizzata: i componenti sono tutti di buona fattura e perfettamente adatti al loro utilizzo, anche se vale sempre il suggerimento di proteggere le carte con bustine trasparenti perché verranno usate intensamente.



Il tavolo da gioco dopo il set-up.

Preparazione (Set-Up)

Come si può capire anche dalla foto qui sopra per preparare una partita di Newton occorre un po' di pazienza: dopo aver disposto fianco a fianco i due tabelloni, occorre infatti "seminare" un buon numero di tessere. Sulla "mappa" (a sinistra nella foto) si mettono le 6 tessere "Università" (quelle circolari) su altrettante caselle della stessa forma; stessa cosa per i tre "siti archeologici" (neri ed esagonali) e le sette città importanti (tessere quadrate); infine è necessario coprire tutte i cerchietti "dorati" con altrettanti gettoni "bonus".

Sul tabellone dei tracciati si devono posare cinque tessere "invenzione" (prese casualmente da una riserva di dieci), cinque tessere "rendita" (anch'esse scelte a caso) e, di nuovo, dei gettoni "bonus". In seguito si prendono a caso sei delle dieci tessere obiettivo (quelle a forma di bandiera), una delle quali va nell'apposito spazio della mappa, mentre le rimanenti sono messe al termine di quattro dei tracciati di specializzazione universitaria. Su tre angoli dei due tabelloni sono stati creati degli spazi dove mettere "in riserva" le ultime tessere ("medicina" sulla mappa, "rendita" e "potenziamento" vicino all'Università).



Preparazione della plancia personale.

Ed eccoci alle nostre plance personali: sono tutte uguali con la sola differenza che i disegni nel primo cassetto in basso a sinistra della scrivania sono tutti diversi: nella foto, per esempio, c'è un "libro" che, come vedremo fra poco, ci sarà utile nell'azione "Studio", mentre le altre plance avranno un cappello universitario, una squadra, ecc.

I giocatori devono formare quattro piccole pile di 3 tessere "libro" nelle apposite caselle a sinistra della plancia, poi riempiranno con dodici cubetti dello stesso colore i quadretti accanto ai libri, così come si vede sulla foto.

La scrivania è divisa in cinque sezioni, ognuna dei quali ha due cassette: quello in alto verrà coperto dalle carte "azione", mentre quello in basso sarà usato solo per aggiungere tessere "bonus". Ogni giocatore ha a disposizione uno scienziato (pedina più grande che partirà dalla città di Basel, al centro della mappa), quattro studenti (uno dei quali verrà posto all'ingresso del tracciato universitario mentre gli altri restano in riserva ed entreranno in gioco più tardi) e due monete.



Le sei carte “Azione” iniziali: sono uguali per tutti i giocatori.

Ognuno prende in mano il suo mazzetto iniziale di sei carte “azione”. Come, si vede nella foto qui sopra queste carte sono tutte uguali: la prima in alto a sinistra è un “Jolly” (il cui uso verrà spiegato fra poco), mentre le altre mostrano le cinque azioni disponibili nel gioco, e cioè nell'ordine: “studio” (il libro), viaggio (bussola), “sperimentazione” (ingranaggio), lavoro (squadro) e “lezione” (cappello universitario).

Quattro di esse sono “vuote” nella metà superiore (quella che potremmo chiamare zona degli “effetti speciali”), mentre sulle ultime due compaiono dei libri. Vedremo più avanti il loro utilizzo.

Accanto al tabellone mettiamo in riserva monete, tessere “pozione” e carte, dividendo quelle con i cappelli in tre diversi mazzetti (con 1-2-3 disegni sul dorso) in modo che siano a portata di mano di tutti i partecipanti: scopriamo le prime tre di ogni mazzetto e... finalmente possiamo iniziare.



Le carte “Maestro” come si vede ognuna di esse assegna un bonus al giocatore che riesce a giocarla e, a fine partita, un certo numero di Punti Vittoria, indicati nella stellina in basso.

Una partita di Newton dura sei turni ed ogni turno permette di giocare cinque carte “azione”, una alla volta in cinque “giri” consecutivi. Al termine della partita si aggiungono ai Punti Vittoria (PV) accumulati fino a quel momento i PV bonus per le tessere “obiettivo” e quelli guadagnati con le carte “maestro”.

Il Gioco

Il concetto di base è che per ognuna delle cinque azioni disponibili esistono TRE LIVELLI: per utilizzare il “livello 1” basta avere a disposizione 1 “azione”, per il “livello 2” ne servono due e per il livello 3 ancora una di più. Quindi nella maggior parte dei casi si inizia posando una carta sulla scrivania ed effettuando l’azione di “livello 1”, poi si aggiunge una carta dello stesso tipo (o il jolly) in un round successivo per andare al secondo livello e ne serve una terza (o il jolly) se si vuole raggiungere il “livello 3”. Nei primi turni della partita tutti hanno naturalmente la possibilità di partire a “livello 2” giocando una carta con lo stesso simbolo del “bonus” in dotazione (quello stampato direttamente sulla plancia personale).

