

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 18 de julio de 2007

JUEGOS DE MESA

ASMODEE

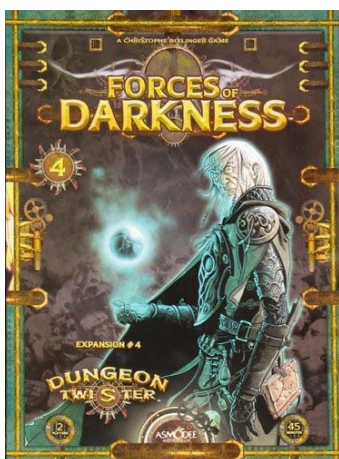


Wicked Witches Way. *Ya disponible* P.V.P.: 29,90 €

¡Bienvenidos al primer Gran Premio de las Brujas! A veces, si la noche es clara y miras al cielo, podrás ver extraños objetos zigzagueando entre las estrellas. ¡No son estrellas fugaces, ni meteoritos, ni salchichas voladoras! ¡Tienes suerte, ya que acabas de presenciar una carrera entre brujas montadas en sus escobas voladoras!

Wicked Witches Way! Es un juego de tablero que te pone al mando de una bruja voladora que tendrás que controlar con audacia y maestría. ¿Tu objetivo? Ganar la carrera y llegar el primero a la meta. Lanza los dados, recrea la fórmula apropiada y avanza... pero no te olvides que hay dos tipos de combinaciones posibles, dependiendo del color: naranja con su modo turbo, o negro con sus cartas especiales llenas de conjuros y trucos! ¡La elección es tuya! Memoria, audacia y astucia serán tus mejores virtudes para conseguir la victoria.

original cuya caja puede usarse como cubo-tapete de dados, espléndidas fichas y una caja que parece un libro de magia. Un juego para toda la familia. Contiene 1 tablero, 6 fichas de jugadores con sus peanas, 1 ficha de maldición, 9 dados de fórmulas mágicas, 81 cartas y reglas. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Dungeon Twister Expansion 3: Forces of Darkness. *Ya disponible* P.V.P.: 29,90 €

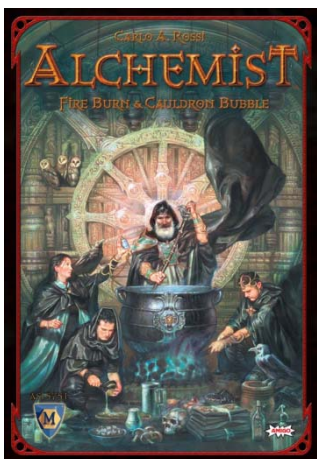
Lo que queda del corazón del Archimago brilla con una alegría helada. Observando como los débiles aventureros luchan en sus locos laberintos es divertido, pero necesita algo nuevo. Ahora ha decidido teleportarse al laberinto a pobres e inocentes criaturas incapaces de comprender lo que les sucede. Sus bien pagados y trabajadores gnomos han construido para él unos dungeons especialmente diseñados para la comodidad de sus nuevos amigos: los Muertos Vivientes, los que serán arrojados a la oscuridad hasta que él quede satisfecho. Momias, ghouls, vampiros, zombis, Dragones No Muerots, espectros... todos ellos maestros en el arte de aterrorizar y devorar a los humanos. Pero ahora se han convertido en los nuevos juguetes del Archimago.

Forces of Darkness es la tercera expansión para Dungeon Twister. Dentro descubrirás 7 nuevos objetos, 8 nuevas habitaciones y 8 nuevos personajes que te permitirán crear ejércitos de zombis, beber la sangre de tus adversarios o esconderte en las sombras. Algunas están ocultas en casillas oscuras que deberás descubrir mientras avanzas hacia tu objetivo. Para ayudarte en ello esta expansión incluye 30 losetas de corredores nuevas que te permiten crear tus propios laberintos en las habitaciones oscuras. Este es un mecanismo nuevo y original para

Todos los personajes, objetos y estancias son totalmente compatibles con Dungeon Twister y las demás expansiones. Al combinar distintas cajas, puedes crear tus propios escenarios, tus propios equipos y desarrollar nuevas estrategias. Es necesario poseer la caja básica de Dungeon Twister para jugar a esta expansión.

