

# EL VIEJO TERCIO

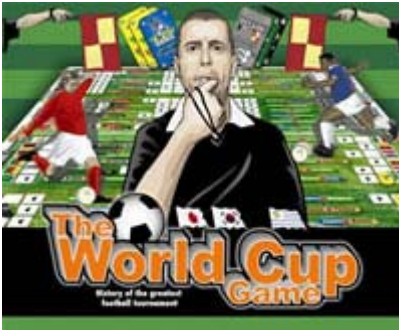
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Actualización de novedades, 10 de abril de 2008

## JUEGOS DE TABLERO

### GAMES FOR THE WORLD



**World Cup Expansion 3. Ya disponible** P.V.P.: 17,95 €

Abarca los mundiales de 1950, 1986 y 1990, ¡e incluye como bono la Eurocopa de 2008! Los componentes son:

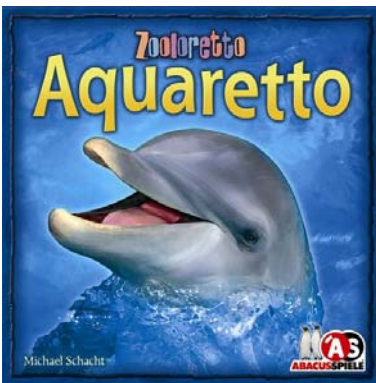
- 3 tableros: cada tablero es un A3 de doble cara con acabado en mate. Son plegables de forma que caben perfectamente en la caja del juego básico. El primer tablero tiene el Mundial de Brasil de 1950, un Mundial único en el que 13 equipos en grupos desiguales luchan por ser cabezas de grupo para poder competir en el 'Final Pool'. No hay Final, no hay tercer puesto, todo se decide por un sistema de grupos. El reverso del tablero 1 son las fases eliminatorias de 1986 y 1990. El segundo tablero tiene los 4 primeros grupos de 1986 por un lado y de 1990 por el otro. El tablero 3 tiene los grupos E y F de los Mundiales de 1986 y 1990. Este lado del tablero se usa junto con el lado adecuado del tablero 2. El

reverso del tablero 3 es la fase de grupos de la Eurocopa de 2008. Aunque cada equipo tiene una clasificación previa al campeonato, los jugadores tienen la posibilidad de reordenar ellos mismos los equipos.

- Una sencilla hoja de reglas para reflejar las diferencias respecto de las reglas estándar.
- 3 hojas de marcadores de puntos impresas por ambas caras, una para 1950 y la Eurocopa 2008; uno para 1986 y uno para 1990. En 1950 el partido final se libró entre Brasil (país anfitrión) y Uruguay, con la victoria del segundo. En los mundiales de 1986 de México y 1990 de Italia, dos de los tres campeonatos en los que 4 de los equipos en tercer lugar progresaron hasta llegar a la 2ª ronda. Decidir los enfrentamientos de la ronda 16 fue una tarea difícil para separar a los equipos del resto de sus grupos. Ambas finales fueron muy reñidas entre Alemania Occidental y Argentina - ¡una victoria para cada uno!

El juego de bono de la Eurocopa de 2008 permite a los jugadores elegir su propia clasificación previa. Incluye unas directrices para la clasificación, ¡pero será interesante comprobar hasta qué punto esas directrices resultan acertadas cuando llegue la final del 29 de junio de 2008! **¡¡Reglas en castellano!!**

### RIOGRANDE GAMES



**Aquaretto. Ya disponible** P.V.P.: 42,50 €

Cada jugador es propietario de un acuario. Cada jugador intenta atraer tantos visitantes como le sea posible, y obtiene puntos por el número de visitantes que consiga. Para crear un acuario que la gente desee visitar, el jugador debe reunir animales. El zoo-acuario puede además expandirse. Cuando los espacios para animales de un jugador están llenos, deberá colocar a los animales extra en un fondo que le hará perder puntos al final de la partida. Un buen uso de tus animales te dará puntos extra. Puede jugarse solo o como expansión para Zooloretto.

Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Michael Schacht. **¡¡Reglas en castellano!!**

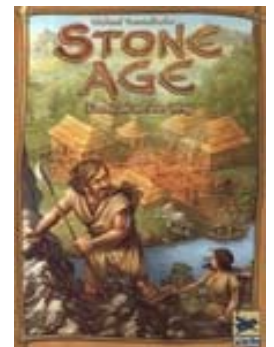
**Stone Age. Ya disponible** P.V.P.: 35,95 €

Los tiempos eran verdaderamente duros. Nuestros ancestros trabajaban con sus piernas y espaldas, surcando la tierra pedregosa con arados de madera. Obviamente, el progreso no se detuvo en el arado de madera. La gente siempre buscaba instrumentos mejores y planes de producción más efectivos para sacar más provecho de su trabajo.

En StoneAge los jugadores viven en aquella época, igual que nuestros ancestros. Recogen madera, rompen piedras y laban su oro en el río. Comercian libremente, aumentan el tamaño de su pueblo y poco a poco van subiendo niveles de civilización. La tarea es ardua pero emocionante. Con un equilibrio entre suerte y planificación, los jugadores compiten por la comida en la Prehistoria.

¡Arriésgate y crece como hicieron nuestros antepasados! ¡Sólo entonces conseguirás la victoria!

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Michael Tummelhofer. **¡¡Reglas en castellano!!**





### **Hangin' Gardens. *Ya disponible* P.V.P.: 35,95 €**

Los Jardines Colgantes fueron una de las 7 maravillas de la Antigüedad, como todos sabemos. ¿Pero existieron realmente? Hoy no queda nada del esplendor que relatan los antiguos, un esplendor construido par los ojos de Amyitis. Sin tener una referencia exacta a la que atenerse, los 2-4 jugadores reconstruirán los jardines colgantes según sus propios gustos. Se van jugando una carta tras otra de magníficos edificios, buliciosas fuentes y plantas exóticas mientras los jugadores reconstruyen los legendarios jardines. Al final la reina concederá la victoria al jugador cuyo trabajo le haya impresionado más.

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida; 30-45 minutos. Autor: Din Li. **¡¡Reglas en castellano!!**

## **MAYFAIR GAMES**

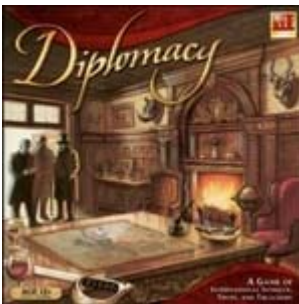
### **Catan Pre-2007 Adapter Kit. *Ya disponible* P.V.P.: 9,50 €**

La 4ª edición de *The Settlers of Catan*® (Settlers-2007) incluye un marco exterior que encierra los 19 hexes que componen la isla de Catán. Este kit de actualización ofrece ese marco, las fichas de extensión del marco para la extensión de 5-6 jugadores, y las piezas de puerto que te permiten variar la situación de los puertos en cada partida.

Este kit también te permite usar *Catan: Seafarers*® 4th edition con las ediciones de Settlers anteriores a la 4ª. **¡¡Reglas en castellano!!**



## **AVALON HILL**



### **Diplomacy. *Ya disponible* P.V.P.:**

¡Vuelve el juego clásico de Intriga, Confianza y Traiciones!

Al comienzo del s. XX, antes de la Gran Guerra, las siete grandes potencias europeas se enzarzan en una lucha por la supremacía. Fuerzas militares invaden países y se retiran, moviendo las fronteras y alterando imperios con sutiles maniobras y audaces faroles. Se forman alianzas y se traiciona la confianza en una lucha en la que los jugadores intentan engañarse unos a otros, en un delicado equilibrio entre cooperación y competición. Diplomacy reta a los jugadores a depender solo de su propia astucia y reflejos, no en los dados, para triunfar en este juego de conspiraciones y conquista.

Contenido del juego: 1 tablero (aproximadamente 75 x 50 cm.) 315 fichas de ejércitos, marinas y marcadores de control, mapa de estrategia y libros de reglas.

