



WALKIRIAS

LIBRO DE JUEGO

Formáis parte del mejor ejército de Asgard. Siempre listas para la batalla. Pero, paradójicamente, solo participaréis en la última de todas. Cuando el invierno azote los nueve reinos, cuando no exista esperanza, entonces, cabargaréis hacia el fin de todo. Orgullosas y decididas al lado de Odín, comandadas por Freya, afrontaréis un destino inevitable que fue profetizado hace eones.

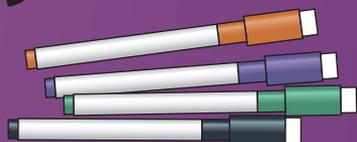
Y, mientras tanto, esperaréis en Vingólf, aburridas, recogiendo las almas de los caídos con honor en las guerras de Midgard y guiándolas al Valhalla. El mejor ejército de todos los tiempos solo acude al campo de batalla cuando todo ha terminado...

Pero, ¿y si en lugar de esperar a que los monstruos invadan Asgard, les dierais caza antes? Si esa profecía sobre el destino de los dioses solo fuera inevitable para los propios dioses, ¿no podrían las mejores guerreras de todos los tiempos evitarlo? ¿Serían capaces unas cuantas Valkirias de detener el mismísimo Ragnarök?

👤 2-4 ⌚ 20' 😊 10+

COMPONENTES

¡EN ESTE LIBRO SE PUEDE PINTAR!



4 Rotuladores

Uno para cada Valkiria.



10 Cartas de Monstruo

Indican qué Monstruos os atacarán.



6 Cartas de Equipo

Mejoran vuestras opciones de ataque y defensa.



6 Cartas de Favor

Ofrecen ventajas únicas durante la Batalla.



12 Cartas de Desafío

Indican cómo conseguir 🏆 (Puntos de Victoria) adicionales.



4 Figuras de Valkiria

Os representarán en el Campo de Batalla.



4 Tableros de Valkiria

En ellos registraréis el Daño sufrido y vuestros 🏹.



60 Cartas de Combate

Con ellas podréis moveros y atacar.



4 Cartas Comodín

Equivalen a cualquier tipo de carta de Combate.



10 Cartas de Escenario

Permiten personalizar vuestras partidas tras terminar este libro.

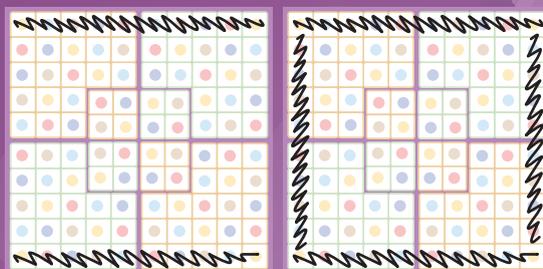
SOBRE ESTE LIBRO

Tomáis el papel de cuatro Valkirias enviadas a Niflheim para dar caza a todo tipo de abominaciones malignas. Cada capítulo del libro presenta nuevas reglas y un Campo de Batalla donde jugarlas.

A lo largo de los tres primeros aprenderéis las reglas de forma progresiva. Cuando las dominéis, podréis jugar al Modo Completo en cualquier Campo de Batalla aislado, aventuraros en la campaña de Vanaheim, narrada en el último capítulo, o crear vuestros propios escenarios y campañas.

DESAFÍO PARA 2 Y 3

Para hacer más emocionantes las partidas, podéis reducir el tamaño del Campo de Batalla tachando las casillas exteriores. No podréis moveros por estas casillas, ni siquiera al colocar las figuras al inicio de la partida. Tampoco podréis atacar a ninguno de los Monstruos tachados de esta forma.



Si sois 3 Valkirias

Tachad las dos filas exteriores del Campo de Batalla.

Si sois 2 Valkirias

Tachad las casillas exteriores de los cuatro lados.

