

ADAMASTOR

REGLAMENTO



Como capitán de una flota en la Era de los Descubrimientos, has sido elegido por tu rey para descubrir nuevas tierras y trazar los confines del océano. Cada partida supondrá un nuevo desafío donde deberás guiar a tu tripulación con sabiduría hasta el destino final, para mayor gloria de tu reino. Los vientos y las tormentas pondrán a prueba tus decisiones, y las cartas en tus manos serán la clave para mantener la moral mientras cruzas los océanos. Aunque los traumas harán tu viaje más arduo, aprenderás habilidades que te ayudarán a superar las adversidades. Solo hay un camino a la victoria: llegar al destino. Pero cuidado, la derrota te espera si la moral se quiebra o si se amotina tu tripulación.

Puedes jugar a *Adamastor* de dos formas. En este manual se explica cómo jugar al modo clásico y en el libro de campaña se detalla cómo preparar y jugar al modo campaña, donde liderarás a tu tripulación en una sesión de 3 partidas, con encuentros y resoluciones que afectarán a la campaña completa. En el modo campaña podrás guardar tu progreso si no deseas jugar las 3 partidas seguidas. Aunque los objetivos y la configuración son diferentes, el modo campaña sigue las mismas reglas del modo clásico. Recomendamos jugar varias veces al modo clásico antes de probar el modo campaña.

AGRADECIMIENTOS Y CRÉDITOS

Quiero agradecer a mi esposa, Joana, por su apoyo incondicional a lo largo de todos estos años. *Adamastor* fue el primer juego que publiqué (en formato Print & Play), y ella siempre me animó a seguir mis sueños. También quiero dar las gracias a mis hijos, Afonso e Inês, por inspirarme. La alegría que traen a mi vida hace que cualquier obstáculo parezca más llevadero.

También me gustaría agradecer a todas las personas que jugaron la versión original y ayudaron a probar esta nueva versión del juego, en especial a César Maciel, Hélder Sá, Diogo Barros, Nuno Seleiro, César Mendes, Mike Martins, MAF, Angelika Froehlich, Anderson Lopes de Oliveira y Enoch Wright.

Por último, el sueño de publicar una nueva versión del juego que marcó el inicio de mi camino como diseñador no habría sido posible sin el apoyo y el cariño que el equipo de Ludonova ha puesto en este proyecto. Gracias por creer en él y por hacerlo realidad.

Ludonova quiere dar las gracias a todas las personas que han participado en las pruebas del juego, y en particular al propio autor por confiar en nosotros y por su dedicación constante para hacer de *Adamastor* el mejor juego posible.

Autor: Orlando Sá

Ilustraciones: Jorge Tabanera

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo y reglamento: Juan Luque y Rafael Sáiz

© Ludonova S.L., 2025. Todos los derechos reservados.
San Pablo 22 – Córdoba – España

COMPONENTES

- 15 cartas de mapa normales
- 3 cartas de mapa de destino final
- 40 cartas de travesía
- 45 cartas de encuentro
- 1 carta de turno de juego
- 1 carta de costes de navegación
- 1 carta de clima
- 1 carta de eventos
- 1 carta de experiencia
- 12 cartas de campaña (A-H)
- 4 cartas para guardar la campaña
- 1 barco
- 30 fichas multiuso
- 1 hoja de mejoras de campaña

PREPARACIÓN



- 1 Baraja las cartas de mapa normales y forma una fila con 3 cartas al azar boca abajo. A continuación, baraja las cartas de mapa de destino final y coloca 1 al azar boca abajo en el extremo derecho de la fila. Asegúrate de que todas las cartas estén correctamente orientadas, con la ilustración sin girar. Por último, revela la carta más a la izquierda de la fila. Estas cartas forman el mapa para esta partida. Retira del juego las cartas de mapa restantes (normales y de destino final).

Nota: Para una partida más difícil, forma el mapa con 4 cartas normales y 1 de destino final.

- 2 Baraja las cartas de travesía y revela las 3 primeras para formar una fila. A continuación, organiza esas 3 cartas en orden descendente (de mayor a menor) de izquierda a derecha, según el número que aparece en su esquina superior derecha. Estas cartas forman la fila de aventuras. Coloca el mazo a la izquierda de la fila y deja espacio a su izquierda para la pila de descartes.

