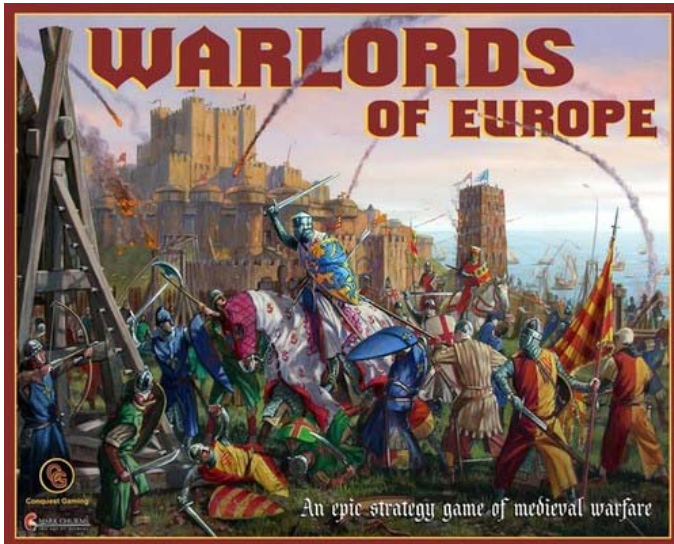


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 9 de abril de 2010



**Warlords of the Middle Ages.** P.V.P.: 72,00 €

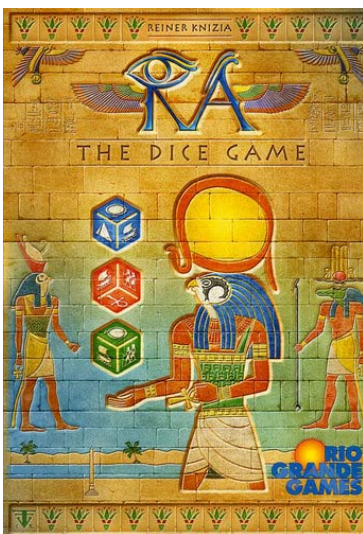
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** CONQUEST GAMING

Dos a cuatro rivales compiten por dominar los feudos y castillos de Europa en el s. XIII, y lograr recibir la corona de Emperador de manos del Papa.

A primeros del s. XIII, la Europa Medieval está experimentando un conflicto entre señores, barones, reyes y países. En el juego tienes la posibilidad de crear un reino sin igual. Tus caballeros deben sojuzgar a los campesinos, y luego poner bajo tu yugo otros reyes, señores y nobles. Por derecho de conquista pasarán a ser tus vasallos y te jurarán fidelidad. Gracias a los impuestos podrás reclutar grandes ejércitos y conquistar feudos de reino en reino, tomando y construyendo castillos por el camino. Cuantos más feudos y castillos controles, más crecerán tus ingresos por impuestos, y más formidables serán tus ejércitos. Necesitarás una estrategia sólida, una planificación cauta, sentido de la oportunidad, y buena suerte para derrotar a tus rivales. Si al final controlas la mayoría de los castillos terminados serás coronado Emperador y ganarás la partida.

Componentes: tablero de 60x75 cm., 212 piezas de plástico, 98 cartas, 72 fichas, 12 dados, 115 fichas de póker y librito de reglas.

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 2-4 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



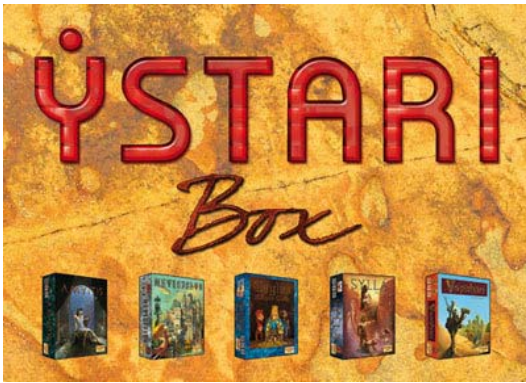
**Ra Dice Game.** P.V.P.: 27,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE DADOS. **EDITOR:** RIOGRANDE GAMES

¡Recuerda a Ra! Ahora Reiner Knizia ha añadido dados al juego, y el resultado es estupendo! Los jugadores intentan puntuar también por conseguir Faraones, Nilos, Inundaciones, Monumentos y Civilización, pero aquí tiran los dados y eligen cuales se guardan y cuales tiran de nuevo. Como en el juego original, los jugadores deben vigilar los desastres y cada una de las tres rondas termina cuando "Ra" aparezca cierto número de veces. Así que los jugadores deben vigilar a Ra y decidir cuándo puede terminar la ronda y pensar si les quedan tiempo. Al final ganará el que haya acumulado más puntos.

