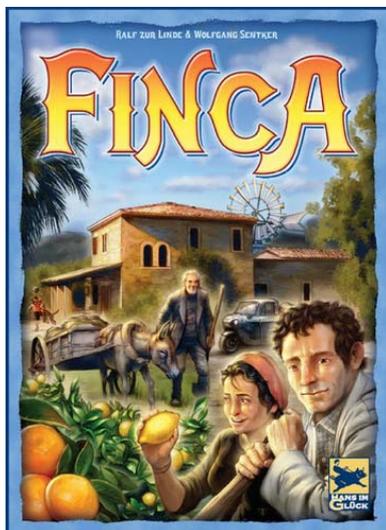


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 8 de junio de 2009



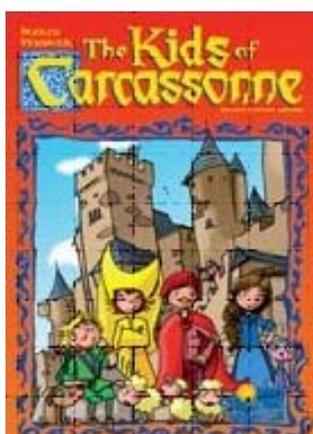
Finca. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIOGRANDE GAMES.

Mallorca, isla del viento. Un lugar de playas doradas y mar azul celeste. La cosecha de almendras está a punto. Además, jugosas naranjas, limones e higos están listos para recogerse y llevarse al mercado. Los olivos adornan el paisaje con sus enroscadas ramas, y enormes viñedos invitan a los paseantes a caminar por su cálida tierra. En medio de este paisaje, tu centenaria granja construida con piedra te proporciona un hogar y un lugar para tu gran molino de viento: ¡tu FINCA!

Escucha al viento que mueve tu molino! Entonces aprovecha según la estación, las mejores frutas de la tierra. Cárgalas en tu carro de mulas y viaja por la isla, vendiendo lo que has recogido. Si eres rápido, pronto serás el granjero más rico de la isla.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración: 45 minutos. Juego independiente del idioma. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Kids of Carcassonne. P.V.P.: 25,50 €

El 14 de julio, fiesta nacional de Francia, las ovejas, gallinas y vacas se pasean libres por la ciudad de Carcassonne. Los niños se lo pasan en grande atrapando a los animales antes de que anochezca.

Los jugadores van cogiendo losetas con las que van formando un paisaje según avanza la partida. Pero a diferencia del juego normal de Carcassonne, aquí todas las losetas encajan unas con otras. Entre otras cosas, las losetas contienen niños de los colores de los jugadores. Cada vez que se termina una carretera, cada jugador coloca uno de sus muñequitos en cada ilustración del color apropiado. Ganará el primer jugador en colocar todos sus muñequitos/meeples.

Para 2-4 jugadores a partir de 4 años. Duración de la partida: 10 minutos. Juego independiente del idioma. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

TAMBIÉN DISPONIBLES:

Carcassonne.

Carcassonne: Posadas y Catedrales.

Carcassonne: Princesa & Dragón.

Carcassonne: Comerciantes y Constructores.

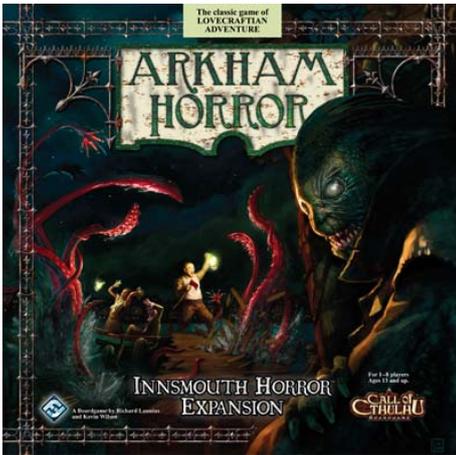
Carcassonne: la Torre.

Carcassonne: la Abadía y el Alcalde.

Carcassonne: The City.

Carcassonne: Catapult.

Carcassonne: Cult, Siege & Creativity.



Innsmouth Horror. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES.

