

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos y libros, 27 de enero de 2012

Dominion Big Box. P.V.P.: 75,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Dominion, the popular strategy card game now comes to you in this massive combination pack jammed full of the best boxed sets, additional cards and extras. You are a monarch, like your parents before you, a ruler of a small pleasant kingdom of rivers and evergreens. Unlike your parents, however, you have hopes and dreams. You want a bigger and more pleasant kingdom, with more rivers and a wider variety of trees. You want a **Dominion**. In all directions lie fiefs, freeholds, and feodums. All are small bits of land, controlled by petty lords and verging on anarchy. You will bring civilization to these people, uniting them under your banner. But wait. There must be something in the air; several other monarchs have had the exact same idea. You must race to get as much of the unclaimed land as possible, fending them off along the way. To do this you will hire minions, construct buildings, spruce up your castle, and fill the coffers of your treasury. Your parents wouldn't be proud, but your grandparents would be delighted. Contains the core Dominion card game and the expansions, **Alchemy**, and **Prosperity**. Additionally it contains the **Black Market and Envoy promo card sets and a full color play mat**. These are only available with this set.



You are a monarch, like your parents before you, a ruler of a small pleasant kingdom of rivers and evergreens. Unlike your parents, however, you have hopes and dreams! You want a bigger and more pleasant kingdom, with more rivers and a wider variety of trees. You want a Dominion! In all directions lie fiefs, freeholds, and feodums. All are small bits of land, controlled by petty lords and verging on anarchy. You will bring civilization to these people, uniting them under your banner. But wait! It must be something in the air; several other monarchs have had the exact same idea. You must race to get as much of the unclaimed land as possible, fending them off along the way. To do this you will hire minions, construct buildings, spruce up your castle, and fill the coffers of your treasury. Your parents wouldn't be proud, but your grandparents, would be delighted. each game is a little different!

Le retour de l'Empereur – Ligny, Quatre Bras, Waterloo, Wavre. P.V.P.: 80,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** PRATZEN EDITIONS

La campaña de Bélgica de 1815 pertenece a la leyenda. Tras su regreso de Elba, Napoleón reconstruyó su ejército y lanzó un ataque preventivo contra los dos ejércitos aliados más cercanos, el ejército prusiano bajo el mando del viejo y fiel Blucher, y el ejército angloaliado bajo el mando del duque de Wellington.

En un primer momento ambos ejércitos enemigos estaban extendidos sobre un área muy amplia, pero rápidamente se concentraron y libraron cuatro legendarias batallas en Quatre Bras, Ligny (el 16 de junio), Waterloo y Wavre (el 18 de junio).

Esta campaña puede resumirse como un impresionante cúmulo de ocasiones perdidas para ambos bandos. Ahora es tu turno de probar la historia...

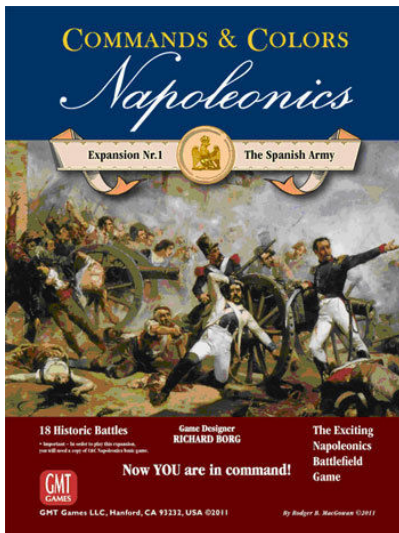
Vive l'Empereur! es una serie de wargames que emplean un sistema de reglas común así como reglas exclusivas para cada batalla. Estas reglas exclusivas incluyen también un comentario histórico y las condiciones de victoria de cada escenario. El objetivo de este sistema es volver a luchar las numerosas batallas libradas durante la época napoleónica entre 1805 y 1815. Se emplean mapas sobre los que los jugadores mueven fichas que representan las unidades de combate participantes.

