



ADA NOVA & EL CLAN ONYX

REGLAMENTO

Las reglas completas del juego

De 2 a 6 jugadores, desde 7 años, y una persona adulta que hace de Guía
130 cartas de juego · tablero · fichas de Niebla · peón del Clan · Reloj de la Niebla

PRIMERA PARTE



QUÉ ES ESTE JUEGO



Ada Nova & el Clan Onyx es un juego para trabajar las competencias sociales de niños y niñas en contextos heterogéneos y neurodiversos, tanto en el ámbito escolar como fuera de él. Su objetivo no es «enseñar a comportarse bien», sino ayudar a entender qué le puede estar pasando al otro, antes de juzgar cómo se comporta.

El juego consta de dos mazos de cartas y un tablero que se describen al detalle más adelante. De esos dos mazos, uno se compone de personajes y el otro de cartas que describen situaciones variadas en diferentes contextos.

El mazo de personajes incluye a Ada Nova, a AdaOnyx y a los once miembros del Clan Onyx. AdaOnyx es el fundador de este grupo y el responsable de que su misión se lleve a cabo con éxito. Se acompaña de los personajes que componen el Clan, cada uno de los cuales manifiesta una manera de estar en el mundo que el entorno suele leer como dificultad: moverse sin parar, adelantarse a lo que todavía no ha pasado, hablar siempre del mismo tema, no sostener la mirada, no soltar el control de lo que se está haciendo... En las cartas no se representan en definitiva diagnósticos ni etiquetas, sino formas de funcionar reconocibles tanto en entornos escolares como fuera del colegio.



Ada Nova

La responsabilidad de AdaOnyx es tanta que hace que se frustre cuando no consigue que los miembros del Clan interaccionen entre sí, se organicen y todo fluya. En estos casos cuenta por suerte con la ayuda y el apoyo de Ada Nova, que interviene reconciliando las situaciones más difíciles.

En el segundo mazo se describen escenarios cotidianos (un recreo, una asamblea, una cena, una excursión) en los que un niño o una niña reacciona de una manera que a los demás puede resultarles molesta, rara o exagerada. Incluye además una serie de situaciones que representan un Momento de Luz en el camino que deben recorrer los personajes del juego, porque muestran escenas en las que lo que antes se leyó como una dificultad, actúa ahora como fortaleza.

En este mazo también se incluirán las cartas de Adáxenor cuando se quiera jugar en equipo, en el modo Puente.

Cada jugada consiste en reconocer a qué miembro del Clan podría ocurrirle lo que se describe en cada situación, explicando además qué es lo que le está costando a ese niño o a esa niña y cómo propone Ada Nova ayudarle a afrontar lo que le resulta difícil, desde la calma.

Hay que diferenciar también las situaciones en las que un niño o una niña ayuda desde su propia fortaleza, de modo que lo que en otros momentos se percibe como una dificultad, en estas circunstancias parece un

don. No estamos describiendo por tanto dos cosas diferentes: todo depende de la perspectiva y de cómo sean miradas en el momento oportuno.

Referente a las cartas de personaje, cada una de ellas muestra en su cara delantera al personaje y su descripción y en la trasera, las recomendaciones de Ada Nova para acompañarle en las situaciones que pueden resultarle difíciles, además de la fortaleza que lleva emparejada su dificultad.

En la ronda de exploración se leen las dos caras de cada carta, porque el objetivo de esta ronda es precisamente ir conociendo al Clan. Ya en partida, el dorso se consulta sólo después de haber discutido una situación, para comparar lo que ha pensado la mesa con lo que propone Ada Nova, y no antes, porque si la carta responde primero, se acaba la discusión y el diálogo, que es el objetivo de este juego.



LOS MATERIALES QUE ACOMPAÑAN AL JUEGO

El juego se puede complementar además con el Grimorio de Ada Nova, un dossier pedagógico que se publica por separado (y que no debe confundirse con la Guía para familias y educadores incluida en el libro de Las Crónicas) y que describe ampliamente cada perfil representado en las cartas, así como la manera de acompañar, apoyar y sostener los diferentes desarrollos desde un enfoque neuroafirmativo. El Grimorio condensa herramientas que se han ido testando a lo largo de años de trabajo e intervención en contextos educativos escolares neurodivergentes, donde el contexto social infantil y juvenil, ya de por sí intenso, hace que las dificultades en el desarrollo de habilidades de interacción social se hagan más evidentes. Como trasfondo del Grimorio y del juego en sí, hay un modelo pedagógico concreto, el modelo del Puente, que condensa el aprendizaje y la formación aplicada en aulas caracterizadas por la neurodiversidad. Desde una perspectiva neuroafirmativa, este modelo no se enfoca finalmente en el niño ni en la niña, sino en el adulto que los acompaña.