Durante il gioco è possibile acquistare altre carte del tipo che ci interessa (solitamente con effetti speciali più potenti) effettuando un’azione “lezione”, ma è il momento di dare un’occhiata più approfondita alle diverse possibilità.

1. Azione “**Lavoro**” - Si usano le carte con l’icona “squadro”: per ognuna di esse si sposta di una casella il segnalino della pista con lo stesso nome incassando una moneta. Su questa pista è anche possibile ottenere una tessera “specializzazione” (settima casella) o il bonus stampato su una “invenzione” (dodicesima casella) oppure si può giocare una carta “maestro” (sedicesima casella) o arrivare su un obiettivo a fine pista (ventesima casella)



Il tabellone con la Mappa: si notano le forme delle caselle che riceveranno le diverse tessere.

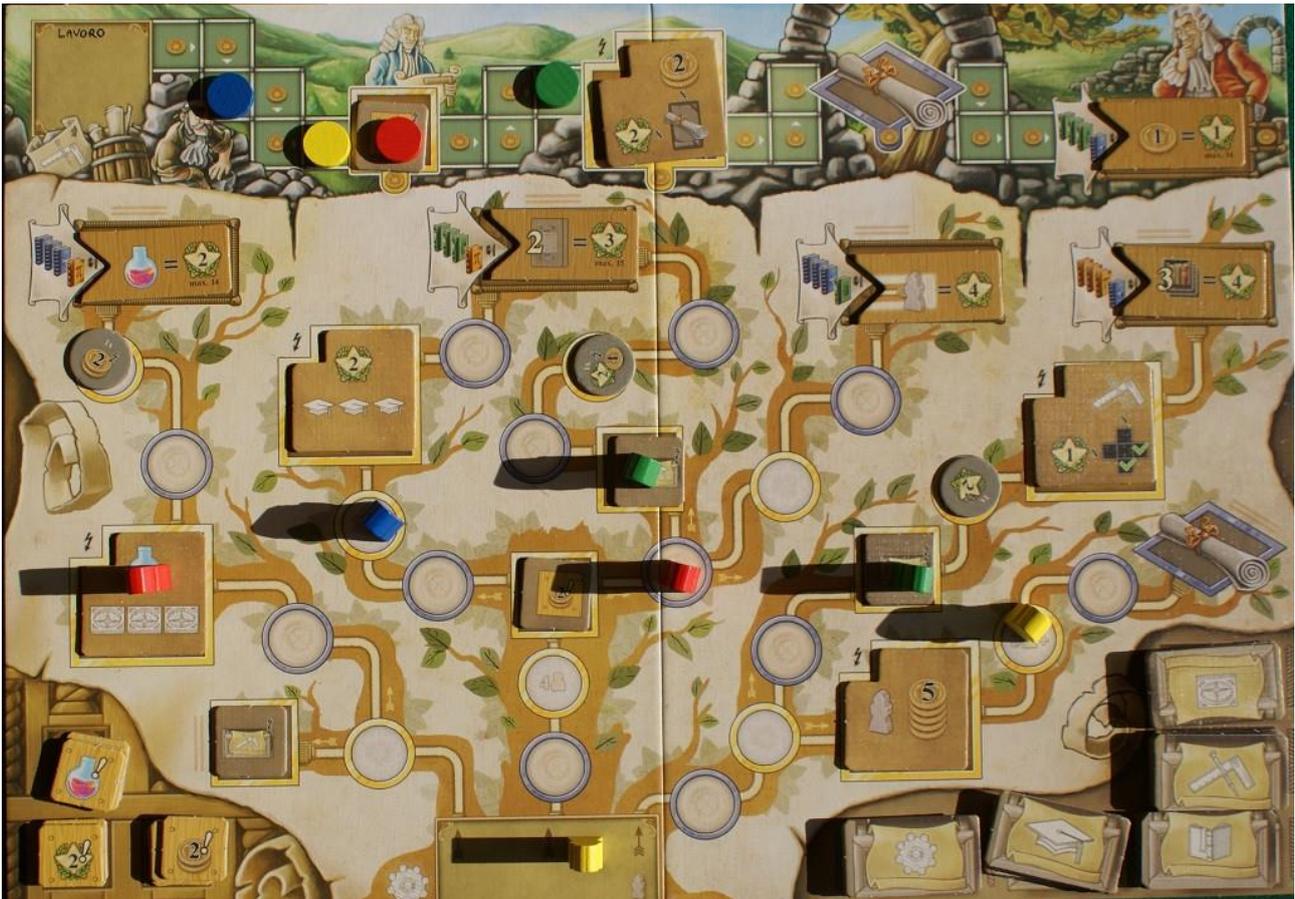
2. Azione “**Viaggio**” – Si usano le carte con l’icona “bussola”: per ognuna di esse il Maestro verrà spostato di una casella sulla mappa, incassando i gettoni bonus se passa per primo nelle loro caselle e/o guadagnando delle “specializzazioni” arrivando sulle relative tessere. Arrivando (attenzione, bisogna fermarsi, e quindi non basta attraversarle soltanto) su città, università o siti archeologici si lascia un cubetto del proprio colore, in modo da dimostrare di essere stati in quel luogo e quindi di poter poi usare quelle “conoscenze” per altre azioni.



