

Exemplo: No mapa da Imagem 4 se entrasses no espaço D poderias comprar 3 cartas e ganhar 1 dessas cartas e o respectivo bônus. Se entrasses no espaço G poderias comprar apenas 1 carta, ganhar essa carta e o seu respectivo bônus.

IMPACTO DO TEMPO: Dependendo do Tempo, existe por vezes um custo de 1 PN extra para navegar. Isto significa que cada espaço marítimo custa 1 PN extra para ser navegado.

5.3. EVENTOS

Pega na carta de referência (lado Eventos) e começa desde o topo até ao fundo para ver se algum evento é activado. Existe 1 bom evento ("Aprende Habilidade") e 4 maus eventos que podem ser eventualmente activados. Um evento é activado quando um certo número e tipo de ícones requeridos para activar um evento estão em jogo (cartas na faixa de aventura, traumas e habilidades).

Depois de controlares se um evento é activado ou não, controla o evento seguinte na lista, até que os 5 eventos tenham sido controlados.



Imagem 5 - Durante o jogo: Ícones ameaça nas cartas na faixa de aventura (à esquerda) e ícones nos traumas ganhos (à direita).

Exemplo: Na fase eventos, os ícones em jogo são os da imagem 5. O 1º evento "Aprende Habilidade" é accionado porque estão pelo menos 2 ícones motivação em jogo. Se tivesses na tua mão uma carta com uma habilidade que requeresse 2 ícones motivação em jogo para ser ganha, poderias ganhar essa habilidade da tua mão. De seguida controlarias o próximo evento "Revolta entre a Tripulação" que não seria activado porque há apenas 1 ícone revolta em jogo (nos traumas). "Doença espalha-se", também não seria activado porque estão 4 ícones doença em jogo (3 na faixa aventura e 1 nos traumas). Infelizmente, o evento "Tripulação Cansada" seria activado porque estão 5 ícones fadiga em jogo (3 na faixa aventura e 2 nos traumas). Como consequência perdes 3 moral, ou seja, descartas 3 cartas do topo do baralho. Depois controlarias o evento "Tumulto". Felizmente para ti, apesar de estarem 3 ícones doença e 3 ícones fadiga em jogo, está apenas 1 ícone revolta em jogo, por isso o evento não é activado. Caso contrário, perderias imediatamente o jogo.

5.4. PÔR-DO-SOL

Em cada pôr-do-sol, a tripulação sente o peso da viagem! Descarta a carta com o valor mais baixo na faixa de aventura (a carta no espaço mais à direita):

- Se a carta tem um **Trauma** (secção vermelha no lado direito da carta) ganha esse trauma. A carta é colocada na tua zona de traumas rodada 90° e colocada parcialmente por baixo dos outros traumas, deixando visível apenas o ícone de trauma (ícone vermelho no lado direito da carta).
- Se a carta tem uma **Habilidade** (secção verde no lado direito da carta), simplesmente descarta-a para a pilha de descarte.

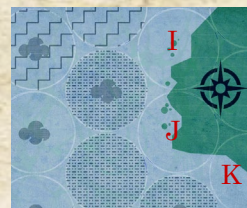


Imagem 6 - Exemplo: Durante o pôr-do-sol as cartas 32, 19 e 9 estão na faixa aventura. Descartas a carta mais à direita (carta nº 9). Como a carta tem um trauma, é colocada na tua zona de traumas.

Termina a ronda verificando se tens mais de 3 cartas em mão. Se esse for o caso, descarta cartas da tua mão até teres não mais do que 3 cartas em mão.

6. GANHANDO OU PERDENDO O JOGO

Para **ganhar** o jogo deves conseguir chegar ao Destino Final. Este é qualquer um dos espaços terrestres no local assinalado como destino final (ver Anatomia das Cartas – Cartas Mapa).



Exemplo: Neste mapa ao lado, se durante a acção navegar chegasses aos espaços I, J ou K, ganhavas imediatamente o jogo porque esses 3 espaços estão conectados com terra que tem o símbolo de destino final.