## **JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES**

### **EDGE ENTERTAINMENT**



### **¡Aventuretos al tren! Juego de cartas. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €**

Comienza una nueva aventura en tren... con ¡Aventureros al Tren! El Juego de Cartas. Pasa un rato divertido compitiendo con tus amigos y familia para conseguir las cartas que necesitas para llegar a tu destino. ¡Aventureros al Tren! El Juego de Cartas resulta sencillo de aprender y rápido de jugar, y es la forma perfecta de llevar la diversión a donde vayas.

Contiene: 96 Cartas de Vagón ilustradas, 46 Billetes de Destino, 6 Cartas de Premio de Grandes Ciudades y un libro de reglas.

Vienen presentados en útiles expositores de mostrador de 10 unidades. ¡Haz tu reserva antes de que se agoten! **¡¡Edición en castellano!!**

### **Dawn of War: Flying Legends. *Ya disponible* P.V.P.: 7,95 €**

¡Da ala a tus combates de *Wings of War: Dawn of War!*

El pack de escuadrón *Flying Legend* te permite desplegar tres Supermarine Spitfires, uno de los aviones aliados más arquetípicos de la Segunda Guerra Mundial.

Contiene tres mazos de maniobra de tipo "A", además de 18 cartas de avión diferentes, que incluyen Spitfires con pilotos checoslovacos, polacos, portugueses, norteamericanos y neozelandeses. También incluye un Spitfire francés, ¡y dos aviones aliados que la Luftwaffe empleó después de capturarlos!



**Dawn of War: Eagles Over the Reich. *Ya disponible*** P.V.P.: 7,95 €

El pack de escuadrón *Eagles of the Reich* proporciona a las fuerzas de eje más de los poderosos Messerschmitt Bf 109E para tus batallas de la Segunda Guerra Mundial. Contiene tres mazos de maniobra tipo “B”, además de 18 cartas de avión nuevas, que incluyen aviones de fuerzas aéreas tan variadas como la Luftwaffe, la Rumana, la Suiza, la Yugoslavia, la Eslovena, ¡y tres aviones de la “Legión Cóndor” que se emplearon en la Guerra Civil Española!



**Wings of War Miniatures Set 2 (24 packs, 2 de cada referencia). *Ya disponible*** P.V.P.: 250,80 €

¡Colecciona los nuevos 12 aviones de la segunda serie de *Wings of War*!

La segunda serie de *Wings of War Miniatures* incluye excelentes aviones como el Fokker D.VII y Sopwith Snipe y poderosos aviones de dos plazas (en un pack más grande), como el Roland C.II y DH.4. Cada modelo está presentado en tres esquemas de pintura diferentes, basados en precisos datos históricos y recreados fielmente.

Cada Pack de Avión de *Wings of War Miniatures* contiene una miniatura completa, pintada y ensamblada, para que la uses con tu edición normal de *Wings of War* o con *Wings of War Miniatures*. En cada pack encontrarás todo lo necesario para jugar con la miniatura, incluyendo una

base de juego con un soporte para variar la altitud y el mazo especial de cartas de las maniobras del avión.

8,95 € A	FOKKER D.VII (UDET)
8,95 € A	FOKKER D.VII (GORING)
8,95 € A	FOKKER D.VII (SCHAFFER)
8,95 € A	FOKKER D.VII (UDET)
8,95 € A	SOPWITH SNIPE (BARKER)
8,95 € A	SOPWITH SNIPE (BAKER)
8,95 € A	SOPWITH SNIPE (RYRIE)
11,95 € A	LFG ROLAND C.II (VON RICHTHOFEN)
11,95 € A	LFG ROLAND C.II (SEIBERT & PFLEGER)
11,95 € A	LFG ROLAND C.II (LUFTSTREITSKRAFTE)
11,95 € A	DE HAVILLAND D.H. 4 (CADBURY & LECKIE)
11,95 € A	AIRCO D.H. 4 (AMERICAN EXPEDITIONARY FORCE)
11,95 € A	DE HAVILLAND D.H. 4 (ATKEY)