La plancia personale: da notare la libreria, in secondo piano, con i PV bonus, le stelline, evidenziati da delle frecce dorate ad indicare quanti se ne guadagneranno completando una certa colonna o riga.

3. Azione **“Studio”** – Si usano le carte “libro” e si posa una delle proprie tessere “libro” sullo scaffale della plancia personale. Con un solo libro si può andare nella scansia in alto, con due si possono usare la prima e la seconda, con tre è disponibile l’intera scaffalatura. Il “dove” mettere il libro dipende invece da cosa si è già raccolto: per esempio se le carte sulla scrivania mostrano almeno un libro verde” si può occupare la casella con un libro verde sulla prima scansia; con un cubetto sul sito archeologico con la “stella” si può occupare la relativa casella della seconda scansia; con un cubetto sull’Università numero “I” o numero “VI” si può occupare la casella corrispondente sulla scansia tre; ecc.

Questo tipo di azione è molto importante perché può assegnare parecchi PV extra alla fine di ogni turno: ad ogni riga o colonna completamente occupate dai libri infatti corrispondono bonus che vanno da 2 a 6 PV. Inoltre nella scaffalatura c’è spazio per 5 tessere “bonus” (da ottenere sui tracciati dell’università) che, a loro volta, assegnano dei PV extra alla fine del turno.



Il tabellone “Università” con le diverse diramazioni degli studi, su ognuna delle quali si poseranno specifiche tessere. Da notare in alto la pista del “Lavoro” che, oltre a vari bonus, assegna 1 moneta per casella percorsa.

4. Azione “**Sperimentazione**” – Si usano le carte “ingranaggio”: ognuna di esse fa avanzare uno dei propri studenti lungo uno dei “rami” del tabellone universitario (su cui è stampato effettivamente un “albero” con varie diramazioni): la particolarità di questo tabellone è che non si può mai fare marcia indietro, per cui è necessario scegliere bene la strada da intraprendere (specializzazione) con ognuno dei quattro studenti.

Ricordiamo che si inizia la partita con un solo studente ma gli altri possono esser portati in gioco con tessere bonus, l’azione di un Maestro oppure pagando 5 monete. Tutti partono dalla casella di ingresso da cui si diramano tre percorsi diversi, ognuno dei quali, a sua volta, si divide in 2-3 ulteriori rami. Su questi percorsi si ottengono “azioni permanenti” (tessere da piazzare sulla plancia personale, a destra di quella pre-stampata), gettoni “bonus”, tessere “rendita” (da mettere nella propria libreria) e bonus per le “invenzioni” raggiunte. Ogni ramo principale termina con una casella “obiettivo”



Esempio di carte “Lezione” di livello “I” e “II2.

5. Azione “**Lezione**” – Come avevamo anticipato qui si usano le carte “lezione” (quelle con il cappello universitario) per ottenere nuove carte azione che hanno tutte degli effetti speciali più importanti: più libri, monete o PV in omaggio, pozioni, ecc. Naturalmente per prendere una carta della prima riga basta una icona “cappello”, sulla seconda riga (più potente) ne servono due e sulla terza (quella con le carte più forti) ne servono tre. Queste carte vengono subito aggiunte alla mano del giocatore e possono quindi essere utilizzate già nel successivo “giro”.

Per completare questo discorso bisogna menzionare anche la carta “Jolly” che può essere giocata per sostituire una qualsiasi delle altre icone. Questo significa che fin dal primo turno un giocatore potrebbe usare due azioni di livello “2” (la prima sfruttando la carta stampata sulla plancia e la seconda con il jolly) oppure un’azione a livello “2” (con l’icona pre-stampata) seguita nel giro successivo da una a livello “3” (aggiungendo il Jolly).

