

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

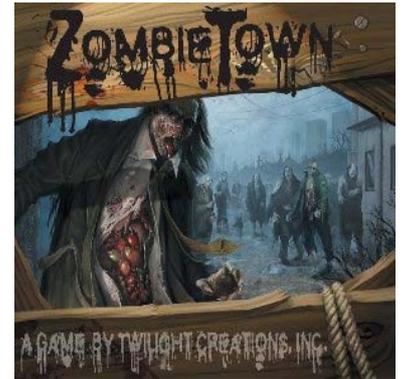
Actualización de novedades, 29 de marzo de 2007

JUEGOS DE MESA

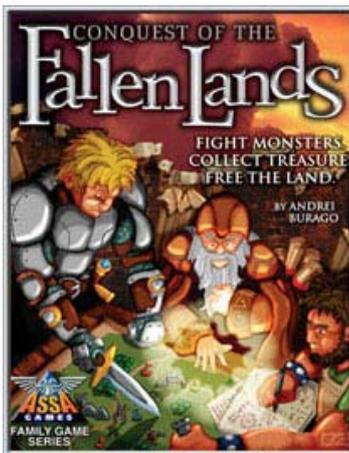
TWILIGHT CREATIONS

ZombieTown. *Ya disponible* P.V.P.: 39,99 € A

The dead are rising from the graveyard which is conveniently located in the middle of your residential neighborhood. There is no way out of the neighborhood, so you must scrounge as much stuff (weapons, barricades, survivors, etc.) from your neighbors to survive until help arrives. The game lasts for 10 days, and by the 10th day the neighborhood is filled with zombies to say the least and your neighbors are no longer your friends. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



ASSA Games



Conquest of the Fallen Lands. *Ya disponible* P.V.P.: 49,99 €

Primer y prometedor juego de un nuevo editor. La presentación es de máxima calidad.

En una lejana esquina del reino, estas tierras en un tiempo fértiles han sido invadidas por viles hordas de monstruos. Su control sobre el área ha llegado a ser completo, y han comenzado a fortalecerse y a fortificarse preparando un asalto sobre el resto del reino. El rey te llama y a los más veteranos jefes de las casas nobles de su reino, y anuncia la dura tarea: “¡Socorred a las tierras que han caído en las manos de salvajes monstruos, recuperad las riquezas que han saqueado, y devolver la paz al territorio!”

Cada ejemplar del juego contiene: un mazo de cartas (Tropas, Magia y Fortificaciones); fichas de Seguidores (Guerreros, Magos y Artesanos); 61 campos hexagonales; monedas de distintas denominaciones; fichas de cristales de colores; ayuda de juego; reglas normales y reglas Avanzadas para los jugadores experimentados.

Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

TROOP CARD

ATTACK VALUE
SUPPORT VALUE



FOLLOWERS REQUIRED
For example, you need to expend 2 Warriors and 3 Craftsmen to play this card.

FORTIFICATION CARD

SUPPORT VALUE



FOLLOWERS REQUIRED
For example, you need to expend 3 Craftsmen to play this card.

MAGIC CARD

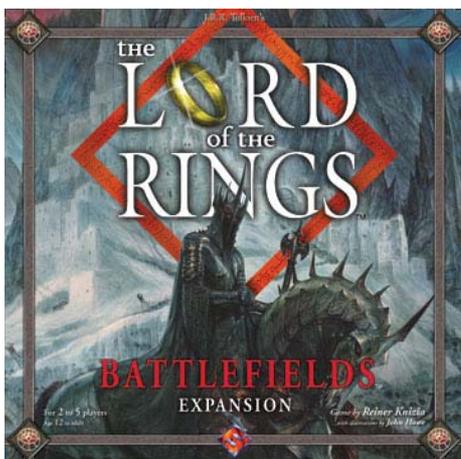
DESCRIPTIVE TEXT



FOLLOWERS REQUIRED
For example, you need to expend 2 Mages to play this card.



FANTASY FLIGHT GAMES



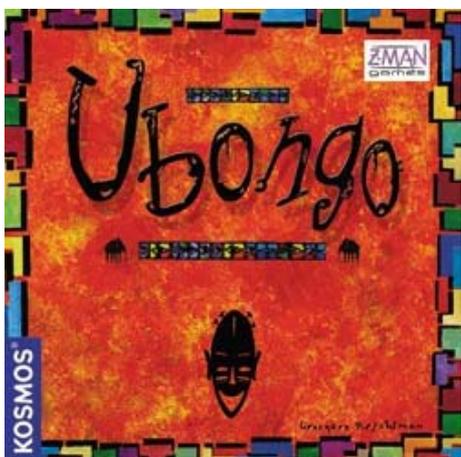
Lord of the Rings: Battlefields Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €
Desde las antiguas ruinas de la Cima de los Vientos hasta la Puerta Negra de Mordir, el viejo de la Compañía del Anillo está marcada por batallas. Los ejércitos de Saurón están en camino, y a menos que el valor y la fe de la Compañía prevaalezcan, la Sombra vencerá.