Contenido de la caja: 8 estancias cuadradas, 30 losetas de corredores, 2 grupos de fichas (uno por jugador; cada uno con 8 personajes y 7 objetos), 2 grupos de fichas (uno por jugador; cada uno con 4 personajes secundarios), 2 grupos de 8 miniaturas de cartón y 16 bases de plástico, 2 líneas de salida, reglas, 5 objetos neutrales (fichas cuadradas blancas), 5 marcadores de sangre (cuadrados), varios marcadores de rejas abiertas o cerradas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MAYFAIR GAMES



Alchemist. Ya disponible P.V.P.: 35,00 €

¡Es la competición de los Alquimistas! Los más brillantes Adeptos de las artes místicas vienen de todo el mundo para competir. Llenan sus calderos con ingredientes raros y exóticos, creando nuevas pociones en la busca de la fama y el honor. Además de demostrar sus talentos copiando las pociones de sus competidores, cada uno tiene un plan propio: ¡promover el empleo del componente máspreciado de su escuela de magia. ¡La persona que consiga más fama para su escuela y para sí mismo ganará el título de Adepto Supremo!

Contiene 160 cupos de ingredientes, 1 tablero de juego, 30 piedras sello, 5 pantallas para los jugadores, 5 fichas de puntuación, 5 cartas de ingrediente de tu escuela, 10 losetas de valor de las pociones y una bolsa oráculo.

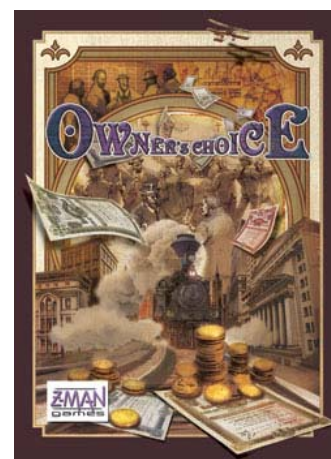
Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 50 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Z-MAN GAMES

Owner's Choice. Ya disponible P.V.P.: 24,99 €

Juego de tablero en el que los jugadores compran y venden acciones de 4 distintas compañías para conseguir inmensos beneficios. Como inversor en una o varias compañías, puedes ganar dinero con los repartos de dividendos o vendiendo acciones por un precio mayor al que te costaran. Sin embargo, cuando tienes un porcentaje significativo de acciones de una empresa, te conviertes en el Presidente de esa compañía y tomas las decisiones que la afectan. Puedes bien tirar los dados para beneficiar a todos los accionistas o bien puedes engordar tu propio bolsillo. Esas son las opciones que tienes: mantenerte como inversor, o convertirte en Presidente.

Contenido: tablero, dinero, 60 cartas de acciones, 1 peón de acción, 4 marcadores del precio de las acciones, 6 dados (con adhesivos) y reglas. Para 2-5 jugadores de años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Creado por Yasutaka Ikeda. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES



Z-MAN GAMES

Masquerade. Ya disponible P.V.P.: 15,00 €

Los jugadores son poderosas entidades que intentan dominar el mundo, pero como son tan poderosas, el mundo se vendría abajo si lucharan directamente. En su lugar han creado un juego denominado "La Mascarada", el escenario donde los héroes que eligen luchan entre sí para determinar quién controlará el mundo.

Los héroes, o Bailarines, visitan distintas Etapas y realizan varios actos como conjugar Hechizos o retar a otros Bailarines o Guardianes de tesoros mágicos, todo con el objetivo de fortalecer a la entidad a la que sirven.

Contenido: 72 cartas. Para 3-5 de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-75 minutos. Creado por Satoshi Nakamura. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Arne Junior. Ya disponible P.V.P.: 10,00 €

Primero de una línea de juegos bautizada como KidFun por Z-Man Games. Se trata de juegos de cartas y de tablero que se puedan jugar con niños a partir de 6 años.

