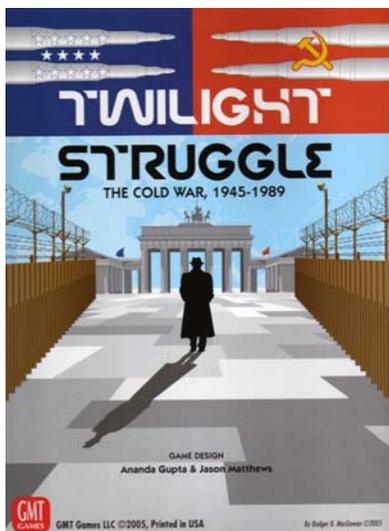


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 16 de diciembre de 2009



**Twilight Struggle Deluxe.** P.V.P.: 46,75 €

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

*“Ahora la trompeta nos llama de nuevo – no como una llamada a las armas, aunque armas necesitamos, no como una llamada a la batalla, aunque una batalla estamos librando – si no como una llamada a soportar la carga de una larga y oscura lucha...”*

- John F. Kennedy, Discurso Inaugural, enero de 1961

Esta nueva edición *Deluxe* de *Twilight Struggle* busca recuperar el feeling de aquella época, la era de la Guerra Fría. *Twilight Struggle* es un juego para dos jugadores que nos hace revivir el baile de cuarenta y cinco años de intriga, competencia por el prestigio y ocasionales estallidos bélicos entre la Unión Soviética y EEUU. Empleando la mecánica del “motor de cartas” aparecido en juegos premiados como *We the People* y *Hannibal: Rome vs. Carthage*, *Twilight Struggle* recrea el conflicto entre los estados nación más poderosos que jamás ha conocido el mundo. El juego abarca la totalidad del mundo a partir de 1945. El globo es el escenario sobre el que luchan estos dos titanes por la supremacía de sus ideologías y formas de vida. La partida comienza entre las ruinas de Europa, cuando las dos superpotencias se reparten los despojos de la Segunda Guerra Mundial, y termina en 1989, cuando ya solo EE.UU. sigue en pie.

Los jugadores mueven unidades y ejercen influencia para intentar conseguir aliados y poder para su superpotencia. Como con otros juegos con motor de cartas de GMT, la toma de decisiones es un reto para los jugadores: ¿cómo usar mejor las cartas y unidades propias, dada la limitación de recursos disponibles? Las cartas de Eventos abarcan una amplia gama de acontecimientos históricos, desde el puente aéreo de Berlín a la Guerra de Vietnam, pasando por el movimiento pacifista en EEUU o la crisis de los misiles en Cuba. Esta edición *Deluxe* casa componentes de una calidad extraordinaria con este juego extraordinario.

Componentes: caja de alta resistencia, tablero rígido plegable con diseño gráfico revisado, 2 plancha de fichas del doble del grosor normal, mazo de 110 cartas (6 más que en la edición anterior), reglas revisadas y ayudas de juego, dos dados de seis caras. Complejidad: media-baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

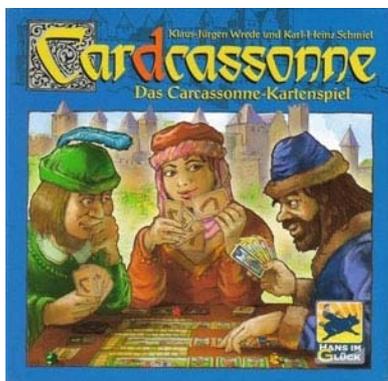
**Aviso:** tres de las nuevas cartas opcionales del juego necesitan corrección, y el editor ha anunciado que se reimprimirán. Puedes reservarlas en la tienda donde compres el juego.