**RIOGRANDE GAMES**

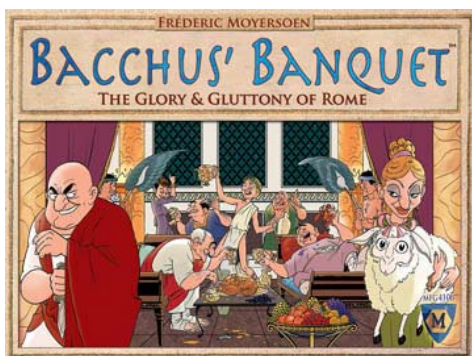
**Caylus Magna Carta. *Reedición ya disponible*** P.V.P.: 26,95 €

Para los que les guste *Caylus*, y también para todos los demás, aquí tienen una forma más sencilla de jugar a este gran juego. El tema básico permanece igual, pero aquí las cartas pasan a ser la fuerza que impulsa el juego. El juego también es más rápido, para los que les gusten las partidas más rápidas. Contiene además una carta bono especial.

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: William Attia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**MAYFAIR GAMES**



**Bacchus' Banquet. *Ya disponible*** P.V.P.: 18,95 €

La Gloria y la Gula de Roma.

¡Estamos en el año 37 y Calígula es el extravagante Emperador de Roma! Es una época de excesos. Es una época de intrigas. Y la última fiesta del breve reinado de Calígula comienza hoy -¡el Banquete de Baco!

Como jugador, eres uno de los “nueve” invitados –cada uno tiene su propio objetivo secreto. Puede que seas un glotón que solo ha acudido por la comida y el vino. Puede que seas un avaricioso oportunista que desea recibir los regalos que se hacen a menudo. Puede que seas un conspirador de uno de los muchos complots para raptar o asesinar al Emperador. Puede que incluso seas el mismísimo Calígula, aprovechándote de las debilidades humanas para tus perversos objetivos.

Sean cuales sean tus objetivos, participarás por igual en la orgía de sabrosa comida, buen vino y refinados entretenimientos. ¡Calígula está mirando! Pero ten cuidado, junto a cada plato hay peligros como quedarte dormido por la borrachera, un sutil veneno o una daga asesina –cualquiera de ellos puede dar al traste con tus ambiciones.

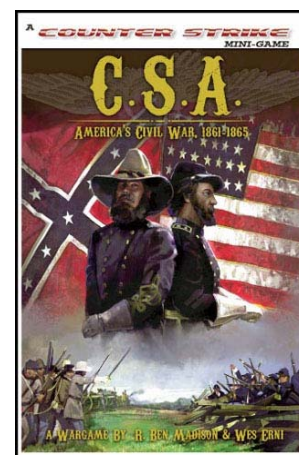
Así que ponte tu mejor toga, arréglate y alquila un catador. Has recibido una invitación al Banquete de Baco, ¡y te dispones a vivir la noche de tu vida! Contiene: 110 cartas (93 de Acción, 9 Invitados, 8 Privilegios), 5 Láminas para los jugadores, 5 broches y reglas. Para 3-8 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. Autor: Frédéric Moyersoen. **¡¡Reglas en castellano!!**