- 3 Roba las 3 primeras cartas del mazo de travesía para formar tu mano inicial. Te sugerimos dejar espacio a ambos lados de tu mano para colocar las habilidades

que aprendas y los traumas que adquieras durante la partida.

- 4 Baraja las cartas de encuentro y deja el mazo, con el lado de encuentro visible, junto al mapa.
- 5 Deja las fichas multiuso a un lado del área de juego.
- 6 Distribuye las cartas de turno de juego, costes de navegación, clima, eventos y experiencia como sugiere la ilustración, aunque puedes variar esa disposición si lo deseas.
- 7 Determina el clima: coloca una ficha en el espacio de la carta de clima que corresponda a la combinación formada por los iconos de clima que aparecen en la esquina superior izquierda de las cartas de la fila de aventuras; a continuación, coge tantas fichas como acciones te permita el clima. La ficha colocada en esta carta te servirá de ahora en adelante para indicar los efectos del clima en cada turno.
- 8 Por último, coloca el barco en uno de los semicírculos del borde izquierdo de la carta de mapa revelada.

CONCEPTOS IMPORTANTES

LAS CARTAS DE TRAVESIA

Las cartas de travesía son el motor del juego y se pueden utilizar de varias formas. Se dividen en 2 categorías según el color de la franja que aparece en su lado derecho: las cartas de habilidad tienen una franja verde y las cartas de trauma tienen una franja gris. A continuación, veamos con más detalle los distintos elementos que componen estas cartas:



1. Título
2. Icono de clima
3. Número de carta
4. Iconos de amenaza
5. Icono de motivación



6. Puntos de navegación
7. Texto de ambientación
8. Trauma
9. Habilidad y coste
10. Ilustración

APRENDER HABILIDADES Y ADQUIRIR TRAUMAS

Cuando aprendas habilidades o adquieras traumas durante la partida, debes girar la carta correspondiente 90° y colocarla en su área asignada junto a tu mano de cartas. Si ya tienes cartas en esa área, solapa la nueva carta con las anteriores, dejando visible **únicamente** la parte que muestra la habilidad o el trauma.



LA MORAL

La moral de la tripulación está representada por el número de cartas en el mazo de travesía. A lo largo de la partida, el juego te indicará en distintos momentos que ganes o pierdas moral:

- **Perder moral:** Por cada punto de moral perdido, descarta **una a una** esa cantidad de cartas de la parte superior del mazo de travesía y colócalas bocarriba en la pila de descartes (A).
- **Ganar moral:** Por cada punto de moral ganado, recupera **una a una** esa cantidad de cartas de la parte superior de la pila de descartes y colócalas bocabajo en la parte inferior del mazo de travesía (B).



LA FILA DE AVENTURAS

La fila de aventuras está formada siempre por 3 cartas. Durante la partida, su composición cambiará en varias ocasiones y por distintos motivos. Cada vez que eso ocurra, revisa el orden de las cartas según su número: deben estar siempre dispuestas en orden descendente (de mayor a menor) de izquierda a derecha; si no están en ese orden, reorganiza la fila.



TURNO DE JUEGO

Adamastor se juega a lo largo de varios turnos, que temáticamente corresponden a semanas, hasta que ganes o pierdas, ¡así de simple! Cada turno se divide en 4 fases:

1. Amanecer
2. Acciones
3. Eventos
4. Atardecer

Nota: Omite la fase de amanecer en el primer turno del juego, comienza la partida jugando directamente la fase de acciones.

A continuación se explican cada una de estas fases en detalle.

1. AMANECER

Esta fase consta de 2 pasos:

- a) Roba la carta superior del mazo de travesía y añádela a la fila de aventuras para que tenga de nuevo 3 cartas (como se verá más adelante, después de cada atardecer quedan siempre 2 cartas en la fila).
- b) Determina el clima del turno actual según la combinación formada por los iconos de clima que aparecen en las cartas de la fila de aventuras: mueve la ficha al espacio correspondiente de la carta de clima y coge tantas fichas como acciones te permite el clima. **A la hora de determinar el clima, ten en cuenta que si tu barco se encuentra en un espacio con nubes de tormenta (☁), cada icono de ese espacio transforma una nube blanca (☁) de la fila de aventuras en una nube de tormenta.**



Después de determinar el clima, este no cambia durante el turno aunque se altere la fila de aventuras.