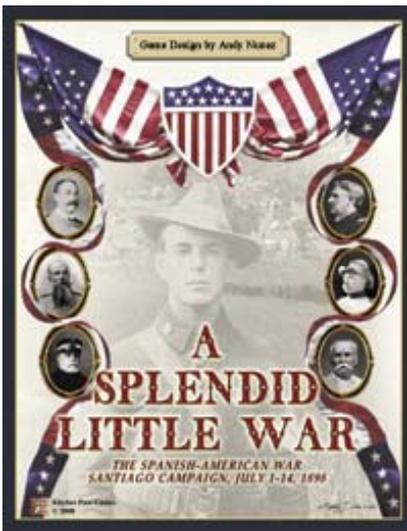
De todas las ciudades que nos ofrece la visión de H.P. Lovecraft sobre Massachusetts, tal vez ninguna es tan mortífera como la pequeña villa de pescadores de Innsmouth. Decrépita y moribunda, Innsmouth está siendo consumida desde su interior por un antiguo pacto hecho para salvar el pueblo. Los investigadores descubrirán nuevos enemigos según exploran los putrefactos muelles y las fétidas playas. Al final, tal vez la única forma de salvar Innsmouth sea destruyéndolo junto con las terribles criaturas que merodean sus aguas cerca del Arrecife del Diablo.

Innsmouth Horror presenta varios conceptos de juego nuevos al juego de tablero *Arkham Horror*, como Historias Personales/*Personal Stories* específicas para cada investigador, así como el *Innsmouth Look*. El pueblo es hostil a los investigadores, que pueden acabar pronto en la cárcel y servir de alimento a Shoggoth por buscar pruebas con las que llamar a los federales. Sin embargo, abandonar Innsmouth es una mala idea, ya que los Profundos se reunirán y se alzarán, trayendo consigo al Antiguo.

Innsmouth Horror también añade 16 nuevos investigadores, ocho nuevos Antiguos, dos nuevos Heraldos, cartas Epic Battle para los nuevos Antiguos, más de 30 marcadores nuevos de monstruos, numerosos nuevos encuentros, y un tablero de expansión que nos presenta el pueblo de Innsmouth. En conjunto, esta expansión añade más de 300 nuevas cartas al juego básico.

Innsmouth Horror requiere tener una ejemplar de *Arkham Horror* para poder jugarse. *Arkham Horror* es un juego cooperativo para 1-8 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 2-4 horas.

Componentes: reglas, 1 tablero, 16 hojas Investigadores, 16 marcadores de Investigadores, 16 bases de plástico para Investigadores, 96 cartas de Personal Story, 8 hojas de Ancient One, 2 hojas Herald, 36 cartas de lugares de Arkham, 42 cartas de lugares de Innsmouth, 36 cartas de Mythos, 16 cartas de Puertas, 24 cartas de Tramas de los Ancient One, 10 cartas Innsmouth Look, 12 cartas Small Dust, 32 marcadores de Monstruos, 6 fichas de Surgir del Profundo/Deep One Uprising, 8 fichas Ghatanothoa's Visage Tokens, 2 marcadores acuáticos, 1 ficha Zhar. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



A Splendid Little War: The 1898 Santiago Campaign. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** KHYBER PASS GAMES

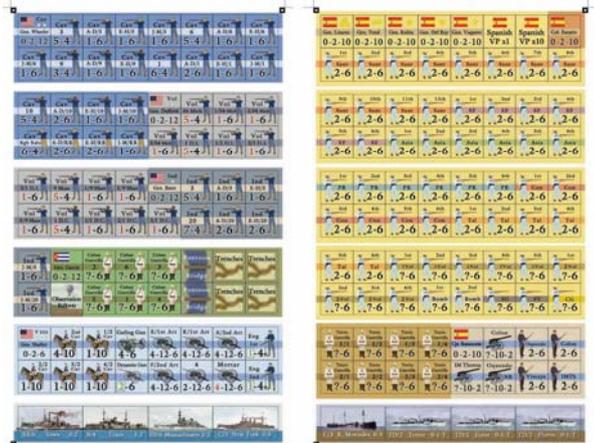
ASLW trata todos los aspectos de la Campaña de Santiago de Cuba de 1898 tanto en el nivel estratégico como en el táctico. El juego abarca la campaña completa e incluye desde los Rough Riders a las guerrillas cubanas (y españolas), ametralladoras Gatling, el Globo de Observación norteamericano, ingenieros y muchas cosas más. La mayor parte de las unidades son regimientos y batallones, y los regimientos norteamericanos pueden dividirse en unidades tamaño batallón para mejorar su maniobrabilidad a cambio de perder fuerza, y también para absorber bajas. Los norteamericanos tienen a su favor mayor potencia de fuego y artillería, pero los atrincherados defensores españoles, la llegada de la columna española de socorro, y la fiebre amarilla irán haciendo mella en los atacantes, de forma que la "Espléndida Pequeña Guerra" podría transformarse en una derrota.