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### FIERY DRAGON

**C.S.A. America's Civil War 1861-1865. *Ya disponible*** P.V.P.: 23,75 €

*C.S.A.* es un nuevo juego de simulación sobre la Guerra Civil de EEUU. El jugador de los USA controla el bando de la Unión, mientras que el jugador de los CSA controla el bando de la Confederación. El juego emplea el sistema de *Death in the Trenches: The Great War, 1914-1918* creado por Ben Madison y Wes Erni que ha ganado el premio "Charles S. Roberts Award". Las unidades representan generales (las brigadas que contienen se sitúan fuera del mapa), unidades de élite (la Iron Brigade o la Legión de Cobb), caballería (Stuart, Stoneman), guerrillas (Quantrill, Kirk), e indios (Choctaws, Delawares, Stand Watie). Como *Death in the Trenches: The Great War, 1914-1918*, los eventos aleatorios y las "Monedas de Eventos Especiales" son cruciales (se incluyen unas 400 –sí, 400!). La formación de apilamientos en 'Grandes Ejércitos' (como el Ejército del Potomac, el Ejército del Norte de Virginia) permite que los distintos jefes de la pila coordinen sus habilidades de combate. La caballería tiene habilidades especiales, pero también la mala costumbre de correr cuando los necesitas. Las guerrillas asolan el campo (Quantrill, Price, Morgan – y el menos conocido de los bárbaros de la Unión: George Kirk). Los generales no obedecen siempre las órdenes de moverse, y a veces debes espolearlos gastando irremplazables fichas de mando. Las reglas especiales cubren la intervención extranjera, los estados fronterizos, así como personajes como McClellan, Lee, Jackson y otros. La parte naval de la guerra (los intentos de superar el bloqueo por parte de los confederados) se plantean con un modelo elegante y abstracto que incluye un mapa del mundo. El juego se gana, bien al capturar el marcador del gobierno enemigo, o bien al destruir su economía. La toma de ciudades y las victorias navales aumentan la tasa de inflación del enemigo, la cual afecta a muchos elementos como las elecciones nacionales (hay tres durante el curso de la partida; ¡una en la Confederación!) y el ritmo de llegada de refuerzos. Contiene reglas, 288 fichas, un mapa y 10 ayudas de juego. **¡¡Reglas en castellano!!**



**Counter Strike: Barnard's Star.** P.V.P.: 21,75 €

Poco a poco vamos incorporando títulos de la colección *Counter Strike* a nuestro catálogo.

*Barnard's Star* trata la batalla decisiva de la Guerra Naroniana. Los jugadores asumen los papeles de los jefes Naronian y Terran librando la batalla en la superficie del planeta. A medida que la batalla se desarrolla, se convierte en una carrera contrarreloj de ambos bandos. El número de faros destruidos decidirá el destino de la flota de contraataque terrícola. Los mapas geomórficos representan una luna sin atmósfera. Pueden alinearse de formas distintas para aumentar la variedad de las partidas. Libro de reglas, más de 200 fichas, dos mapas, ayudas de juego y 2 dados.

### AVALANCHE PRESS

**Great War at Sea: Cone of Fire. *Ya disponible*** P.V.P.: 85,00 €

Las excelentes series *Great War at Sea* y *Second World War at Sea* tienen como tema las guerras navales históricas o hipotéticas alrededor del mundo. Uno de las zonas calientes donde la mecha no llegó a prender fue la punta sur de Sudamérica, donde Chile y Argentina se enzarzaron en una carrena de armamentos navales desde principio del siglo hasta el final de la 2ª G. M.

*Cone of Fire* añade las flotas de Sudamérica a los sistemas de juego *Great War at Sea* y *Second World War at Sea*: Chile, Argentina, Brasil y Perú. Se incluyen tanto las flotas construidas por estos países como los buques planificados o encargados pero nunca recibidos. También se incluyen buques de Gran Bretaña y Alemania. Hay más de 40 escenarios que abarcan varios periodos de tensión:

- La crisis del Canal de Beagle de 1901-1902.
- 1914, el estallido de la Gran Guerra.
- 1920, el epílogo de la Gran Guerra.
- La búsqueda del Almirante General alemán Maximilian Graf von Spee en 1914.
- La búsqueda de su tocayo, el corsario *Admiral Graf Spee* en 1939.
- 1940, tensión en el Cono Sur.

*Cone of Fire* incluye cinco mapas operacionales de 55x85 cm. (dos de ellos impresos por ambas caras), un mapa táctico de 67x67 cm., un mapa táctico de 58x43 cm., 140 fichas grandes y 280 fichas de tamaño estándar.