Al termine del quinto “giro”, cioè dopo che tutti hanno giocato la loro quinta carta, il turno finisce e si esegue una fase di aggiustamenti

- a. ognuno sceglie “obbligatoriamente” una delle cinque carte giocate (non quelle in mano) per metterla sotto alla scrivania, lasciando sporgere solo l’icona e creando così una terza fila di cassetti.
- b. si riprendono in mano le quattro carte rimanenti;
- c. si incassano le rendite ed i PV accumulati sulla libreria grazie alle tessere prese sul tabellone o alle file/colonne di libri completate;
- d. si tolgono tutte le carte “Lezione” rimaste sul tabellone e si spostano “sotto” i relativi mazzetti. Poi se ne girano tre nuove in ogni fila;
- e. il segnalino “Primo Giocatore” passa a sinistra;



Esempio di partita in corso.

La partita finisce al termine del sesto turno: oltre ai PV ottenuti durante il gioco tutti i partecipanti aggiungono al loro totale i PV che sono assegnati dalle tessere obiettivo su cui hanno piazzato un cubetto (mappa) o uno studente (università) e quelli delle carte “maestro” attivate. Il giocatore che ottiene il valore più alto viene dichiarato vincitore e sarà sicuramente segnalato all'accademia di Svezia come candidato al premio Nobel.

Qualche considerazione finale

Per evitare di appesantire troppo la descrizione del gioco, che è già piuttosto articolata, abbiamo volutamente lasciato da parte fino ad ora alcune regole complementari. Chi ha trovato il gioco interessante e vuole approfondire un po' meglio la sua conoscenza è invitato dunque a leggere le note che seguono. Tutti gli altri possono passare ad un'altra recensione.



In questa foto vediamo la “mappa” durante la partita, con dei cubetti colorati già piazzati nelle località visitate dal Maestro.

Al proprio turno, come abbiamo già detto, si deve “obbligatoriamente” giocare una carta sulla propria scrivania ed eseguire l’azione relativa: è possibile tuttavia effettuare anche altre azioni “complementari”, tutte facoltative:

1. pagando UNA moneta è possibile girare due carte da un mazzetto “lezione” a scelta e poi, naturalmente, prenderne una con le solite regole
2. pagando DUE monete è possibile aumentare di uno il valore di un’azione (per esempio invece di eseguire un viaggio da “2” si muove il Maestro di 3 caselle, ecc.).
3. pagando TRE monete si può acquistare un gettone “pozione”
4. pagando CINQUE monete si può reclutare uno studente dalla riserva per metterlo nella casella di ingresso all’università
5. pagando UNA pozione si può sostituire un libro colorato (necessario per riuscire a posare una tessera libro sulla scaffalatura oppure per soddisfare le caratteristiche di un obiettivo).
6. pagando TRE pozioni si può inserire un a tessera libro nella propria scaffalatura al posto di una università o un sito archeologico a scelta (naturalmente bisogna giocare carte azioni del valore richiesto dalla scaffalatura utilizzata).



La dotazione iniziale dei giocatori.

Una regola molto sottovalutata nelle prime partite è quella che obbliga a mettere una delle carte usate nel turno sotto alla scrivania: poiché si parte tutti con sei carte e se ne giocano cinque è necessario (se non praticamente obbligatorio) eseguire almeno una volta l'azione "lezione" per rimpiazzare la carta con una nuova (e più potente). Chi non lo fa si trova nel turno successivo con 4-5 carte e quindi nell'impossibilità di eseguire tutte le azioni o, per lo meno, senza poter scegliere quella migliore: sarebbe perciò consigliabile iniziare ogni turno con sette carte (fra le quali almeno un paio del tipo necessario alla strategia scelta) ma sappiamo bene che non sempre questo è possibile, quindi il "minimo sindacale" è sempre sei: non dimenticatelo.

Sembra una cosa banale, ma non tutte le carte esposte possono essere interessanti, per cui se ne vedete una quasi "indispensabile" per voi correte a prenderla! Ricordate che le carte prese nella zona "lezione" non vengono rimpiazzate subito, quindi la riserva cala rapidamente, e quelle rimaste in tavola a fine turno sono tolte e rimesse sotto ai relativi mazzetti.

Rimanere senza soldi è davvero brutto perché non permette di utilizzare le azioni "complementari" (che a volte sono decisamente importanti). Non ci sono molti "modi" per procurarsi dei soldi: il più semplice è avanzare nella pista del "Lavoro" (ogni casella una moneta), altrimenti bisogna affidarsi alle tessere bonus, alla seconda casella "libri" della plancia personale (che comunque prima è da svuotare) oppure a... Giordano Bruno, un Maestro che regala 6 monete se viene attivato.



Un esempio di distribuzione iniziale delle carte “Maestro” nella fila in alto. Si vede che ognuno ha un bonus diverso: aggiungere uno studente all'Università, dotazione permanente di un libro di qualsiasi colore, dotazione permanente di due libri verdi, esecuzione di un'azione da “3” qualsiasi, grazie ai tre Jolly, ecc.