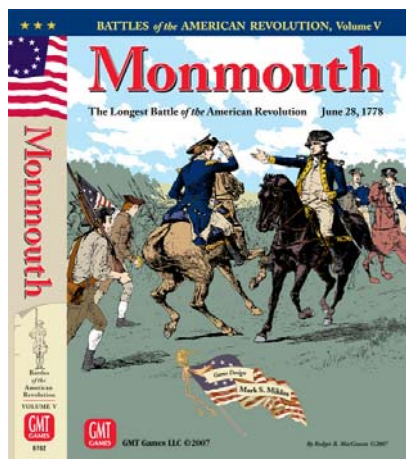
En el juego de cartas Arne Junior, el objetivo es conseguir la mayor cantidad de puntos en tu fruta. También hay cartas blancas especiales y cartas negras con efectos sorprendentes que añaden diversión al juego. Por ejemplo, la carta +3 te permite robar 3 cartas extra. El camaleón te permite cambiar una fruta por otra. El pájaro hambriento puede comerse los puntos de una fruta (a menos que sea atrapado por la red). Arne Junior también es estupendo para mejorar las habilidades de contar, sumar y restar.

Contiene 78 cartas. Para 2-4 jugadores de 6 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

GMT GAMES



Monmouth. Ya disponible P.V.P.: 50,00 €

Nuevo volumen de la estupenda serie de batallas de la Revolución Americana de GMT Games. Al comienzo de la estación de campaña de 1778, los británicos decidieron evacuar Philadelphia y concentrar su esfuerzo militar en Nueva York. Unos 20.000 soldados británicos y de Hesse marcharon a través del estrecho cinturón que va de Nueva Jersey a Sandy Hook, desde donde podrían embarcar hacia Staten Island.

El general Washington esperaba una oportunidad para atacarles y probar a sus nuevas tropas. Su segundo en el mando, el general Charles Lee, fue enviado con una vanguardia de 5.000 hombres a atacar y derrotar la retaguardia británica y capturar su bagaje. Un reconocimiento defectuoso, órdenes inadecuadas y la rápida llegada de refuerzos británicos amenazaron con poner en fuga a la vanguardia americana, pero la llegada a tiempo de Washington salvó el día. Tras relevar al general Lee mientras avanzaba, Washington estabilizó las líneas. Más fuerzas americanas se incorporaron, y la batalla duró varias horas, con grandes muestras de valor por ambos bandos.

Al final del día, habiendo asegurado su bagaje, los británicos detuvieron sus ataques y comenzaron a ceder terreno. Washington ordenó un contraataque limitado para terminar la batalla.

Monmouth, considerada un "empate" por la mayoría de los historiadores, no solo fue la batalla más larga de la guerra; también fue el último combate importante librado en el Norte.

Reglas especiales:

Molly Pitcher: permite que una unidad cualquiera de artillería americana se recupere del desorden sin tirada de dado. El jugador americano decide cuándo invocarla. Molly se queda con esa unidad de artillería para el resto de la partida.

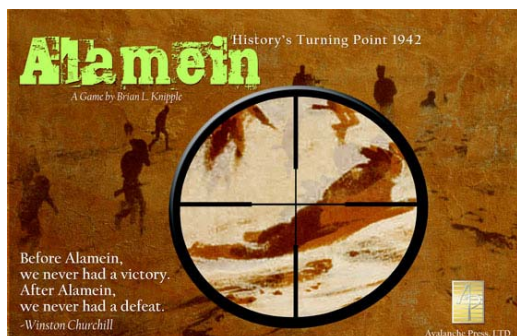
Mando y control de la Vanguardia de Lee. Lee no supo hacer un reconocimiento adecuado ni dar a sus subordinados un plan de batalla específico. El jugador americano estará perjudicado en el mando y control hasta que Lee sea relevado del mando por Washington.

Turnos de calor: el 28 de junio de 1778 fue el día más caluroso registrado hasta el momento en Nueva Jersey. Durante los siete turnos de calor, el movimiento de la artillería se reduce, las unidades sufren un modificador -1 a sus tiradas de moral, y en caso de empate en la tirada de Iniciativa el turno se salta (a menos que algún jugador haya usado Momentum para influir sobre la tirada).