¡ACORDAOS DE BORRAR TODOS LOS TABLEROS Y TAPAR LOS ROTULADORES TRAS CADA BATALLA!

DESCARGA LAS REGLAS AQUÍ



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Entregad a cada Valkiria su tablero personal, sus 15 cartas de Combate, su carta Comodín y el rotulador de su color.

Elegid a la Valkiria inicial, que pinta la Runa de su tablero personal para indicarlo. Ella será la primera en jugar. El turno pasará de una a otra en sentido horario.



La Valkiria naranja toma sus 16 cartas, su tablero, su figura y su rotulador. Si es la Valkiria inicial, debe marcar la runa de su tablero personal.

Sacad el Comodín de vuestro mazo de Combate, barajad el resto de cartas y colocad **debajo** el Comodín. Dejad vuestros mazos bocabajo junto a vuestro tablero personal y tomad 3 cartas para formar vuestra mano inicial.

Barajad las 10 cartas de Monstruo y formad una fila bocarriba solapándolas, cerca del Campo de Batalla, con 8 de ellas. Dejad las otras 2 en la caja. **El primer Monstruo de la fila de ataque será el Monstruo Activo.** Todos los Monstruos de esta clase os atacarán en vuestro turno durante cada movimiento y después de vuestro ataque.



En este ejemplo el Gigante de Hielo ahora será el Monstruo Activo.

Cada vez que vuelva a ser el turno de la Valkiria inicial, voltear la carta de Monstruo Activo. La siguiente carta de la fila indica el nuevo Monstruo Activo.

¡NUESTRA GESTA EMPIEZA AQUÍ!

ASALTO A NIFLHEIM

El aire gélido os alerta. Algo ha salido mal. ¿Dónde estáis? ¿Es posible que Heimdall haya errado al enviaros a través del Bifrost? Deberíais estar en Midgard pero os halláis en un lugar muy diferente, ¡rodeadas de cientos de monstruos! No hay tiempo para elucubraciones, sacad los aceros. ¡Por Asgard!

MODO BÁSICO

CÓMO SE JUEGA

Comenzando por quien vaya a jugar en **último lugar**, y en sentido contrario al turno, poned vuestras figuras **en una de las esquinas libres** del Campo de Batalla **a vuestra elección**. ¡Ya puede comenzar la Batalla!

En cada turno, juegas 2 cartas de las 3 que forman tu mano. La primera carta es **siempre** para mover y la segunda para atacar.

1. MOVER (ORTOGONALMENTE): Juega 1 carta y muévete por la fila o la columna de tu figura (nunca en diagonal) **hasta la primera casilla que coincida con el icono de la carta** y no esté ocupada por otra Valkiria. Puedes pasar sobre otras figuras pero no acabar tu movimiento en su casilla.



Göndul, la Valkiria morada, juega la carta para mover y puede elegir en qué casilla con el icono colocar su figura. No puede saltar ningún en su movimiento.

Al mover, sufres 1 Daño por cada **Monstruo Activo sin rodear y visible** sobre el que pases o sobre el que termines tu movimiento. Tacha 1 corazón de tu tablero por cada Daño.



Al pasar sobre un (Monstruo Activo) recibes 1 Daño. Hay otro bajo Skeggöld, la Valkiria naranja, pero, como no es visible, no te ataca.

2. ATACAR: Juega una segunda carta. Rodea con un círculo **todos los Monstruos dentro de tu área de ataque que coincidan con el icono de tu carta**. Las 8 casillas adyacentes a tu figura forman tu área de ataque. Todos los Monstruos rodeados serán tus Presas.

No puedes rodear un Monstruo de una casilla ocupada por otra Valkiria ni uno que ya esté rodeado.

Göndul juega su segunda carta para atacar a los y rodea con su rotulador los dos iconos adyacentes a ella pero no el que ya estaba rodeado.



