

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 6 de agosto de 2008

Ajustes de precios Phalanx Games:

Maharaja. P.V.P.: 25,00 €

Italia. P.V.P.: 30,00 €

Revolution the Dutch Revolt. P.V.P.: 33,00 €

Justinian. P.V.P.: 21,00 €

Heart of Africa. P.V.P.: 23,00 €

Naval Battles. P.V.P.: 13,00 €

Anasazi. P.V.P.: 14,00 €

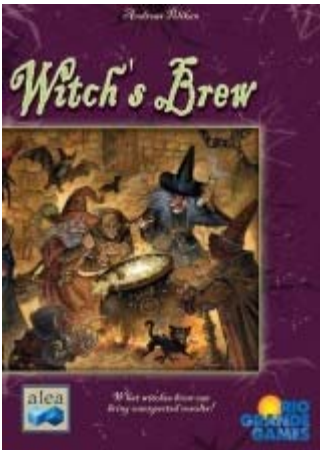
Go West. P.V.P.: 12,00 €

Lascaux. P.V.P.: 10,00 €

Ver también nuevos precios de Lock'n'Load Publishing, Decision Games y Schroeder Publishing en el catálogo general.

JUEGOS DE TABLERO

RIOGRANDE GAMES



Witch's Brew. *Ya disponible* P.V.P.: 29,75 €

Da igual que sea el druida, la bruja o el mago. Todos estos maestros de magia ayudan a los jugadores a crear sus pociones, ayudándoles a enriquecerse y tener éxito. Los jugadores van cambiando de rol, pero también compiten por ellos.

El jugador que mejor escoja cuándo asumir riesgos y cuando dejar pasar las ocasiones dejando que otros asuman el protagonismo, ganará la partida.

¿Así que quién hará el mejor brebaje de brujas?

Para 3 a 5 jugadores a partir de 9 años. Duración de la partida: 30-60 minutos. Autor: Andreas Pelikan. **¡¡Reglas en castellano!!**

FANTASY FLIGHT GAMES

World of Warcraft Adventure Game. *Novedad agosto* P.V.P.: 34,00 €

World of Warcraft: the Adventure Game es un juego dinámico de peligros, lucha y héroes. De 2 a 4 jugadores entablan una lucha por la gloria y el valor según viajan por los Reinos Orientales de Azeroth luchando con monstruos, cumpliendo misiones y retándose unos a otros en su lucha por el dominio.

Acción rápida con cuatro héroes únicos; lucha con los monstruos y también con tus compañeros jugadores; diseño innovador con encuentros y misiones múltiples. Elige tu héroe favorito y embárcate en un viaje épico de humildes comienzos hasta cimas de inmenso poder, luchas con terribles monstruos, grandes señores y tus traicioneros adversarios de juego! ¿Serás tú el héroe más poderoso de la tierra?

World of Warcraft: the Adventure Game incluye: 1 librito de reglas, 1 tablero, 48 figuras de plástico, 108 cartas de tamaño normal (16 de personajes y 92 de habilidades), 224 cartas pequeñas (18 cartas de Starting Quest, 30 cartas de Elite Quest, 16 cartas de Trofeos y 160 cartas Challenge), 1 dado de movimiento azul, 2 dados de combate, 106 fichas (10 marcadores de encuentros, 20 marcadores de descubrimientos, 32 fichas de Daño, 6 fichas de Bolsa, 4 fichas Quest Log), 36 fichas de Personajes (nueve por personaje) y ayudas de juego. **¡¡Reglas en castellano!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

FANTASY FLIGHT GAMES



AGOT Clash of Arms: The Battle of Ruby Ford Chapter Pack. *Ya disponible* P.V.P.: 8,50 €
Rhaegar perdió en el Trident. Perdió la batalla, perdió la guerra, perdió el reino y perdió su vida. Su sangre fluyó río abajo con los rubies de su coraza, y Robert el Usurpador cabalgó sobre su cadáver para robarle el Trono de Hierro.

The Battle of Ruby Ford es el quinto set de 40 fichas parte de la expansión *A Clash of Arms* del juego de cartas coleccionable *A Game of Thrones*, basado en el bestseller de George R.R. Martin *Song of Ice and Fire*. Contiene 20 cartas nunca vistas antes creadas para ampliar los mazos existentes y ganar variedad en el juego *A Game of Thrones*.

Esta expansión necesita un starter set de *A Game of Thrones CCG* para poder jugar.

EDGE ENTERTAINMENT

Display Mixto Estrategia. *Ya disponible*

Nuevo expositor mixto que contiene 2 ejemplares de cada uno de los siguientes juegos: Condottiere, Fairy Tale, Guerra Fría y Scarab Lords.