Si tienes una edición anterior del juego, puedes mejorarla parcial o totalmente con las siguientes opciones:

**Twilight Struggle Counter Sheets.** P.V.P.: 8,50 €(incluye las 2 planchas de fichas de mayor grosor)

**Twilight Struggle Mounted Map.** P.V.P.: 17,00 €(mapa montado)

**Twilight Struggle Upgrade Kit.** P.V.P.: 33,25 €(mapa, mazo de cartas, reglas y tablas)



**CardCassonne.** P.V.P.: 25,50 €

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

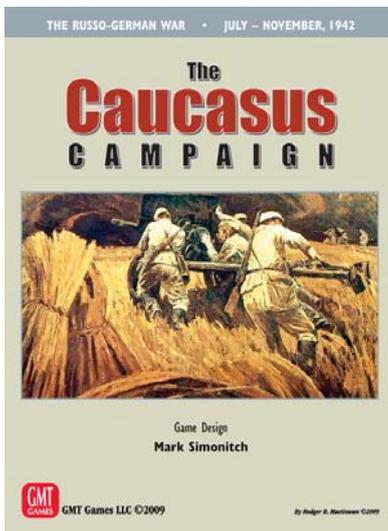
En *Car(d)cassonne* los jugadores colocan sus cartas en distintas filas para darles más valor. Sea en el campo, la ciudad, la carretera o en la abadía, debes asegurarte de que las cartas que colocadas en la mesa te darán más puntos que a tus adversarios. Sin embargo, tarde o temprano cada jugador tiene que elegir una de estas series de cartas.

En *Cardcassonne* los jugadores colocan sus cartas en filas de forma que sus cartas adquieran el mayor valor posible. Puedes optar por proteger para ti una secuencia de cartas con un seguidor, pero cuándo hacerlo es la pregunta del millón, ya que si dejas pasar otra ronda otro jugador se te puede adelantar.

¿Añado otro 3 a la ciudad? Así podré añadir mi seguidor en el turno siguiente y puntuar. Aunque también otro jugador podrá reclamar la fila de cartas y obtener esos puntos. ¿Cuál es la mejor opción? ¿Añadir cartas ahora o tal vez puntuar?

Esto aumenta la emoción de este dinámico juego de cartas. En este juego de decisiones no puedes quedarte dormido. Construye Carcassonne, ¡carta a carta!

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Karl-Heinz Schmiel. Para 2-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**The Caucasus Campaign.** P.V.P.: 41,75 €

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

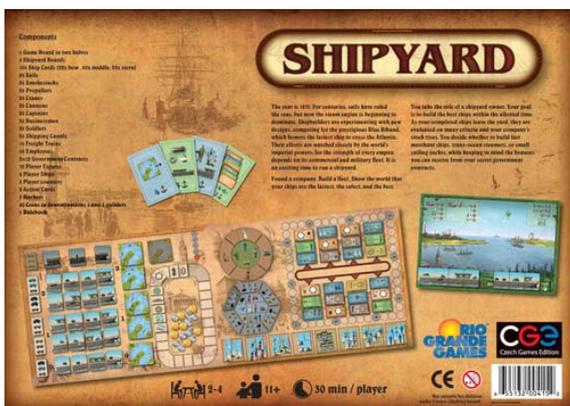
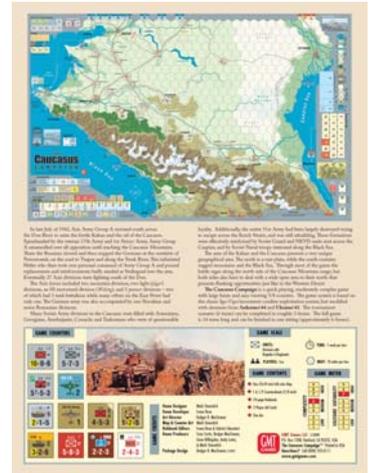
A finales de julio de 1942, Hitler envió dos fuertes ejércitos hacia el sur, cruzando el río Don, para tomar la fértil llanura de Kuban y el petróleo del Cáucaso. El 17º Ejército y el 1er Ejército Panzer arrollaron toda oposición hasta que llegaron a las montañas. Allí los rusos retardaron y luego detuvieron a los alemanes, en la afueras de Novorossisk, en la carretera a Tuapse y a lo largo del río Terek. Esto enfureció a Hitler, que asumió entonces el mando personal del Grupo de Ejércitos A y envió refuerzos y reemplazos hacia aquella área pero que eran realmente más urgentes en Stalingrado. Hasta 27 divisiones del Eje llegaron a estar combatiendo al sur del Don.

Las fuerzas del Eje incluyen dos divisiones de montaña, 2 divisiones ligeras (jäger), una división motorizada SS (Wiking) y 3 divisiones panzer – dos de la cuales tenían tres batallones de tanques, mientras muchas del frente ruso solo tenían uno. El ejército alemán también está acompañado por las divisiones 1ª eslovaca y 7ª rumana.