3. ATAQUE DE LOS MONSTRUOS: Tras tu ataque, cada Monstruo Activo visible y sin rodear en una casilla adyacente a tu figura te hace 1 Daño. Tacha 1 de tu tablero por cada Daño.

Tras atacar y rodear a 2 , los 2 (Monstruo Activo) sin rodear te hacen 2 Daños. Los Monstruos rodeados nunca atacan.



4. ROBAR CARTAS: Al final de tu turno, **roba 2 cartas** de tu mazo de Combate y aprovecha para pensar tu próxima jugada.

Debes jugar 2 cartas, **obligatoriamente**, todos los turnos. Estas cartas irán a tu descarte. Si en tu turno tienes 3 cartas iguales en la mano puedes mostrarlas y usar una de ellas como si fuera un Comodín.

Si tachas tu último corazón debes abandonar la Batalla al acabar tu turno (aunque sufras el Daño durante el movimiento). Retira tu figura del Campo de Batalla, pero no borres tus presas. No participas en las rondas restantes pero sí en el recuento final.

FINAL DE LA BATALLA

En la última ronda **solo robarás el Comodín**; este último turno jugarás con 2 cartas en tu mano. Recuerda que el Comodín sustituye a cualquier carta de Combate a tu elección. La Batalla termina cuando todas las Valkirias habéis agotado vuestros mazos de Combate o abandonado la Batalla. En ambos casos, todas contáis vuestros al final de la Batalla.

Cada círculo en el Campo de Batalla es 1 Presa y equivale a 1 (Punto de Victoria). Cuenta tus Presas para saber cuántos has obtenido. La Valkiria con más es la ganadora. En caso de empate, quien más Gigantes de Hielo haya eliminado gana. Si el empate persiste, compartís la victoria.

LOS DESAFÍOS DE FREYA

Un brillo cegador atraviesa el cielo y cae ante vosotras con gran estruendo. Cuando el fulgor se disipa, os encontraréis frente a la mismísima diosa Freya. Os arrodilláis de inmediato. Vuestros comentarios en los salones de Vingólf no han escapado a sus oídos. Quizás los dioses sean incapaces de evitar el Ragnarök, pero, ¿y las Valkirias? Demostrad que estáis listas para tamaña misión superando varios desafíos. Aquella que destaque sobre el resto comandará este pequeño grupo de elegidas en su misión para cambiar el destino de los Aesir.

MODO DESAFÍO

Este modo incluye todas las reglas del **MODO BÁSICO** que ya conocéis.

PREPARACIÓN

Además de la preparación del Modo Básico, barajad el mazo de Desafíos. Sacad y colocad **bocarrriba 3 cartas** junto al Campo de Batalla. Serán los Desafíos a los que os enfrentaréis en esta Batalla.



Ejemplo de 3 cartas de Desafío que os podéis encontrar en una Batalla.

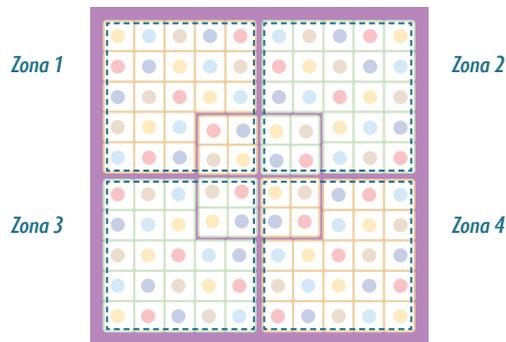


NUEVAS REGLAS

Los turnos se desarrollan igual que en el Modo Básico, cambiando solo la forma de puntuar al final de la Batalla.

En esta Batalla no solo trataréis de cazar a más Monstruos que el resto de Valkirias, también intentaréis cumplir las condiciones de los Desafíos. Cada uno de ellos ofrece una forma de conseguir puntos adicionales al final de la Batalla. Cuando varias Valkirias **empatáis** en un Desafío, **obtenéis la misma puntuación**.