Imagem 7

Existem duas formas de **perder** o jogo:

- Se a **Moral for reduzida a 0** (ver Moral) (perdes automaticamente o jogo se tiveres de comprar uma carta do baralho mas o baralho não tiver mais cartas).
- Se houver um **Tumulto** durante a Fase de Eventos (ver Fase Eventos)

7. REFERÊNCIA EVENTOS

APRENDE HABILIDADE: Se estão 2 ou 3 ícones Motivação em jogo, podes ganhar 1 carta da tua mão que tenha uma habilidade. Se esta requer 3 ícones Motivação (o requerimento para cada habilidade encontra-se no canto superior direito da carta) têm de estar pelo menos 3 ícones Motivação em jogo. Se esta requer apenas 2, têm de estar pelo menos 2 ícones Motivação em jogo. Coloca a habilidade ganha na tua zona de habilidades. Só podes ganhar 1 habilidade por ronda. Controla o próximo evento.

REVOLTA ENTRE A TRIPULAÇÃO: Se estão 5 ou mais ícones Revolta em jogo (faixa aventura + traumas), descarta a carta mais baixa em jogo (carta mais à direita) e ganha-a como um trauma ou descarta-a (se tiver uma habilidade). Adiciona a carta do topo do baralho à faixa aventura e reorganiza as cartas, se necessário. Controla o próximo evento.

DOENÇA ESPALHA-SE: Se estão 5 ou mais ícones Doença em jogo (faixa aventura + traumas), perde 1 moral por cada trauma de doença que tenhas. As cartas descartadas são removidas do jogo. Controla o próximo evento.

TRIPULAÇÃO CANSADA: Se estão 5 ou mais ícones Fadiga em jogo (faixa aventura + traumas), perde 3 moral. Controla o próximo evento.

TUMULTO: Se estão 3 ou mais ícones Revolta, Doença e Fadiga em jogo (faixa aventura + traumas), perdes imediatamente o jogo!

8. REFERÊNCIA HABILIDADES

BÔNUS TERRA: +1 CARTA: Quando chegas a um espaço com uma ilha e, compras um certo número de cartas para escolheres qual carta queres ganhar, compra 1 carta extra. Esta habilidade não te permite ganhar 2 cartas, apenas comprar 1 carta a mais.

1 NAVEGAÇÃO: Quando fazes a acção Navegar, adiciona 1 ao teu valor total de Navegação. Se tens 2 vezes esta habilidade, adicionas 2 ao teu valor total de Navegação.

COMPRAR 1 CARTA: COMPRA 2, FICA COM 1: Quando fazes a acção Comprar 1 Carta, a carta que não escolhes é colocada no fundo baralho.

IGNORA 1 NUVEM PRETA: Trata 1 nuvem preta em jogo (na faixa aventura ou no espaço marítimo onde te encontrares) como se fosse uma nuvem normal.

IGNORA ÍCONES EM JOGO: Quando uma habilidade te diz para ignorar um certo tipo de ícone em jogo, deves escolher no início da fase de Eventos em que carta esse ícone é ígonado (cartas na faixa aventura ou nos traumas).

+1 ACÇÃO: Todas as rondas tens uma acção extra.

CADA HABILIDADE -1: Cada habilidade requer 1 ícone de motivação em jogo a menos para ser ganha.

9. VARIANTES

9.1. CENÁRIO HISTÓRICO

A preparação é igual à de um Cenário Variável, excepto o mapa que é formado pelas 3 cartas Mapa Histórico colocadas de forma a mostrar a costa de África. Coloca o peão em "Lisbon". Para ganhares tens de chegar a "Calicut" antes da Moral ser reduzida a 0 ou antes que aconteça um Tumulto.

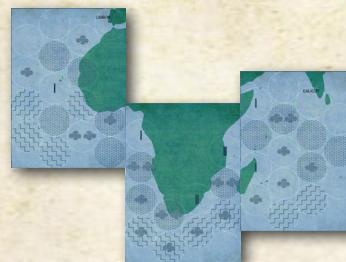


Imagem 8 - Preparação do mapa do Cenário Histórico

9.2. MENOS SORTE (inspirada na proposta de Paolo Morganti)

Durante o setup, depois de comprar as 3 cartas que formam a faixa aventura, compra 1 carta extra e coloca-a ao lado do baralho face para cima.