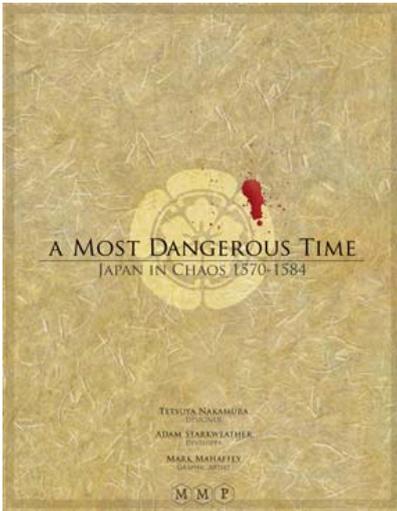
El juego de nivel Gran Táctico usa el mismo sistema básico y mapas, pero incluye varios escenarios que comprenden la mayor parte de los enfrentamientos de la guerra, incluyendo El Caney, Kettle y la

colina de San Juan por ejemplo. En estas batallas los regimientos pueden descomponerse en batallones (y, en algunos casos, en compañías) con el objetivo de cambiar fuerza por velocidad.

Incluye tres escenarios con los combates principales de la campaña: la batalla por El Caney, los célebres Rough Riders y la batalla de la Colina de San Juan, la combinación de los 2 primeros escenarios en uno cubre a su vez el primer día de la campaña. También incluye un juego de campaña que abarca los 14 días de batalla, desde el ataque inicial norteamericano el 1º de Julio hasta la rendición española del 14 de Julio.

Incluye un mapa de campaña de 55x85 cm., 364 fichas grandes, reglas (16 págs.) y ayudas de juego. Creado por Andy Nunez. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





A Most Dangerous Time. P.V.P.: 49,50 € (precio especial solo por tiempo limitado, posteriormente 58,50 €)

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MMP.

Novedad de la serie "internacional" de MMP. El juego está centrado en el momento más crítico de la historia del Japón: 1570-1584. Oda Nobunaga, la personalidad más reverenciada de la historia del Japón, lucha contra todo el resto del país, y el vencedor será dueño de todo.

Este es el juego que hizo famoso al diseñador Tetsuya Nakamura. Muchos jugadores lo conocerán por sus estupendos títulos **Fire in the Sky** y **A Victory Lost**. Nakamura ofrece una visión especialmente personal sobre la historia militar. MMP presenta ahora este juego en su serie dedicada

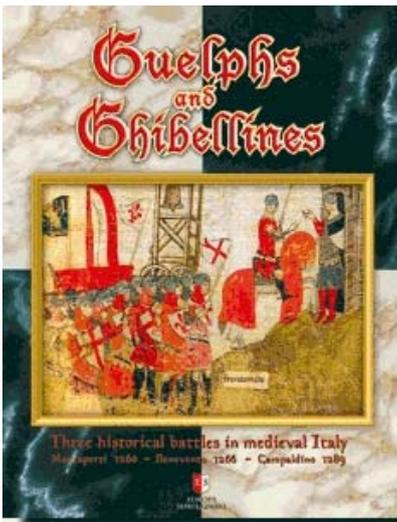


a diseñadores internacionales.

Por medio de un sistema único, Nakamura nos ofrece una simulación de este período que es de una profundidad asombrosa. ¡Un juego para no perderse!

Componentes: 1 mapa, 2 planchas y media de fichas, 1 librito de reglas, 2 mazos de cartas (110 cartas en total), 8 dados de 6 caras.