I giocatori ad inizio partita ricevono quattro carte Maestro come quelle che vedete nella foto qui sopra: per i primi test il regolamento consiglia che ognuno tenga quelle che ha avuto in sorte, ma dopo aver imparato le regole di base è consigliabile effettuare un “draft”, scegliendo cioè una delle quattro carte e passando le restanti al giocatore di sinistra e così via fino ad averne di nuovo quattro in mano.

Per “attivare” un Maestro bisogna andare su delle caselle speciali: una è stampata sulla mappa, una è sul ramo di destra dell'università ed una è nella sedicesima casella della pista del “Lavoro”. Arrivando con uno dei propri segnalini in queste caselle si gioca immediatamente un Maestro attivandone le facoltà: azioni gratis, libri colorati “permanenti”, pozioni, monete, ecc.

È possibile attivare il quarto maestro anche liberando la casella “libri” della propria plancia.



La plancia personale durante una partita. Sulla sinistra si vedono i primi due “bonus” di cui ha usufruito il giocatore perché ha già inserito sei libri sulle scaffalature. Col prossimo libro si libererà la terza casella e il giocatore potrà attivare un Maestro.

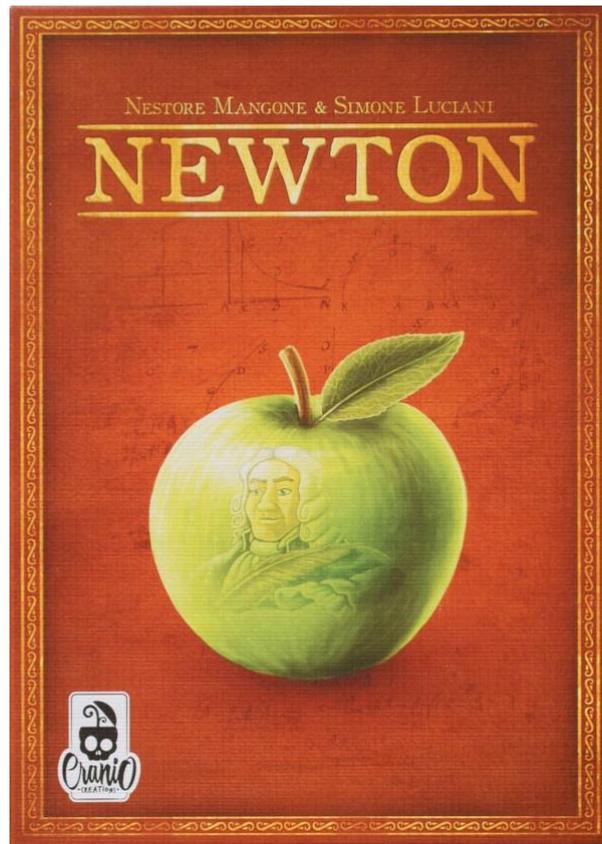
Come si vede nella foto qui sopra a sinistra della plancia personale ci sono due zone “bonus”: quella di sinistra è costituita da quattro caselle, ognuna delle quali riceverà tre tessere libro all’inizio del gioco. Se nel corso della partita queste caselle si svuotano perché spostiamo i libri nelle varie scansie verranno immediatamente assegnati i seguenti bonus: 1 gettone “pozione” (dopo i primi 3 libri), 4 monete, attivazione di una carta “Maestro” e 8 PV.

I cubetti che si vedono a destra delle tessere libro vengono invece “seminati” piano piano sulle località principali della mappa (città, università e siti archeologici) se il nostro Maestro vi si ferma. I cubetti vengono prelevati dalla plancia personale partendo dal primo in alto a destra e procedendo verso il basso: gli ultimi quattro, come si vede nella foto qui sopra, assegnano 1-2-4-8 PV

Infine ci sono gli “Obiettivi”: per poterli attivare è necessario che uno dei segnalini del giocatore (cubetto, marcapunti del lavoro o studente) vi entri, e questo è possibile solo se sono soddisfatte in quel momento le richieste in libri indicate sul tabellone: per esempio 3 libri gialli + 1 verde sulla mappa, 3 verdi+1 blu sulla pista del lavoro, ecc. Questi libri devono essere disponibili sulla scrivania (nella parte alta delle carte “azione”) o come bonus delle carte “Maestro” al momento dell’ingresso nella casella obiettivo. Anticipiamo subito che è molto difficile riuscire ad arrivare su tutti gli obiettivi, quindi meglio concentrarsi su 2-3 di essi, specialmente se richiedono dei libri con dei colori simili, e poi vedere nel corso del gioco se si avranno altre opportunità.

Se vengono raggiunti gli “Obiettivi” danno dei PV extra a fine partita in base a quanto indicato: ad esempio 2 PV per ogni tessera “pozione” posseduta, 5 PV per ogni sito archeologico visitato, 5 PV per ogni tris di libri colorati, ecc.

