

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Boletín de novedades. 2 de diciembre de 2013



Un imperio en 8 minutos. P.V.P.: 15,00 € **YA DISPONIBLE**

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

¡Crea un imperio y conquista el mundo en menos de 10 minutos!

En Un imperio en 8 minutos los jugadores deben elegir en su turno una carta de entre seis disponibles. La carta proporciona una mercancía y también una acción que el jugador deberá realizar de inmediato. Las acciones permiten ir conquistando el mapa poco a poco, pero las mercancías aportan puntos al final de la partida, de modo que los jugadores no podrán descuidar ninguno de los dos aspectos.

Un imperio en 8 minutos es un juego de control de zonas extremadamente rápido pero repleto de decisiones difíciles. Es muy fácil de aprender y perfecto para cuando solo se dispone de unos minutos para jugar.

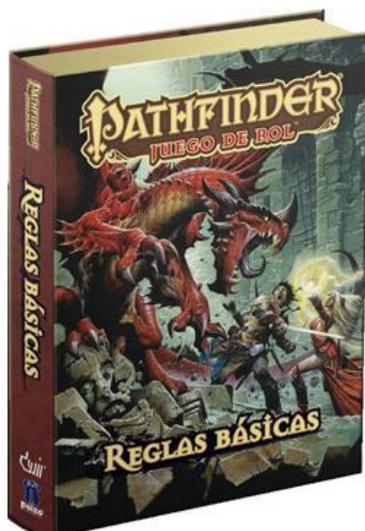
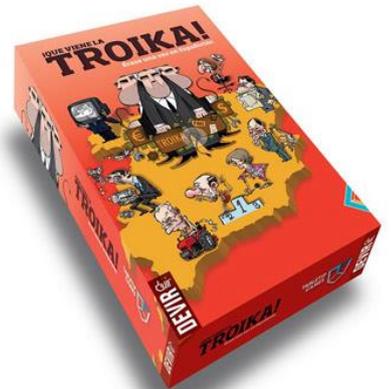
Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 8-20 minutos.

¡Que viene la troika! P.V.P.: 18,00 € **NOVEDAD DICIEMBRE**

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

¡Que viene la troika! (*Vem aí a Troika*), de Carlos Mesquita y Pedro Santos es un divertido juego de sátira política ambientado en nuestros días. El juego fue publicado originalmente en Portugal y después de haber sido todo un éxito en el país vecino se ha adaptado para el mercado español, actualizando todas las referencias y personajes. El juego cuenta con las caricaturas satíricas del dibujante KAP y la adaptación al ambiente español ha sido hecha por Jordi Gené y Gregorio Morales, diseñadores de juegos como *Grill Party* o *Crazy Lab*. Estará a la venta este mes de Diciembre.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos.



Pathfinder. P.V.P.: 50,00 € **NOVEDAD DICIEMBRE**

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

El juego de rol de Pathfinder te pone en el papel de un valeroso aventurero que trata de sobrevivir en un mundo plagado de magia y maldad!

Pathfinder es una evolución de las reglas 3.5 del más famoso juego de rol de la historia, actualizadas a partir de las aportaciones de más de 50.000 jugadores.

Los jugadores sólo necesitan este manual de 576 páginas para jugar. El juego ha sido diseñado para que sea perfectamente compatible con ediciones previas, así que los jugadores podrán usar sus manuales y módulos de 3.5 con un esfuerzo mínimo.

Pathfinder dispondrá de una extensa línea de suplementos, especialmente módulos y campañas de aventuras ambientados en el fantástico mundo de Golarion.

Las reglas básicas contienen:

- Todas las reglas para los jugadores y el director de partida en un solo tomo.
- Reglas completas para crear personajes de fantasía, como humanos, elfos, enanos, gnomos, medianos y medio orcos.
- Un sistema de combate sencillo con reglas especiales para todo tipo de ataques.
- Opciones para todo tipo de lanzadores de hechizos.
- Cientos de hechizos revisados y tesoros mágicos.
- Un nuevo y completo sistema de puntos de experiencia.