A cada Nascer-do-sol, em vez de adicionares à faixa de aventura a carta do topo do baralho, adicionas a carta colocada ao lado do baralho. Depois, compras uma nova carta que é colocada ao lado do baralho para a substituir.

Esta variante dá-te mais controlo, porque sabes de antemão qual a carta que será adicionada à faixa de aventura.

9.3. JOGO PARA 2 JOGADORES (COOPERATIVO)

Segue as instruções de Setup normais e usa um token para simbolizar o capitão. Escolhe aleatoriamente 1 jogador e ele começa com o token de capitão à sua frente. Cada jogador começa com 3 cartas em mão.

Durante o jogo, tudo é partilhado pelos jogadores (o baralho, os traumas e as habilidades ganhas) excepto as cartas na mão de cada jogador.

Durante a Fase de Acção, começando pelo jogador com o token Capitão, os jogadores alternam fazendo 1 acção até que tenham esgotado o número de acções a que têm direito (determinadas durante o nascer-do-sol).

Se um bônus de terra instrui os jogadores a comprarem cartas, eles compram o número de cartas indicado e partilham-nas entre si como bem entenderem.

No final da fase Pôr-do-sol, o token Captain muda de mãos.

Todas as outras regras mantêm-se inalteradas, assim como as condições de vitória e de derrota.



Ideia e Design gráfico:
Orlando Lopes de Sá

Paginação e Revisão de Regras:
Mário Ciriaco

ESTRUTURA RONDA

1. NASCER-DO-SOL

Adiciona carta topo do baralho e determina o Tempo
Determina o número de acções disponíveis na Fase de Acção

2. FASE DE ACÇÃO

Acções:

- Comprar uma carta
- Trocar uma carta
- Navegar

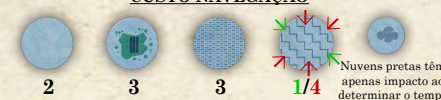
3. EVENTOS

Verificar Eventos

4. PÔR-DO-SOL

Descarta a carta da faixa aventura com o valor mais baixo:
(Se tem 1 **Trauma**: adiciona aos traumas)
(Se tem 1 **Habilidade**: descarta para a pilha de descarte)
Descarta até teres 3 cartas na mão

CUSTO NAVEGAÇÃO



Nuvens pretas têm apenas impacto ao determinar o tempo



Estamos em meados do séc. XV. Portugal inicia a era dos Descobrimientos que se irá estender entre o séc. XV e o XVII, sendo responsável por importantes avanços na ciência náutica, cartografia e astronomia, desenvolvendo os primeiros navios capazes de atravessar em segurança o mar aberto...

1. OBJECTIVO DO JOGO

Tu és o Capitão de uma frota Portuguesa no período das Descobertas.

O mapa é diferente de cada vez que jogas, e tentarás liderar a tua tripulação até a um destino final, tal como requerido pelo Rei. A cada ronda as condições climáticas influenciarão as tuas acções e terás que gerir as cartas em mão e as cartas em jogo de forma a manteres a tua tripulação moralizada e a poderes fazer progressos na tua viagem. Durante o jogo ganharás **traumas** que irão tornar as coisas ainda mais difíceis. Mas não temas! Também poderás aprender **habilidades** que tornarão a tua tarefa (ligeiramente) mais fácil. Há apenas uma maneira de ganhar: Chegar ao destino final. **Há duas formas de perder: Se a moral da tua tripulação for reduzida a 0 (ver Moral) ou se houver um Tumulto (ver Fase Eventos).**

2. COMPONENTES

54 cartas

- 40 Cartas Jogador (Verso Dourado)

- 13 Cartas Mapa (Verso Azulado)