Componentes: seis láminas de mapas de 55x85 cada una, 600 fichas, 2 librillos de reglas originales, numerosas ayudas de juego, escenarios históricos y escenarios hipotéticos incluyendo un juego de campaña. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



También disponible:

La Bataille de Lepizig. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Commands & Colors Napoleonic: Expansion 1 Spanish. P.V.P.: 40,00 €

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

Durante las Guerras Napoleónicas, España era solo una sombra de su antiguo poder. Las tropas y mandos españoles, como han señalado muchos historiadores, no tuvieron actuaciones notables en muchas ocasiones. Pero hubo cierto número de batallas, como Bailén, Tamames, Alcañiz y San Marcial, en la que el ejército español luchó con valentía y obtuvo la victoria. Irónicamente, el punto clave que la mayoría de los historiadores pasan por alto es que los numerosos ejércitos españoles formaban una amenaza que los franceses no podían ignorar. Por muy eficiente que fuera el ejército angloportugués de Wellington, dicho ejército tenía que enfrentarse a varios ejércitos franceses pero solo podía derrotarlos de uno en uno. Los ejércitos españoles y la guerrilla mantuvieron ocupados constantemente a los demás ejércitos franceses, permitiendo la eventual victoria del ejército angloportugués.

En esta expansión encontrarás 18 escenarios históricos que se centran en batallas libradas por el ejército español en la península ibérica entre 1808 y 1813, más todas las nuevas unidades que necesitas para librar estos enfrentamientos.

Componentes: librito de escenarios original con 18 escenarios más reglas de expansión; 2 cartas de referencia del ejército español; 95 bloques de infantería (71 españoles, 24 franceses); 73 bloques de caballería 39 españoles, 34 franceses); 9 bloques de artillería

españoles; 4 bloques de mandos españoles; -3 láminas de etiquetas adhesivas; 1 plancha de losetas de terreno; 1 hoja Cuadros y fichas; 4 fichas de cuadros españoles; 9 estandartes de victoria españoles, 6 fichas de acciones de guerrilla. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

Commands & Colours Ancients: Expansion 6 Spartans. P.V.P.: 43,25 €

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

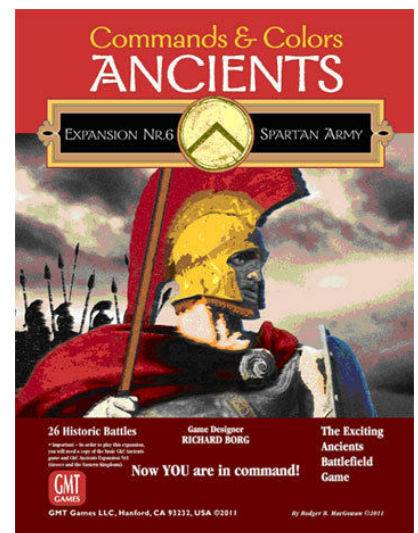
La expansión del ejército espartano incluye más de 20 escenarios que se centran en el periodo de tiempo que va desde el 669 a de C hasta el 338 a de C. En las primeras batallas de Esparta contra los argivos vemos el desarrollo de los ejércitos de hoplitas. Entonces pasamos a la guerra contra el Imperio Persa y nos centramos en la batalla de las Termópilas, 480 a de C. Durante las Guerras del Peloponeso, Esparta asume una posición de liderazgo entre los estados del Peloponeso que duraría casi dos siglos. Finalmente tiene lugar un cambio en el equilibrio de poder durante las batallas de la era tebana y el ascenso de Macedonia.

Esta expansión del ejército espartano también incluye todos los bloques y adhesivos necesarios para poner en el campo de batalla un ejército espartano y de sus aliados para enfrentarlos a los ejércitos de la caja **Commands & Colors: Ancients - Expansion #1 - Greek vs Eastern Kingdoms**. También incluye una hoja de nuevas losetas de terreno.