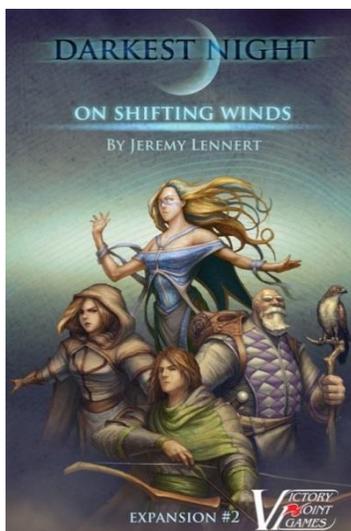
576 páginas a todo color.

La liebre y la tortuga. 2º TRIMESTRE 2014

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. EDITOR: DEVIR

La liebre y la tortuga (Hare and Tortoise) es un juego creado por David Parlett en 1973 y fue el primer ganador del prestigioso premio Spiel of jahres en 1979 a raíz de su publicación en Alemania por Ravensburger.

Devir publicará una versión actualizada de este mítico juego durante el segundo trimestre del próximo año. Se trata de un divertido juego de carreras en el que no se usan dados para el movimiento sino un ingenioso sistema matemático.



Darkest Night: On Shifting Winds. P.V.P.: 22,50 € **NOVEDAD DICIEMBRE**

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO-CARTAS. EDITOR: VICTORY POINT GAMES

Darkest Night: On Shifting Winds from **Jeremy Lennert** expands the game with a variety of new content: It adds the Ranger, Scout, Wayfarer, and Wind Dancer as new playable heroes, introduces eight new blights and new treasures to search for, and also includes new Event and Artifact cards.

On Shifting Winds can be used either with or without the first expansion, *With an Inner Light*.

Note: This game requires that you (or someone in your group of players) own a copy of *Darkest Night*.

Game Data:

Number of Players: 1-4. **Ages:** 13 and up. **Playing Time:** Approximately 2.5 hours.

Complexity: 4.5 on a 9 scale.

Solitaire Suitability: 9 on a 9 scale

Game Components:

- One full color Rules booklet
- Four standing character tokens (minor assembly required)

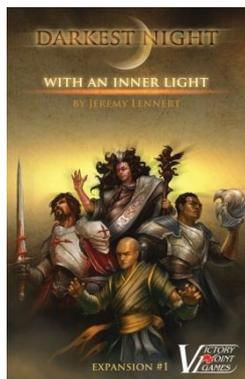
- Four hero mats
- 40 Power cards (10 per hero)
- 10 Artifact cards
- 10 Event cards
- 15 map cards
- 22 1" square blight counters
- Eight multi-shaped item counters
- One bright red, 9 1/4" x 5 7/8" Standard cardboard VPG game box
- One beautiful box cover sleeve
- One "Wipes-A-Lot" napkin
- One charcoal desiccant packet

Credits: Game Design: Jeremy Lennert. **Development:** Noelle Le Bienvenu.

También disponibles en la serie *Darkest Night*:

Darkest Night. P.V.P.: 49,50 €

**Darkest Night Expansion 1:
With an Inner Light.** P.V.P.:
18,00 €



Picket Duty: Kamikaze Attacks Against U.S. Destroyers - Okinawa, 1945. P.V.P.:

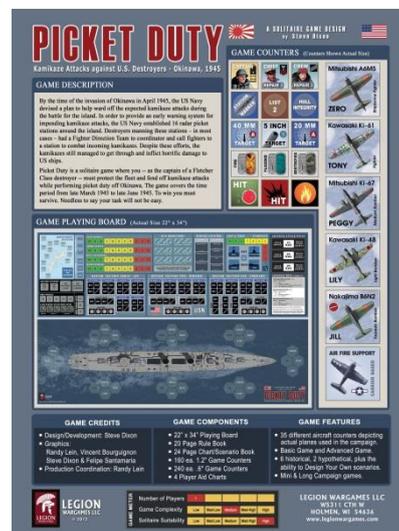
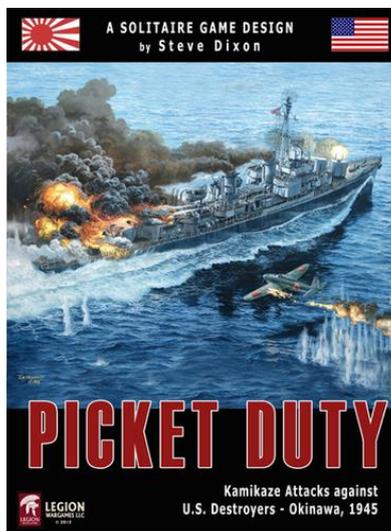
57,50 € **NOVEDAD DICIEMBRE**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** LEGION WARGAMES. Para el momento de la invasión de Okinawa en abril de 1945, la US Navy diseñó un plan para intentar protegerse de los ataques kamikazes durante la batalla por la isla. Para proporcionar alerta aérea temprana sobre los ataques kamikazes, la US Navy estableció 16 puestos de piquete radar avanzado alrededor de la isla. *Picket Duty* es un juego solitario en el que tú –en el puesto de capitán de un destructor clase Fletcher- resistes ataques kamikazes en tu misión de piquete cerca de Okinawa. El juego abarca el periodo que va de fines de marzo a fines de junio de 1945. Tu objetivo es muy sencillo - sobrevivir.

El juego incluye un juego básico, un juego avanzado, seis escenarios históricos, dos hipotéticos, una minicampaña y una campaña completa. También incluye reglas opcionales. Cada turno de juego se divide en tres fases, cada una de las cuales abarca un periodo de ocho horas. Los miembros clave de la tripulación se describen con ciertas funciones, así como los equipos de control de daños. Están representados 27 tipos de aviones japoneses, algunos de los cuales tienen capacidades de ataque especiales.

El juego refleja aspectos como: tiempo atmosférico, control de daños, consumo de combustible y munición, inclinación del buque, radar terrestre y naval, fuego de apoyo aéreo y terrestre, ataques Ohka, y mucho más. Juego solitario.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!



Otros juegos disponibles de Legion Wargames:

B-29 Superfortress. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!
Hell Over Korea.

Tonkin. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Slouch Hats & Egg Shells.

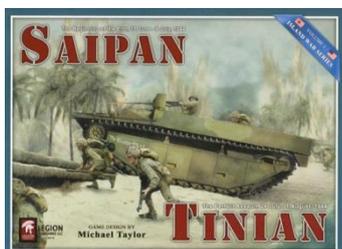
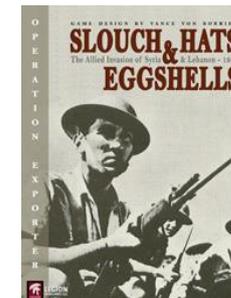
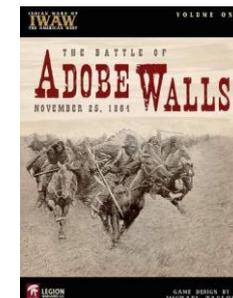
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Ici, c'est la France!

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Saipan & Tinian.

Adobe Walls.



BCT Command: Kandahar. P.V.P.: 63,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA
(WARGAME). **EDITOR:** MCS GROUP. **NOVEDAD
DICIEMBRE**

BCT (Brigade Combat Team): Kandahar is an operational level wargame of operations in Afghanistan during the War on Terror. One player takes the role of a Coalition Force commander, the other the role of an Insurgent Force commander. Each player must accomplish objectives within a particular region, using a range of regular and irregular forces.