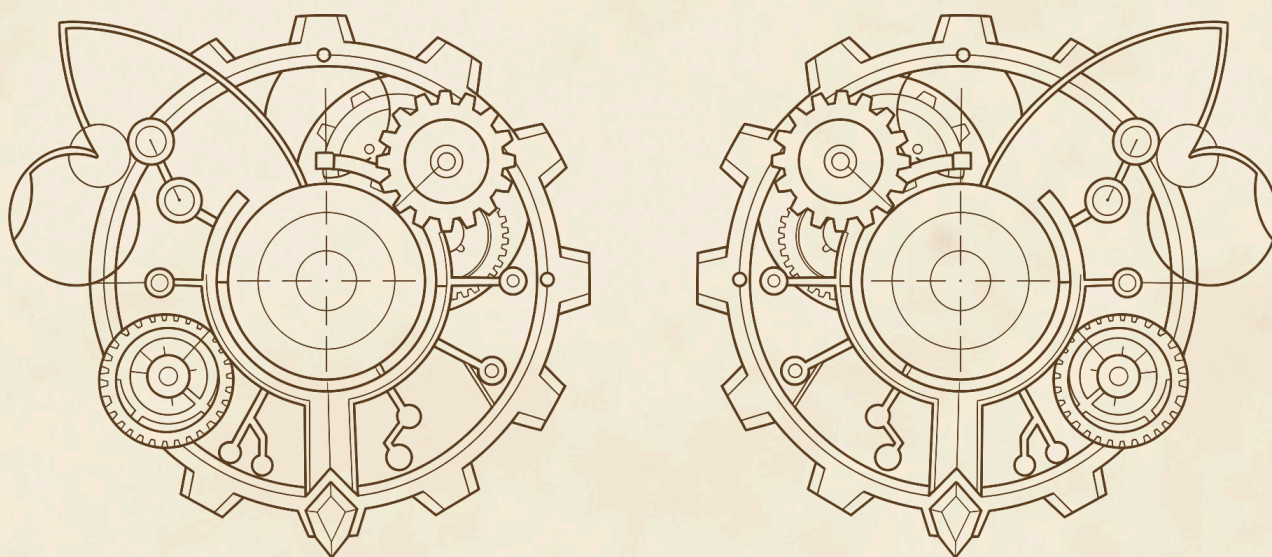
El juego de Ada Nova y el Clan Onyx incluye como guía «el cuaderno de bitácora de Ada Nova», donde las cuestiones no se centran sólo en el niño o la niña de las cartas; van también hacia quien mira. Una de las que más se usan es «¿a quién le molesta lo que describe la situación, y por qué?». Porque la dificultad descrita en esas escenas casi nunca surge únicamente del niño o de la niña en cuestión, sino del desencuentro entre dos maneras distintas de entender lo que está pasando, de modo que las dos partes se pierden algo del otro.

Esto se ha descrito por Damian Milton como «el problema de la doble empatía» y el modelo pedagógico que es la base de este juego recoge esa mirada. Originalmente se refiere a contextos específicos de interacción con personas autistas, pero es extrapolable a entornos heterogéneos y neurodiversos. Porque cuando una persona autista y otra que no lo es no se entienden, la dificultad está en la interacción entre ambas y es recíproca. El juego engloba este concepto y lo lleva a las aulas y a las casas, con un abanico de maneras de funcionar mucho más amplio y diverso. En consecuencia, ninguna carta pide corregir a nadie, y la Guía en el juego (quien hace de Ada Nova) nunca da una respuesta, tan sólo trata de plantear las preguntas adecuadas.

El tablero se incluye para la versión de juego ampliado, el modo Puente, donde se trabaja en equipo y el grupo debe avanzar unido hacia la Torre del Crisol mientras la Niebla se cierne poco a poco alrededor del reino. Sólo se gana si se llega a la torre antes que Adáxenor. En esta parte, las competencias sociales dejan de

explicarse y se llevan a la práctica, porque los jugadores deben escucharse unos a otros, repartirse el trabajo y sostener la discusión cada vez que dos personajes parezcan encajar igual de bien en la misma carta.

