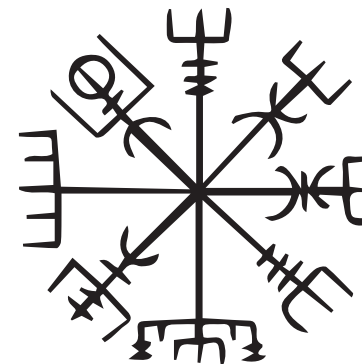




La plazoleta



Senet Valhalla

- ☎ 644 33 19 09
- ✉ [info@laplazoletaartesanos.es](mailto:info@laplazoletaartesanos.es)
- 🌐 [www.laplazoletaartesanos.es](http://www.laplazoletaartesanos.es)
- 📷 [\\_laplazoleta\\_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)
- 📘 [Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego



Valhalla es una adaptación totalmente sacada del Senet. Según cuenta un arqueólogo, lo descubrió en una expedición por la zona de Noruega. Solo encontró uno, y nadie más ha encontrado otro. Lo peor de todo, es que se perdió cuando el museo de arqueología de Berlín prendió fuego en un atentado, pero se sigue conociendo la forma y las reglas pues el arqueólogo hizo uno casero para sus hijos y nietos. Aunque se puede dudar mucho de sus indicaciones, no tenemos ninguna otra referencia del juego. Para los Vikingos, era obligatorio pasar al Valhalla, mediante la muerte en el combate o haciendo una acción benefactora para alguien, por eso mismo hicieron un juego que trata de ir al Valhalla mismo. El tablero representa la serpiente Midgard, que habita en el océano y rodea el mundo, y para los Vikingos era signo de inmortalidad, paz y prosperidad.



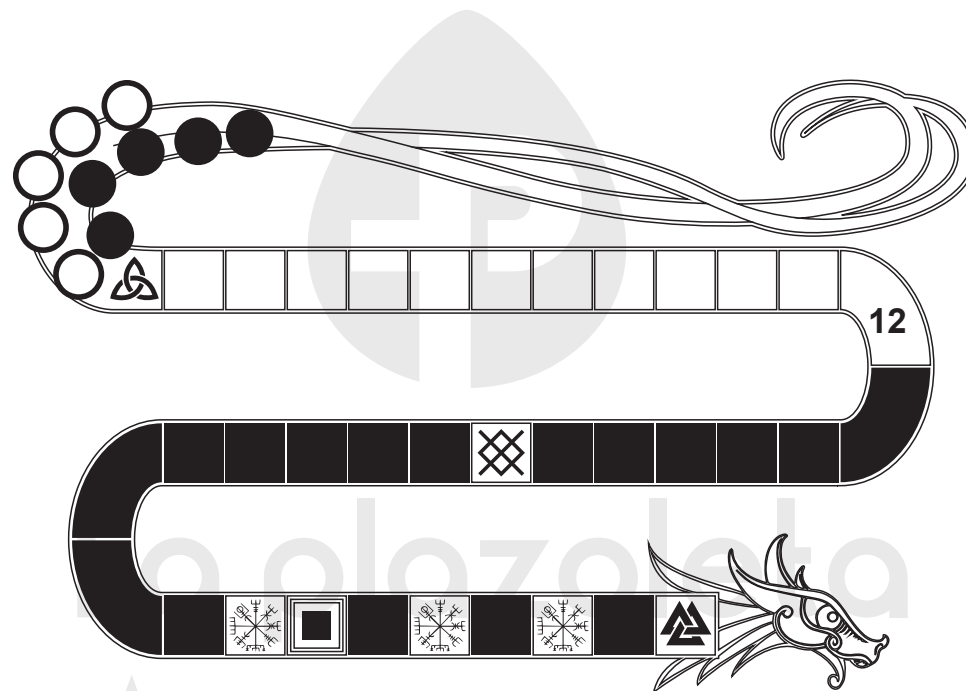
La plazoleta

Artesanos

¿Llegarás al valhalla, o tu alma se pudrirá?...

