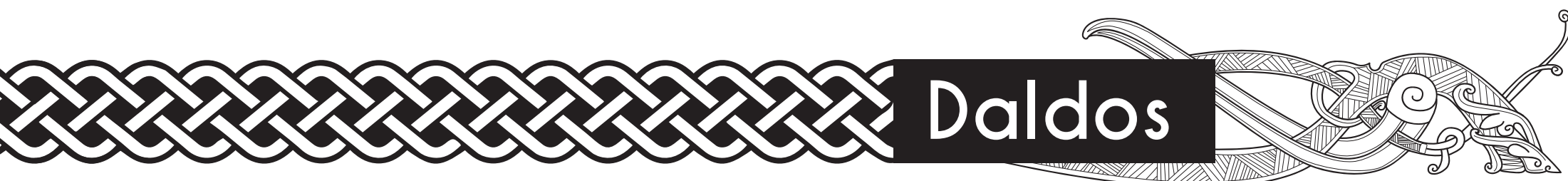




La plazoleta
Artesanos



Daldos

Batalla naval

☎ 644 33 19 09
✉ info@laplazoletaartesanos.es
🌐 www.laplazoletaartesanos.es
@ _laplazoleta_
f Samuel.Riviere.Art

Origen y historia:

Se desconocen los orígenes de Daldos, pero es sorprendentemente similar a algunos juegos del grupo del norte de África y Asia occidental, durante la expansión musulmana.

El daldos es un juego de mesa de lucha y carrera que solo se conoce en unos pocos lugares costeros del sur de Escandinavia, donde su historia se remonta a alrededor de 1800. El juego es notable por sus inusuales dados de cuatro lados (de palo o dados largos). En Dinamarca se lo conoce como daldøs en el norte y oeste de Jutlandia, y posiblemente como daldos en Bornholm.

Objetivo

Para ganar la partida, tenemos que eliminar todas las fichas enemigas hasta que el adversario se quede con una sola ficha.

Preparación del juego:

Se reparten los 2 equipos en cada lateral del barco Se colocan las fichas boca bajo (si el juego es con fichas) o se colocan los soldados con el escudo mirando al exterior del barco (si el juego tiene soldados)

Cada jugador lanza los 2 dados y suman su puntuación. Quien tenga el resultado más alto empieza.

Explicación de los dados

El juego tiene 2 dados de 4 caras, En el turno del jugador se lanzan los 2 dados.

Tenemos 2 opciones para jugar,

- sumar los 2 dados y avanzar una sola ficha
- Avanzar 2 fichas con el resultado individual de cada dado

II - Avanza 2 casillas

III - Avanza 3 casillas

III - Avanza 4 casillas

A - Es el DAL, Se activa una ficha nueva y avanza 1 casilla. No estamos obligados a activar una nueva ficha, podemos avanzar solo 1 otra ficha que está ya en juego o sumar con valor 1 al otro dado.

¿Cómo activar fichas en el juego?

Al principio del juego todas nuestras fichas se consideran desactivadas. Para que nuestras fichas puedan entrar en combate y avanzar necesitamos tirar los dados y sacar un Dal (la A). Hasta que no tengamos al menos una ficha activa, todos los otros resultados de los dados se consideran perdidos.

Se activan las fichas en orden consecutivo, empezando por la popa (parte trasera del drakkar

Desplazamiento

Solo se pueden mover las fichas activadas, si no tenemos piezas de esta condición, no podemos avanzar.

Se mueven desde la popa (parte trasera de la embarcación) y se avanza por el puente (pasillo del medio), al llegar a proa (la cabeza del dragón), se entra por la retaguardia del enemigo y se regresa a popa para luego volver por el puente hacia el otro lado, haciendo un camino en “círculo” sin nunca volver por su “casa” (sin regresar por su fila inicial).

Está prohibido pasar por encima de una ficha de su propio equipo, pero está permitido saltar por encima de las fichas enemigas.

No se puede parar una ficha en una casilla donde está una pieza de su propio equipo.

Eliminar fichas enemigas

Para eliminar piezas de nuestro adversario, tenemos que acabar nuestro desplazamiento en una casilla ocupada por una de sus fichas.

Si se suman los 2 dados para avanzar una ficha, se eliminará sólo la ficha que se encuentra al acabar el movimiento de la suma.