- 1 carta de Referência dupla face

5 Cubos (ou moedas caso não tenhas cubos)

1 Peão (ou 1 moeda caso não tenhas 1 peão)

1 Token Capitão (para a variante de 2 Jogadores)



2.1. ANATOMIA DAS CARTAS

Adamastor é um jogo onde as cartas têm variados usos, podendo ser usadas de maneiras distintas. Vamos então dar uma vista de olhos às cartas:



Imagem 1 - Cartas Jogador

Imagem 2 - Cartas Mapa

2.1.1. CARTAS JOGADOR (Imagem 1)

- 1) Título
- 2) Ícone Tempo
- 3) Ícone Ameaça
- 4) Ícone Motivação
- 5) Número carta
- 6) Valor de Navegação
- 7) Bónus Descoberta de Terra
- 8) Trauma
- 9) Habilidade
- 10) Custo da Habilidade

2.1.2. CARTAS MAPA (Imagem 2)

12) Tipo Carta Mapa - Regular (R), Final ou Histórica. Também podem ser distinguidas pelo seu verso.

13) Destino Final (onde se deve chegar para poder ganhar o jogo)

14) Espaços Marítimos (Ver Navegar)

3. PREPARAÇÃO DO JOGO (Imagem 3)

1) Recolhe as 13 Cartas Mapa mas deixa as 3 cartas Mapa Histórico na caixa. Aleatoriamente compra 1 carta Mapa Final e:

- 2 cartas Mapa Regular para uma partida de nível fácil;
- 3 cartas Mapa Regular para uma partida de nível regular;
- 4 cartas Mapa Regular para uma partida de nível difícil;

Coloca as restantes cartas de volta na caixa. Coloca as cartas escolhidas voltadas para baixo numa linha horizontal com a carta Mapa Final mais à direita.

2) Revela a carta Mapa mais à esquerda e coloca o peão num dos "meios" espaços marítimos mais à esquerda na carta (tu escolhes qual). O Peão representa a tua frota.

3) Recolhe as 40 cartas Jogador, baralhas-as, compra 3 cartas e coloca-as viradas para cima no centro da área de jogo. Esta zona terá sempre 3 cartas durante o jogo e é denominada por faixa de aventura.

4) Ordena as cartas na faixa de aventura pelo número presente no canto inferior esquerdo: a carta com o valor mais elevado no lado esquerdo, a carta com valor mais baixo no lado direito.

5) Compra para a tua mão 3 cartas Jogador

6) Baralha as restantes 34 cartas Jogador criando um baralho.

7) Deixa espaço para serem colocadas no futuro Habilidades e Traumas.

8) Coloca a carta de referência e 5 cubos perto da área de jogo.

4. MORAL

Neste jogo, a Moral da tripulação é representada pelo baralho. O jogo dir-te-á inúmeras vezes para ganhares ou perderes moral. De cada vez que **perdes um certo número de moral, simplesmente descartas esse número de cartas do topo do baralho para a pilha de descarte.** Quando **ganhas um certo número de moral, colocas esse número de cartas do topo da pilha de descarte de volta no baralho** (por baixo das cartas ainda presentes no baralho).



Imagem 3 - Setup Cenário Variável, nível fácil.

5. COMO JOGAR

Adamastor é jogado durante várias rondas até que ganhes ou percas o jogo - Sim, tão simples quanto isso!

Cada ronda está dividida em 4 Fases: **Nascer-do-sol, Fase Acção, Eventos e Pôr-do-sol.** Irems explicá-las em detalhe.

5.1. NASCER-DO-SOL

Compra a carta do topo do baralho e adiciona-a à faixa de aventura (ignora isto na primeira ronda do jogo). Repara nos números de cada uma (canto inferior esquerdo) e ordena as 3 cartas da esquerda para a direita (carta mais alta à esquerda, carta mais baixa à direita).