En cuanto al reglamento, si sabes jugar a Commands & Colors: Ancients no tendrás ningún problema en aprender rápido todas las reglas especiales de la infantería hoplita, ya que las reglas básicas del juego no cambian. Los dados de Batalla se siguen usando para resolver rápidamente el combate, y las cartas de Mando otorgan un elemento de suerte que crea incertidumbre en el campo de batalla y presenta a los jugadores retos y oportunidades para alcanzar la victoria.

Igual que en todas las expansiones para Commands & Colors: Ancients publicadas hasta ahora, las tácticas que deberás usar con estos ejércitos hoplitas se corresponden muy bien con las ventajas y limitaciones inherentes a estas unidades históricas, sus armas, el terreno y la historia.

Componentes: librito de reglas que incluye 26 escenarios históricos, 1 cartulina de referencia, 228 bloques de madera con sus etiquetas adhesivas correspondientes, 2 planchas de losetas de terreno. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Trains, Planes and Automobiles. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** BLUE SQUARE BOARDGAMES

Eres un reportero que viaja por el país intentando llegar antes a las noticias que tus colegas...

¿Irás en tren? ¿En avión? ¿Por las autopistas?

¡Haz las maletas, coge tu ticket y prepárate para horas de diversion con toda la familia persiguiendo las noticias en trenes, aviones y automóviles!

Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 40 minutos. Juego en inglés.



Liberty Roads. P.V.P.: 48,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** HEXASIM

Segundo juego publicado por Hexasim, que no hace si no confirmar la excelente impresión que nos dejó *Marne 1918 Friedensturm* (por cierto, ahora punto de agotarse). *Liberty Roads* es una simulación histórica sobre la campaña de Francia desde el 6 de Junio de 1944 a Marzo de 1945. El mapa abarca la totalidad del teatro de operaciones, desde Brest hasta el Ruhr, y desde Rotterdam a Toulon. La escala es de 1 hexágono por 25 km. Las fichas son unidades tamaño división. El sistema subraya la diferencia entre las organizaciones de ambos bandos. Los ejércitos aliados se benefician de superioridad numérica y mejor apoyo logístico, los alemanes dependen de sus tropas de élite y superioridad táctica. Las reglas estándar son el núcleo del juego e incluyen todos los particulares de la campaña. Aunque se ha prestado gran atención a las reglas de desembarco, el sistema ofrece al jugador aliado gran flexibilidad para elegir las playas de desembarco, dado que casi todos los hexes pueden ser objeto de asalto anfibio. Además, los desembarcos no se resuelven con una sola tirada, si no que se emplean mecánicas originales y divertidas.

Todos los aspectos principales de la campaña se han tenido en cuenta: Operación Fortitude, operaciones aerotransportadas, la Resistencia Francesa, Festung alemana, rivalidad Patton / Montgomery rivalry, formación de Kampfgruppen, y mucho más...

Además el jugador alemán debe tener en cuenta la intervención directa de Hitler, lo cual influye sobre los recursos de que dispone. La logística aliada se simula mediante reglas opcionales: PLUTO (oleoductos submarinos) y RED BALL (sistema de emergencia). También depende del tener el control de los puertos mayores y menores: la toma y activación de los puertos de Francia, Bélgica y Holanda constituye un reto decisivo para el jugador aliado.

Liberty Roads incluye 4 escenarios de distintas duraciones:

Cobra (4 turnos), un escenario introductorio para aprender las bases del sistema.

De Market-Garden a la caída del Tercer Reich (14 turnos)

D-Day (9 turnos)

La Campaña (24 turnos)

Autores: Yves Le Quellec y Nicolas Rident. Componentes: 1 mapa de 2 láminas (90x84 cm.), 420 fichas, librito de ejemplos de juego a color, librito de reglas, librito de escenarios, reglas opcionales y comentarios históricos; ayudas de juego; 2 dados de 6 caras. Complejidad: moderada. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Roundhammer 1943 (Liberty Roads Expansion). P.V.P.: 15,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** HEXASIM

At the start of 1943 Churchill and Roosevelt had divergent views on the conduct of the war. The British Prime Minister favoured a strategy which focussed on the peripheries of Europe: Italy was a ripe fruit ready to be plucked, via Sicily. For the American President on the contrary, Germany was the sole objective. The enemy was to be struck right in the heart of his war economy, the Ruhr, and by the most direct route: France! Two operations are studied in the game : "Round up" and "Sledgehammer" which for the Anglo-American general staffs quickly became one operation, "Roundhammer".