## Variante del juego

Existe otra variante interesante que consiste únicamente en cambiar las posiciones de inicio de los barcos vikingos. Se colocarían de la siguiente manera; todos los drakkar están en el mismo puerto, es decir en la casilla de la cola de la serpiente de Midgard:



Hay que respetar que hasta la casilla 12, no se puede capturar

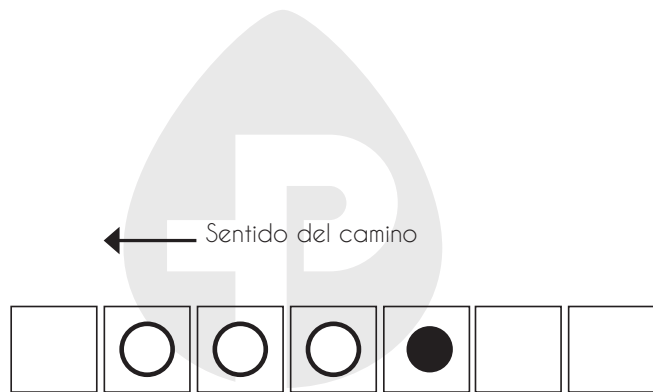




## Bloqueo

Cuando un jugador tiene tres piezas consecutivas, se genera una barrera que el rival no puede saltar. Sin embargo, las fichas del dueño de la barrera sí pueden franquearla.

### Ejemplo:



La ficha negra saca un 6 pero no puede saltar porque 3 fichas blancas están juntas. Tiene que jugar otra ficha.

## Sacar las fichas del tablero:

Ningún jugador puede sacar fichas del tablero mientras tenga alguna en la primera fila (1 al 10).

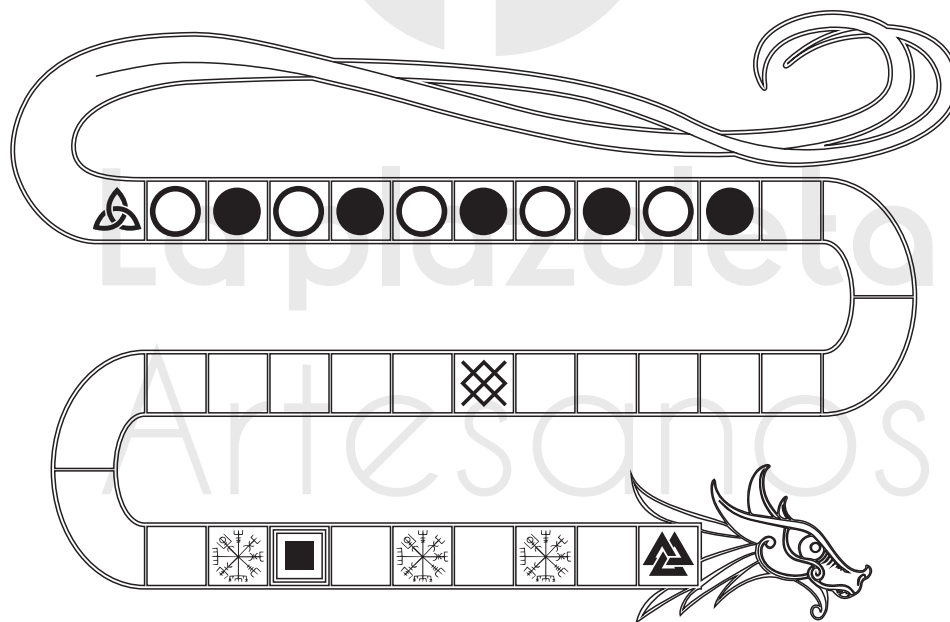
## Reglas del juego

### Objetivo del juego

Sacar todas tus piezas del tablero antes que tu adversario.