Observad con detalle el Campo de Batalla. Se divide en 4 Zonas iguales, delimitadas con líneas más gruesas que atraviesan el Campo de Batalla en cruz y con tonos diferentes. Algunos Desafíos se refieren a estas Zonas.



El Campo de Batalla está dividido en 4 Zonas.

FINAL DE LA BATALLA

La Batalla termina cuando todas las Valkirias habéis agotado vuestros mazos de Combate o abandonado la Batalla. En ambos casos, todas contáis vuestros 🏹 al final de la Batalla.

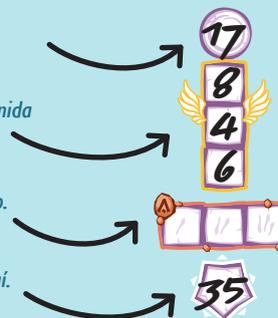
Anotad vuestra puntuación en vuestro tablero personal, sumando las Presas y la puntuación obtenida en cada uno de los Desafíos. Como siempre, cada Monstruo rodeado equivale a 1 🏹.

Cuenta tus Presas en el Campo de Batalla y anótalas aquí.

Anota en estas 3 casillas la puntuación obtenida en cada uno de los tres Desafíos.

Ignora estas 3 casillas en este modo de juego. Solo se usan en las campañas.

Suma todos tus 🏹 y anota el resultado aquí. Estos serán tus 🏹 finales.



En caso de empate, gana quien más Presas haya conseguido. Si el empate persiste, gana quien más 🏹 haya obtenido en el primer Desafío, luego en el segundo, etc.

LAS ARMAS SAGRADAS

Vuestras hazañas han cruzado el Bifröst y llegado a los oídos de algunos dioses en Asgard. La valentía y eficacia que habéis demostrado en combate les complace enormemente. Y, por qué no decirlo, también les divierte veros dar caza a gigantes, draugr y demonios. Aunque desconocen el fin último de vuestras acciones, han mandado forjar equipo especial para vosotras en las fraguas de Nidavellir, imbuido con su propio poder. Tomadlo y preparaos para la batalla. Si antes erais temibles, con este nuevo poder seréis imparables.

MODO COMPLETO

Este Modo incluye todas las reglas del **MODO DESAFÍO**.

PREPARACIÓN

Además de la preparación del Modo Desafío, barajad el mazo de Equipo y sacad tantas cartas como Valkirias seáis, **más 1**.



En una partida de 3 Valkirias, sacaréis 4 cartas de Equipo. Colocadlas bocarriba en la mesa, junto al Campo de Batalla. Devolved a la caja las restantes.

Cuando coloques tu figura en el Campo de Batalla, **elige una** de las cartas de Equipo disponibles y colócala junto a tu tablero.

NUEVAS REGLAS

Existen dos tipos de carta de Equipo:

ARMAS: Permiten **cambiar tu área de ataque** por el que indica la carta. En cada ataque decide si usas el área de ataque normal o el del arma.



DEFENSAS: Ignoran parte del **Daño** que recibes en todas las rondas.



FINAL DE LA BATALLA

La Batalla termina cuando **todas** las Valkirias habéis **agotado vuestros mazos de Combate** o habéis **abandonado la Batalla**. En ambos casos, todas contáis vuestros 🏹 al final de la Batalla.

Las reglas de puntuación son las del Modo Desafío: cada Presa en el Campo de Batalla equivale a 1 🏹. Además, puntuáis cada uno de los 3 Desafíos.



TRAVESÍA DE VANAHEIM

Comandadas por Freya, viajáis a Vanaheim, donde los monstruos han conseguido quebrar el sello de Odín y apresar a los Vanir. El plan para liberarles consta de tres partes: debilitaréis al ejército enemigo para luego reclamar la tierra sagrada y, finalmente, liberar a los dioses antiguos.