The Trident conference in Washington in May 1943 gave Churchill his way, clearing the road for the invasion of Italy. The Quebec conference in August 1943 (Quadrant) cancelled Roundhammer definitively in favour of the future Operation Overlord in 1944, developed in the game Liberty Roads.

But what would have happened if the allies had dared to launch Operation Roundhammer in mid-September 1943, as the generals had planned?



At this date, the Atlantic Wall defences were still barely started on many beaches. A large number of the German divisions in France at that time were undergoing training and were not yet operational. As for the Panzer Divisions, they were not yet equipped with the formidable Panther tank.

The Roundhammer 1943 module allows you to supply an answer through this what-if game ! The extension of *Liberty Roads* includes those extra units present in Western Europe at the time, along with new supports and Atlantikwall/D-Day markers, with a '1943' ambience.





Patton's First Victory. P.V.P.: 27,00 €

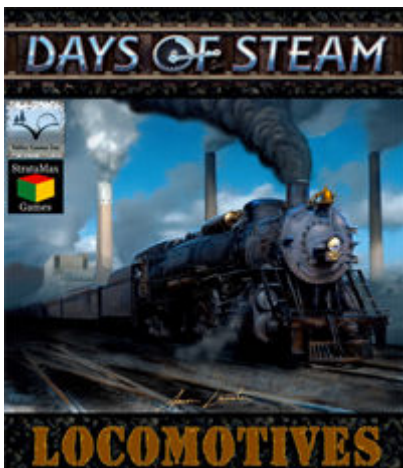
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Patton's First Victory recrea la Campaña de Túnez de 1943 y puede jugarse en 1-2 horas. Presenta un orden de batalla completo con todas las divisiones históricas que combatieron por ambos bandos, además de elementos de apoyo que pueden asignarse a las divisiones para aumentar su fuerza. ¿Deberá el jugador del Eje asignar sus apoyos a sus mejores divisiones, o será mejor usarlos con sus unidades ligeras? El jugador aliado debe mantener el impulso de su avance, luchando por una penetración que le permita tomar suficientes puertos para ganar. El jugador del Eje debe gestionar su escaso pero aún potente ejército para rechazar el ataque, a la vez que observa posibles oportunidades de contraataque. Los aliados poseen superioridad material, pero las unidades del Eje son veteranas y se defienden en

terreno montañoso y difícil.

Además del juego de mesa, la caja contiene la versión completa del mismo para PC. Esta versión administra todas las reglas y funciones del juego, lo que permite a los jugadores centrarse en la estrategia, e incluye opciones de funcionalidad para jugar en internet, opciones de interactividad (ratón y teclas clave, recomenzar turnos, autoguardar, etc.), e incluso la opción de modificar las condiciones de victoria. El programa incluso ofrece un análisis estadístico de los resultados de los combates, una guía de estrategia, aplicación automática de las reglas de suministro, la opción de activar o desactivar las zonas de control, el control de las zonas, información de las unidades, bajas y más. Los efectos sonoros (que pueden apagarse) te sumergirán en una experiencia más completa.

Incluye: mapa de 43x56 cm, 114 fichas, reglas y CD. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Days of Steam Locomotives Expansion. P.V.P.: 8,50 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** VALLEY GAMES

The first expansion for Days of Steam is here at last. Aaron Lauster has brought some new mechanics to this wonderful title by adding new buildings, more track, and cool Locomotives!

A few days of steam have passed and a new age of industry has dawned. Factories sprout up producing goods that need delivered. Advances in technology result in faster and safer locomotives and the market responds with numerous coaling stations to feed the need for speed.