Newton non è difficile da capire: la sua meccanica è infatti un “misto” di altre già viste che sono qui presentate però in maniera intelligente ed interessante. Si assimila in un paio di partite al massimo (la cosa più... complicata è infatti capire le diverse icone e come funzionano) e difficilmente si tornerà al Regolamento per cercare dei chiarimenti, tanto più che le azioni “complementari” sono riassunte in un’apposita tessera in dotazione e facilmente consultabile come pro-memoria.



La scatola.

Tuttavia non è neppure un gioco “facile” e quindi è consigliato “in primis” a giocatori abituali od esperti perché ad ogni turno ci sono molte scelte da fare e quindi serve un minimo di strategia ed una forte determinazione in seguito, “senza farsi distrarre da eventuali ulteriori possibilità che dovessero presentarsi.

Mettere libri sulle scaffalature, per esempio, paga nel lungo termine perché ad ogni turno si riceverà un numero crescente di PV, ma per seguire questa strategia è quasi certo che si debbano abbandonare quasi tutti gli obiettivi (o non avanzare abbastanza sulla pista del lavoro). Vale naturalmente anche il discorso opposto: così nelle prime partite si assiste spesso a vittorie clamorose di chi ha seguito una strategia unica, sorprendendo gli avversari, ma dopo un po’ di rodaggio ecco che tutti riescono a effettuare un certo bilanciamento del loro gioco.

Alla fine ognuno proverà a seguire in ogni partita una sua strategia (per esempio la ricerca degli obiettivi, riempire la scaffalatura, effettuare lunghi viaggi, ecc.) ma senza dimenticare del tutto le altre possibili fonti di PV (per esempio posando abbastanza tessere nella sua libreria o bonus

permanenti presi sui vari percorsi per garantirsi comunque una seconda fonte di PV). Poi, nelle partite successive, ci sarà il tempo di sperimenteranno altre strade.

E' possibile giocare anche in solitario, ma il Regolamento non ha una sezione

specificata con regole particolari: si accenna al gioco in solitario soltanto nel piazzamento iniziale (per dire che non si devono piazzare i gettoni bonus negli spazi marcati 3 o 4) per dire che non si deve usare il segnalino Primo Giocatore ed infine per mostrare una tabella "Punteggio in solitario" che, in base ai PV raggiunti, classifica i giocatori su una scala che va da

"Analfabeta" a "Leggenda della Scienza". Noi abbiamo provato a fare qualche turno ... in solitario, ma senza ricavarne sensazioni particolari: abbiamo la fortuna di vivere una zona "densamente" popolata di giocatori e quindi preferiamo continuare a giocare con loro, magari usando comunque la tabella per verificare il livello raggiunto da ognuno.

ESPANSIONI GREAT DISCOVERIES e ADVANCED LESSON

Nel 2019, visto il buon successo del gioco, è stata pubblicato un "pack" composto da 2 differenti piccole expansion, i oggetto di questo aggiornamento.

Unboxing e modifiche alle regole

Più che di "unboxing" qui dovremmo parlare piuttosto di presentazione. Dopo aver scartato la pellicola che protegge i materiali troviamo infatti:

- 11 tessere da staccare da un cartone pre-fustellato per l'espansione **Newton: Great Discoveries**;
- 30 carte di dimensioni compatibili con quelle del gioco base (44x68 mm) per l'espansione, **Newton: Advanced Lessons**.



I materiali sono della stessa qualità di quelli di base, quindi di ottima fattura.

Piccolo sunto della recensione di cui sopra.

NEWTON si gioca su tre distinte plance:

- Mappa dell'Europa, dove sono evidenziate le principali università, i siti Archeologici più famosi e le città più importanti del diciottesimo secolo, dove viaggiano i nostri "Maestri" per le loro consultazioni (in termini di gioco si va a caccia di bonus).
- Tabellone "Università" con un "albero della conoscenza" diviso in tanti rami: qui i nostri studenti sceglieranno la loro strada accademica e le necessarie sperimentazioni.
- Plancia personale sulla quale vengono giocate le carte "azione" e dove si fa collezione di libri per riempire la propria biblioteca.

[/box]

I giocatori iniziano la partita con una mano di carte del loro colore (tutti i set sono identici) e, al loro turno, ne giocheranno una per eseguire l'azione indicata nella parte bassa della carta. Essa verrà risolta per un numero di volte pari al numero di icone di quello stesso tipo presenti sulla plancia in quel momento. Ed è proprio in questa fase che intervengono le carte della espansione **Newton: Advanced Lessons**, da aggiungere a quelle del gioco base (e da distribuire sempre in tre mazzetti distinti).



Le carte dell'espansione Advanced Lessons.