Milton, D. (2012). «On the ontological status of autism: the “double empathy problem”». Disability & Society, 27(6), 883-887.



Ada Nova, prototipo de logo · Azucena Ruiz del Castillo



SEGUNDA PARTE



GUÍA RÁPIDA



Una página para empezar a jugar. Las reglas completas vienen a continuación.



PREPARACIÓN

- 1 Elegid entre todos quién hace de Guía. La Guía tiene la Bitácora de Ada Nova y no juega cartas.
- 2 Cada jugador lanza el dado y empieza quien saque el número más bajo.
- 3 Sacad del mazo de personajes las diez cartas de Adáxenor y dejadlas aparte: sólo se usan en modo Puente. Barajad el resto de cartas de personajes y repartid cuatro a cada jugador. Nadie puede tener dos veces el mismo personaje: si os sale repetido, devolvedlo al mazo y sacad otro. Las demás forman el mazo de personajes, boca abajo.
- 4 Barajad en un segundo mazo las cartas de situación junto con las once de Momento de Luz, y colocadlo boca abajo al lado del primero.
- 5 **MODO PUENTE** Colocad el tablero y dejad el peón del Clan en la Salida, antes de la casilla 1. Mezclad las diez cartas de Adáxenor en el mazo de situaciones y dejad las 20 fichas de Niebla apiladas fuera del tablero. Poned la carta del Reloj de la Niebla sobre su huella, en la esquina inferior derecha del tablero.
- 6 **MODO PUENTE** Montad el primer campamento. Cinco cartas de personaje boca arriba junto a la Salida del tablero, a la vista de todos. En el campamento no puede haber comodines ni personajes repetidos; si salen, se devuelven al mazo y se sacan otros.



EL TURNO

- 1 Saca una carta de situación y léela en voz alta.
- 2 ¿Tienes en la mano al personaje que protagoniza esa situación?
 - **Sí** → Explica qué le está costando y cómo podría ayudarle Ada Nova. Descarta esa carta y sigue jugando.
 - **No** → Roba hasta dos cartas del mazo de personajes. Si ninguna encaja, pasas el turno y la carta de situación vuelve al fondo de su mazo.
- 3 Si la mesa no lo ve claro, se pide una pista a la Guía. La Guía da la pista, nunca la respuesta.

MODO PUENTE Si no tienes al personaje adecuado en la mano, búscalo en el campamento. Puedes coger de allí la carta correcta y resolver la situación. El Clan no avanza, pero la situación queda resuelta y la Niebla no apaga ningún farol: reconocer que necesitas al grupo es una jugada, no un fallo.



CÓMO SE GANA

Modo estándar: gana quien se queda antes sin cartas de personaje en la mano.

Modo Puente: ganáis todos si Ada Nova y el Clan Onyx llegan a la Torre del Crisol antes de que lo haga Adáxenon y la Niebla cubra el reino entero.



LAS CARTAS ESPECIALES, EN UNA LÍNEA

ADA NOVA · CINCO CARTAS

Comodín. Di qué consejo daría Ada Nova.
En modo Puente avanzáis dos casillas; una sola si pides ayuda a la Guía.

ADAONYX · CINCO CARTAS

Comodín para pedir ayuda. Otro jugador con la carta correcta responde y se descarta de ella; tu AdaOnyx vuelve a mezclarse en el mazo de personajes. En modo Puente avanzáis una casilla.

MOMENTO DE LUZ · ONCE CARTAS

Se juegan en las tres modalidades. No describen dificultades, sino el momento en que lo que caracteriza a un personaje es justo lo que hacía falta para resolver la dificultad de una situación. En modo Puente, además, quien acierta aporta claridad y retira una ficha de Niebla del tablero. Los comodines no valen en estas situaciones.

ADÁXENON · DIEZ CARTAS

Sólo en modo Puente. La Niebla (carta de Adáxenon) le quita claridad a la Guía y apaga a su paso los faroles del camino Real.

RELOJ DE LA NIEBLA · UNA CARTA

Sólo en modo Puente. Cada tres cartas de situación jugadas (cuatro si jugáis dos), la Niebla apaga un farol.

LA REGLA QUE SOSTIENE TODO EL JUEGO

La Guía no responde por la mesa. Si la Guía da la respuesta, la mesa deja de pensar.