Para 2 jugadores (incluye variante para 3-4 jugadores). Complejidad: media. Duración de la partida: 4-20 horas. Escala: turnos de 2 años. Fichas: jefes individuales y 1000 hombres por punto de fuerza. Creado por Tetsuya Nakamura; desarrollo: Adam Starkweather. Diseño gráfico: Mark Mahaffey. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Guelphs and Ghibellines. P.V.P.: 49,99 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** EUROPA SIMULAZIONI

Guelphs and Ghibellines nos ofrece un viaje por el arte de la guerra en la Italia del s. XIII. El juego captura a nivel táctico el climax de la larga lucha por el control de Italia durante aquel siglo. Tras la muerte del emperador alemán Federico II, la lucha se amplió al control de las ciudades más importantes de la Toscana. La muerte de Manfred la batalla de Benevento marca el final del dominio suabio sobre Italia y su relevo por la dinastía de Angioin en el Reino de Nápoles, hasta finalmente la derrota de las últimas ciudades gibelinas en Toscana en la batalla de Campaldino.

Guelphs and Ghibellines simula las tradicionales luchas entre los ejércitos del s. XIII con un sistema de reglas original que a la vez aúna sencillez y corrección, y que permite reproducir las tácticas típicas de la época, centrándonos en la fatiga progresiva de las tropas y la pérdida de cohesión de las formaciones en el campo de batalla. La caballería sigue siendo la reina del campo de batalla, pero la infantería comunal italiana (la mejor de la época) consigue tener un importante impacto sobre el resultado de los combates.

Se incluyen todos los protagonistas principales de las batallas y todos los distintos tipos de tropas, como por ejemplo caballería con varios grados de protección acorazada,

infantería, ballesteros, arqueros, palvesari, el Carroccio Comunal, etc.

Batallas:

• **Montaperti 1260: el Arbia teñido de rojo.** La batalla de Montaperti, una de las mayores de la Edad Media en Italia, se libró el 4 de Septiembre de 1260 cerca de Siena, entre las tropas de la coalición gibelina liderada por Siena y la alianza güelfa bajo el dominio de Florencia. En las primeras horas de la mañana, el ejército gibelino, inferior en número, cruzó el río Arbia, sorprendiendo a los güelfos, que no esperaban luchar aquel día. La lucha comenzó cuando la caballería gibelina, formada básicamente por jinetes alemanes, atacó a la caballería güelfa desplegada en el flanco derecho. Poco después la infantería sienesa atacó también a los güelfos y la lucha se extendió por todo el campo de batalla. La formación del Duque de Arras realizó una maniobra en envolvimiento y entonces atacó a los florentinos por flanco: aquello tuvo un resultado decisivo. El propio Arras dio muerte al jefe florentino Iacopino Rangoni da Modena, así que los güelfos comenzaron a huir. Los gbelinos comenzaron a su vez la persecución y comenzó una gran carnicería que tiñó las aguas del Arbia de rojo ("*lo strazio e 'l grande scempio che fece l'Arbia colorata in rosso*", Dante, *Divina Commedia*, *Inf. X*, 84-85) y que duró hasta la noche. Las bajas se estiman en 10.000 bajas y otros tantos prisioneros por el bando güelfo, y solo 600 muertos y 400 heridos por el bando gibelino.

• **Benevento 1266: el ocaso de los Hoenstaufen.** Tras la cruzada prohibida por el papa Clemente IV contra Manfredo, rey de Sicilia, un ejército francés a las órdenes de Carlos de Anjou invadió Italia. La batalla decisiva tuvo lugar en Benevento, el 25 de Febrero de 1266. La batalla comenzó en la mañana con un ataque de arqueros sarracenos que rechazó a la infantería de Carlos; pero pronto una carga decisiva de la caballería francesa derrotó a la infantería enemiga. La primera oleada de caballería de Manfredo también cargó, y la lucha se extendió a todas las formaciones de caballería: sobre todo debido a la dificultad de maniobrar que padecía la caballería suabia (tal vez por el río Calore). Pronto el curso de la batalla se decidió en contra de Manfredo. La victoria de

