

# EL VIEJO TERCIO

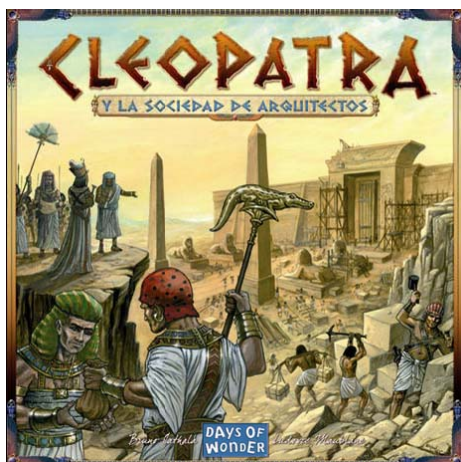
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 1 de julio de 2006

## JUEGOS DE MESA

### EDGE ENTERTAINMENT



**Cleopatra y la Sociedad de Arquitectos.** *Ya disponible* P.V.P.: 49,95 €

Las pirámides se están derrumbando, los templos se encuentran en ruinas, e incluso da la impresión de que la nariz de la Gran Esfinge podría caerse cualquier día. ¡Cleopatra no está contenta! Ahora ha llamado a los miembros de la Sociedad de Arquitectos para que construyan un nuevo y esplendoroso palacio en Alejandría... y piensa cubrir de oro al que le presente el mejor diseño.

**¡UN JUEGO DE PROPORCIONES MONUMENTALES!**

**Cleopatra y la Sociedad de Arquitectos** es un juego para toda la familia, diferente a cualquier otro que hayas visto antes. Dentro de esta caja encontrarás un palacio en tres dimensiones, que debes construir antes que los demás jugadores. Los funcionarios poco honrados y los materiales de dudoso origen pueden ayudarte a ganar el juego, pero ten cuidado, porque el precio que se paga por la corrupción es muy alto.

### CONTENIDO

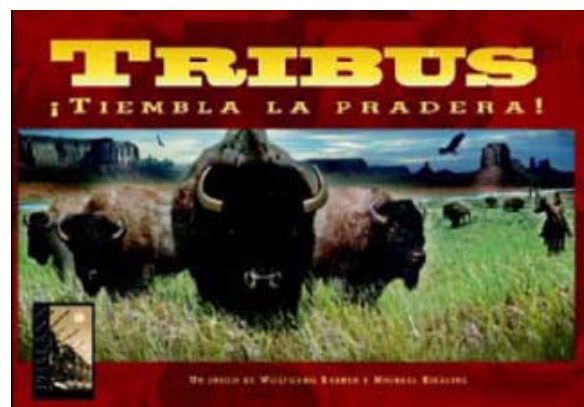
- Un Palacio completo en 3D, con 9 Muros con columnas, 2 Marcos de puerta, 2 Obeliscos, 6 Esfinges, 1 Trono y 1 Pedestal, y 10 Estatuas de Anubis
- 108 Talentos del Tesoro del Faraón
- 89 Amuletos de Corrupción
- 110 Cartas de Recursos y Personajes
- 1 Figura de Cleopatra
- 5 Pirámides de Corrupción
- 5 Dados del Sumo Sacerdote
- 1 manual de reglas
- 1 Número de acceso online a Days of Wonder



### DEVIR

**Tribus.** *Ya disponible* P.V.P.: 25,00 €

En **Tribus**, cada jugador asume el papel de jefe de una tribu de indios americanos que trata de conseguir los mejores territorios de caza. El objetivo es establecerse en un área rica en bisontes, pescado y pavos. La tribu necesita los bisontes para comer y vestirse, el pescado para comer, y los pavos para comer y por sus plumas necesarias en rituales y adornos. Los animales son necesarios para sobrevivir, para explorar nuevas tierras y para comprar canoas y tiendas en el mercado. Ganará el jugador con más animales al final de la partida. Para 2 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos.



## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

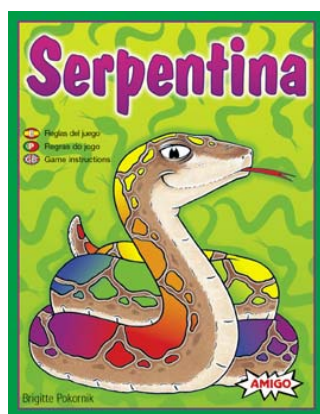
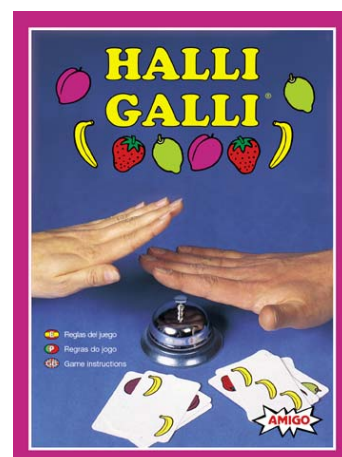
**¡¡NOVEDAD!! AMIGO ¡¡NOVEDAD!!**

¡Por fin ediciones en castellano de los excelentes y pequeños juegos de Amigo, una de las casas de más éxito del mundo del juego!

**Halli Galli. Ya disponible** P.V.P.: 13,50 €

¡Más de 2 millones de ejemplares vendidos en todo el mundo!

Una macedonia de frutas con plátanos, fresas, limones y ciruelas. Cada jugador cambia la mezcla de frutas cada vez que juega con sus cartas. ¡Pero cuidado! Tan pronto como aparezcan 5 frutas iguales (ni más ni menos de 5), hay que tocar el timbre... ¡y el más rápido será el vencedor! Estamos ante un juego de acción y rapidez. Hay 56 cartas de cuatro tipos frutas y un timbre del estilo de los que vemos en las recepciones de los hoteles. Se reparten las cartas entre los jugadores y cada uno solo revela una carta. Cada vez que un jugador revela una carta y haya un total de 5 frutas de un tipo, el más rápido en pulsar recogerá todas las cartas en juego. Si se ha equivocado deberá pagar una carta a cada uno de los demás. Para 2-6 jugadores de 6 años en adelante. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Serpentina. Ya disponible** P.V.P.: 6,75 €

¿Es una serpiente eso que veo deslizándose por la mesa hacia mí? Forma serpientes emparejando cartas con partes de sus cuerpos de colores distintos, desde la cabeza a la cola. Serpientes largas, cortas, violetas, amarillas o multicolores! Termina una serpiente y podrás meterla en tu bolsa. Ganará el jugador con más y más grandes serpientes al final de la partida!

Según cada serpiente se va formando a lo largo de la superficie de juego, va introduciendo una lógica de forma y de color a los niños. ¿Tiene sentido una serpiente con dos cabezas o dos colas? ¿Casas esos colores o no? Además se ejercita la habilidad de contar al final de la partida.

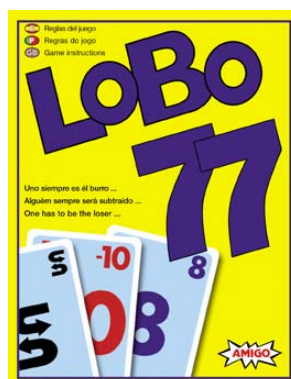
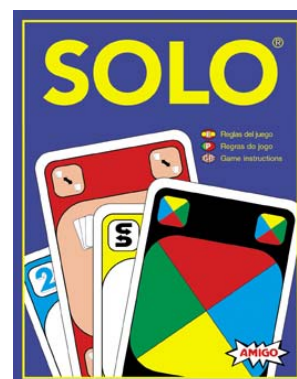
Contiene 50 cartas. Para 2-5 jugadores de 4 años en adelante. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

**Solo. Ya disponible** P.V.P.: 6,75 €

Cada jugador recibe 8 cartas. El objetivo del juego es ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas. ¡Pero cuidado! Hay cartas de acción que pueden cambiar el juego. SOLO es una variante del conocido juego Mau-Mau con cartas especiales de acción que ofrece mucha diversión y comunicación para toda la familia.

Contiene 112 cartas y reglas. Para 2 a 10 jugadores de 6 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.

**¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Lobo 77. Ya disponible** P.V.P.: 6,75 €

Cuando les va llegando su turno, los jugadores se descartan cartas y suman puntos. El objetivo del juego es no llegar hasta al 77 con una de tus cartas. El que llegue a este número o lo supere, pierde la partida. ¡Lobo 77 es un juego divertido para toda la familia!