Como podrás comprobar en la carta, a medida que el clima empeora tendrás menos acciones disponibles en tu turno. Además, podrías recibir una penalización que aumente el coste de navegación. Más adelante se explica la acción de navegar, pero ten en cuenta que *Coste de navegación +1* significa que **cada espacio** del mapa costará 1 punto de navegación más al mover el barco.

2. ACCIONES

En esta fase, puedes realizar tantas acciones como fichas tengas disponibles después de determinar el clima. Algunas habilidades y efectos del juego te pueden otorgar acciones adicionales. Descarta una ficha cada vez que realices una acción. La fase termina cuando ya no puedas o no quieras seguir realizando acciones. Si te quedan fichas sin usar, debes descartarlas.

Existen 3 tipos de acciones en el juego. Puedes combinarlas libremente y repetir la misma acción tantas veces como desees. A continuación, se explican en detalle.

ROBAR UNA CARTA

Roba la carta superior del mazo de travesía y añádela a tu mano. Si el mazo se agota, no puedes realizar esta acción. No existe límite de mano durante esta fase, éste solo se comprueba al atardecer.

INTERCAMBIAR UNA CARTA

Intercambia una carta de tu mano por una carta de la fila de aventuras. Es una acción muy útil ya que te permite adquirir cartas específicas de la fila de aventuras, influir en el clima del próximo turno o cambiar ciertos iconos de amenaza en la fila por otros más favorables, entre otras posibilidades.



NAVEGAR

Para navegar, descarta de tu mano tantas cartas como quieras. Suma los puntos de navegación de esas cartas: ese será tu total de puntos de navegación. A continuación, mueve el barco por el mapa gastando esos puntos, no es obligatorio usarlos todos.

Cada tipo de espacio tiene un coste de navegación:



Un espacio vacío cuesta 2 puntos de navegación.



Un espacio con niebla cuesta 3 puntos de navegación.



Un espacio con isla cuesta 3 puntos de navegación.

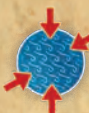


Un espacio con corriente cuesta 1 punto de navegación si entras en el sentido de la corriente O BIEN 4 puntos de navegación si entras a contracorriente. **Las ondas de las olas indican el sentido de la corriente.**

Veamos la corriente más en detalle:



Entrar en este espacio por donde indican las flechas cuesta 1 punto de navegación (vas a favor de corriente).



Entrar en este espacio por donde indican las flechas cuesta 4 puntos de navegación (vas a contracorriente).

Si decides detener el barco antes de gastar todos tus puntos de navegación, los puntos restantes se pierden.

Otras reglas importantes

- **Orden de descartar:** Al descartar cartas para navegar, colócalas bocarriba en la parte superior de la pila de descartes en el orden que prefieras. Esto puede ser importante cuando ganes moral.
- **Exploración del mapa:** Si llegas a un semicírculo (se considera un espacio vacío) en el borde derecho de una carta de mapa, revela la siguiente carta. Cuando esto ocurra, puedes descartar más cartas de tu mano para añadir nuevos puntos de navegación y seguir moviendo el barco en la nueva carta (dentro de la misma acción de navegar que estás realizando).
- **Factores que pueden afectar la navegación:**
 - ❖ El clima puede aumentar en 1 punto el coste de navegación de **cada espacio** (ver AMANECER).
 - ❖ Las nubes de tormenta no afectan al coste de navegación, solo se tienen en cuenta al determinar el clima durante el amanecer.
 - ❖ Las anclas (⚓) no modifican el coste de navegación, pero representan espacios de encuentro. Para que se produzca un encuentro debes detener el barco en uno de estos espacios.



Decides navegar y descartas 2 cartas que te otorgan 4 puntos de navegación en total (A). Primero aprovechas la corriente gastando 1 solo punto de navegación (B) para después alcanzar la isla con ancla, gastando tus 3 puntos restantes (C), y detenerte ahí ya que deseas que se produzca un encuentro.

ENCUENTROS

Se produce un encuentro cuando detienes el barco en un espacio con un icono de ancla:



Si el ancla está en una isla, será un encuentro terrestre.



Si el ancla está en el mar, será un encuentro marítimo.

Paso 1: Ganar moral y experiencia

Nada más producirse el encuentro, ganas moral y experiencia. La cantidad depende del número de encuentros que se han producido previamente en la misma carta de mapa:


- Primer encuentro: Gana 1 de moral y 1 de experiencia.
- Segundo encuentro: Gana 2 de moral y 2 de experiencia.
- Tercer encuentro: Gana 3 de moral y 3 de experiencia.