Players use newly designed locomotives that can be upgraded with technology giving each player the ability to customize their train. Goods can be produced by the newly added Factory tiles that will produce a good for delivery based on the Factory colour. There are also Coal Stations that offer coal to passing trains for easy fuel.

This expansion requires the Days of Steam Game in order to play allowing 2-4 players a

great game in about 45 minutes.

Village. P.V.P.: 35,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EGGERT SPIELE

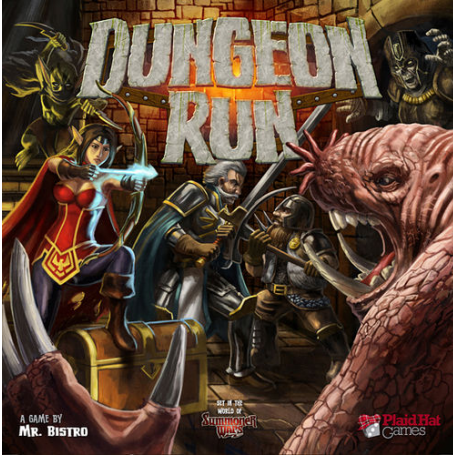
La vida en el pueblo es dura – pero la vida aquí también permite a sus habitantes prosperar a su antojo. Un pueblerino puede convertirse en monje. Otro puede tener ambiciones y comenzar una carrera política. Un tercero puede querer probar fortuna en tierras distantes...

Cada jugador assume el control de una familia e intenta obtener fama y Gloria para ella de formas diversas. No obstante, no debes olvidar una cosa: el tiempo no se para para nadie, y con el tiempo la gente desaparece. Los que lleguen a ser immortalizados en las crónicas del pueblo darán fama a su familia y te acercarán un paso a la victoria.

Village es un juego lleno de retos tácticos. Un mecanismo inteligente y único se encarga de que los turnos sean cortos y que a la vez sean ricos tácticamente y llenos de decisiones difíciles. También es única la forma en que el juego trata el delicado tema de la muerte, como una parte natural y perpetua de la vida en el pueblo, la presencia de la muerte te mantendrá alerta y centrado en aprovechar el tiempo.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Dungeon Run. P.V.P.: 42,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

¡Una historia de trabajo en equipo y traición!

El ogro aulló por última vez mientras se convertía en un montón sangriento de carne y huesos rotos. El envejecido caballero se inclinó hacia adelante, sofocado, para dar un coscorrón aprobatorio a su amigo enano. Habían tenido que esforzarse juntos para matar a la bestia, y ambos habían sido heridos por ello. Pero al final su cooperación había dado su fruto y ambos lo sabían. Sus ojos se centraron ahora en el cofre del tesoro que estaba en la esquina de la habitación. Se miraron uno al otro. Otra vez miraron al tesoro... y entonces comenzó la verdadera pelea.

¡El juego en el que TÚ eres el jefe al final!

Dungeon Run es una emocionante carrera por un dungeon repleto de monstrous y trampas. Cada jugador controla un héroe capaz de grandes hazañas, y cuyos poderes y habilidades son mejorables y personalizables a lo largo de la partida. Los jugadores pueden trabajar juntos para superar los peligros del dungeon, o pueden traicionarse

entre sí y sabotearse unos a otros como lo deseen. En la última habitación del dungeon les espera un poderoso enemigo con el tesoro más grande –un tesoro que convierte a su dueño en el guerrero más poderoso posible!. Mata al jefe, roba el tesoro, y corre para salvar la vida antes de que te la quiten tus compañeros. En Dungeon Run solo un héros podrá escapar con la fabulosa Summoning Stone. No te arrastres –¡corre!

Dungeon Run presenta un dungeon que se plantea de forma aleatoria en cada partida, así como los monstrous a los que te enfrentas y los tesoros que describirás. Ocho heroes distintos, cada uno con opciones únicas de personalización, aportan más riqueza a las opciones de juego. Elige el cruel Orco de la Tundra y ábrete paso a golpes frente a todo lo que se interponga en tu camino. Juega con el astuto Grounder Wizard y usa tu magia para hacer trampas a las leyes de la naturaleza. Elige el Guild Dwarf y planta trampas para atrapar a tus amigos. Hay muchos caminos distintos a la victoria en Dungeon Run. Gana cooperando con tus amigos o contra ellos ¡pero gana!