Contiene 56 cartas, 24 fichas y reglas. Para 2-8 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

**¡Toma 6! Ya disponible** P.V.P.: 6,75 €

Hay 104 cartas numeradas del 1 al 104. Cada carta tiene al menos una pequeña cabeza de buey impresa, que te dará puntos en contra tuyo. Se reparten 10 cartas a cada jugador y 4 más se descubren en la mesa para formar el principio de 4 hileras.

Cuando cada jugador haya elegido una carta de su mano, estas se revelan y se ponen en los extremos de las hileras, según unas reglas sencillas. Cuando una hilera llegue a tener 5 cartas se considera completa. Si tu carta debería ser la sexta, estás obligado a coger las 5 cartas de la hilera, y tu sexta carta pasa a ser la primera de una nueva hilera. Las cartas que recibas así no pasan a tu mano, ¡si no que las colocas enfrente tuyo para que puntúen contra ti al final de la ronda! Se van jugando rondas hasta que alguien llegue a -66 puntos. Gana entonces quien menos puntos negativos tenga. Según aumente el número de jugadores (hasta 10) la dinámica del juego va cambiando. Aunque la suerte tiene su importancia, hay tácticas que puedes poner en práctica, y saber elegir a tiempo tu elección también es importante.

Contiene 104 cartas. Para 2-10 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**





## EDGE ENTERTAINMENT

**Dungeons: la guarida de los demonios. *Ya disponible*** P.V.P.: 19,95 €

Un retorcido mago ha construido un laberinto impenetrable en el que lleva a cabo sus abominables experimentos. La comarca está por ello infestada de horripilantes demonios, que aterrorizan a la gente y destruyen las vitales cosechas. La gente clama para que los grandes héroes hagan frente a este mal. ¿Tendréis la valentía de adentraros en la Guarida de los Demonios?

Cada caja de **Dungeons** es un juego de cartas completo que también puede combinarse con otras cajas de **Dungeons** para aumentar aún más la diversión. En **Dungeons**, encarnas a un héroe que intenta completar una serie de misiones mientras los demás jugadores actúan como Dungeonlord en sus turnos lanzando una amenaza tras otra contra ti.

**Dungeons** es un juego para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. De 20 a 30 minutos por jugador. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## DEVIR



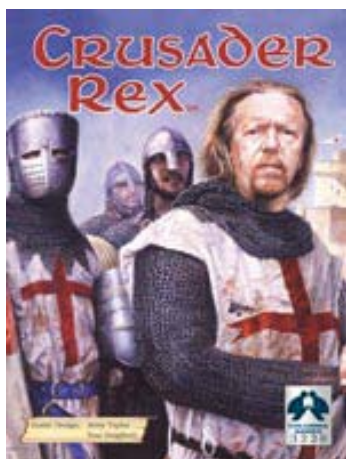
**Exploradores. *Ya disponible***

P.V.P.: 20,00 €

Juego de cartas para 2 jugadores de mecánica sencilla al que no podrás dejar de jugar. El objetivo es emprender la expedición que obtenga el mayor prestigio posible. Los más osados incluso invertirán en el éxito de sus expediciones. Pero, tened cuidado, los planes pueden torcerse. Después de tres rondas de juego, el que haya obtenido mayor prestigio gana la partida. Se trata de la versión en castellano de uno de los mayores éxitos de Reiner Knizia. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### **¡¡NOVEDAD!! COLUMBIA GAMES ¡¡NOVEDAD!!**



Tras un par de años en que hemos echado de menos los juegos de este excelente editor canadiense, de nuevo estamos encantados de ofrecer sus juegos a los aficionados españoles. Estas son las últimas novedades (ver el resto de juegos en el catálogo general):

**Crusader Rex. *Ya disponible*** P.V.P.: 60,00 €

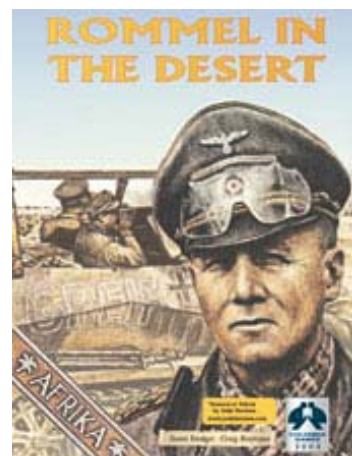
Tras el superéxito del premiado Hammer of the Scots, Columbia Games nos lleva de nuevo a la Edad Media con este juego sobre la 3ª Cruzada (1187-1192). Un jugador maneja a los Francos cristianos y el otro a los sarracenos musulmanes. El objetivo del juego es el control de las ciudades que dan la victoria: Jerusalén, Acre, Antioquía y Damasco.