TERCERA PARTE



LAS REGLAS COMPLETAS



MODOS DE JUEGO

Con cada partida, reconoceremos las necesidades de un niño o de una niña en las diferentes situaciones que se presentan y podremos ayudarles a ajustar sus respuestas, de modo que no se pierda la calma y la comunicación fluya sin dificultad. Aprendemos en definitiva a leer mejor lo que ocurre y a resolver situaciones que no son fáciles.

De la mano del Clan Onyx y con la ayuda de Ada Nova, vamos a reconocer emociones y a escuchar con empatía; resolveremos conflictos y encontraremos estrategias para saber cómo actuar en diferentes situaciones, o cuando algo no sale como esperábamos. Porque puede que todos nosotros hayamos enfrentado en algún momento las mismas dificultades que doña Loqueyodiga, Zappélix, Torbellino o cualquier otro componente del Clan. Estos personajes no representan *al otro*, sino a cada uno de nosotros en situaciones cotidianas y reconocerse en ellos es el primer paso para un mejor entendimiento.

Ada Nova está aquí para acompañar, no para corregir ni para señalar lo que está mal. No llega con las respuestas correctas, sino con las preguntas adecuadas que nos lleven a entendernos mejor, de modo que los lazos de amistad no se rompan con la primera dificultad.



CONTENIDO

El juego consta de 130 cartas de juego: 53 de personajes —33 del Clan, tres de cada uno de los once, más cinco de Ada Nova, cinco de AdaOnyx y diez de Adáxenon, la Niebla gris—, 66 que describen situaciones cotidianas y once Momentos de Luz. Incluye además un dado, el tablero, las 20 fichas de Niebla, el peón del Clan y la carta del Reloj de la Niebla.

Para jugar en grupo contra la Niebla gris, se incluye un tablero. Así se juega en modo Puente.

La caja contiene:

- 130 cartas de juego: 53 de personajes (33 del Clan, cinco de Ada Nova, cinco de AdaOnyx y diez de Adáxenor), 66 de situaciones y 11 de Momento de Luz.
- El tablero del Reino de los Mil Ecos. Por dentro, escondido en el Bosque Antiguo, el sendero del Clan: 20 casillas numeradas desde la Salida hasta la Torre del Crisol, que es la casilla 20. Por fuera, rodeando el bosque, el camino Real por el que avanza Adáxenor, con 20 faroles numerados que la Niebla va apagando siempre en el mismo orden y nunca al azar, de modo que la oscuridad se cierre poco a poco sobre el reino.
- 20 fichas de Niebla y el peón del Clan.
- Un dado.
- La carta del Reloj de la Niebla, que marca el paso de Adáxenor en el modo Puente.
- Este reglamento.
- La Bitácora de Ada Nova, el cuaderno de la Guía, con las fichas de los trece personajes y las pistas para la partida.
- Tablas y fichas: el Mapa rápido del Clan, la Clave de las cartas de situación y las tablas de personajes que se confunden, para tener a mano durante la partida.
- El libro Las Crónicas del Reino de los Mil Ecos, con el relato que da origen al juego y la Guía para familias y educadores, para acompañar el juego fuera de la mesa.



El tablero del Reino de los Mil Ecos



LAS CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales tienen un valor añadido al jugar en Modo Puente, que se especifica en cada descripción.

ADA NOVA (COMODÍN)

Puede jugarse en cualquier situación. La baraja incluye cinco cartas de Ada Nova.

El jugador que tiene esta carta en su mano y decide usarla debe explicar qué consejo daría Ada Nova en la situación en cuestión, aunque no tenga al personaje adecuado en su mano.

Si el que la usa no sabe qué responder en ese momento, la carta Ada Nova vuelve a mezclarse con el mazo de personajes y el jugador roba la siguiente carta de ese mazo.

MODO PUENTE Esta carta hace avanzar dos casillas, siempre que se sepa la respuesta. Si no se sabe qué responder se pide ayuda a la Guía, pero entonces se avanza sólo una casilla.

ADAONYX (COMODÍN)

La baraja incluye cinco cartas de AdaOnyx.