Player decisions reflect actual Task Force Group level command via a Military Staff System. Each turn, players allocate operational capabilities, represented by Joint Operations Cards. How well a player conducts his joint operations often determines the outcome of battles. But combat is not simply attrition of enemy forces. It also includes the effects of both military and political operations, as well as intelligence play. Consequently, players must think along several fronts of modern conflict.

A critical note: **BCT Command: Kandahar** uses many procedures similar to those currently utilized by U.S. and other Coalition forces. However, a number of abstractions were made to provide a playable game in a reasonable format.

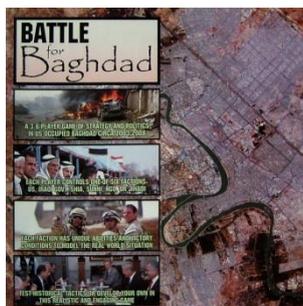
Objective Cards are a quantification of political determination as well as the goals for which players are fighting. A player can use Objective Cards to guide their game strategy as well as to gain certain advantages. Much of the game is in determining the enemy Objective, and then taking appropriate counteraction. Often, your Objectives will conflict with your military operations, and it is up to you, the player, to determine the advantages or disadvantages of certain courses of action.

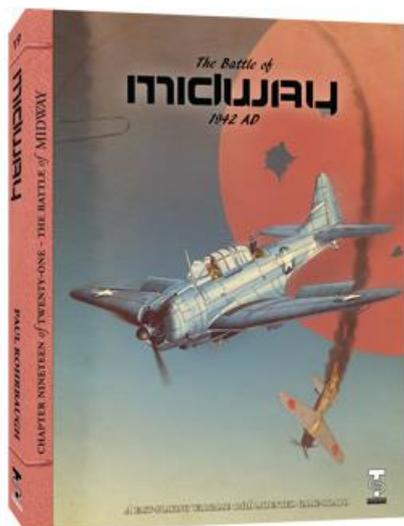
Components: 1 17x22" mounted area map of Kandahar Province, Afghanistan. 1 set of 12 double-sided 3/4" square game pieces (Task Force Headquarters). 1 set of 90 double-sided 5/8" square game pieces (Tactical Units). 1 set of 140 single-sided 1/2" round game pieces (Asset Markers and game function markers: ID, Air Supply, Game Turn, Battle, Hit markers). 24 Coalition and 24 Insurgent Staff cards (including optional cards). 10 Coalition and 10 Insurgent. Objective Cards. 30 Cascading Effects cards. 16 page rules book.



También disponible de MCS Group:

Battle for Baghdad.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Midway. P.V.P.: 31,50 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** TURNING POINT SIMULATIONS. **NOVEDAD DICIEMBRE**

The selections of some of the “decisive battles” have sparked conversations over the years. Vicksburg over Gettysburg? The Metaurus over Zama? Syracuse?

No one has ever questioned the selection of Midway as the decisive battle of the Pacific War. All agree that this one changed everything, as the Japanese plan to “lure” the remaining US fleet to its destruction led to a strategic defeat, due to code breaking, heroism, and remarkable timing.

Now you can play out this exciting battle and see if you can do better. The Battle of Midway, June 3-6, 1942 gives you all the parts you need to gain insight into the questions facing both sides. Paul Rohrbaugh’s design blends clean simplicity with a fine level of detail (even accounting for the Japanese planes intended to be assembled and used on the captured island!). It includes an overview map-board of the area, an off-map battle board, and a variant map with Midway in detail, where, for the first time, you can pursue the actual Japanese invasion of the island and see what might have been.

Rules cover battles in the air, planes versus ships and versus land, surface to surface, submarines, seaplanes, and more, all in rules designed to be fast, combined with challenges that encourage replay. You know the history. Now, see if you can change it.

Otros juegos disponibles sobre la batalla de Midway:

Lightning: Midway. DECISION GAMES. P.V.P.: 18,00 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

The Fires of Midway. CLASH OF ARMS GAMES. P.V.P.: 58,50 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Midway. AVALANCHE PRESS. P.V.P.:
54,00 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