Las filas del ejército soviético en el Cáucaso estaban compuestas por armenios, georgianos, azerbaiyanos, cosacos y turcomanos, cuya lealtad era dudosa. Estas divisiones estaban reforzadas por unidades de Guardias y de NKVD enviadas a través del Mar Caspio, y por tropas navales soviéticas situadas a lo largo de la costa del Mar Negro.

*The Caucasus Campaign* es un juego rápido, de complejidad moderada, con hexágonos grandes y fichas grandes. El sistema está basado en el clásico esquema Voy yo-Vas tú/movimiento-combate-explotación, pero modificado con elementos de *Ardenes '44* (Ataques y Defensa Decididos y moral de las unidades). El escenario de torneos (6 turnos) puede completarse en unas 2 horas. El juego completo dura unos 14 turnos y puede terminarse en una sentada (5 horas aproximadamente).

Componentes: un mapa de 85x55 cm, plancha y media de fichas, reglas, 2 dados y ayudas de juego. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Autor: Mark Simonitch. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Shipyards.** P.V.P.: 48.00 €

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

Estamos en el s. XIX, el transporte marítimo es más y más importante cada vez. Tanto las navieras como las marinas de guerra necesitan buques más modernos. Intenta ponerte en el papel de sus constructores. Contrata empleados, compra accesorios, obtén el favor de los comités de evaluación. No olvides alquilar un canal y podrás levar el ancla.

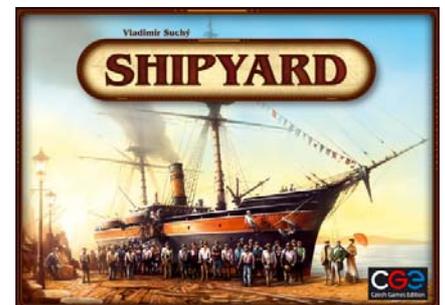
Los jugadores van turnándose. El jugador activo elegirá una de las acciones disponibles del Registro de Acciones. La acción conseguirá para el jugador algo que necesite para construir buques. En su turno siguiente moverá esa carta por delante de las demás y elegirá una nueva. Si un jugador completa un buque en su turno (los buques consisten de pequeñas cartas que ilustran proas, popas y

varias piezas intermedias con distintas opciones), sale a dar una vuelta de prueba por el canal, durante la cual puede obtener puntos por velocidad, tripulación, equipo o seguridad.

A medida que los jugadores van pasando turnos, la línea de Cartas de Acción irá avanzando por el Registro de Acciones. Cuando la Acción en Cabeza llegue a la casilla inicial, el marcador de la cuenta atrás avanzará una casilla y seguirá la partida.

La partida termina cuando el marcador de la cuenta atrás llegue a la casilla final. Se obtienen puntos de bono por Contratos del Gobierno, y el jugador con más puntos ganará. Para 2-4 jugadores a partir de 11 años. Duración de la partida: 30 minutos por jugador.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Skyline 3000.** P.V.P.: 51,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Skyline City, año 3000. Otra colonia urbana en otra luna sin nombre. La galaxia siempre necesita más espacio para los comerciantes, mineros, pilotos, granjeros y soldados que atestan los sobredesarrollados planetas y las rutas espaciales que los comunican. Ya se ha construido la infraestructura y la atmósfera está lista para aceptar ciudadanos con sus familias. ¡Ahora solo falta construir los rascacielos de la ciudad!

Seguindo la costumbre, el Gobierno ha repartido el trabajo entre varias empresas. Sus Plantas ya están en órbita sobre el planeta, sus ejércitos de robots soldadores y atornilladores están listos para construir los apartamentos de lujo y torres de oficinas que formarán Skyline City. No se puede perder tiempo: la construcción comienza en los edificios antes de que los lugares estén siquiera asegurados. Será una loca carrera por construir los edificios más altos e instalarlos en los mejores lugares cerca de los lugares de esparcimiento mejores. En el año 3000, construir ciudades es algo distinto!