CAMPAÑA DE JUEGO

Una Campaña consta de 3 Batallas consecutivas cuyas puntuaciones iréis anotando en vuestros tableros. Antes de cada Batalla, borrada el Daño y la puntuación de la anterior Batalla. Conservad la puntuación final obtenida. Ganará la Campaña la Valkiria que obtenga más 🏆 sumando el resultado de las 3 Batallas.

Utiliza estas casillas para anotar la puntuación final de cada Batalla.



Al final de la Campaña, suma la puntuación de las 3 Batallas y anota aquí tu puntuación final.



En esta Campaña jugaréis con las reglas del Modo Completo. Conservaréis durante toda la Campaña las cartas de Equipo que elijáis antes de la primera Batalla.

Cada Batalla tiene reglas especiales:

LOS CUATRO GENERALES

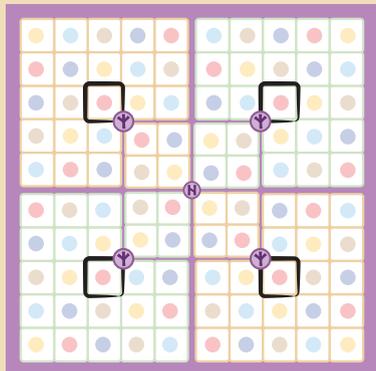
Pintad un cuadrado rodeando la casilla central de cada una de las 4 Zonas. Esos 4 Monstruos son los Generales.

Un General actúa siempre como un Monstruo Activo, independientemente de la carta de Monstruo Activo de la ronda, y siempre atacará.

De este modo, un General os atacará siempre que atraveséis su casilla y cuando os atacuen los Monstruos.

Cada General rodeado equivale a 3 🏹.

Las cartas de Equipo no dañan a los Generales ni os protegen de sus ataques.



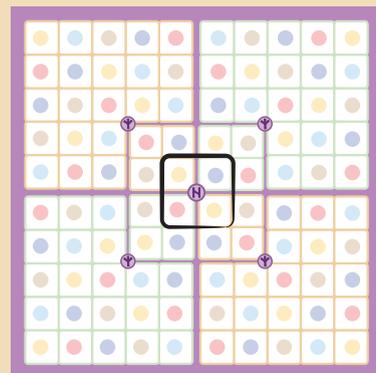
EL SANTUARIO

Pintad un cuadrado que rodee las 4 casillas centrales del Campo de Batalla. Este será el Santuario.

En la preparación, barajad las cartas de Favor y colocadlas formando un mazo bocabajo. En la Batalla, cuando terminas tu movimiento dentro del Santuario puedes tomar un Favor. Estos son de un solo uso. Voltéalo tras su uso para recordar que ya no dispones de él.

Solo puedes tener un Favor a la vez. Si vuelves al Santuario, tras tomar un nuevo Favor, elige cuál descartas. Si no quedan Favores, baraja el descarte, forma un nuevo mazo y toma un Favor.

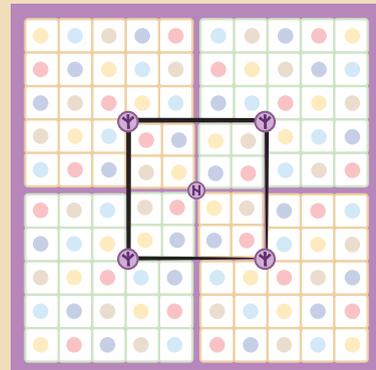
En la siguiente Batalla conserváis vuestros Favores. Recordad volver a voltearlos para poder usarlos otra vez. Si una Valkiria termina la Batalla sin un Favor, toma uno al azar del mazo.



LA FORTALEZA

Pintad un cuadrado de 4 por 4 casillas en el centro del Campo de Batalla. Este será la Fortaleza. Dentro no podrán usarse ni tendrán efecto los Favores. Los muros de la Fortaleza solo afectan al ataque. Los Monstruos del interior no pueden ser atacados desde el exterior, pero sí a la inversa.

Lo mismo sucede cuando atacan los Monstruos, desde el interior sí podrán dañaros si estáis fuera, no así al revés. Además, los Monstruos de la Fortaleza hacen siempre 2 Daños en lugar de 1, tanto al moveros como cuando os atacan. Los Monstruos de la Fortaleza equivalen a 2 🏹 en lugar de 1.



Los Vanir os cuentan que los monstruos les torturaban buscando información sobre las plantas que crearon en Midgard. Es sumamente extraño... Lo importante es que habéis cumplido con éxito la primera misión de Freya y demostrado vuestro valor más allá de la última batalla.

NUEVOS ESCENARIOS

Siguiendo los pasos que se describen a continuación podréis generar Batallas aisladas o exigentes Campañas en vuestras partidas a Valkirias.

1. ELEGID MODO DE JUEGO

Elegid entre Modo Básico, Desafío o Completo y aplicad las reglas descritas en las páginas 4, 6 u 8 de este libro. No hay una forma mejor que otra de librar una Batalla, solo debéis elegir la versión con la que os sintáis mejor. ¡Lo importante es disfrutar de una buena Batalla!

2. ELEGID ENTRE BATALLA O CAMPAÑA

Podéis jugar una Batalla aislada cuando no tengáis mucho tiempo o adentraros en una Campaña, formada por 3 Batallas, para disfrutar de una experiencia más completa y épica.

3. ELEGID ENTRE BATALLA SENCILLA O ESCENARIO

Una Batalla Sencilla se juega directamente sobre un campo de Batalla vacío y sin aplicar ninguna regla especial de Escenario.

Por el contrario, cuando queráis jugar una Batalla de Escenario, sacad al azar o elegid 1 carta de Escenario y aplicad las reglas que en ella aparecen descritas. Estos Escenarios ayudan a hacer vuestras Batallas diferentes, añadiendo complejidad y variedad a las mismas.



Para jugar una Campaña con cartas de Escenario, colocad las 3 cartas de Escenario formando una fila cerca del Campo de Batalla. Ese será el orden en el que enfrentaréis cada Batalla.

4. ELEGID CAMPO DE BATALLA

Los 5 Campos de Batalla que aparecen en este libro son compatibles con todos los modos de juego y Escenarios. Elegid cualquiera de ellos y preparad vuestros filos. ¡Ha llegado el momento de demostrar de qué pasta estáis hechas!

DECIDID CÓMO JUGAR

Valkirias es un juego de mesa con reglas modulares que permiten decidir cómo jugar cada partida.

¿A QUÉ MODO DE JUEGO OS APETECE JUGAR HOY?

- BÁSICO
- DESAFÍO
- COMPLETO

¿LUCHARÉIS EN UNA ÚNICA BATALLA O ESTÁIS PREPARADAS PARA UNA ÉPICA CAMPAÑA?

- BATALLA
- CAMPAÑA

¿OS ATREVÉIS A EXPLORAR NUEVOS ESCENARIOS?

- BATALLA SENCILLA
- ESCENARIO

Ya está todo listo. Solo tenéis que poner cara de furia contenida y gritar...

¡POR ASGARD!



DESCUBRE
NUEVAS
Y ÉPICAS
BATALLAS
AQUÍ



VALKIRIAS

CRÉDITOS

© 2024 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.
tranjisgames.com     @tranjisgames

Diseño del juego: **Paz Navarro Moreno** y **César Gómez Bernardino**

Ilustraciones: **Isabel Vílchez**

Dirección editorial: **David Vaquero**

Diseño Gráfico: **WAH! studio**

Con la colaboración de: **Álex Garcigregor** y **Tizdeus**

*Este juego es para las auténticas reinas bárbaras del Valhalla: las madres.
Proveedoras, consejeras y guerreras. Ayer, hoy y siempre. Skål!*