### Preparación del juego

Cada jugador dispone de 5 fichas, tienen que colocarlas como se muestra en el dibujo siguiente:

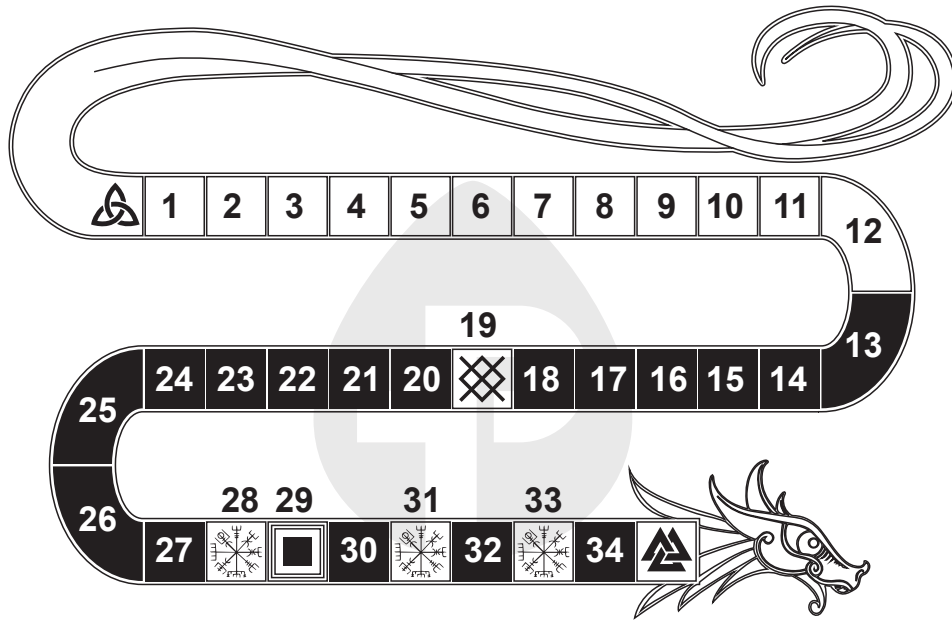


Empieza la partida el bando negro.





## Explicación del tablero



### Casilla del 1 al 12:

Esta primera fila representa los puertos de cada drakkar (barcos vikingos).

Todas las piezas están protegidas hasta la casilla número 12, no pueden ser capturadas y si no puedes avanzar porque la casilla está ocupada, pierdes el turno.

### Casilla negras del 13 al 18, del 20 al 27, 30, 32 y 34.

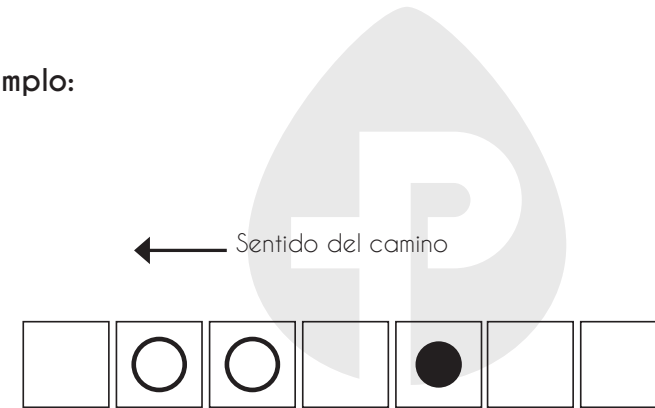
La segunda y tercera fila representan el mar abierto dónde esta el peligro y las batallas navales.

Esta zona es la más peligrosa del tablero porque las piezas pueden ser capturadas (ver sección capturas).

## Protección

Si dos piezas del mismo jugador se sitúan en casillas consecutivas, están protegidas mutuamente. Significa que no pueden ser capturadas.

### Ejemplo:



La ficha negra saca un 2 pero no puede realizar la jugada porque las fichas blancas están protegidas. Tiene que jugar otra pieza.