Componentes: 1 tablero de juego, 66 cartas, más de 130 fichas de madera (para suelos, tejados y puntuaciones), 4 tapetes de Plantas de construcción, 20 losetas de billar, montones de losetas más y reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. Creado por Alan R. Moon y Aaron Weissblum.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**MegaCorps.** P.V.P.: 29,75 €

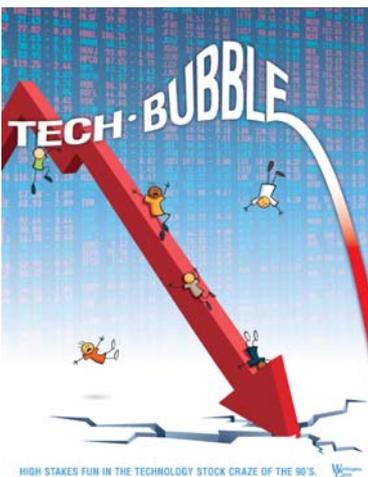
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

*MegaCorps* es un juego de dominio poderes económicos. Tú controlas una MegaCorp — uno de los seis enormes conglomerados de empresas que dominan la vida económica y política de mediados del s. XXI. Controlas industrias, manipulas gobiernos como si fueran marionetas, e incluso llegas si es necesario a la guerra para abrir nuevos mercados. Ganarás si consigues más dinero que las demás MegaCorps.

Cada jugador elige crear industrias en determinados países, con la esperanza de grandes dividendos al tener menos competencia. Pero si posees una industria y quieres forjar la misma en otro país, tendrás que obtener un permiso. Obviamente, puedes intentar apoderarte del país primero y luego levantar la industria, empleando la fuerza de los países que ya controlas y mercenarios que tengas o los que puedas convencer que aporten tus aliados.

El tipo de gobierno de cada país también puede afectar a lo que puedes comprar (¡o lo que puedas conservar!). Las cleptocracias pueden desposeerte de tu industria. Las dictaduras pueden nacionalizar una industria para echarte. Las democracias pueden comprártela...

Componentes: tablero, mazo de cartas de evento, 160 fichas, dinero. Para 3-6 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

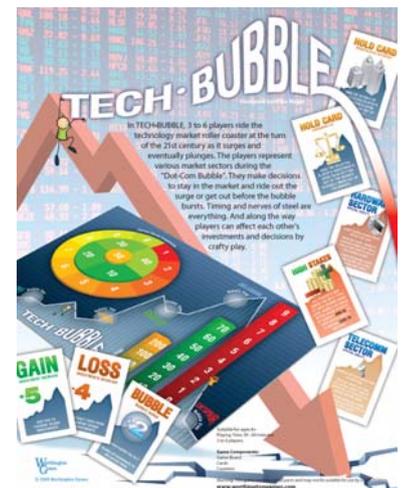


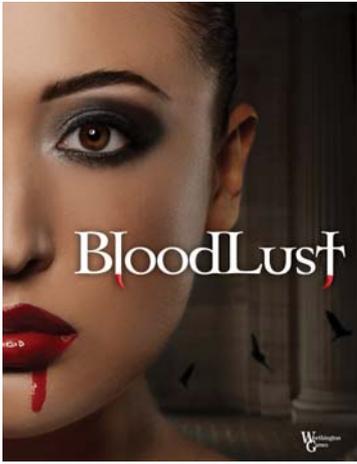
**Tech Bubble.** P.V.P.: 25,50 €

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

En *Tech-Bubble*, de 3 a 6 jugadores cabalgan sobre las alzas y el eventual desplome final de la cotización en el mercado de las empresas tecnológicas a punto de empezar el s. XXI.

Los jugadores representan varios sectores del mercado durante el momento de eclosión de la burbuja de las empresas "punto.com". Toman decisiones para sobrevivir en el mercado, o salir antes de que la burbuja estalle. Juzgar el momento adecuado y poseer nervios de acero son las claves. Y durante el camino, los jugadores pueden afectar a las inversiones de los demás mediante jugadas inteligentes. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



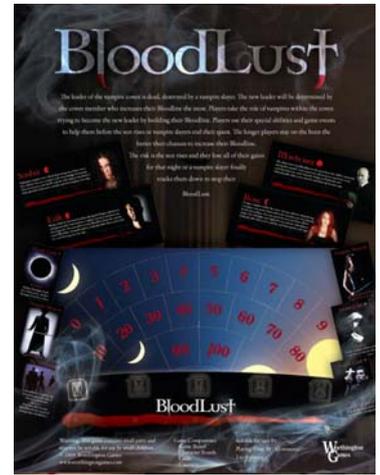


**Blood Lust.** P.V.P.: 25,50 €

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

El jefe de la hermandad ha muerto y empieza la búsqueda, entre 2 a 10 jugadores, por el vampiro que más aporte a su estirpe y se convierta en el nuevo jefe. Juego de cartas dinámico que emplea el género de los vampiros. Las cuidadas cartas, tablero y reglas hacen que el juego tome vida. Los jugadores aportan a su bloodline saliendo de caza, pero cuanto más tiempo estés fuera mayor será la posibilidad de que amanezca, y si estás fuera cuando salga el sol lo perderás todo.

