

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 14 de junio de 2007

JUEGOS DE MESA

FANTASY FLIGHT GAMES



Tide of Iron. Ya disponible P.V.P.: 79,95 €

TIDE OF IRON es el juego de tablero definitivo sobre combate táctico a nivel escuadra de la 2ª G. M., para 2-4 jugadores. Con unas reglas sencillas que conceden gran importancia a los escenarios y al detalle histórico, TIDE OF IRON gustará con seguridad a todos los fans de los juegos de guerra tácticos históricos.

Este juego básico se centra en los ejércitos estadounidense y alemán en el Norte de Europa en 1944 y 1945. Cada partida se juega como un único escenario, bien elegido de la guía de escenarios incluida en el juego o bien creado por los propios jugadores, sobre un mapa formado por tableros modulares impresos por ambas caras y plantillas de terreno adicionales. Las reglas funcionan perfectamente, sin escollos, y tienen

una profundidad sorprendentemente, ya que los jugadores deben tomar y mantener objetivos vitales del tablero y decidir sobre la mejor manera de emplear las fuerzas bajo su mando.

TIDE OF IRON incluye: 1 libro de reglas, 1 guía de escenarios, 216 figuras de plástico (54 de infantería regular americana, 12 de infantería de élite americana, 6 oficiales americanos, 6 dotaciones de morteros americanas, 6 dotaciones de ametralladoras americanas, 12 tanques M4A1 Sherman americanos, 6 semiorugas M3A1 americanos, 6 camiones de transporte GMC CCKW 353 americanos, 54 de infantería regular alemana, 12 de infantería de élite alemana, 6 de oficiales de infantería alemanes, 6 dotaciones de morteros alemanes, 6 dotaciones de ametralladoras alemanas, 6 tanques Panzer IV alemanes, 6 tanques Tiger I alemanes, 6 semiorugas SdKfz 251 alemanes, 6 camiones de transporte Opel Blitz alemanes), 48 bases de escuadras, 2 hojas de referencia para los jugadores, 12 tableros, 23 plantillas, 14 dados negros de ataque, 6 dados rojos de defensa, 1 marcador de la ronda, 1 marcador de puntos americanos, 1 marcador de puntos alemanes, 110 cartas (90 cartas de Estrategia, 18 cartas de Operaciones, 1 carta de Iniciativa americana, 1 carta de Iniciativa alemana), 1 ficha de Iniciativa, 88 fichas de Activación 32 fichas de Daño, 36 fichas de Estado, 6 fichas de Especialización Antitanque, 6 fichas de Especialización de Ingenieros, 6 fichas de Especialización Lanzallamas, 6 fichas de Especialización Médica, 6 marcadores de Objetivos de Victoria, 8 marcadores de Objetivo de Mando Americano (varios valores), 8 marcadores de Objetivo de Mando Alemán (varios valores), 8 marcadores de Objetivo de Mando Neutral, 8 marcadores de Control Americano, 8 marcadores de Control Alemán, 51 fichas de Mando (de 1 y 5), 4 marcadores de Escuadras Americanas Ocultas, 4 marcadores de Escuadras Alemanas Ocultas, 8 marcadores de transporte americanos, 8 marcadores de transporte alemanes, 8 fichas Indicadoras de Fuera del Mapa americanas, 8 fichas Indicadoras de Fuera del Mapa alemanas, 38 marcadores de Fortificación, Obstáculo y Cobertura (12 marcadores impresos por ambas caras de búnker/atrincheramiento, 14 marcadores impresos por ambas caras de Trampa Antitanque y Cable de Espino, 6 marcadores de Humo, 6 marcadores de campos de minas), 1 ficha de Objetivo y 1 marcador del Norte. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Arkham Horror: The King in Yellow Expansion. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

¿Has visto el Signo Amarillo?

Una nueva obra llega a la Universidad de Miskatonic, y todo el mundo que es alguien estará allí el día del estreno. Sin embargo, hay algo siniestro sobre esta representación, y la gente que la ve vuelve un poco... diferente.

Como si los investigadores no tuvieran ya bastante sobre lo que preocuparse, ahora deben enfrentarse con los traumáticos efectos de *El Rey de Amarillo/The King in Yellow*, una obra que cuenta una historia de locura y horror, y que abre una puerta para que entre el Tattered King.

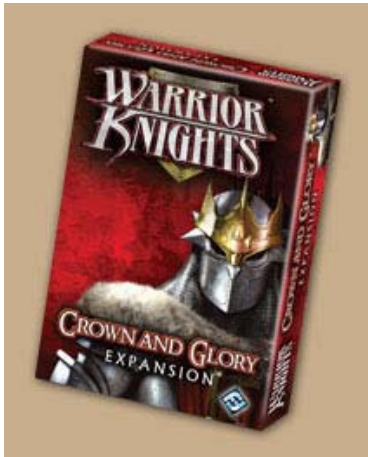
Esta expansión introduce una nueva mecánica importante a *Arkham Horror* – los Heraldos, que preparan el camino para la llegada de El Antiguo. Además, los investigadores se enfrentarán de nuevo a caras ya conocidas de formas totalmente inesperadas. Con más de 160 nuevas cartas, **The King in Yellow** anuncia una edad más oscura para los fans de *Arkham Horror*.

Incluye: 13 cartas Blight, viejos amigos que se han vuelto irremediabilmente locos, 7 cartas de Efectos Mágicos que representan potentes nuevas habilidades, la nueva mecánica del Herald y el Herald Rey de Amarillo, 3 nuevas fichas de monstruos más horribles que ninguno anterior!, más de 160 nuevas cartas con nuevos objetos, nuevos conjuros, y nuevos acontecimientos horribles en Arkham y más allá!