Quien tiene esta carta en su mano puede jugarla en cualquier situación en la que no sepa a qué personaje corresponde. Al hacerlo reconoce su límite y pide ayuda, de modo que cualquier otro jugador puede

responder, siempre que tenga la carta correcta. Si varios la tienen, responde el primero siguiendo el turno. Si consigue ayudarlo, la situación queda resuelta entre los dos y ambos jugadores ganan algo:

- quien jugó AdaOnyx la vuelve a mezclar en el mazo de personajes, y
- quien le ayudó descarta de su mano la carta correcta.

Si nadie puede ayudarlo, AdaOnyx se queda en su mano y la carta de situación pasa al fondo del mazo de situaciones.

MODO PUENTE Esta carta funciona igual, con dos diferencias: si se resuelve la situación, el grupo avanza una casilla; si no se resuelve, no se avanza y AdaOnyx vuelve a mezclarse en el mazo de personajes.

MOMENTO DE LUZ

Son once cartas dentro del mazo de situaciones: cada personaje tiene la suya. Describen escenas en las que eso que caracteriza a un personaje, y que en otras situaciones le complica las cosas, es justo lo que hace falta para resolver la situación.

En los modos de Exploración y estándar: se juegan igual que cualquier otra situación. Quien tenga en la mano al personaje cuya fortaleza hace falta lo juega, explica por qué es él y se descarta de esa carta. Lo que cambia no es la regla, es la pregunta: ya no se busca a quién le está pasando algo, sino quién puede resolverlo.

MODO PUENTE Quien tenga en la mano (o identifique en el campamento) al personaje cuya fortaleza hace falta, lo juega y explica por qué es él. Si acierta, se retira del tablero la última ficha de Niebla colocada y ese farol vuelve a encenderse. Es la única jugada en todo el juego que devuelve algo que ya se había perdido.

Ada Nova y AdaOnyx no sirven en un Momento: esas dos cartas están para reconocer un límite, no para sustituir a una persona concreta. Y si nadie da con el personaje, la carta se descarta sin más (vuelve al fondo del mazo de situaciones) y la Niebla no avanza.

ADÁXENON (LA CARTA DE LA NIEBLA GRIS)

Las diez cartas de Adáxenon vienen dentro del mazo de personajes, pero sólo se usan cuando se juega en modo Puente. Antes de repartir se sacan del mazo de personajes y se dejan aparte; en el modo Puente, se mezclan en el mazo de situaciones.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



Áurea, la ciudad de los gremios

Uno de los jugadores hará de Guía y tendrá en su poder la Bitácora de Ada Nova, el cuaderno aparte que incluye las soluciones y trucos para identificar a los personajes correctos. Se decide entre todo el grupo quién es la Guía y después cada jugador lanza el dado: quien saque el número más bajo empieza la partida.

Antes de nada, se sacan del mazo de personajes las diez cartas de Adáxenor y se dejan aparte. Después se barajan las cartas de personajes y se reparten cuatro para cada jugador, sin que nadie tenga dos veces el mismo personaje. Las restantes forman el mazo de personajes, boca abajo. Un segundo mazo con las cartas de situaciones se baraja y se coloca boca abajo junto al primero.



PRIMERA RONDA: MODO EXPLORACIÓN

Si es la primera vez que se juega, se recomienda empezar con una ronda de exploración antes de entrar en la partida completa. En esta ronda no hay puntuación ni marcador; el objetivo es simplemente conocer el Reino, a Ada Nova y al Clan.

Para familiarizarse mejor con los miembros del Clan, cada jugador lee la descripción de los cuatro personajes que tiene en su mano y también la parte trasera de cada carta, donde Ada Nova explica cómo se puede ayudar a ese personaje en concreto y cuál es su fortaleza. Quien hace de Guía a su vez se va familiarizando con la Bitácora de Ada Nova.

Durante esta ronda, cada jugador saca en su turno una carta de situación y la lee en voz alta. Entre todos, se intenta identificar qué personaje encaja mejor con dicha situación y por qué. No se trata de acertar, tan sólo basta con explorar. Si alguien tiene en la mano al personaje que parece más afín, puede explicar brevemente qué le está costando hacer y cómo podría ayudarle Ada Nova. Si se trata de una carta de «Momento de Luz», se explica cómo podría ayudar el personaje indicado en dicha situación. Si nadie lo sabe todavía, quien hace de Ada Nova (la Guía) puede leer en voz alta la descripción del personaje que incluye la Bitácora.