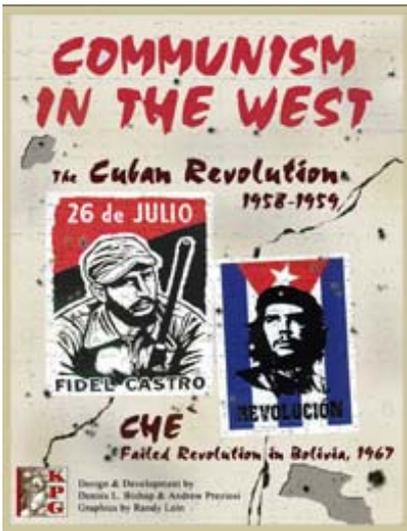
Carlos de Anjou señaló el comienzo de la dinastía Angioina en Italia. Manfredo fue derrotado y muerto en el campo de batalla, el poder suabio acabado y el partido gibelino seriamente comprometido durante muchos años.

• **Campaldino 1289: el Sábado de St. Barnaba.** El ejército güelfo, principalmente compuesto de tropas florentinas y bajo el mando del angioino Amerigo de Nerbon, y el ejército compuesto formado por tropas de Arezzo (la última fuerza gibelina en la Toscana) y muchos otros señores gibelinos de Italia Central, bajo el mando del Obispo de Arezzo, Guglielmino degli Umbertini, se enfrentaron de nuevo en la llanura de Campaldino, el Sábado 11 de Junio de 1289. La carga inicial de los feditori gibelinos, al grito de "San Donato Cavaliere!" (patrón de Arezzo), hizo retroceder a la formación güelfa, pero las tropas de Arezzo, aunque lograron penetrar profundamente en las filas enemigas, no consiguieron destruirlas, y acabaron quedando atrapadas entre dos alas de escaramuceadores güelfos. Mientras tanto, el florentino Corso Donati, al mando de la caballería de reserva güelfa de Pistoia y Lucca, deshechó las órdenes recibidas de permanecer en su posición y se lanzó contra las líneas enemigas. Los jinetes gibelinos se vieron entonces totalmente rodeados y la huida fue general. Entre las numerosas personalidades que perdieron su vida en la llanura de Campaldino estaban Guillaume Bertrand de Durfort, un viejo veterano de Carlos I de Francia, y dos ilustres capitanes gibelinos: Buonconte da Montefeltro y el obispo guerrero Guglielmino degli Ubertini, que aún sigue enterrado en la cercana iglesia de Certomondo.

Sistema de juego:

El sistema de juego se basa en una secuencia continua de activaciones de jefes de formación sobre el campo de batalla, limitados por su capacidad de mando intrínseca y la fatiga de la batalla. La secuencia de juego tradicional es reemplazada por una secuencia ininterrumpida de activaciones en las que cada jefe intenta ganar la victoria para su bando. Sin embargo, el orden de activación de las tropas propias es impredecible, lo que hace difícil controlar el juego y crea incertidumbre. El sistema de juego es por lo demás relativamente sencillo, pero las distintas tácticas de la época se reflejan de forma elegante: caballería contra caballería o contra infantería, efecto de los proyectiles, etc. Incluso las personalidades principales (y héroes) que estuvieron presentes aparecen en el mapa.

Contiene dos mapas grandes de 55x85 cm., 160 fichas grandes, 120 fichas normales, reglas estándar e instrucciones para las 3 batallas históricas, 3 despliegues iniciales alternativos, 1 escenario "rápido y feroz" y ayudas de juego. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Communism in the West: Cuba 1958 & Bolivia 1967. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** KHYBER PASS GAMES

Este pack contiene dos juegos sobre insurrecciones comunistas en el Hemisferio Occidental durante el s. XX. Ambos juegos usan movimiento por áreas y un mismo sistema de combate/juego. El primer juego, *Che*, sirve de introducción, mientras que el segundo, *Cuban Revolution*, introduce nuevos conceptos como unidades aéreas, navales y artillería, así como otros conceptos de juego más avanzados.