**Ra - The Dice Game** recoge los elementos temáticos principales del célebre Ra y los emplea para crear un original juego de dados. No pueden faltar los faraones, el Nilo, la Civilización y los Monumentos, así como las ocasionales catástrofes. Los puntos se otorgan de forma muy similar a la versión estándar de Ra.

Componentes: 1 tablero, 92 cubos de madera, 5 dados, 1 figura de Ra, 4 cartas sumario y reglas. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Ystari Treasure Box.** P.V.P.: 31,50 €

**FORMATO:** AMPLIACIONES. **EDITOR:** RIOGRANDE GAMES

La Ystari Box contiene las siguientes expansiones para cinco juegos de Ystari:

Caylus Magna Carta: The Favors – tablero pequeño para añadir los favores del rey a la partida (igual que en el juego Caylus), nuevo juego de edificios de prestigio, y componentes para un quinto jugador.

Amytis: The Palace – tablero pequeño con dos personajes adicionales.

Yspahan: The Souks – pequeño mazo de cartas que reemplaza las del juego básico con sobre todo nuevas habilidades.

Sylla: caveant consules – pequeño mazo de cartas con nuevos personajes, proyectos y eventos.

Metropolys – unas pocas cartas de objetivos nuevas

Mykerinos: The Nile.

**Fearsome Floors.** P.V.P.: 36,00 €

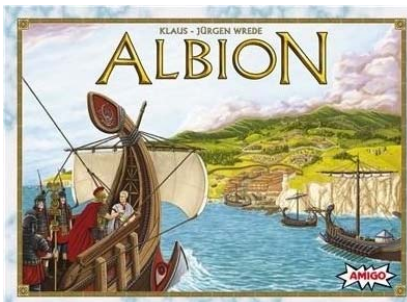
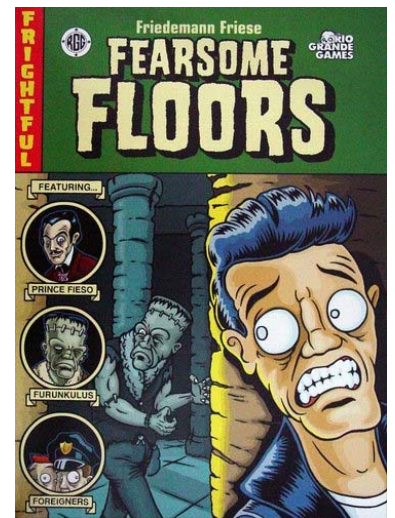
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIOGRANDE GAMES

La línea argumental de este juego de Friedemann Fiese continúa la saga FFF, en la que los personajes intentan escapar de Fürst Fieso. Además de la ambientación, lo que el autor nos ofrece es un divertidísimo juego de carreras en el que los jugadores deben atravesar un dungeon tan pronto como puedan – o la menos en no más de 14 turnos – antes de que se derrumbe sobre sus cabezas.

La escapada podría hacerse en 7 turnos si todo estuviera tranquilo, ¡pero por desgracia el dungeon es también el hogar de un monstruo terriblemente hambriento!

Los jugadores deben maniobrar sus discos por el dungeon para intentar manipular el movimiento de un monstruo que siempre busca carne fresca. Los jugadores pueden intentar llevar al monstruo a las fichas de sus adversarios, ¡pero puede que acaben ellos mismos devorados! Las fichas pueden respalarse en charcos de sangre o ser atrapados por una pared. ¡Incluso puedes intentar teleportar al monstruo a otra parte del tablero para que caiga sobre otra víctima!

Para 2-7 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Albion.** P.V.P.: 38,25 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO.

**EDITOR:** RIOGRANDE GAMES

Albion es el nombre que los celtas daban a la antigua Gran Bretaña. Este fascinante juego recrea la conquista y desarrollo de la antigua Albion por los Romanos, así como su defensa contra los pictos.

El juego se centra en la toma de decisiones para alcanzar un mayor grado de desarrollo:

¿más movimientos, más recursos, mejores defensas o más patricios y legionarios? Te harán falta todos estos factores, ¿pero en qué proporción? Ganará el primer jugador que desarrolle 3 asentamientos completos. Creado por Klaus-Jürgen Wrede.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Bataan** P.V.P.: 55,75 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** COMPASS GAMES

Tras no conseguir derrotar a las fuerzas invasoras japonesas en las playas de Luzón, el General MacArthur, al mando de las United States Army Forces in the Far East (USAFFE), retiró el Ejército Filipino a la Península de Bataan y a Corregidor, siguiendo las directrices del War Plan Orange. Refugiados en posiciones fortificadas y con la moral alta por los excelentes Scouts filipinos, las fuerzas aliadas aguantarían durante meses el avance de las bien entrenadas y equipadas fuerzas japonesas.