Para 1-6 jugadores a partir de 9 años. En inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Firenze. P.V.P.: 35,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PEGASUS SPIELE

In the role of architects, the players try to implement work contracts for the rich patrician families in Florence.

Through action cards both construction materials and influence are brought into the game. The pressure to build tightens the rivalry for materials and as each work contract is unique and issued after construction one can snatch safe-thought contracts from your opponents through speedy construction.

This game won the second price at the "Hippodice e.V. Autorenwettbewerb" (game designer contest) in 2008 under the name "Die Architekten von Florenz"

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Juego en inglés.



Against the Odds 34: Right Fierce & Terrible. P.V.P.: 29,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Most people think of the 100 Years War as a battle over the geography and dynastic questions of who would rule which parts of France.

The 100 Years War is known for sieges, sacking, lots of misery, a few large battles like Crecy and Agincourt, and famous leaders like the Black Prince and Joan of Arc. But naval battles?

Actually, the first significant action of the Hundred (and 15) Years War took place off the coast of Flanders in 1340. And changed everything. The French had been dominating the Channel, largely through the services of hired Genoese galleys. They sacked several English cities and spread terror and dissatisfaction (with Edward) amongst the population, halting the wool and wine trade, plus spreading the very real fear that the French might invade. The Battle of Sluys was a decisive victory for Edward III that gave the English command of the Channel and insured that the rest of the war would be fought on French soil.

Now, this important but little known battle is yours for the trying, with *Right Fierce & Terrible: The Battle of Sluys*, the game and core of ATO #34. Place yourself in the decisions faced by Edward III or the French admirals as you decide who will rule the waves and perhaps rule France. But, if your expectations of the period center on arrows, swords, and the deadly close-in fighting of armored knights, RF&T is still the game for

El Viejo Tercio S.L.. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

you. One might almost ask, "Is it a naval game or a land game? And the answer is "both." Archery, ramming, grappling, and desperate melee are the tools of battle here, aimed at wearing away the enemy fleet's morale.

Your morale will enjoy the color, 22 x 34 inch map and full ONE INCH counters, and your mind will enjoy the intrigue of designer Jeremy White's unusual game system, in which the "battlefield" of harbor and estuary is "built" as the game progresses, meaning that no two experiences will be quite the same. SEVEN scenarios allow you to explore the questions that have puzzled historians for years, and the two-three hour game play and quick-set-up diagrams mean you can try one approach and swap sides to try another, knowing much will be different this time around. Jeremy's rules are very accessible and include extensive examples of play. Edward III was wounded at Sluys but won one of his most important victories. Can you change history?

Bonus Game Inside! Also included in this issue is a second, bonus game. *Schwarm!* is by the same designer as *RF&T* above, Jeremy White (along with co-pilot Mark Aasted). This small solitaire game depicts a common event from WW2, some German fighters trying to pick off a stray B-17.

Right Fierce & Terrible and issue #34 of ATO:

Map - One full color 22"x34" mapsheet. Counters - Over 100 full color assorted die-cut pieces. Rules length - 10 pages. Charts and tables - 2 pages. Complexity - Medium. Solitaire suitability - Average. Design - Jeremy White. Development - Lembit Tohver. Graphics - Mark Mahaffey

NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

NEW VANGUARD

NVG186 US Marine Corps Tanks of World War II

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE101 Luftwaffe Virmot Aces 1942-45

CAMPAIGNS

CAM239 Plataea 479 BC

RAID

RAI27 Tomahawk and Musket - French and Indian Raids in the Ohio Valley 1758

ELITE

ELI119 Apache Tactics 1830-86

WEAPON

WPN17 Lee-Enfield Rifle