Emplea tus poderes para superar a tus adversarios, o para ayudarlos, como prefieras. Cada jugador coge una carta de personaje que tiene poderes variables. Las cartas se descubren del mazo de juego de una en una: puede



descubrirse una carta de día que aumente la posibilidad de que amanezca, una carta que mejore la estirpe de un personaje, una carta de cazavampiros que hiera o reduzca tu estirpe, etc.

Antes de revelar cada carta, los jugadores deben decidir si siguen de caza o si la abandonan para asegurar lo que hayan ganado para su estirpe en esa ronda. Si se quedan y amanece, perderán todas las ganancias de la ronda. El número de rondas a jugar varía según el número de jugadores. Los jugadores pueden usar poderes especiales dependiendo de la situación, para ayudarles o para perjudicar a otros jugadores.

Duración de la partida: 30-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Arctic Survival.** P.V.P.: 25,50 €

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

Frío, cansado, hambriento, cazado...

Usa tus instintos y habilidades para sobrevivir en la región más fría y remota de la tierra. El objetivo del juego es llegar sano y salvo a tu iglú antes que tus adversarios. En el camino tendrás que superar los traicioneros témpanos de hielo flotante, icebergs y bloques de hielo bloquean tu ruta. También te acechan orcas asesinas, y amigables pingüinos que te pueden ayudar. Las losetas de suelo



y hielos flotantes permiten variar el paisaje continuamente. Deberás escapar de peligros como osos polares o lobos. ¡Que tengas buena caza y buena suerte!

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Commands & Strategy n°7 – Vae Victis Magazine Edition.** P.V.P.: 10,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** UGG

Tras una larga espera y cambios respecto del plan inicial, por fin llega el primer número en inglés de la Vae Victis + Command & Strategy. Llena de artículos para el aficionado a la historia militar y los wargames.

La Magazine Edition NO incluye juego encartado (aunque sí sus reglas).

**Command & Strategy n°7 – Vae Victis Deluxe Edition.** P.V.P.: 30,00 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** UGG

Incluye todos el contenido de la Magazine Edition, más:

- Caja para guardar el juego (es decir, presentación similar a juego en caja)
- Fichas troqueladas (1 plancha grande, 2 pequeñas). Se trata de fichas de calidad estándar profesional, acabadas, no las fichas de recortar y pegar que aparecen en la edición francesa de Vae Victis.
- Ayudas de Juego
- Dados
- Último fascículo del juego *Pearl Harbor* de UGG (los fascículos anteriores se encuentran en los números anteriores de Command & Strategy).

Juego *Blitzkrieg 1940*, con 2 escenarios:

*Hannut - The Shock of Tanks*

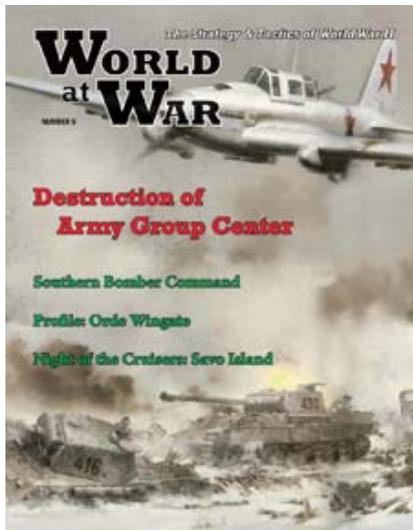


**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

La batalla de Hannut tuvo lugar en Bélgica, el 12-14 de mayo. Fue la primera batalla de tanques y la más grande hasta el momento en la 2ª Guerra Mundial. En ella participaron cuatro divisiones de tanques, en una furiosa melee de dos días. Se trata de una salvaje lucha de fuerzas blindadas de 1940. Es posible obtener una victoria decisiva en cualquier turno, y si no se obtiene la partida continúa...