Le nuove carte sono di due tipi, come si vede nella foto qui sopra:

- **Carte con due simboli nella parte bassa:** se sono uguali l'azione corrispondente parte dal valore "2" (anziché "1" come in quelle base). Se sono diversi il giocatore può scegliere quali dei due utilizzare (sempre sommandolo ai simboli di quel tipo già in suo possesso);
- **Carte speciali:** esse mostrano un'azione "base" nella parte inferiore, mentre in quella superiore permettono delle azioni specifiche (paga 1-4 monete per ottenere un bonus; ricevi un bonus se esegui un'azione del tipo "X"; scarta una carta per prenderne un'altra; ecc.).

Come sempre con l'azione "Viaggio" è possibile spostare il proprio Maestro lungo le strade europee della mappa, con lo scopo di fermarsi nei vari siti, marcandoli con un cubetto del proprio colore, ed ottenere i bonus indicati.

Con "Lavoro" si sposta il proprio marcatore sul tracciato del lavoro, ottenendo denaro (una moneta per ogni casella percorsa) e bonus (arrivando in certe caselle).

Con "Sperimentazione" si fa avanzare uno dei propri studenti (inizialmente tutti ne hanno uno solo sul tabellone, ma altri potranno essere aggiunti pagando 5 monete o raggiungendo alcune tessere bonus) lungo i "rami" dell'albero della conoscenza, sempre con lo scopo di arrivare fino in vetta (caselle "obiettivo") e di raccogliere, passando, altri bonus.

Con "Lezione" è possibile acquisire altre carte "azione" prendendole da una dotazione sempre disponibile sul tavolo: in base al numero di icone usate si potranno raccogliere carte più o meno potenti.

Infine con "Studio" si potrà arricchire la propria biblioteca personale aggiungendo dei nuovi volumi (apposite tessere colorate) da inserire nelle scaffalature in base ai libri già raccolti ed ai siti visitati sulla mappa.



Le tessere dell'espansione Great Discoveries.

La seconda espansione, **Newton: Great Discoveries**, è costituita da una serie di tessere da aggiungere a quelle "base" prima del set-up e così distribuite:

1. N° 1 "Tessera Città": essa permette di acquistare una tessera "Discovery a metà prezzo";
2. N° 1 "Tessera Invenzione": permette di prendere gratis una tessera "Discovery";
3. N° 1 "Tessera Obiettivo": assegna 4 PV per ogni tessera "Discovery" posseduta;
4. N° 8 "Tessere Great Discovery" che assegnano dei PV extra a fine partita se si raggiungono certi obiettivi... "negativi": per ogni tessera obiettivo non occupata, per ogni studente rimasto nella riserva, per ogni Università non visitata, ecc.

Durante la partita si potranno anche "attivare" una o più carte "Maestro" (se ne ricevono 4 ad inizio partita) che sono in pratica degli obiettivi supplementari.

Un turno finisce dopo che sono state giocate cinque carte, una delle quali verrà poi scelta per essere inserita permanentemente sotto la scrivania e dare quindi una icona gratuita in più nei turni successivi, mentre le altre vengono riprese in mano per essere nuovamente giocate nel turno seguente.

Ogni giocatore ha in dotazione anche una carta "Jolly" che può essere usata insieme ad altre icone già presenti nella scrivania, per aumentare il numero di azioni di quel tipo. Al termine di ogni turno tutti guadagnano i Punti Vittoria (PV) cui hanno diritto per avere riempito alcuni scaffali della loro biblioteca o raccolto apposite tessere "bonus PV".

Finito il sesto ed ultimo turno si aggiungono ai PV già guadagnati quelli relativi agli obiettivi raggiunti ed ai bonus dei Maestri attivati. Naturalmente chi ha più PV vince la partita.

I due tabelloni di NEWTON hanno un certo numero di caselle da riempire con apposite tessere che vengono scelte casualmente ad inizio partita: così sulla mappa si metteranno 6 università, 6 grandi città e 3 siti archeologici, oltre ad un certo numero di gettoni "bonus" (variabile in base al numero dei partecipanti). È qui in effetti che possono intervenire le nuove tessere di Great Discoveries.

Sul tabellone delle sperimentazioni andranno invece tessere "rendita e/o medicina" (che assegnano PV extra alla fine di ogni turno), tessere "invenzione" (che invece garantiscono un bonus immediato) ed alcuni dei soliti gettoni. Questi ultimi vengono raccolti e collezionati passando sulla casella indicata, mentre tutti gli altri potranno essere sfruttati solo fermandosi esattamente sulla loro casella.

Ci sono poi alcune tessere "obiettivo" (una sulla mappa e cinque sul tabellone) prese a caso ad inizio partita e posate su apposite caselle: per entrarvi però è necessario avere una specifica combinazione di libri con colori diversi: questi libri sono stampati sulla parte alta delle carte "azione" e sono visibili solo se queste carte si trovano già sulla scrivania (per essere state usate).