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

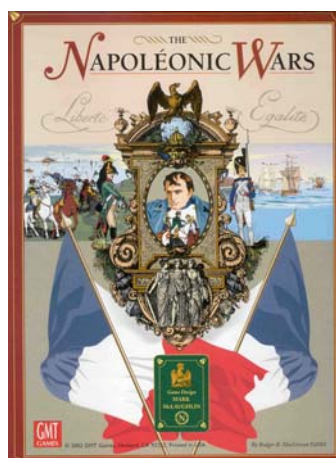
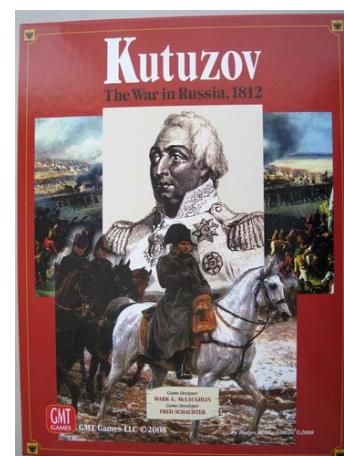
GMT GAMES

Kutuzov. *Ya disponible* P.V.P.: 55,25 €

Kutuzov, The War in Russia, 1812, es un juego de tablero con motor de cartas, interactivo y pensado para jugarse en una sentada, que nos sumerge en audaces maniobras, batallas épicas, asedios, terribles bajas por desgaste, y que refleja la importancia crucial de la moral de las tropas. Para uno a cuatro jugadores. Creado por el diseñador de **The Napoleonic Wars** y **Wellington**.

Kutuzov usa el mismo sistema de reglas básicas que **The Napoleonic Wars**, con las modificaciones que se le hicieron en **Wellington** para aumentar la interactividad. Como este segundo título, no contiene reglas diplomáticas o políticas, aparte de las que se aplican en caso de que falle la moral de la Guardia Imperial en tal grado que provoque la desertión de los austríacos o el cambio de bando de los prusianos. No se incluyen tampoco reglas navales, aparte de la capacidad rusa de moverse entre puertos amigos y una carta "Hornblower" que permite una invasión rusa en la costa del Báltico.

Kutuzov es por tanto un juego principalmente de maniobras y combate, en el que los jugadores pueden recrear los grandes movimientos y las legendarias batallas tan familiares para los jugadores de wargames y que encontramos en las páginas de libros como *Guerra y Paz* de Tolstoi. **¡¡Reglas en castellano!!**



The Napoleonic Wars 2nd Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 51,00 €

Tras 3 años de espera, por fin tenemos esta nueva edición de uno de los mayores éxitos de GMT Games. **The Napoleonic Wars** es un wargame rápido y lleno de tensión, con motor de cartas y casillas interconectadas, que nos presenta de una forma nueva este fascinante período de la historia. El sistema estratégico es sencillo y las reglas breves, lo que permite jugar una partida en una tarde en la que las cartas y el Registro Diplomático nos obligan a tomar decisiones frente a amenazas siempre cambiantes.

Situado en la Europa de 1805, debes contrapesar los dilemas estratégicos que encara cada una de las dos alianzas enfrentadas en un conflicto a muerte. La Francia napoleónica disfruta de un ejército excelente, una posición central, muy buenos mandos y un aliado muy útil aunque no poderoso (España). Sin embargo, tiene que enfrentarse a tres enemigos simultáneamente.

Napoleón debe preocuparse de la potencia naval y financiera de Gran Bretaña, de la posición amenazadora de Austria y de las hordas de refuerzos rusos. Expectantes, Prusia, Turquía y Suecia esperan los acontecimientos para unirse a uno u otro bando. Incluso la pequeña flota danesa puede desequilibrar la balanza.

Cuando ejército o flotas se enfrentan se juegan cartas de batalla y se tiran los dados para determinar las bajas y resolver la batalla. Hasta la maniobra más brillante puede fracasar. Así que juega a *The Napoleonic Wars* ahora, y pon a prueba al estratega que llevas dentro. Tus opciones solo están limitadas por tu visión estratégica, las cartas del enemigo y la mano del destino.

Contiene cuatro planchas de fichas, un mapa de 55x85 cm., 110 cartas de Estrategia, seis dados de 10 caras, librillos de reglas y de campaña y ayudas de juego. Escala: aproximadamente 2 años por turnos. 10.000 a 15.000 hombres por punto. Para 2 a 5 jugadores.

¡¡Reglas en castellano!!

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

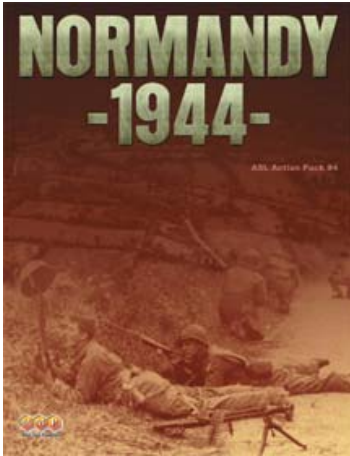
The Napoleonic Wars 2008 Update Kit. *Ya disponible* P.V.P.: 21,25 €

Este kit permite a los que ya tengan la primera edición del juego actualizarlo a la última versión por un coste reducido. El kit contiene:

1. El mazo de cartas 2008 (110)
2. Las cartas HQ 2008 (9 cartas)
3. El librito de reglas 2008 (24 páginas)
4. Las cartas ayudas de juego 2008 (2 en total; The Battleground & Control Chart)

Estas son las únicas partes del juego que han sufrido cambios significativos.