Coloca tantas fichas como la experiencia ganada sobre la carta de experiencia (cada ficha representa 1 de experiencia). Podrás gastar estas fichas **en cualquier momento del turno y en la cantidad que desees** para:

- Ganar 1 de moral descartando 1 ficha.
- Realizar 1 acción adicional descartando 2 fichas.
- Retirar 1 de tus traumas de la partida descartando 3 fichas.



Paso 2: Resolver el encuentro


1. Roba la carta **inferior** del mazo de encuentros.

Al comenzar la fase de eventos, compruebas que puedes aprender una habilidad de tu mano, ya que hay 2 iconos de motivación en la fila de aventuras y tienes 2 habilidades en la mano que cuestan exactamente eso (A). Como solo puedes aprender una habilidad por turno, eliges la que te permite ignorar 1  y la colocas en el área correspondiente (B).

Después, evalúas el malestar de la tripulación. Hay 6 iconos  en juego: 4 en la fila de aventuras y 2 en tus traumas (C). Esto activa el evento: descartas la carta más a la derecha de la fila de aventuras y, al tratarse de un trauma, lo adquieres como un nuevo trauma (D). Para completar el evento, añades una nueva carta a la fila de aventuras (E).



Tras añadir la carta, ahora hay 5 iconos  en juego: 2 en la fila de aventuras y 3 en tus traumas (F). Esto provoca que la enfermedad se propague: pierdes 3 de moral en total (por tener 3 traumas de enfermedad) y, además, debes retirar de la partida las cartas descartadas (G). Luego, compruebas el cansancio de los marineros. Solo hay 3 iconos  en juego, así

que esta vez el evento no se activa (H). Por último, verificas el riesgo de motín. Hay 3 o más iconos de cada tipo en juego, pero la habilidad que acabas de aprender te permite ignorar 1 icono  (I), dejando ese valor en solo 2. Gracias a ello, evitas perder la partida.

4. ATARDECER

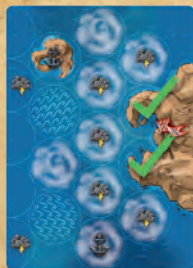
Descarta la carta de menor valor de la fila de aventuras (la situada más a la derecha):

- Si es una carta de trauma, adquiérela como trauma.
- Si es una carta de habilidad, simplemente descártala.

A continuación, comprueba tu mano. Si tienes **más de 3 cartas**, descarta hasta quedarte con 3.

GANAR O PERDER

Solo puedes ganar la partida si alcanzas el destino final, el cual está representado por un continente con una bandera (🚩). En cuanto el barco entre en uno de los 2 espacios terrestres del continente, que cuestan 3 puntos de navegación al igual que una isla, ganas la partida de



inmediato, sin necesidad de completar tu turno.

En cambio, puedes perder la partida de 2 maneras:

- Si la tripulación se desmoraliza, es decir, si el mazo de travesía se agota y debes robar una carta, pero no puedes hacerlo.

O BIEN

- Si la tripulación se amotina durante la fase de eventos.

En cualquiera de estos casos, pierdes la partida de inmediato.

PUNTUACIÓN

Adamastor es un juego de exploración y supervivencia, centrado en alcanzar tu destino final. La puntuación que aquí se propone no es necesaria para completar ni ganar la partida, pero puedes usarla de forma opcional para evaluar tus distintas partidas.

Si decides llevar un registro de puntuación, utiliza el siguiente sistema:

- Si has perdido la partida, no puntúas nada.
- Si has ganado la partida, puntúas:
 - ❖ 1 punto por cada ficha de experiencia que permanezca en la carta de experiencia.
 - ❖ 4 puntos por cada encuentro completado durante la partida (cuenta el número total de fichas colocadas en los espacios de encuentro del mapa).

TRAUMAS

Los traumas se representan en la franja gris del lado derecho de las cartas de travesía. A continuación se detallan los traumas a los que te puedes enfrentar durante la partida.

👤/🩹/🩸 Representa un trauma del tipo indicado (enfermedad/malestar/fatiga).

Atardecer: -1 de moral. Pierdes 1 de moral al final de cada atardecer.