Creado por Jerry Taylor y Tom Danglesh. Contiene mapa de Palestina en el s. XII, 65 fichas de madera con sus etiquetas, 25 cartas de eventos, reglas y 4 dados.

Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2-3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Rommel in the Desert. *Ya disponible*** P.V.P.: 60,00 €

Rommel in the desert es un juego dinámico, tenso y jugable sobre la campaña del desierto del Norte de África de la 2ª G. M.. Rommel in the Desert, a lo largo de sus anteriores ediciones, ha sido disfrutado por miles de jugadores durante más de 20 años. Para mucho es el mejor juego sobre este tema. Esta nueva edición contiene reglas, mapa y fichas revisados con gráficos de gran calidad. Rommel in the Desert simula la experiencia del mando. Los verdaderos problemas a los que se enfrentan los generales no tienen nada que ver con calcular al milímetro los factores de combate para obtener una relación de fuerzas de 3-1 en ataque mientras que el enemigo espera sentado a que le arrollen. Rommel ganó muchas de sus victorias por medio de la velocidad, la audacia y la sorpresa. En este juego, igual que en la campaña del desierto, los eventos del campo de batalla están a menudo subordinados a la batalla de inteligencia y nervios entre los mandos respectivos. Tener una buena idea de estrategia será sin duda útil, pero la previsión, la templanza y el instinto son los elementos cruciales del éxito. Contiene mapas, 100



fichas, 42 cartas de abastecimientos, reglas y 4 dados. Duración de la partida: 3-8 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**EastFront 2nd Edition. Novedad julio** P.V.P.: 99,95 €

*EastFront II* es parte de la prevista nueva edición completa de la aclamada serie *EuroFront*. La nueva serie consistirá de *EastFront II*, *WestFront II* y *EuroFront II*. *MedFront*, *VolgaFront* y las propuestas expansiones *NorthFront* y *MidEast Front* se incorporarán a los 3 juegos mencionados. *EastFront II* y *WestFront II* contienen cada uno dos mapas. *EuroFront II* emplea los 4 mapas y añade nuevas fichas y reglas para toda la guerra en Europa.

*EastFront II* incluye dos mapas de 55 x 85 cm. El área de los mapas llega hasta la zona del TransVolga, los Balcanes, Baku y Finlandia. Todos los escenarios del *EastFront original* se incluyen, y la superficie de juego mayor lo mejora. Las fichas de *EastFront II* y sus etiquetas están mejoradas y revisadas, aunque se emplea la misma simbología. Las reglas fundamentales del sistema no cambian. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DAYS OF WONDER

**Memoir 44 Pacific Theatre.** P.V.P.: 24,95 €

¡Desde las junglas de Birmania ocupadas por los japoneses a las desoladas colinas de atolones largo tiempo olvidados, descubre esta última expansión para *Memoir '44*! Revive algunas de las batallas más feroces de la 2ª G. M. como Iwo Jima u Okinawa! Usa nuevas reglas como el grito de guerra japonés "¡Banzai!", o el grito de llamada de los marines, "Gung Ho", para ganar la batalla. Incluye un ejército completo japonés con 48 infantes japoneses, 12 tanques ligeros Tipo 95 "Ha-Go" y 6 cañones antiaéreos Tipo 98 de 75mm. Nuevas reglas como la Doctrina Seishin Kyoiku Doctrine, y los gritos de guerra Banzai y Gung-Ho, nueva hoja de datos para ataques nocturnos, 44 nuevas piezas de terreno impresas por ambas caras con junglas, redes de túneles, campos de arroz, Tiendas de Cuartel General y hospitales; 10 marcadores redondos con medallas japonesas, marcas de apuntar, estrellas de camuflaje en batalla y campos de minas; 4 obstáculos (puentes colgantes de cuerda, nuevos buques de guerra), 14 nuevas insignias de Fuerzas Especiales (como los Chindits o los Giretsu japoneses); 8 escenarios históricos que van desde el temprano desembarco en la Isla de Wake a la dura lucha por las colinas de Guadalcanal, desde el contraataque japonés en Guam a la Picadora de Carne de Iwo Jima. ¡También incluye el desembarco en Peleliu en formato Overlord, y un código de acceso a la web del juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DE NUEVO DISPONIBLES:

**Memoir 44 Eastern Front.** P.V.P.: 24,95 €

**Memoir 44 Winter/Desert Board Map.** P.V.P.: 9,95 €

**Memoir 44 Terrain Pack.** P.V.P.: 24,95 €

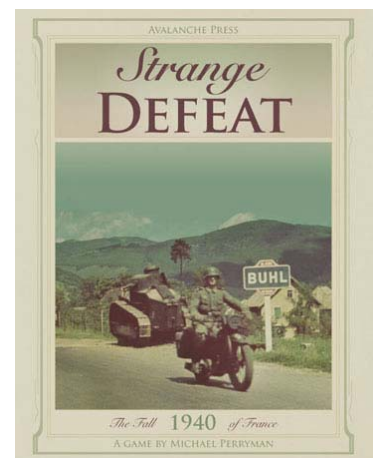
## AVALANCHE PRESS LTD.

**Strange Defeat: The Fall of France 1940. Novedad junio** P.V.P.: 19,95 €

En la primavera de 1940, el Ejército francés, generalmente reputado como el mejor del mundo, se enfrentó de nuevo a su enemigo mortal, el Ejército alemán. 20 años después de la guerra anterior, ésta parecía destinada a desarrollarse por cauces similares. Las fuerzas británicas desembarcaron en gran número y ambos países aparentaron un esfuerzo de cooperación. Pocos pensaban que Bélgica podría quedar fuera del conflicto, pero sus mandatarios siguieron comportándose como si fuese posible.

Cuando el ataque llegó finalmente, la velocidad y la ferocidad de la guerra moderna arrolló a los ejércitos belga y holandés en los primeros días, y a los franceses y británicos no mucho después. El poder aéreo, paracaidistas y tropas acorazadas empleadas en masa cogieron desprevenidos a los aliados, incapaces de responder de forma efectiva. En seis cortas semanas, dos países más cayeron bajo el control de los nazis, el ejército francés fue derrotado y los británicos expulsados del continente. Nadie podía haber previsto esta derrota extraña unas pocas semanas antes.

Strange Defeat es una secuela de *Defiant Russia* y *Red Vengeance*. Como estos juegos, está pensado para ser un juego fácil de aprender y divertido. El mapa abarca los Países Bajos, Bélgica, Alemania Occidental y el norte de Francia. Los jugadores controlan las unidades reales que lucharon en esta campaña, la mayoría de ellos representados por cuerpos de ejército y un puñado de divisiones. La unidad aliada típica es tan buena como la unidad alemana típica, y muchas incluso mejores. El jugador alemán debe sacar provecho de una fuerza aérea diseñada para prestar apoyo táctico, regimientos de paracaidistas para asaltar posiciones clave, y la concentración de la fuerza.

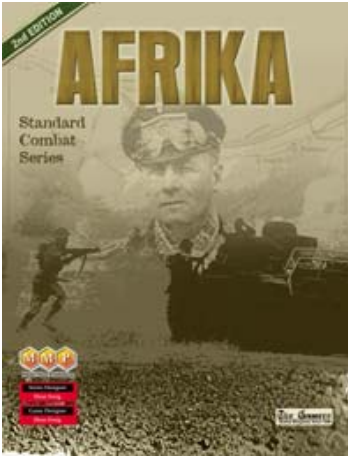


**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>



Como *Defiant Russia* y *Red Vengeance*, *Strange Defeat* no es un juego muy grande. El mapa es de 85 x 55 cm, dividido en hexágonos de gran tamaño para facilitar el juego. Se incluyen 140 fichas de juego. Las partidas son rápidas, terminando en alrededor de 90 minutos, con un mínimo de tablas que consultar. Válido desde 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## THE GAMERS/MULTI-MAN PUBLISHING



**Afrika (SCS). Novedad julio** P.V.P.: 33,00 €

A finales de 1940, el Ejército italiano invadió Egipto dando comienzo a la famosa Campaña del Norte de África de la 2ª G. M. Tras una corta retirada, las fuerzas de la Commonwealth contraatacaron y prácticamente echaron a los italianos de vuelta a Trípoli.