La ronda termina cuando el grupo siente que ha conocido, al menos de manera aproximada, una o dos situaciones de cada miembro del Clan. No es necesario haber pasado por todos, es suficiente con que los trece nombres ya suenen a algo. A partir de ahí, se puede pasar al modo estándar o directamente al Modo Puente, si el grupo ya tiene experiencia y está listo para jugar de forma cooperativa.



SEGUNDA RONDA: TURNO DE JUEGO

Cada turno transcurre como se describe a continuación. El jugador designado por el número más bajo del dado comienza la ronda, sacando una carta del mazo de situaciones, que debe colocar boca arriba, leyéndola en voz alta.

- Si tiene en su mano al personaje que protagoniza esa situación, deberá explicar cuál es su dificultad y cómo puede ayudarle Ada Nova, o cómo podría ayudar el personaje indicado en dicha situación. Si consigue hacerlo, descarta esa carta y continúa sacando cartas de situación mientras pueda identificar y descartar personajes.
- Si no tiene el personaje que corresponde a la situación, puede sacar hasta dos cartas más del mazo de personajes. Si ninguno de esos dos personajes se adapta a lo que la situación describe, pasa el turno al siguiente jugador y esa carta de situación se añade boca abajo al fondo del mazo de situaciones.

Si alguna situación no puede resolverse de forma clara, se puede detener el turno para pedir apoyo a la Guía antes de continuar. La Guía aclara la situación y la carta en cuestión pasa boca abajo al fondo del mazo de situaciones.

Si un mazo se queda sin cartas, se recogen las ya jugadas (excepto las de la jugada en curso), se barajan y se forma de nuevo el mazo en cuestión.

Gana el primero que se queda sin cartas de personajes en la mano.

TERCERA RONDA



MODO PUENTE



El juego ampliado sobre el tablero.



Ada Nova y AdaOnyx estudian el mapa del reino

El modo Puente es la opción de juego en equipo, la que enfrenta al grupo entero contra Adáxenon, la Niebla gris. Se juega sobre el tablero del reino de los Mil Ecos, que tiene dos recorridos. Por dentro, escondido en el Bosque Antiguo, está el sendero del Clan: el peón sale de la Salida y avanza por 20 casillas numeradas hasta la Torre del Crisol, que es la casilla 20. Algunas casillas (12, 13, 16 y 17) quedan medio ocultas entre los árboles, porque el sendero es secreto. Por fuera, rodeando el bosque, está el camino Real por el que avanza Adáxenon, con 20 faroles numerados. Cada vez que Adáxenon gana terreno, una ficha de Niebla apaga el siguiente farol, siempre en el orden de sus números: la Niebla sale de Áurea, va cercando el bosque por los dos lados, alternando, y sube por la calzada hasta la puerta de la Torre.

Con este tablero ya no gana quien se queda antes sin cartas, sino el grupo entero según hayan sabido apoyarse, ayudarse y proponer entre todos soluciones adecuadas. Cada jugador tiene cuatro cartas de personaje en la mano y no puede tener dos veces

el mismo personaje. Si salen repetidos por azar al robar cartas o al repartir, se devuelve el duplicado al mazo y se saca otro. Los comodines (Ada Nova y AdaOnyx) sí pueden repetirse.



EL CAMPAMENTO

Junto a la Salida del tablero, donde está marcado el primer campamento, se disponen cinco cartas de personaje boca arriba, a la vista de todos: son los cinco miembros del Clan que se quedan de guardia para ayudar a quienes avanzan. Nunca hay comodines en el Campamento y los cinco personajes son diferentes entre sí. Cuando alguien coge una carta del Campamento, se repone enseguida del mazo con esas mismas condiciones.

RELEVO EN EL SEGUNDO CAMPAMENTO

A mitad de camino, en la casilla 11, está marcado el segundo campamento. Cuando el peón llega a la casilla 11 o pasa por ella, el Clan espera allí a los que se quedaron de guardia y hace el relevo: las cinco cartas del campamento vuelven al fondo del mazo de personajes y se sacan cinco nuevas, con las mismas condiciones. Sólo se hace la primera vez que el Clan llega a la casilla 11, aunque después retroceda y vuelva a pasar.

*De guardia en el primer campamento*

CÓMO AVANZA EL CLAN

*El relevo llega al segundo campamento*

Quien tenga en la mano el personaje correcto para la situación explica qué le está costando y cómo podría ayudarle Ada Nova. Se descarta entonces esa carta de personaje, que vuelve al fondo de su mazo, y el Clan entero avanza una casilla. Después, el jugador roba una carta nueva de personaje, de modo que siempre tenga cuatro en la mano.