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



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



Warrior Knights: Crown & Glory Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Inquieta descansa la cabeza que lleva la corona. En la lucha de los barones por la supremacía en el reino, deben adoptar nuevos métodos, desarrollar nuevas estrategias, y blandir cada arma a su disposición para convertirse en reyes – y si para ello deben derrocar al actual rey, pues que así sea.

Crown and Glory es la nueva expansión para *Warrior Knights*. Introduce al juego nuevos conceptos, componentes y variantes para cambiar la forma en que los barones luchan por el poder. Tanto si están desarrollando armas de Pólvora Negra, o consiguiendo el poder de la Asamblea, reclutando Levas o realizando Misiones secretas, los barones tendrán ahora más opciones y más poder que nunca antes.

Incluye cartas de avance que representan nueva tecnología (como Pólvora Negra y la Brújula); nuevas cartas de acción para mayor flexibilidad; levas ciudadanas, heraldos y otros tipos nuevos de soldados; misiones secretas que pueden determinar la victoria o la derrota; dos nuevas posiciones (el Estudioso y el Rey), completas con nuevas reglas dinámicas y fichas de calidad. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

EDGE ENTERTAINMENT

Kragmortha. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

Astutos y tramposos goblins, ¿podréis escapar de la furia de Rigor Mortis, mientras éste trabaja en su estudio? ¡Quienes sean blanco de las Miradas Fulminantes del Señor Oscuro sufrirán las terribles consecuencias de su poderosa y cruel magia!

Sostenerte sobre una sola pierna, mantener una carta sobre la cabeza, o jugar toda la partida con la boca cerrada son sólo algunas de las terribles maldiciones que caerán sobre ti si no escapas del irascible Señor Oscuro. Pero, si tienes suerte, podrás empujar a tus oponentes a un prematuro y horrendo final, haciéndoles pagar por tus errores. Hay quien dice que la inteligencia de los goblins es muy limitada. ¿Estás de acuerdo? ¿Lo comprobamos?

Kragmortha es un divertido juego de tablero, para 2-8 jugadores. En el interior de la biblioteca privada de Rigor Mortis, el Señor Oscuro persigue a sus sirvientes goblins mientras estos hacen lo posible por robar Tomos Mágicos y evitar el castigo de su Amo. Cada jugador moverá tanto a Rigor Mortis como a su goblin, intentando conservar la vida y evitando las Miradas Fulminantes. Pero en esta biblioteca también encontrarás otras sorpresas... ¿estás seguro de querer averiguar qué te espera al otro lado del Teleportador?

Componentes del juego:

1 Tablero de la Biblioteca de Rigor Mortis 1 Peón de Rigor Mortis

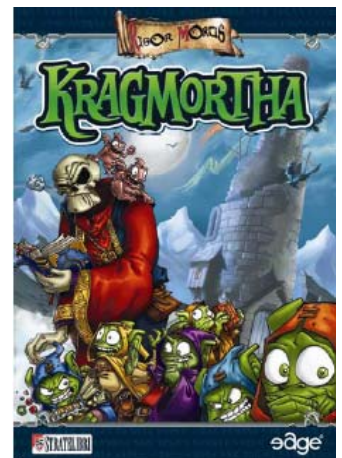
8 Peones de Goblin 8 Indicadores de Goblin

6 Fichas de Teleportación 6 Indicadores de Estantería

24 Cartas de Mirada Fulminante 58 Cartas de Movimiento

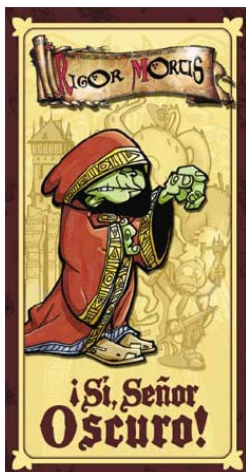
18 Cartas de Tomo Mágico 1 Indicador de Escritorio

Para 2-8 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **Edición en castellano**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT



¡Sí, señor Oscuro! *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

¡Miente! ¡Échale la culpa a los demás! ¡Sálvate de la Ira del Genio del Mal!

Tus amigos y tú habéis vuelto una vez más a la temida Torre de la Hechicería Oscura, después de fracasar por enésima vez en vuestra misión. A su Excelencia no le va a hacer gracia, y os va a preguntar por las razones de vuestro fracaso. El simple hecho de pensar en el interrogatorio te deja sin respiración. El pánico se adueña de ti. ¿Qué puedes hacer para salvar tu sucio pellejo? ¿Podrías decirle que el culpable no eres tú, sino uno de tus ineptos compañeros? ¡Claro que sí! ¡Ésa es la solución! Sólo hay un pequeño problema: Probablemente, ellos habrán pensado lo mismo.

¡Sí, Señor Oscuro! es un juego desenfadado de trasfondo fantástico y tono humorístico. Para jugar, sólo necesitas algo de capacidad de improvisación, y algunos amigos dispuestos a pasar un buen rato. El juego es simple de aprender y fácil de jugar. Los malvados y arteros Lacayos de Rigor Mortis, el único y verdadero Genio del Mal, vuelven de su última misión fracasada y tienen que justificarse frente a su Amo, inventando historias e improbables excusas, y echándole la culpa al resto de desafortunados sirvientes. Para 4-16 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **Edición en castellano**