**Bataan** es un juego para dos jugadores que recrea la batalla por la península de Batán. Vance von Borries ha aprovechado su experiencia en el diseño de juegos para crear un motor de juego capaz de reflejar los intensos combates en la jungla que tuvieron lugar en Batán. Aunque el sistema está basado en *Roads to Leningrad*, los cambios introducidos lo convierten en una experiencia lúdica totalmente nueva.

Las fuerzas japonesas se moverán rápidamente para rodear y sacar a las unidades americanas y filipinas de sus fortificaciones. Pero los americanos también pueden



lanzar ataques desde sus puntos fuertes, sobre todo cuando los excelentes Scouts filipinos lideran el avance. De vez en cuando un jugador puede lanzar sus tanques, y en esta batalla el humilde tanque Stuart era el tanque de más calidad!

Se emplea un sistema de extracción de chits aleatorios para determinar las activaciones de las distintas formaciones de cada bando. En general las formaciones son divisiones. Cada formación se activa de forma individual para mover y combatir. La mayor parte de las unidades japonesas se beneficia de dos activaciones por turno debido a su superior experiencia en combate y motivación ofensiva. Las fichas representan batallones o medios batallones, e incluyen valores de eficiencia para el combate y otras funciones.

**Bataan!** incluye cinco escenarios. Los tres escenarios tempranos se pueden jugar en una sentada. Ofrecen una cantidad sorprendente de movilidad para este tipo de combates en la jungla, y las tácticas correctas serán recompensadas. Solo el cuarto escenario es una batalla frontal. Todos los escenarios están ligados por un escenario de campaña donde ambos jugadores tienen que enfrentarse también a los problemas de abastecimiento y de enfermedades, preparando la mejor fuerza posible para la ofensiva final.

Complejidad: moderada (6-7 sobre 10). Duración de la partida: desde 2 horas hasta 20 dependiendo del escenario elegido. Adaptabilidad para jugar en solitario: buena o muy buena dependiendo del escenario. Diseñador: Vance von Borries. Desarrollo: Mark Guttag. Gráficos: Tim Schleif. Componentes: 1 mapa de 55x85 cm, 2 planchas de

fichas, 11 ayudas de juego a todo color, reglas, 1 dado de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

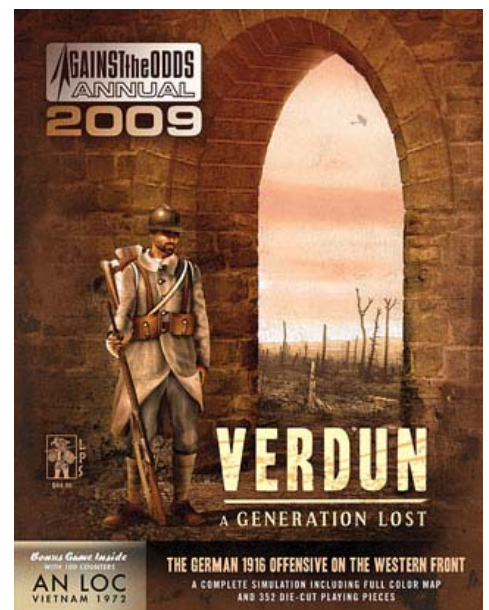
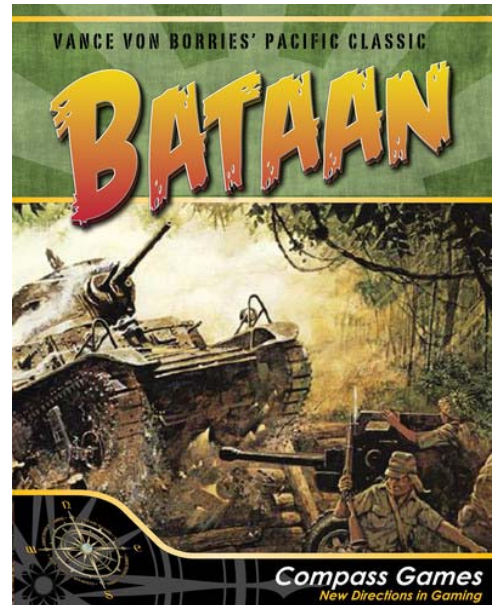
**Against the Odds 2009 Annual: Verdun.** P.V.P.: 38,25 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Por fin llega el número especial 2009 de *Against the Odds*. Además de interesantes artículos históricos, incluye el juego **Verdun: A Generation Lost**. El general alemán von Falkenhayn, esperando llegar a una conclusión decisiva en el Frente Occidental, y pese a las penurias de la guerra de trincheras, lanzó un ataque ante el cual los franceses no podían retroceder, y que les resultaría caro de defender. El objetivo de la ofensiva alemana era la simbólica ciudad de Verdún.