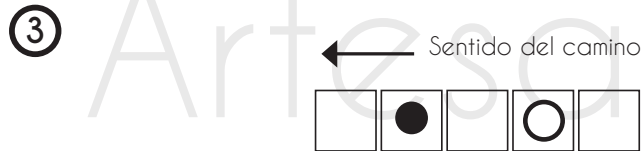
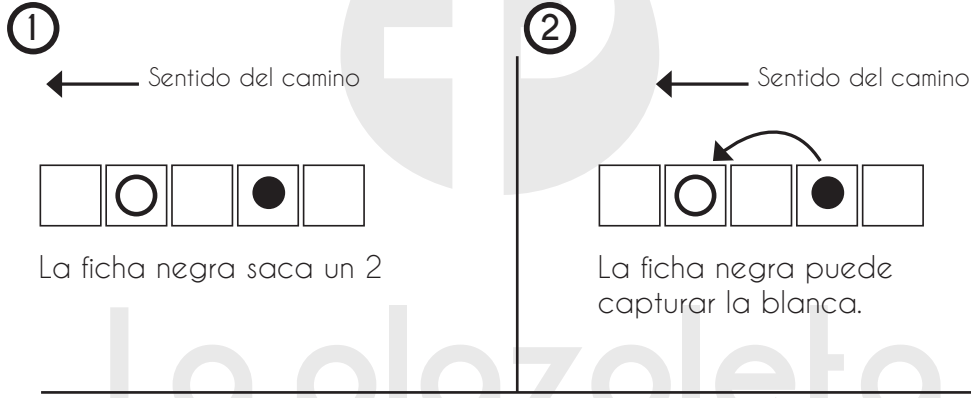


## Capturas

**Nota importante:** 2 fichas no pueden estar en la misma casilla incluso con sus propias fichas.

Por lo tanto, se puede realizar una captura si la ficha cae sobre una del oponente. la ficha capturada intercambia la posición con ella.

### Ejemplo de captura



## Simbolos del tablero:



Esta casilla sirve para otra variante del juego, es la casilla de salida de todos los barcos. (ver variante al final de las instrucciones).



La isla de los astilleros: esta casilla es segura y no puedes ser atacado por otros drakkar enemigos. A parte, cuando sufras daños recibidos por los arrecifes (casilla 30) debes volver aquí para reparar el barco.



Isla con puerto seguro: esta casilla es segura y no puedes ser atacado por otros drakkar enemigos.



Arrecifes y pasos peligrosos de rocas, si caes en esta casilla, tu drakkar ha sufrido daños y debes retroceder al astillero para reparado el barco.



Casilla de salida del juego, hay que conseguir un número justo para entrar en ella.



## Desplazamientos:

Los dados son runas. Tienen un lado pintado con una runa y el otro lado esta en blanco:



**Sowulo:** con una forma de rayo, esta runa simboliza el poder y te otorga el desplazamiento de una casilla **(+1)**.



**Tiewaz:** la runa del honor, muy parecida a una flecha, otorga igualmente una casilla **(+1)**.



**Gebo:** runa de la suerte, suma 1 casilla de desplazamiento y tiene forma de cruz **(+1)**.



**Hagalaz:** runa en forma de N, puede tener dos significados:

**Primer significado:** En el resultado de las runas lanzadas, si no sale la runa Gebo, simboliza la desgracia y resta una casilla **(-1)**.

**Segundo significado:** si sale también Gebo, es una bendición de los dioses y te suma también un punto **(+1)**.



**Cara volteada (en Blanco):** no suma ningún punto, si el resultado de las runas lanzadas esta todo en blanco, se pierde el turno.

## Consejo para lanzar las runas:

No se pueden lanzar como si fuese dados de 6 caras porque las runas no se pueden mezclar en la mano y tampoco pueden rodar. Es recomendable coger las runas con las dos manos y lanzarlas verticalmente en el aire para que choquen contra la mesa al caer. De esta manera obtendrás resultados más aleatorios y nadie podrá acusarte de hacer trampas.

## Sentido de desplazamiento

El tablero se compone de 35 casillas (siendo la 35ª, la salida), el desplazamiento sigue las direcciones siguientes:

