

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 4 de mayo de 2006

JUEGOS DE MESA

FANTASYFLIGHT GAMES

World of Warcraft. Reedición ya disponible

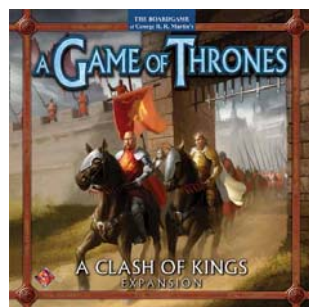
P.V.P.: 83,95 €

Asume el papel de un paladín caballeroso o un sabio chamán, un clérigo santo o un vil hechicero, un

poderoso mago o un habilidoso rufián. Juega como un orco salvaje, un poderoso tauren, un troll o uno de los no muertos; conviértete en un ingenioso gnomo, un tenaz enano, un misterioso Elfo de la Noche o un humano noble.

Basado en el popular juego online *World of Warcraft* de Blizzard Entertainment, *World of Warcraft: the Board Game* invita a los jugadores a elegir entre 16 personajes extraídos de las ocho razas y nueve clases de personajes del universo de Warcraft, y tomar las armas por la gloria de la Horde ... o de la Alianza. Viaja a través de Lordaeron, derrota monstruos, gana experiencia y poder, y obtén honor para tu facción.

World of Warcraft: the Board Game es un juego de aventuras de equipo. Las facciones de la Horda y la Alianza deben competir por derrotar al invencible Gran Señor – tanto si es el rey liche Kel'Thuzad, el dragón Nefarian o el demonio Kazzak – o, si no lo consiguen, al menos ser la última facción superviviente cuando estalle la guerra total. Para 2-6 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



A Game of Thrones: Clash of Kings Expansion. Reedición ya disponible P.V.P.: 36,75 €

Esta expansión para el juego de mesa A Game of Thrones incluye reglas y componentes para lo siguiente: la nuava Casa Martell (para poder montar partidas con 6 jugadores; incluye nuevas cartas, piezas y una gran plantilla que se coloca sobre el tablero de juego); un grupo de Cartas de las Casas para las seis Casas; reglas y componentes para gestionar los puertos de los Westeros, nuevas piezas de madera para las potentes pero vulnerables Máquinas de Asedio, piezas de Fortificaciones de Madera, piezas de órdenes Especiales para cada una de las casas. Para jugar con esta expansión es necesario poseer el juego base A Game of Thrones. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Battles of the Third Age. Novedad mayo P.V.P.: 46,75 €

Esta primera expansión para el superventas *War of the Ring-La Guerra del Anillo* hace que el mayor juego de estrategia publicado sobre *The Lord of the Rings* sea aún más grande, con más miniaturas, excitantes nuevas reglas, y un juego hermano adicional que te permite revivir las batallas de asedio más célebres



del fin de la Tercera Edad.

War of the Ring - Battles of the Third Age introduce nuevos ejércitos y miniaturas, incluyendo Ents, Dunlendingos, Torres de Asedio, Catapultas, Arqueros Orcos, Caballería Southron y más!

Con estas nuevas miniaturas, tus batallas de *War of the Ring* serán aún más interesantes, y podrás revivir sobre el tablero las batallas de Helm's Deep y Minas Tirith sobre un nuevo tablero, con nuevas reglas que pasan el juego a la escala táctica añadiendo una dimensión totalmente nueva a *War of the Ring!* **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MÁS EXPANSIONES PARA RONEBOUND:

Cada expansión contiene 30 nuevas cartas.

Relics of Legend. P.V.P.: 6,25 €

Artifacts and Allies. P.V.P.: 6,25 €

The Terrors of the Tomb. P.V.P.: 6,25 €

The Dark Forest. P.V.P.: 6,25 €

The Crown of The Elder Kings. P.V.P.: 6,25 €

The Scepter of Kyros. P.V.P.: 6,25 €

RIOGRANDE GAMES

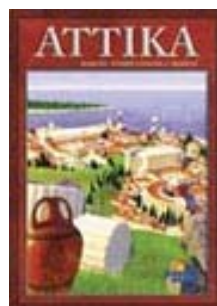
Carcassonne: The Tower. Ya disponible P.V.P.: 17,50 €

¡Siempre hacia arriba con Carcassonne!

En esta expansión para Carcassonne, ¡los jugadores tienen la posibilidad de construir hacia arriba! Los señores de la región alrededor de Carcassonne erigen torres para reforzar y mejorar su poder e influencia. Emplean a seguidores para que vigilen en las torres, para que informen a sus señores sobre todos los que viajan y se muevan por el área.

Los jugadores pueden capturar a los seguidores de sus adversarios y meterlos en prisión. Más tarde los jugadores pueden acordar un intercambio de prisioneros beneficioso para las partes implicadas. También está permitido pedir rescates para liberar prisioneros. Los fans de Carcassonne disfrutarán con las nuevas posibilidades tácticas que ofrece esta expansión, que también incluye una torre especial para guardar las losetas de paisaje y facilita el juego.

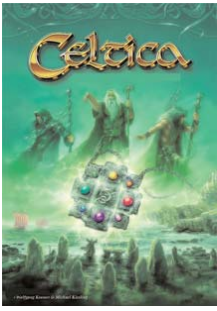
Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración: 60 minutos. Autor: Klaus-Jürgen Wrede. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Attika. Ya disponible P.V.P.: 32,95 €

Ambientado en la Grecia de la Antigüedad. Cada jugador supervisa la construcción de su ciudad-estado. Templos, tumbas, oráculos, puertos con barcos, todo debe encontrar su lugar en las islas del Egeo. Los jugadores deben ser rápidos para encontrar las mejores tierras y bloquear a sus adversarios los mejores lugares. Como construir es caro, los jugadores deben ahorrar dinero empleando los recursos naturales de las islas. También intentan organizar sus construcciones de forma que obtengan la mejor ciudad-estado.

Un juego para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Marcel-Andre Casasola Merkle. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



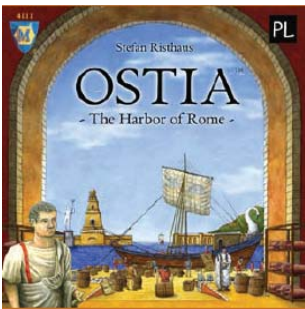
Celtica. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

Una antigua leyenda irlandesa nos habla del héroe Chú Chulainn, que reunió a 10 hombres valientes para expulsar al enemigo de su tierra en una gran batalla. Tras volver a casa, les dio a cada uno de sus seguidores un amuleto mágico. Los amuletos eran similares entre sí: las nueve partes exteriores eran idénticas, pero la parte central era distinta en cada uno, lo que hacía posible distinguirlos. Los amuletos trajeron para sus dueños y su descendencia honor y riquezas.

Cuando los vikingos conquistaron el país, destruyeron los amuletos, dispersando sus partes por todo el país. Los jugadores asumen el papel de aventureros en la Irlanda del s. XI, cuyo objetivo es reunir de nuevo las partes de los amuletos. Cinco druidas se han ofrecido para ayudaros en vuestra misión. El jugador que encuentre más partes y consiga reconstruir más amuletos ganará la partida y será aclamado nuevo Rey de los Celtas!

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. Autores: Wolfgang Kramer y Michael Kiesling. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MAYFAIR GAMES



Ostia: The Harbour of Rome. Novedad mayo P.V.P.: 26,25 €

Ostia, s. I después de C.: los mercaderes obtienen y distribuyen los recursos que el Senado romano necesita para realizar proyectos cívicos. Los que apoyen al Senado a lo largo de los siguientes cinco años ganarán el favor de los senadores. Los jugadores reciben recursos por los buques que llegan, y tras la

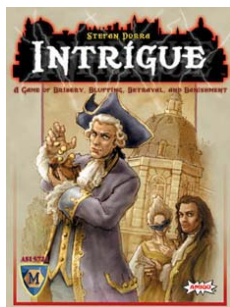
compra y venta con los demás jugadores, intentan reunir los recursos que el Senado está ansioso de recibir. No obstante, las necesidades del Senado cambian cada año. En este juego los jugadores deben juzgar cuando es el mejor momento para ofrecer bienes al Senado. Pero también deben vender artículos para obtener los beneficios necesarios para obtener más recursos. Y el Senado vigila que nadie use más tipos de recursos de los que debe. ¿Serás lo bastante listo como para convertirte en el favorito del Senado?

Incluye 5 tableros, 72 cartas, 61 fichas de madera, 20 almacenes de madera, dinero y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Intrigue. Novedad mayo P.V.P.: 21,00 €

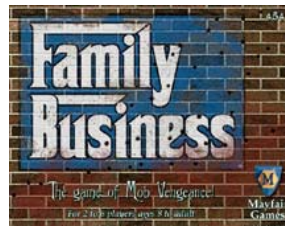
Un juego de sobornos, engaños, traiciones y prohibiciones – una intriga secreta... Para conseguir o forzar un resultado mediante la manipulación, la intriga o medios secretos: ¿puedes olvidarte de tu integridad y honor? ¿Solo te importará el dinero que acumulas?

Como dueño de un palacio de estudiantes sin empleo, debes forzar, suplicar, sobornar a los demás dueños de palacios para que empleen a estos académicos libres y te proporcionen beneficios. Cuidado con los adversarios traicioneros, que pueden no cumplir tus tratos y expulsar a tus estudiantes a la “Isla de los Estudiantes Incapaces”. Pero la venganza es más dulce (y el beneficio mucho mayor) cuando vengan a pedirte un empleo! Autor: Stefen Dorra. Para **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

MAYFAIR GAMES



Family Business. Novedad mayo P.V.P.: 10,50 €

¡Experimenta la excitación y el caos de la era de los Gangsters! Sé el jefe en este juego de cartas rápido por la supervivencia en las calles. Family Business enfrenta a unas bandas con otras, en una lucha por ser la última

familia en liza!

De uno en uno los miembros de tu banda se colocan en la lista de impactos. ¿Tienes la influencia necesaria para salvarlos? Usarán "Take it on the Lam", buscarán "Police Protection", o tal vez se las apañarán con un "Double Contract"?

En Family Business, el objetivo es la supervivencia! ¿Qué hay en las cartas para tu banda?

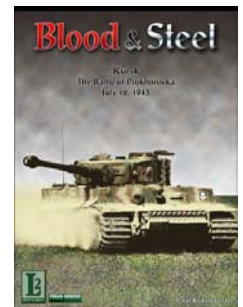
Premiado por la Games Magazine. Para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

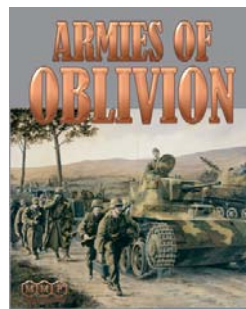
L2 DESIGN

Blood & Steel. Novedad mayo P.V.P.: 21,00 €

Primer minijuego de dimensiones reducidas de este editor. *Blood & Steel* es un wargame rápido sobre el choque de tanques más importante de la batalla de Kursk, Prokhorovka. Escala de las unidades: regimientos y brigadas. Duración de la partida: 2 horas. En portafolio. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



Armies of Oblivion. Ya disponible P.V.P.: 128,75 €

Tras años de espera, por fin saldrá a la luz el módulo final de países para ASL, dedicado a neutrales del Eje. Doce escenarios ofrecen a los jugadores la posibilidad de probar las a veces extrañas combinaciones de infantería y vehículos empleados por los aliados menores del Eje. Pese a su mala reputación, muchas unidades lucharon con determinación y valor. Comentarios completos para el capítulo H para los vehículos y artillería permiten la creación de nuevos escenarios. Contenido: 4 tableros montados (48,49, 50 y 51); 6 polanchas de fichas (incluyendo la infantería reimpressa de PARTISAN!); páginas para el Capítulo H, 12 escenarios, Overlays (¡incluyendo un río que cubre un tablero completo!).

Strange Defeat: The Fall of France 1940. *Novedad mayo-junio*
P.V.P.: 21,00 €

En la primavera de 1940, el Ejército francés, generalmente reputado como el mejor del mundo, se enfrentó de nuevo a su enemigo mortal, el Ejército alemán. 20 años después de la guerra anterior, ésta parecía destinada a desarrollarse por cauces similares. Las fuerzas británicas desembarcaron en gran número y ambos países aparentaron un esfuerzo de cooperación. Pocos pensaban que Bélgica podría quedar fuera del conflicto, pero sus mandatarios siguieron comportándose como si fuese posible.

Cuando el ataque llegó finalmente, la velocidad y la ferocidad de la guerra moderna arrolló a los ejércitos belga y holandés en los primeros días, y a los franceses y británicos no mucho después. El poder aéreo, paracaidistas y tropas acorazadas empleadas en masa cogieron desprevenidos a los aliados, incapaces de responder de forma efectiva. En seis cortas semanas, dos países más cayeron bajo el control de los nazis, el ejército francés fue derrotado y los británicos expulsados del continente. Nadie podía haber previsto esta derrota extraña unas pocas semanas antes.

Strange Defeat es una secuela de *Defiant Russia* y *Red Vengeance*. Como estos juegos, está pensado para ser un juego fácil de aprender y divertido. El mapa abarca los Países Bajos, Bélgica, Alemania Occidental y el norte de Francia. Los jugadores controlan las unidades reales que lucharon en esta campaña, la mayoría de ellos representados por cuerpos de ejército y un puñado de divisiones. La unidad aliada típica es tan buena como la unidad alemana típica, y muchas incluso mejores. El jugador alemán debe sacar provecho de una fuerza aérea diseñada para prestar apoyo táctico, regimientos de paracaidistas para asaltar posiciones clave, y la concentración de la fuerza.

Como *Defiant Russia* y *Red Vengeance*, *Strange Defeat* no es un juego muy grande. El mapa es de 85 x 55 cm, dividido en hexágonos de gran tamaño para facilitar el juego. Se incluyen 140 fichas de juego. Las partidas son rápidas, terminando en alrededor de 90 minutos, con un mínimo de tablas que consultar. Válido desde 10 años en adelante. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Panzer Grenadier: Airborne. Introductory Edition. *Novedad mayo*
P.V.P.: 21,00 €

En las primeras horas del 6 junio de 1944, paracaidistas norteamericanos saltaron sobre Normandía, anunciando la vuelta aliada a Europa y la eventual destrucción del régimen nazi. Duras batallas se libraron por el control de puentes y carreteras y para eliminar la resistencia alemana.

Airborne es un juego basado en intensos choques de infantería, con 20 escenarios o situaciones de juego, basado en la batalla real que se libró en Normandía durante y después de los desembarcos. El juego es una excelente puerta de entrada a la serie *Panzer Grenadier*, presentándonos los mandos, secciones de infantería y tanques, así como baterías de artillería, durante la campaña. Se trata de una versión completamente revisada del juego editado en 2001.

Airborne incluye 165 fichas que representan las tropas y armas del Ejército norteamericano y la Wehrmacht alemana de 1944. Contiene un mapa que representa al terreno típico de las zonas de setos y humedales de Normandía. Los escenarios están elegidos para jugarse rápido y ser divertidos, como introducción a los más de 500 publicados para esta serie hasta el momento. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Mamluk. *Ya disponible* P.V.P.: 20,00 €

Nuevo módulo para *Devil's Horsemen*. Incluye las batallas de Mansourah (el Ejército de la Séptima Cruzada bajo el mando de San Luis IX, vs. el Sultanato Abuyida de Egipto bajo el mando del Emir Fakr-ed-din ... Egipto, 8 de Febrero de 1250) y la 2ª de Homs (los mongoles de la Horda Ilkhan dirigidos por Ketbugha vs. los mamelucos del Sultán Qutuz ... Siria, 29 de Octubre de 1281).

Los que disfruten de las flechas y cascos que dominan el volumen *Devil's Horsemen*, estarán encantados con estas 2 nuevas batallas para el juego.

La 2ª de Homs, inmediatamente posterior a la batalla por Ayn Jalut, enfrenta a los dos ejércitos orientales de la época en una gran batalla: los mamelucos y los mongoles de la Ilkhan. Se trata de una batalla de caballería masiva, tan grande que un ala nunca supo lo que sucedía en la otra; algo que llevaría a los mongoles a la derrota.

Mansourah nos trae algo que muchos jugadores estaban esperando: un ejército cruzado de gran entidad. Esta vez es el de Luis IX, invadiendo Egipto por segunda vez, subiendo por el Nilo para finalmente verse detenido por los mamelucos del último aliado de la dinastía Abuyida dentro de su nueva ciudad, Mansourah. No solo tenemos 3 "batallas" de caballería pesada cruzada – que se comportan como la mayoría de sus colegas del período- si no también montones de ballesteros, artillería campal e incluso luchas callejeras.

Contiene un mapa completo, una plancha de fichas, y reglas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Pax Romana. *Ya disponible* P.V.P.: 61,95 €

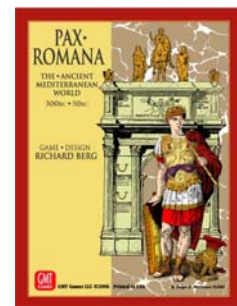
¿Cómo Roma llegó a ser Roma? ¿Por qué decayó la gloria de Grecia? ¿Qué impidió a Cartago formar un imperio en el Mediterráneo? ¿Podrían haber conquistado los seleúcidas el mundo occidental? Estas son algunas de las preguntas que puedes explorar en este nuevo juego, creado para atraer igualmente a los aficionados más competitivos, a los más historicistas o a los que buscan un juego de que se pueda terminar en una sentada.

Pax Romana abarca la historia de Europa desde el 300 a. de C. hasta el final del s. I, cuando el control del Mediterráneo podía haber sido obtenido por cuatro posibles imperios. La escala y el sistema de juego intentan que los jugadores se enfrenten constantemente a la toma de decisiones importantes, manteniéndose accesible y sencillo de jugar. El énfasis se pone en las operaciones estratégicas, desde el reclutamiento de ejércitos a la colonización de áreas exteriores, la lucha contra incursiones bárbaras y el mantenimiento de la estabilidad política en casa. El juego emplea una secuencia de juego muy especial con marcadores que proporciona sorpresa y oportunidad, además de un mazo de cartas inusuales que ofrecen el trasfondo de eventos y calamidades históricos dentro de los cuales los jugadores operan.

Cada turno representa 25 años, de modo que el movimiento de fuerzas y el flujo del poder tiene lugar en una escala bastante grande. El combate tiene lugar en cualquier momento del juego, pero también representa tanto conflictos continuados como batallas individuales.

La variedad de escenarios va desde los de cortos para jugar en una sentada entre dos jugadores hasta revivir la totalidad de la época con cuatro jugadores. El juego funciona bien con 2, 3 o 4 jugadores, y está pensado para poder jugarse también en solitario. Los escenarios van desde las Guerras Púnicas, pasando por los conflictos del Mediterráneo Oriental entre griegos y seleúcidas, hasta el juego completo de 10 turnos que abarca 300 años de historia. Además, el juego incluye dos versiones de las reglas: el Juego Estándar (pensado para partidas rápidas) y la versión Avanzada (que añade mucho más sabor histórico y permite un análisis mayor del período).

Creado por un verdadero experto en juegos de la Antigüedad, Richard Berg, y ampliamente desarrollado por Neil Randall. Incluye un mapa, 55 cartas, más de 400 fichas, ayudas de juego y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DECISION GAMES

Strategy & Tactics 235: Cold Wars: Angola & Budapest. *Ya disponible* P.V.P.: € 23,00.

OSPREY MILITARY

THE NORMANS: WARRIOR KNIGHTS AND THEIR CASTLES.
P.V.P.: 35,95 €

STRUGGLE FOR A VAST FUTURE: THE AMERICAN CIVIL
WAR. P.V.P.: 35,95 €

MEN-AT-ARMS:
MAA430 THE CONFEDERATE ARMY 1861-65 (3) LOUISIANA
& TEXAS

NEW VANGUARD:
NVG95 ARMoured UNITS OF THE RUSSIAN CIVIL WAR:
RED ARMY
NVG122 HMMVVE HUMVEE 1980-2005

CAMPAIGNS:
CAM162 INCH'ON 1950
CAM167 MOSCOW 1941

FORTRESS:
FOR42 THE VAUBAN FORTIFICATIONS OF FRANCE
FOR43 ROMAN LEGIONARY FORTRESSES 27 BC-AD 378

WARRIOR
WAR103 MACEDONIAN WARRIOR: ALEXANDER'S ELITE
INFANTRYMAN

ELITE:
ELI138 THE YUGOSLAV WARS (I) SLOVENIA & CROATIA
1991-1995
ELI139 KNIGHTS CROSS WITH DIAMOND RECIPIENTS 1941-
45