MULTI-MAN PUBLISHING/THE GAMERS



ASL Action Pack #4 - Normandy. *Ya disponible* P.V.P.: 27,00 €

Pack de escenarios que nos ofrece batallas en Normandía, Francia. Los escenarios representan acciones en el Frente Occidental desde el Día-D hasta la rotura del frente, con tres nuevos mapas geomórficos ASL (53, 54 y 55) que presentan al terreno que tantos quebraderos de cabeza dio a los aliados: líneas de setos.

Action Pack #4 - Normandy hará las delicias de los jugadores veteranos de ASL. Incluye: 3 tableros geomórficos ASL (53, 54, and 55), 12 escenarios ASL con los nuevos mapas, 2 páginas de erratas de las reglas. Lista de escenarios:

- AP29 Raff's Dilemma - 7 turns, 6 June, Les Forges, France
- AP30 Not Apt to Drag Feet - 8 turns, 7 June, Ste.-Mere Eglise, France
- AP31 First Cristot - 5.5 turns, 11 June, Cristot, France
- AP32 Second Crack at Caumont - 6 turns, 13 June, Caumont l'â€™Evente, France
- AP33 Second Cristot - 7.5 turns, 16 June, Cristot, France
- AP34 Bocage Blockage - 6 turns, 17 June, Trevieres, France
- AP35 A Lesson for Lehr - 7.5 turns, 11 July, le Desert, France

- AP36 Take a Bath - 8 turns, 31 July, Torigni-sur-Vire, France
- AP37 Apples to Apples - 6.5 turns, 4 August, St. Sever Calvados, France
- AP38 Infiltrators - 8 turns, 4 August, Burcy, France
- AP39 Old Hickory - 7 turns, 7 August, Mortain, France
- AP40 The Head of the Mace - 4.5 turns, 20 August, Mt. Ormel, France

PRATZEN EDITIONS

Le Grand Empire 2nd Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 72,00 €

La primera edición de este juego se agotó en pocos meses. Afortunadamente, ya tenemos aquí esta 2ª edición, con cambios en las reglas que aclaran y mejoran numerosos aspectos.

Le Grand Empire (The Grand Empire) simula las Guerras napoleónicas desde 1800 a 1815 a nivel estratégico. Dos mapas cubren Europa y el Norte de África desde el Cáucaso hasta Irlanda y desde Suecia a Egipto. 780 fichas personifican unidades terrestres y navales así como cada uno de los jefes de cuerpo de la época. Las unidades de combate son cuerpos de ejército y flotas, y a veces ejércitos completos. Su composición varía según quiera jugador y las contingencias de la época: Guardia, infantería de línea, élite, caballería ligera, caballería pesada, milicia, cosacos, etc. Los turnos de juego son estacionales e interactivos, incluyendo un número variable de impulsos. Cada otoño incluye una fase de presupuesto.

En el juego participan dos jugadores (uno francés y otro antifrancés), o cinco jugadores (Francia, Gran Bretaña, Prusia, Rusia y Austria), o incluso siete jugadores (con 2 jugadores llevando España y el Imperio Otomano). Obviamente, las condiciones de victoria varían en cada caso.

La parte operacional del juego subraya la importancia del liderazgo y las líneas de comunicación; el desgaste puede ser muy alto. Acciones evasivas e interceptaciones llevan al despliegue de los ejércitos seguido por una batalla. Las batallas tienen lugar entre unidades en el mismo hex, teniendo en cuenta factores como la calidad de las tropas, las opciones tácticas y la capacidad de los mandos.

En el nivel estratégico los jugadores son responsables de la producción y mantenimiento de sus unidades. La diplomacia es el punto clave para la creación de las alianzas con otras potencias, mayores o menores. Además, muchos eventos aleatorios mejoran el sabor napoleónico de las partidas. El propósito global de Grand Empire es ofrecer un juego estratégico napoleónico que tenga en cuenta los factores históricos, militares y diplomáticos, y que puedan jugarse en un breve período de tiempo (un año se compone de cuatro turnos y puede jugarse en dos horas) con una cantidad razonable de reglas.

Contenido: dos mapas, 4 planchas de fichas, 1 librito de reglas y otro de escenarios y ayudas de juego. Escala: turnos de 3 meses, 1 ficha de cuerpo, jefes y flotas. Número de jugadores: 2 a 7. Nivel de dificultad: media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>



LIBROS OSPREY PUBLISHING

Infantry Tactics of the Second World War. P.V.P.: 27,75 €

OSPREY MODELLING
MOD42 Modelling Scale Figures

NEW VANGUARD
NVG146 Imperial Japanese Navy Battleships 1941-45

CAMPAIGN
CAM198 The Samurai Invasion of Korea 1592-98

ELITE
ELI163 Special Operations Forces in Afghanistan