CUBAN REVOLUTION: a partir de febrero de 1958, Fidel Castro comenzó la primera ofensiva guerrillera desde las montañas de la Sierra Maestra, atacando a las tropas de Bastiano en la llanura. El ejército de Bastiano contraatacó en junio de 1958, haciendo retroceder a la guerrilla de vuelta a las montañas. Cuando el ejército de Bastiano intentó destruir la guerrilla en sus santuarios de las montañas, quedó prácticamente destruido él mismo. Haciendo uso de las nuevas armas obtenidas, la guerrilla lanzó una ofensiva final que terminó en la única gran batalla de la guerra, en la población de Santa Clara. La derrota de las tropas de Bastiano llevó a la deserción en masa del resto del ejército. Cuando Fulgencio Batista huyó en enero de 1959, la guerrilla triunfante declaró la liberación de la isla. Lo que había comenzado como una poco probable victoria de la guerrilla acabó con

Cuba convirtiéndose en el único país comunista del Hemisferio Occidental.

CHE: en marzo de 1967 la situación en Bolivia era caótica y el país estaba maduro para recibir la exportada "Revolución Cubana". Ernesto "Che" Guevara fue enviado a Bolivia para comenzar una revolución que acabó fracasando debido a la intervención de la CIA y de los Boinas Verdes norteamericanos que entrenaron a tres batallones de rangers bolivianos. Estos batallones capturaron al "Che" Guevara, ejecutándolo más tarde. Así terminó la revolución comunista de Bolivia. Creado por Dennis L. Bishop and Andrew Preziosi.

Escala de *Cuban Revolution*: unidades de combate tamaño batallón o grupo de combate, o compañía de artillería o acorazada. El mapa cubre el occidente de Cuba. Turnos de juego de 1 mes histórico.

Escala de *CHE*: unidades de combate tamaño Grupo de Combate Táctico Boliviano, unidad de guerrilla, compañía de rangers. El mapa abarca toda Bolivia. Turnos de juego de 1 mes histórico.



World at War 6: The Greater Asia War. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

La revista contiene los siguientes artículos principales: “The Great East Asia War”; “Hungary in World War II”; “The Air War Over Libya”; and “Slovakia in World War II.”

El juego incluido es obra de Joseph Miranda, y emplea el bien recibido sistema que creó con para el juego *Twilight of the Ottomans: World War I in the Middle East* publicado en la revista *Strategy & Tactics*.

Greater East Asia War (GEAW) es una simulación histórica para dos jugadores, de dificultad intermedia, de escala estratégica, sobre las campañas que se realizaron en China y el Sudeste Asiático en la 2ª G. M.

Cada hexágono del mapa de 55x85 cm represents 120 km de lado a lado. El mapa se extiende desde Corea y Manchuria en el norte hasta Indonesia en el sur, desde el delta del Ganges y Mongolia al oeste. Cada turno de juego representa tres meses. Las unidades son cuerpos, ejércitos y brigadas, y se presentan con fichas grandes con simbología estilo OTAN: infantería, infantería ligera, guarniciones, blindados, mecanizados, marines, unidades aerotransportadas, operaciones especiales, caballería, fortalezas, cuarteles generales, bases aéreas tácticas, suministros, grupos navales de bombardeo, grupos navales

de portaaviones y grupos navales anfibios.

El concepto de “puntos de victoria” (VP) es básico en el juego. Los jugadores comienzan cada escenario con un número de puntos. Los van gastando para obtener refuerzos y realizar acciones. Ganan nuevos puntos por alcanzar objetivos; pero los pierden por perder unidades en combate. Para ganar debes tener más puntos que tu adversario, así que la estrategia consiste en equilibrar el gasto de puntos de victoria con la consecución de objetivos.

Dos jugadores experimentados pueden acabar la el escenario más corto de los tres incluidos en unas seis horas. Es posible también jugar en solitario.



OSPREY PUBLISHING

CAMPAIGNS:

CAM208 Petersburg 1864–65

CAM209 Niagara 1814

ESSENTIAL HISTORIES

ESS71 The Great Islamic Conquests

NEW VANGUARD

NVG155 British Airships 1905–30

FORTRESS

FOR83 Roman Auxiliary Forts 27 BC–AD 378

FOR84 Chinese Walled Cities 221 BC– AD 1644

AVIATION ELITE UNITS

AEU31 23rd Fighter Group

AEU32 479th Fighter Group

MEN-AT-ARMS

MAA455 US Armed Forces in China 1856–1941