HABILIDADES



Las habilidades se representan en la franja verde del lado derecho de las cartas de travesía. A continuación se detallan las habilidades que puedes aprender durante la partida.


Atardecer: +1 de moral. Gana 1 de moral al comienzo de cada atardecer.




Atardecer: 4 cartas en mano. Puedes tener hasta 4 cartas en mano en lugar de 3 cuando compruebes tu mano durante el atardecer.

+1 punto de navegación. Añade 1 punto de navegación adicional a tu total cada vez que navegues.


Roba 2 cartas y quédate 1. Modifica la acción normal de robar cartas: cada vez que realices esta acción roba 2 cartas, quédate con una y devuelve la otra a la parte inferior del mazo.

Ignora 1  / 2  del mapa. Ignora 1 o 2 nubes de tormenta del espacio donde se encuentra el barco cuando determines el clima durante el amanecer.

Ignora 1 . Al comprobar un evento, ignora 1 icono del tipo indicado que esté en juego (fila de aventuras y tus traumas).

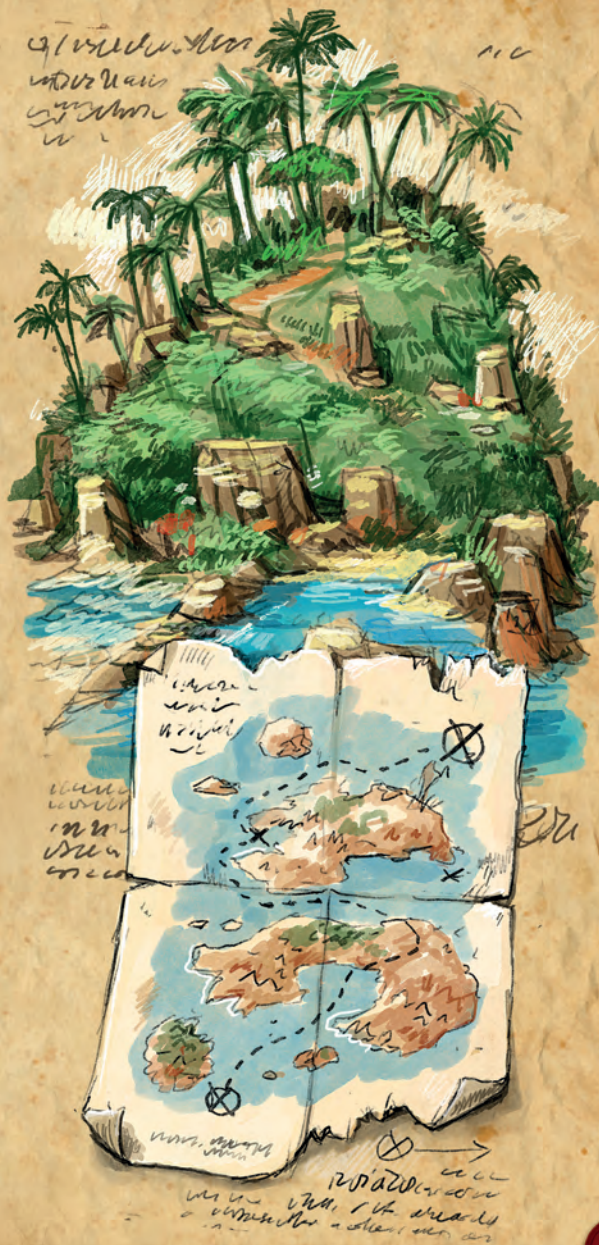
Ignora 1  /  / . Al comprobar un evento, ignora 1 icono a tu elección de los tipos indicados que esté en juego (fila de aventuras y tus traumas).

+1 acción. Añade 1 ficha adicional de acción a las que te permite el clima en cada turno.

Cada habilidad cuesta -1 . Cada habilidad que aprendas cuesta 1 icono de motivación menos.

Coloca todas las cartas de mapa boca arriba. Voltea todas las cartas de mapa (incluida la de destino final) en cuanto aprendas esta habilidad, permanecen boca arriba el resto de la partida.

Retira esta carta de la partida para obtener +3/+5 puntos de navegación. Puedes añadir 3 o 5 puntos de navegación adicionales a tu total cuando realices una acción de navegación; si decides hacerlo, retira la carta de la partida inmediatamente después.



*Escanea este código si prefieres aprender
a jugar con nuestro videotutorial*