El ataque alemán empleó nuevas armas como gases venenosos, aviones de caza para eliminar a los aviones de observación enemigos, y una colección tremenda de artillería para desangrar a los defensores y reducir a polvo las completas fortificaciones francesas. La ofensiva se planteó para causar bajas inmensas sobre los defensores, de forma que la Entente se viera obligada a negociar. Pero al final los alemanes también sufrieron bajas que se contaron por cientos de miles, convirtiendo Verdún en un símbolo de la monstruosidad de la guerra y en un sacrificio inútil.

Creado por Roger Nord, **Verdun: A Generation Lost** está basado en el mismo sistema del juego *The Big Push: The Battle for the Somme* publicado en la *Against the Odds* n°11. El nuevo juego también incluye un mapa de 55x85 cm. que emplea una cuadrícula para regular el movimiento. Incluye 352 fichas grandes, 30 páginas de reglas y tablas. Las reglas contemplan aspectos como artillería, fuego defensivo, ataques de asalto, varios tipos de armas. Contiene 6 escenarios más pequeños que cubren momentos clave de la batalla, además del Juego de Campaña de 44 turnos.



Este Annual también incluye como juego extra *Siege at An Loc, 1972*, así como artículos históricos sobre ambos temas. También artículos de Phil Jelley sobre el asedio de Londonderry y un repaso a juegos en solitario por Paul Aceto.

**ASL Journal 8.** P.V.P.: 18,00 €

**FORMATO:** REVISTA. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Octavo número de la revista oficial de MMP dedicada al gran juego táctico de la 2ª Guerra Mundial: Advanced Squad Leader. El ASL Journal #8 contiene 64 páginas y 16 escenarios.

Artículos:

*Crosstown Traffic* - a detailed look at the rules for Vehicular Overrun.

Mark Pitcavage enseña a los más novatos cómo mejorar tu táctica en *The Agony of Defeat*.

Análisis del próximo módulo de finlandeses *Hakkaa Paalle!*

Análisis detallado del escenario J74 Priests on the Line

David Olie muestra todo lo que puede hacerse con los montones de cosas que puedes hacer con la carta del escenario en el artículo *A Place For Your Stuff*.

Análisis de los escenarios de *Turning The Tide*.

Ian Daglish nos ofrece su comentario sobre la concepción de *Action Pack 4: Normandy 1944*. Bret Hildebran y J.R. Tracy presentan un análisis detallado de sus colocaciones defensivas para el escenario J113 Maczek Fire Brigade.



**World at War 11: Afrikakorps: Decision in the Desert 1941-42.**

P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Además de artículos como “Romanian Role in WWII”, German Airborne Ops, este número contiene el juego *Afrika Korps: Decision in the Desert, 1941-41*. Este nos lleva a las campañas del desierto, cuando las fuerzas italo-germanas bajo el mando de Erwin Rommel se enfrentaron a las fuerzas del Imperio Británico.

El mapa ilustra el área de costa de Egipto y Libia en aquel momento histórico. Cada turno de juego representa un mes. Cada hexágono 20 km. Incluye dos escenarios: uno corto de mayo a noviembre de 1941, y uno largo de mayo de 1941 a noviembre de 1942. Afrika Korps es un juego para dos jugadores de complejidad media. El escenario corto puede jugarse en unas cuatro horas. Se adapta bien para jugar en solitario.

Las reglas contemplan aspectos como: boletines del alto mando, reorganización de unidades, abastecimiento, niebla de guerra, persecución y combate de persecución, cajas fortificadas, factor aéreo, bombardeo y transporte naval, mejora de unidades, bases fuera del mapa, grandes operaciones, fuerzas y tácticas especiales, suministro naval, recuperación de equipo del campo de batalla, peticiones a



Berlín, toma del cuartel general de la Western Desert Force, desembarcos anfibios, la Depresión del Qattara, interdicción de puertos, factores antiaéreos, transporte aéreo, suministro aéreo, asalto aerotransportado, oasis, reconocimiento, blindados pesados, cañones de 88 mm y Malta.