Si no se tiene en la mano el personaje adecuado, pero se identifica en el Campamento, puede cogerse de allí y resolver la situación igual. En este caso el Clan no avanza, pero la situación queda resuelta y la Niebla no apaga ningún farol. Pedir ayuda al Campamento no es perder el turno: es la jugada que impide que la Niebla gane terreno.

Si el personaje adecuado no está ni en su mano ni en el campamento, pero lo tiene otro del grupo, ese otro puede decirlo y explicar de qué personaje se trata y cómo le ayudaría Ada Nova. Quien ayuda se descarta y roba una carta nueva. El Clan no avanza, pero tampoco lo hace la Niebla.

Y si nadie tiene al personaje, Ada Nova explica de quién se trata y la Niebla apaga un farol.



EL MOMENTO DE LUZ

Hay once cartas del mazo de situaciones que no cuentan un problema, sino un momento en el que eso que para un personaje suele ser una dificultad, resulta ser justo lo que el grupo necesitaba. Cada miembro del Clan tiene el suyo.

Quien tenga en la mano (o identifique en el Campamento) al personaje cuya fortaleza hace falta, lo juega y explica por qué es él. Si acierta, se retira del tablero la última ficha de Niebla colocada y ese farol vuelve a encenderse: es la única jugada de todo el juego que devuelve algo ya perdido. Ada Nova y AdaOnyx no sirven aquí. Si no lo tiene nadie en la mano ni está en el campamento, o si nadie acierta con él, la Guía lo aclara y la carta se descarta en el mazo de situaciones. La Niebla en este caso no avanza, porque la Guía acaba de describir una fortaleza.



EL RELOJ DE LA NIEBLA

Adáxenon avanza por el camino Real sin detenerse nunca. Antes de empezar, la carta del Reloj de la Niebla se coloca sobre su huella, en la esquina inferior derecha del tablero. Cada carta de situación jugada, se resuelva o no, se deja boca arriba encima del reloj. Cuando haya **tres** (**cuatro** si jugáis solo dos), la Niebla apaga el siguiente farol y esas cartas vuelven al fondo del mazo de situaciones. Las cartas de Adáxenon no cuentan para el reloj: tienen su propio efecto, que se explica a continuación.



CUANDO APARECE ADÁXENON



La torre del Crisol, cubierta por la Niebla

Cuando sale en el mazo de situaciones una carta de Adáxenon, entra en acción directamente Ada Nova: la Guía coge la carta de situación que viene justo a continuación para leerla, pero el pensamiento rígido de Adáxenon le quita claridad y no puede interpretar lo que dice. La mesa tendrá que resolverla sin su ayuda.

El avance de la Niebla se mide así:

CARTAS 1 A 5	• La Niebla apaga un farol. • Ada Nova y el Clan retroceden una casilla en su camino (nunca más atrás de la Salida). • Desde la tercera carta en adelante, los jugadores van aprendiendo: pueden recuperar esa casilla perdida si resuelven, entre todos, la situación que viene a continuación de la carta de Adáxenor.
DESDE LA CARTA 6	• La Niebla apaga dos faroles y el Clan retrocede dos casillas. • Esas dos casillas pueden recuperarse si entre todos resuelven las dos situaciones siguientes.
DESPUÉS	• Como recompensa al trabajo en equipo, cada situación resuelta hace avanzar al Clan dos casillas en lugar de una.

Si la Niebla apaga los 20 faroles y llega a la puerta de la Torre del Crisol antes de que el Clan alcance la casilla 20, la partida termina con la derrota frente a la Niebla y el silencio, que lo cubrirán todo por completo. El reino de los Mil Ecos desaparecerá para siempre.

LA REGLA QUE SOSTIENE TODO EL JUEGO

La Guía no responde por la mesa. Si la Guía da la respuesta, la mesa deja de pensar.



Desarrollo, edición y dirección: Margarita del Rocío García

Ilustración y diseño gráfico: Margarita del Rocío García

Colaboración: Azucena Ruiz del Castillo

*Herramienta desarrollada dentro del Modelo pedagógico del Puente,
fruto de años de práctica en educación especial en Suiza*

© 2026 Margarita del Rocío García