#### *Stonne - The Battle for Sedan*

El 14 de mayo, el XIX Cuerpo de Guderian había cruzado el Mosa en Sedán. La carretera al interior de Francia estaba abierta frente a él. El día siguiente, el regimiento de infantería Grossdeutschland recibió la misión de tomar las alturas de Stonne para proteger el flanco sur de la cabeza de puente. A lo largo de los días siguientes, Stonne cambiaría de manos catorce veces, en la lucha tal vez más brutal de 1940. Ahora te toca a ti avanzar y salvar a Francia o aguantar a toda costa.



**World at War 9: Destruction of Army Group Center.** P.V.P.: 20,00 €

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

El juego encartado en este número es una nueva versión de un celebrado clásico. Se trata de un rediseño completo, por parte de Ty Bomba, del juego publicado en los primeros años 70. La campaña reflejada es la Operación Bagration, la ofensiva de verano de 1944 del Ejército Rojo, en la que se destruyeron más equipo y soldados alemanes que en Stalingrado.

Sin duda se trata de una lucha desigual, en la que un bando tiene control del campo de batalla, por lo que el diseñador ha optado por ampliar el área de juego para que abarque no solo Bielorusia, si no también todas las repúblicas bálticas así como el noroeste de Ucrania. Esto aumenta la cantidad de opciones disponibles por los jugadores.

Escala del mapa: hexágonos de 26 km, turnos de 1 semana, unidades escala cuerpo (y localidades fortificadas) en el caso alemán y ejércitos para los soviéticos. La ventaja aérea soviética se representa mediante 10 ejércitos aéreos. Incluye 176 fichas grandes con símbolos OTAN y también iconos. La partida completa puede resolverse en 3-4 horas.

El escenario histórico ofrece un despliegue histórico, pero también existen opciones de despliegue libre. El escenario "Bold Stroke" permite al jugador soviético atacar por donde esperaban los alemanes: el oeste de los pantanos del Pripet y avanzar directamente hacia

Koenigsberg. Otras opciones permiten experimentar con hipótesis como el fracaso del Día-D de los aliados o la ausencia de un complot contra Hitler en julio.

**Confucius.** P.V.P.: 47,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** JKLM

En el Imperio Celestial de la Dinastía Ming las familias más poderosas compiten por el poder político y la influencia sobre el gobierno Imperial. No compiten mediante la fuerza bruta de las armas, si no dentro de los límites de la filosofía de Confucio. Se ejercen sutiles influencias, se entregan y se reciben regalos, tejiendo así una red de amistades que llevarán a que una familia domine el gobierno bajo un Emperador complaciente. Los jugadores de **Confucius** participan en esta discreta y delicada lucha por el poder. El mando sobre las grandes flotas de exploración y comercio dará renombre a quien lo detente, así como influencia sobre los tres principales ministerios del gobierno.

La gloria espera también al general que invada tierras extranjeras. Para 3-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida 90-120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Chelsea.** P.V.P.: 27,50 €

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

El barrio londinense de Chelsea es famoso por sus lujosas viviendas y coches caros, y en él vive gente mucha gente adinerada. Los niños de seis familias de Chelsea han llegado a la edad adulta y buscan pareja para establecerse de forma independiente. Sus padres, para ayudarles, comienzan a comprar casas, monovolúmenes y coches. Sus hijos prefieren unos colores, y casas y vehículos deben ir emparejados.

De tres a seis jugadores asumen el papel de una familia, con el objeto de ser el primero en situar a todos sus hijos para la vida adulta. Esto significará repintar casas, garajes, comprar e intercambiar monovolúmenes y coches, hasta que tus hijos estén adecuados cómodamente.

Chelsea es un juego sencillo pero sutil que enseña a los niños a planear una estrategia y a llevarla a cabo. Como el componente suerte juega un papel menor, la recompensa si se juega bien es segura, y ayuda a mantener la concentración en la partida. Pero sobre todo es un juego divertido que también enseña, de forma que los niños querrán jugar una y otra vez.