Para ayudar al fracasado ejército italiano, Hitler despachó un contingente alemán bajo el mando de Erwin Rommel para estabilizar la situación. Rommel, sin embargo, tenía sus propias ideas, y comenzó una serie de rápidas campañas a través de las arenas rocosas, empujando a la Commonwealth hasta llegar a El Alamein en Egipto. En 1942, sin embargo, la Commonwealth dio finalmente con el hombre adecuado para detener a Rommel, Montgomery. Éste concentró sus fuerzas y expulsó a Rommel su cuerpo de ejército Afrika fuera del teatro de operaciones.

*Afrika* es un juego rápido de nivel operacional. ¿Podrás llevar a las fuerzas del Eje hasta el Nilo? ¿Podrán tus fuerzas de la Commonwealth sacar al Eje de Egipto? Este juego te ofrece los instrumentos para averiguarlo.

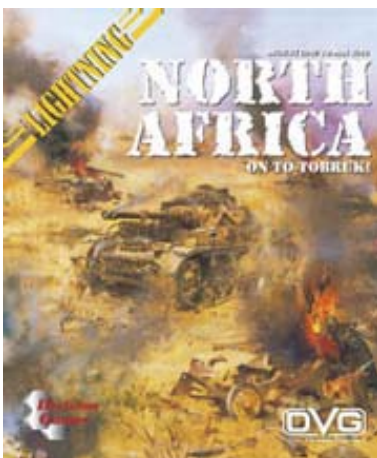
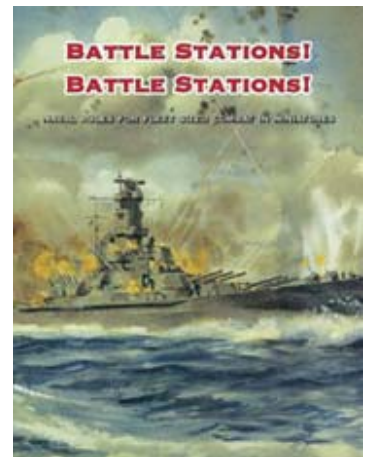
Contenido: 1 plancha de 280 fichas, 1 mapa y medio del tamaño estándar, librillos de reglas estándar y especiales, 2 dados. Incluye 2 escenarios de campaña, 5 escenarios cortos de tres turnos y con solo 1 mapa. Adaptabilidad para juego solitario: baja. Escala: regimientos y

brigadas, algunos batallones y divisiones. Turnos de 1 mes histórico, 10 millas por hexágono. Autor de la serie (Standard Combat Series) y del juego: Dean Essig. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DECISION GAMES

**Battle Stations. Novedad julio** P.V.P.: 29,95 €

Estas reglas para miniaturas simulan las grandes acciones navales de la 2ª G. M. La rapidez del sistema de resolución de los combates asegura que una partida con 30 barcos no lleve más de tres horas. El intenso sistema de juego te mantiene centrado en la batalla. El sistema de juego, depurado e intuitivo, es muy fácil de manejar, lo que permite a los jugadores concentrarse en las tácticas en lugar de cuestiones menores. Aunque está pensado para miniaturas de escala 1/2400, los jugadores que empleen escalas mayores pueden modificar fácilmente las distancias. Se incluyen los datos de los buques de ocho países: Gran Bretaña, Francia, Alemania, Japón, Italia, Holanda, la Unión Soviética y Estados Unidos, abarcando todos los tipos, desde acorazados a torpederas. Los marcadores indican para cada buque el daño sufrido, la velocidad, si ha disparado torpedos, así como la altura y profundidad de los aviones y submarinos. Todo esto evita que los jugadores tengan que llevar cuenta escrita de estos datos. También se incluyen diez escenarios, desde el Mar de Barents al Océano Pacífico, así como instrucciones para crear tus propios escenarios. Contiene un libro de reglas de 80 páginas, ayudas de juego y 120 marcadores.