Refuerzos variables para ajustar el equilibrio de juego, Semi-Jefes.

Contenido. Un mapa de 55x85 cm., una plancha de fichas, un librito de reglas de la serie, un librito de escenarios, ayudas de juego y dados. Complejidad: 4. Adaptabilidad para jugar en solitario: 7. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALANCHE PRESS



Alamein. Ya disponible P.V.P.: 229,99 €

Nuevo juego editado dentro de la línea "Classic Wargames" de Avalanche Press. Tras la caída de Tobruk en Mayo de 1942, las fuerzas de la Commonwealth en el desierto lucharon para alcanzar la última posición defensiva real antes de Alejandría, y detener allí al aparentemente imparable Afrika Korps. A lo largo de una serie de batallas que van desde junio a noviembre de 1942, primero detuvieron la ofensiva del Eje y luego comenzaron una ofensiva propia que destruyó la leyenda de invencibilidad de Erwin Rommel, y que acabó expulsando a alemanes e italianos de África.

Este juego, el más ambicioso de Brian L. Knipple, es uno de los mayores juegos publicados por Avalanche Press, con cuatro mapas de tamaño extra con

hexágonos de 2 kilómetros. Algunos escenarios solo usan uno o dos mapas, lo que permite a los jugadores jugar a la guerra en una tarde o montar y jugar un fin de semana.

El sistema de juego es el más complejo publicado por este editor, similar al de *Red Steel* y *Red Parachutes*. Cada día consta de cuatro turnos de juego. Al comienzo de cada día los jugadores reciben refuerzos y munición artillera. Entonces se van alternando turnos realizando movimiento, bombardeos y ataques. Las unidades que consigan penetraciones en combate tienen la posibilidad de atacar de nuevo si el jefe de su formación las consigue activar. Las unidades se agrupan en formaciones — divisiones y algunas brigadas. Los jugadores toman la mayor parte de sus decisiones dependiendo de lo que quieren conseguir con esas formaciones, y entonces mueven los batallones de la formación para llevarlo a cabo. Las formaciones son importantes para la asignación de apoyo artillero, para la ejecución de penetraciones y muchas otras funciones del juego. Las unidades terrestres tienen valores de ataque, defensa y moral. El combate se resuelve en una probada tabla basada en la relación de fuerzas, y el diferencial de moral es un factor muy importante (por ejemplo, si una unidad con fuerza de ataque 2 y moral 6 ataca a una unidad con fuerza de defensa 2 y moral 4, la relación de fuerzas del ataque pasaría de 1:1 a 3:1 por el diferencial +2 de moral).

Las unidades de tanques tienen los valores ya citados, más calidad acorazada. Los vehículos acorazados luchan entre sí en un combate acorazado específico y también tienen que enfrentarse a los cañones antitanque. De nuevo, el diferencial entre los valores enfrentados es la clave. Ambos bandos tienen tanques muy válidos (el PzKw IV "Special" alemán o el Sherman británico) y algunos otros de muy poca calidad (el M13/40 italiano). La guerra en el desierto la deciden los tanques, y aunque el Eje en este momento de la campaña disponía de formaciones altamente calificadas, como las dos divisiones panzer del Afrika Korps o la

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

división italiana Ariete, los aliados tienen muchos más tanques. Las unidades de artillería tienen valores de apoyo ofensivo y defensivo. Cada unidad de artillería tiene un marcador correspondiente de apoyo que se coloca sobre el hex blanco. Cada marcador puede usarse dos veces antes que sea necesario reabastecer a la unidad con munición. Los aliados tienen un suministro mucho mayor de munición, lo que les permite usarla más libremente que el Eje.

Novedad en este sistema es un juego de combate aéreo que está perfectamente insertado en el sistema. Se incluye cada escuadrón aéreo participante en la campaña, con valores de combate aire-aire (ataque y defensa) y de bombardeo. Los jugadores asignan misiones a los escuadrones, y si obtienen superioridad aérea pueden hacer un gran daño a la infraestructura de suministro del contrario — esta es una preocupación clave para el jugador del Eje, que está ampliamente superado en número en el aire.