**Middle-Earth Quest.** P.V.P.: 70,00 €

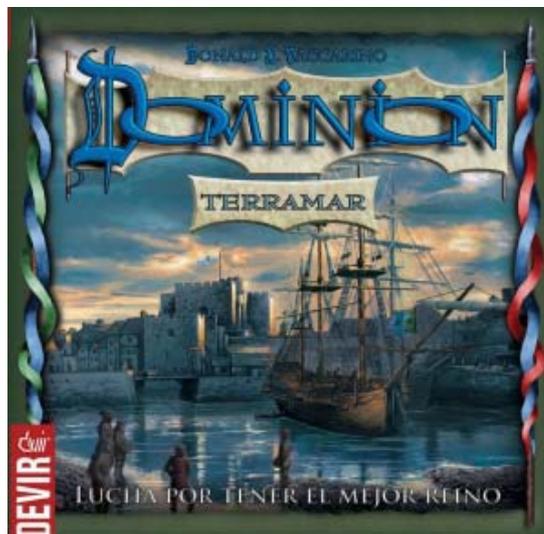
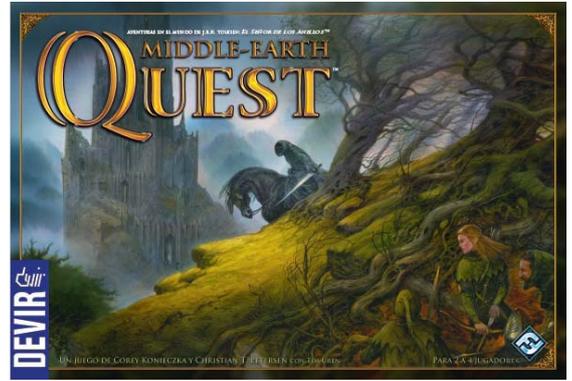
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Middle-Earth Quest está situado en el período de 17 días que va desde la fiesta de cumpleaños de Bilbo hasta la partida del anillo de la comarca. Un jugador toma el papel de Sauron, que intenta dominar la Tierra Media con sus tramas malévolas y sus viles servidores. Hasta tres jugadores toman los roles de los héroes que deben mantener a raya las tinieblas hasta que el plan de Gandalf se desarrolle. Para ello, los héroes han de embarcarse en peligrosas búsquedas y pedir consejo a conocidos personajes de la Tierra Media para ganar favor y conocimiento.

Contenido:

1 Reglamento, 1 Tablero de Juego, 5 Figuras de plástico de Héroe, 5 Figuras de plástico de Servidor, 10 Cartas de Búsqueda Inicial, 5 Cartas de Búsqueda Avanzada, 18 Cartas de Trama • 15 Cartas de Peligro, 10 Cartas de Misión • 9 Cartas de Equipo, 15 Cartas de Encuentros de Refugio, 42 Cartas de Evento • 26 Cartas de Sombra, 16 Cartas de Corrupción • 5 Hojas de Héroe, 50 Fichas de Monstruo • 30 Fichas de Favor, 8 Fichas de Personaje y 8 Peanas de Plástico, 4 Fichas de Historia • 3 Fichas de Trama, 24 Fichas de Nivel • 1 Ficha de Evento, 125 Cartas de Héroe • 20 Cartas de Habilidad, 14 Cartas de Referencia de Monstruo, 75 Cartas de Encuentros de Región, 75 Cartas de Combate de Monstruo, 4 Fichas de Acción de Sauron, 1 Ficha de Jugador Activo, 80 Fichas de Influencia, 30 Fichas de Daño.

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 3-4horas. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Dominion - Terramar.** P.V.P.: 35,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Después del gran éxito de **Dominion**, ganador del Spiel des Jahres 2009, el más prestigioso premio del mundo de los juegos, llega a España la primera de sus ampliaciones, **Dominion - Terramar**. 300 nuevas cartas, que conforman 26 nuevos mazos, relacionados con aventuras marítimas darán a los jugadores la opción de embarcarse en peligrosas travesías por mares llenos de tesoros y recompensas con los que hacer prosperar su pequeño reino. Además, esta expansión incluye unos tableros para cada jugador desde los cuales podrá planificar algunas operaciones a corto plazo.

La característica más notable de las nuevas cartas de **Dominion - Terramar** es que muchas te permiten preparar tus acciones del siguiente turno. Para ello incluye tres pequeños tableros para cada jugador, en los que podrás dejar tus cartas preparadas para tus siguientes turnos.

**ATENCIÓN:** Es imprescindible el juego básico para jugar esta expansión. Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**