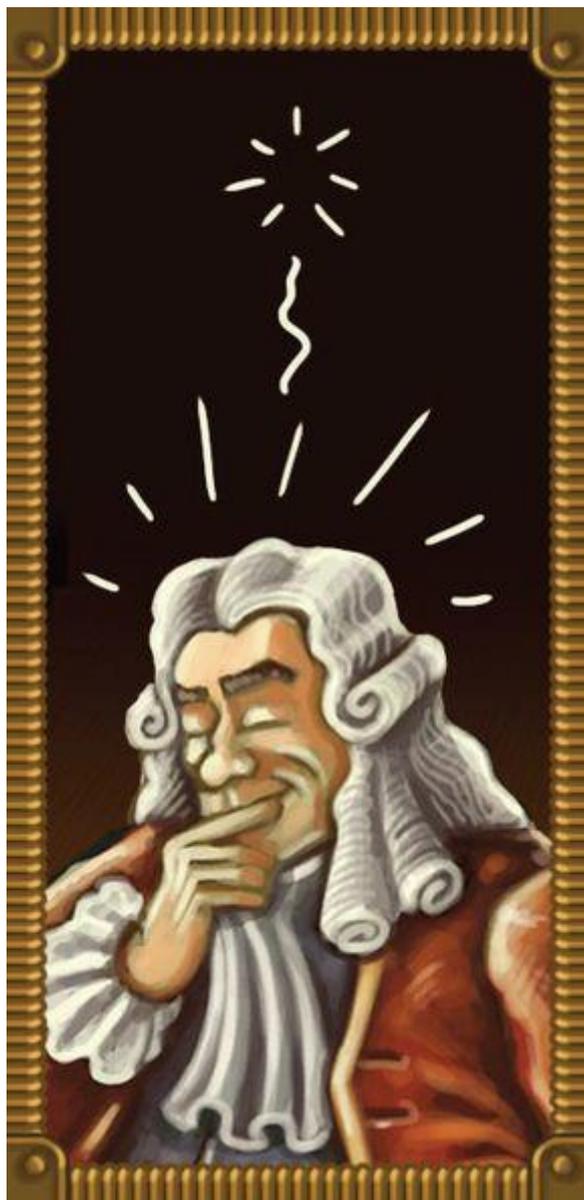
I giocatori ad inizio partita ricevono (coperte) anche quattro carte "Maestro" (Newton, Giordano Bruno, Galileo, Copernico, ecc.) ognuna delle quali fornisce dei PV a fine partita ed un bonus istantaneo (per esempio un'azione "lezione" gratis di valore quattro, ecc.) o permanente (un certo numero di libri colorati che potranno essere aggiunti a quelli delle carte azione, ecc.).

Per attivare queste carte è necessario fermarsi su alcune caselle specifiche stampate sui due tabelloni: una sulla mappa, fra Sicilia e Sardegna, una sulla pista del lavoro (dopo la quindicesima casella) e l'ultima su uno dei rami della conoscenza.

Per portare altri studenti sul tabellone delle sperimentazioni si devono usare appositi gettoni o tessere bonus, oppure pagare 5 monete (ma è difficile accumulare tanto denaro da poter far partire in questo modo tutti e quattro gli studenti). Attenzione però: gli studenti non potranno mai fare marcia indietro, in questo tabellone, per cui la scelta del ramo iniziale e delle sue prime diramazioni è piuttosto influente.

È importante inoltre tenere d'occhio la propria libreria e cercare di riempire in fretta una o più scansioni con i propri libri perché ogni riga o colonna completata regala PV extra al termine di ogni turno e verso la fine della partita questi punti possono essere davvero fondamentali per la vittoria. Fortunatamente il gioco lascia molta libertà di scelta sul come e sul dove fare PV, tuttavia non si può seguire una strategia unicamente "monocolore" sperando di poter vincere la partita: si può

optare per una strategia "principale" ma sarà bene fare qualcosa anche sulle altre piste in modo da racimolare PV in ogni modo.



Commento finale

Questa “doppia” espansione ha il pregio di rinnovare un po’ il gioco originale, ed a questo proposito abbiamo apprezzato soprattutto le nuove carte con doppia icona ed azioni speciali che possono servire non solo a velocizzare il gioco, ma anche a creare “risvolti” improvvisi ed inaspettati che in qualche caso mettono in difficoltà gli avversari.

Ci è piaciuta meno la seconda espansione, con le tessere, perché aggiunge un po’ di difficoltà extra al gioco (per ottemperare ai nuovi obiettivi) di cui forse non si sentiva la necessità, visto che quello base è già piuttosto impegnativo. In ogni caso se vi è piaciuto Newton, come è successo a noi, questa espansione è un acquisto quasi obbligato che ve lo farà intavolare con rinnovato piacere.

Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del pack di espansioni a nostra disposizione"