## REVISTAS CON JUEGO

**Strategy & Tactics 249: Forgotten Napoleonic Campaigns: The Egyptian Campaign & The Russo-Swedish War.** *Ya disponible* P.V.P.: 23,00 €

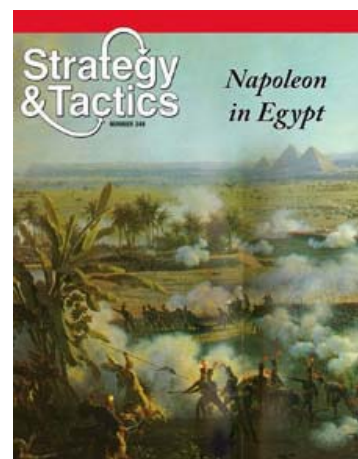
Siguendo con su excelente costumbre de tratar temas poco trillados, el juego incluido en este número nos trae no una si no dos campañas napoleónicas escasamente conocidas. *Forgotten Napoleonic Campaigns* (FNC) emplea un mismo sistema sencillo de escala operacional para examinar dos de las más oscuras aunque también interesantes campañas libradas durante las Guerras Napoleónicas. El autor es el siempre interesante Joseph Miranda. Los dos juegos completos son: *The Russo-Swedish War* (RSW), que abarca la invasión de Finlandia de 1808 por los rusos, y *The Egyptian Campaign* (EC), que trata la invasión de Oriente Próximo por Napoleón. Ambos jugadores están pensados para 2 jugadores y son de complejidad baja/intermedia, lo que significa que se puede terminar una partida en tres a cinco horas.

Cada hex de ambos mapas representa 12,4 millas (20 kilómetros) de lado a lado. Cada turno de juego representa un mes histórico. No obstante, en RSW los turnos de invierno representan dos meses; mientras que en EC son los de verano los que representan dos meses. Las unidades



individuales de maniobra representan brigadas, regimientos y batallones, formaciones de tamaño variable desde unos pocos cientos de hombres hasta varios miles. El poder naval se

representa de forma abstrata con marcadores que denotan la potencia de fuego de flotas o flotillas.



## LIBROS OSPREY PUBLISHING

Brushes & Bayonets. P.V.P.: 33,00 €

Tools of Violence: Guns, Tanks and Dirty Bombs. P.V.P.: 29,75 €

Companion: Counterinsurgency in Modern Warfare. P.V.P.: 29,75 €

### FIELD OF GLORY

FOG3 Immortal Fire: Greek, Persian and Macedonian Army List

### CAMPAIGN

CAM194 Liberation of Paris 1944: Patton's race for the Seine

### AIRCRAFT OF THE ACES

ACE81 Griffon Spitfire Aces

### BATTLE ORDERS

BTO33 The US Army in the Vietnam War 1965-73

### ELITE

ELI162 World War II: Desert Tactics

### FORTRESS

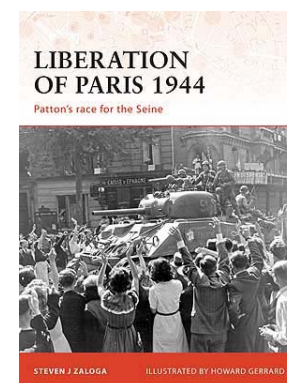
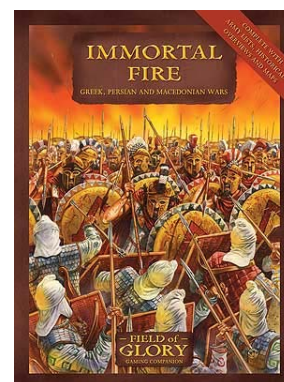
FOR74 Japanese Castles AD 250-1540

### NEW VANGUARD

NVG142 Tudor Warships (I): Henry VIII's Navy

### WARRIOR

WAR127 Native American Code Talker in World War II



## AJUSTES DE PRECIOS

### FIRE & FURY GAMES

• REGLAMENTOS PARA MINIATURAS •	
€ 30,00 B	BATTLEFRONT: WWII <b>NUEVO PRECIO</b>
€ 16,50 B	Battlefront: Late War Card Supplement <b>NUEVO PRECIO</b>
€ 16,50 B	Battlefront: Blitzkrieg Card Supplement <b>NUEVO PRECIO</b>
€ 19,25 B	BATTLEFRONT: NORTH AFRICA SUPPLEMENT <b>NUEVO PRECIO</b>
€ 19,25 B	BATTLEFRONT: FAR EAST & PACIFIC SUPPLEMENT <b>NUEVO PRECIO</b>