Adiciona os ícones de Tempo (canto superior esquerdo) de cada uma das cartas e determina o Tempo. O número total de nuvens pretas nos ícones de tempo e no espaço marítimo onde o teu peão se encontra, determina se enfrentarás uma tempestade. Uma única nuvem preta não tem consequências. Nuvens pretas no espaço onde o teu peão se encontra, transformam ícones de nuvens normais em nuvens pretas, mas nunca transformam ícones de sol em nuvens pretas. Coloca um cubo no espaço correspondente ao tempo na Carta de Referência (lado relativo ao Tempo). Isso lembrar-te-á das restrições impostas pelo estado do Tempo durante a ronda.

5.2. FASE ACCÃO

Recolhe um número de cubos igual ao número de acções determinado pelo Tempo.

De cada vez que fazes uma acção, descarta 1 dos cubos. Quando já não tiveres mais cubos disponíveis, avança para a Fase de Eventos. Se ainda tiveres cubos disponíveis, mas não quiseres fazer mais acções, podes sempre decidir descartar os restantes e avançar directamente para a Fase de Eventos. As condições do Tempo mantêm-se inalteradas tal como determinado no Nascer-do-sol mesmo se durante a Fase de Acção as cartas na faixa de aventura mudarem. Podes repetir o mesmo tipo de acção mais do que uma vez. Os 3 tipos de acção que podes fazer são:

A) COMPRAR 1 CARTA

Compra a carta do topo do baralho e adiciona à tua mão.

B) TROCAR 1 CARTA

Troca 1 carta da tua mão com uma carta da faixa de aventura. Reordena as 3 cartas na faixa de aventura caso seja necessário (carta mais alta sempre à esquerda, carta mais baixa sempre à direita).

C) NAVEGAR

Descarta cartas da tua mão e soma o total dos **Pontos de Navegação (PN)** das cartas descartadas. Este é o teu Valor de Navegação. Depois, avança o teu peão se o teu Valor de Navegação for igual ou superior ao Custo de Navegação requerido para entrar no(s) espaço(s) marítimo(s) que pretendes entrar/atravessar. Podes navegar através de vários espaços se puderes pagar os seus custos

TIPOS DE ESPAÇOS MARÍTIMOS: Custo para entrar/atravessar os diferentes tipos de espaços marítimos:



Imagem 4

Exemplo: Vamos ver os custos de navegação para nos movermos entre os diferentes espaços no mapa. Para nos movermos de A para B teríamos de gastar 3 Pontos de Navegação (PN). De A para C gastaríamos 1 PN porque entraríamos em C vindos de uma direcção igual à sua corrente. De A para E, passando por C, gastaríamos apenas 2 PN porque estaríamos a navegar no sentido da corrente.

De E para D gastaríamos 3 PN, de D para G gastaríamos 3 PN. De D para E gastaríamos 2 PN, porque apesar de ter uma nuvem preta, E é considerado um espaço vazio. De D para F, gastaríamos 4 PN porque entraríamos em F de uma direcção contrária à sua corrente. Com 4 PN, poderíamos navegar de A para D, passando por C (1 PN para entrar em C e 3 PN para entrar em D). Ou com 4 PN poderíamos também navegar de A até E, passando por C e F (1 PN para entrar em C, 1 PN para entrar em F, e 2 PN para entrar em E).

ESPAÇOS NO LIMITE DAS CARTAS:

Quando chegas a um espaço no extremo direito da carta ("meio" espaço) revela a carta mapa à sua direita. A combinação de ambos os "meios" espaços das duas cartas cria um espaço completo. Se tens ainda alguns Pontos de Navegação restantes depois de navegares até este espaço, podes continuar a navegar até espaços adjacentes se fores capaz de pagar o respectivo custo de navegação.

BÓNUS DESCOBERTA TERRA: Quando entras num espaço marítimo com uma ilha (ou metade de uma ilha), compra um número de cartas igual ao numeral romano indicado nesse espaço. **Escolhe, entre as cartas que compraste, uma para adicionar à tua mão e ganha o Bónus descoberta de terra dessa carta** (canto inferior direito). Coloca as restantes cartas que compraste (caso tenhas comprado mais do que uma) no fundo do baralho. Podes sempre decidir não ganhar o bónus (ou parte dele) - se existirem poucas cartas no baralho e o bónus permite-te comprar novas cartas, por exemplo.