Los escenarios incluyen el ataque australiano y sudafricano de mediados de julio, la batalla por la posición de Mersa Maruth de finales de junio (en la que la lentitud de sus movimientos casi le cuesta a la Commonwealth el grueso de la división neozelandesa), el primer ataque del Eje sobre la línea del Alamein a primeros de Julio, el último ataque del Eje para romper la línea aliada en Alam el Halfa a final de agosto, la Operación Lightfoot: el ataque del Octavo Ejército contra la línea del Eje a finales de octubre y la inmensa campaña que va desde junio hasta primeros de noviembre. Las tropas que participaron incluyen australianos, neozelandeses, sudafricanos, griegos, franceses, británicos, italianos y alemanes, con una división acorzada estadounidense añadida como opción.

REVISTAS CON JUEGO

Strategy & Tactics 244: Drive on Moscow: Road to Ruin 2, Operation Typhoon, Autumn 1941. *Ya disponible* P.V.P.: 39,99 €

Tras una ausencia de muchos años, los “minimonstruos” volverán a aparecer una vez al año en la revista S&T. Esta es la primera pieza de esa nueva serie de juegos más grandes. Drive on Moscow: Road to Ruin 2, Operation Typhoon, Autumn 1941 (DoM) es una simulación para dos jugadores, de complejidad media a intermedia, y de escala estratégica, del último intento alemán de tomar la capital de la Unión soviética a finales de 1941. El jugador alemán está en general a la ofensiva, tratando de ganar la partida aislando o tomando Moscú, o tomando todas las demás ciudades clave del mapa. El jugador soviético está básicamente a la defensiva, pero la situación también requiere pasar a la ofensiva en lugares puntuales cuando exista la oportunidad. La partida abarca el periodo que comienza con el lanzamiento de su ofensiva por los alemanes el 1 de octubre y termina el 7 de diciembre del mismo año. Para entonces ya había quedado claro que los invasores habían gastado su flecha sin alcanzar su objetivo. La partida puede terminar antes que en la fecha histórica si algún jugador admite su derrota antes. Cada hexagon del mapa representa 7,5 millas (12 kilómetros) de lado a lado. Las unidades de maniobra de ambos lados son básicamente divisiones, junto con algunas long with some brigades and one elite super-elite regiment. Los efectos de la superioridad aérea general de que gozaban los alemanes están integrados en las reglas de combate y movimiento. Cada turno de juego representa una semana. El juego emplea una derivación del alabado sistema de Drive on Stalingrad, publicado por el mismo editor. La duración de la partida es de cuatro a seis horas. Creado por Ty Bomba.



Command & Strategy 6: Operation Walküre. *Ya disponible* P.V.P.: 16,75 €

Incluye juego de cartas sobre la conspiración para asesinar a Hitler, la parte 6 de Pearl Harbour, y mucho más.

REVISTAS

The Naval Sitrep 32. *Ya disponible* P.V.P.: 6,95 €

OSPREY MILITARY

WARRIOR

WAR115 CONDOTTIERE 1300-1500: INFAMOUS MEDIEVAL MERCENARIES

CAMPAIGNS

CAM182 GRANICUS 334 BC: ALEXANDER FIRST PERSIAN VICTORY

ELITE:

ELI155 ROMAN BATTLE TACTICS 109 BC-AD 313

BATTLE ORDER:

BTO23 DESERT RAIDERS: AXIS AND ALLIED SPECIAL FORCES 1940-43

BTO28 DESERT RATS: BRITISH 8TH ARMY IN NORTH AFRICA 1941-43

FORTRESS:

FOR64 THE CASTLES OF EDWARD I IN WALES: 1277-1307

OSPREY MODELLING

MOD37 MODELLING THE TIGER I

NEW VANGUARD:

NVG136 CHURCHILL COCODRILE FLAMETHROWER

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