**Lightning: North Africa. Novedad julio** P.V.P.: 19,95 €

Este nuevo juego de la familia *Lightning* nos lleva a las grandes batallas de Erwin Rommel desde 1941 a 1943, cuando se abrió camino avanzando y retrocediendo por los desiertos del Norte de África. *LNA* usa cartas para representar las unidades militares, convoyes de abastecimiento y objetivos de la campaña histórica. Para ganar debes considerar el poder de combate de tus unidades, las opciones de maniobra y la situación de los suministros. El juego incluye el Afrika Korps, Tobruk, las Desert Rats, Malta, cañones anti-tanque, reabastecimiento desde Europa, campos de minas y mucho más. *LNA* está basado en un nuevo sistema de combate que concede tanta importancia a la maniobra y a la planificación como a la fuerza bruta. La aproximación es fiel a los eventos históricos, donde pequeñas fuerzas a menudo fueron capaces de derrotar a fuerzas mayores gracias a una planificación y tácticas mejores. En *LNA*, las batallas pueden ganarse no solo arrollando al enemigo con potencia de fuego, si no también siendo más listo que él y engañándolo. El dinámico sistema de juego te pone al mando de uno de los teatros de operaciones más célebres de la 2ª G. M.

Incluye reglas y 110 cards. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## GMT GAMES

### NUEVOS PRECIOS:

Wellington 65,00 € > **45,00 €**

Downtown 59,00 € > **35,00 €**

Across the Rappahanock 70,00 € > **45,00 €**

Gringo 50,00 € > **35,00 €**

Roads to Leningrad 55,00 € > **35,00 €**

Devil's Horsemen 70,00 € > **45,00 €**

Grand Illusion 50,00 € > **35,00 €**

The Three Days of Gettysburg 89,00 € > **55,00 €**

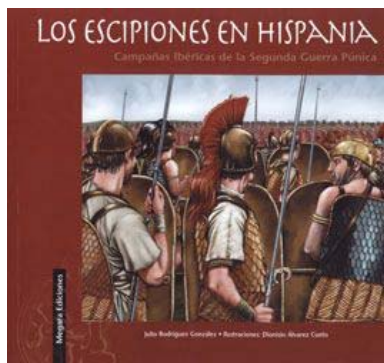
## REVISTAS CON JUEGO

**Against the Odds 16: La Valée de la Mort. *Ya disponible*** P.V.P.: € 35,00.

**Strategy & Tactics 236: They Died with Their Boots On (1) *Ya disponible*** P.V.P.: € 23,00.

## LIBROS

### MEGARA EDICIONES



**Los Escipiones en España.** P.V.P.: 19,50 €

*Autor* Julio Rodríguez González.

*Ilustrador:* Dionisio Álvarez Cueto. 80 págs, rústica, 230 x 228 mm., 8 láminas en color y 45 ilustraciones y 31 mapas en b/n

Un detallado estudio del teatro de operaciones hispánico durante la Segunda Guerra Púnica dividido en dos partes: en la primera se explica la organización, armamento y táctica de los tres ejércitos en presencia, es decir, el romano, el cartaginés y , considerado como tercero, las fuerzas de las diferentes entidades políticas de Hispania afectadas por el conflicto entre romanos y cartagineses por la hegemonía en el Mediterráneo; la segunda parte se centra en la descripción de las operaciones militares que se suceden en territorio ibérico desde la toma de Sagunto por Aníbal hasta la definitiva derrota y expulsión de los cartagineses de Hispania (219 a.C. a 206 a.C.).

## OSPREY MILITARY

THE VIKINGS: VOYAGERS OF DISCOVERY AND PLUNDER. P.V.P.: 35,95 €

### NEW VANGUARD:

NVG124 GERMAN BATTLECRUISERS 1914-18

### CAMPAIGNS:

CAM170 OSAKA 1615

### MODELLING:

MOD30 MODELLING PANTHER TANK

### FORTRESS:

FOR44 AMERICAN COASTAL DEFENCES 1885-1950

FOR45 GERMAN DEFENCES IN ITALY IN WWII

### MEN-AT-ARMS:

MAA432 JAPANESE SPECIAL NAVAL FORCES: UNIFORMS AND EQUIPMENT 1937-45

### BATTLE ORDER:

BTO19 THE US MARINE CORPS IN THE VIETNAM WAR