La nueva expansión Battlefields para el aclamado juego de tablero **Lord of the Rings/El Señor de los Anillos** de Reiner Knizia se centra en los mortíferos combates que la Compañía debe sobrevivir durante su misión para destruir el Anillo Único. Ahora, además de guiar a la Compañía entre numerosos peligros, los jugadores también pueden estorbar o derrotar a los ejércitos de Saurón, dado que cuánto más se adentre el enemigo en el tablero de batallas, más destrucción causarán y más cerca estará Saurón de recuperar el Anillo Único!

La expansión Battlefields incluye seis tableros de batallas (uno para cada escenario), 5 fichas de la Compañía, 30 fichas de Enemigos y 20 losetas, así como 6 nuevas cartas de eventos y 3 nuevas cartas de Gandalf.

¿Llegará Aragorn a tiempo para defenderlos contra el Rey Brujo en la Cima de los Vientos? ¿Aguantará el valor de Boromir contra los salvajes Uruk-Hai? ¿Bastará el hacha de Gimli para resistir una horda de orcos en la Cámara de Mazarbul? Únete a la lucha con el *Lord of the Rings: Battlefields expansion*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Z-MAN GAMES



Ubongo. *Ya disponible* P.V.P.: 39,99 €

¡Rápido! ¡Fascinante! ¡Sencillo!

¡Rápido! Por que todos los jugadores intentan simultáneamente ocupar sus casillas Ubongo con las losetas apropiadas.

¡Fascinante! Por que no quieres parar y ya estás planeando la ronda siguiente.

¡Sencillo! Por que las reglas se explican en apenas unas frases.

Veamos como funciona el juego: cada jugador recibe su propio tablero puzzle y 12 losetas, cada una de una forma distinta. Entonces un jugador tira el dado y pone en marcha el reloj de arena. Las losetas que deben colocarse en el tablero de cada jugador están determinadas por el icono del dado. Ahora cada jugador intenta colocar sus losetas y resolver su propio puzzle tan pronto como pueda. El jugador más rápido griga "¡Ubongo!" y tiene derecho a mover su peón sobre el tablero común y coger dos joyas. Mientras tanto los demás jugadores continúan resolviendo sus propios puzzles: mientras no se agote la arena del reloj, tienen derecho a colocar sus losetas y conseguir joyas. El jugador que haya conseguido más joyas de un color será declarado ganador.

¡Y ese jugador no será siempre necesariamente el más rápido!

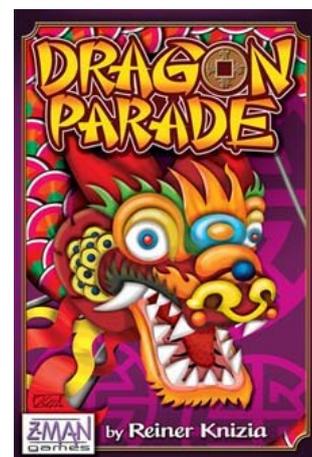
Contenido: 36 tableros con puzzles-acertijos por las dos caras, 72 gemas, 4 juegos de losetas de formas variadas, 4 peones, 1 reloj de arena, 1 dado. Para 2-4 de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Dragon Parade. *Ya disponible* P.V.P.: 24,99 €

El Año Nuevo chino. El desfile del Dragón comienza en la Ciudad Prohibida y se va moviendo aleatoriamente por las calles. Cuando el desfile se detiene comienza la celebración. Durante el desfile los vendedores callejeros deben decidir donde colocar sus puestos para ofrecer comidas y bebidas. Naturalmente, quieren estar cerca de la fiesta. ¿Pero quién sabe donde se detendrá el desfile?

Los jugadores juegan cartas para mover la ficha del dragón y al mismo tiempo colocan las fichas de sus puestos callejeros donde piensan que acabará el dragón.

Contenido: 36 cartas, 15 piezas de madera de puestos callejeros, 1 ficha de madera del dragón, 30 fichas de monedas pequeñas, 10 fichas de monedas grandes y 1 tablero. Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Autor: Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EDGE

Miniaturas Paladines y Dragones (Dungeon Twister) Equipo Amarillo. **Ya disponible**
P.V.P.: 34,95 €

Miniaturas Paladines y Dragones (Dungeon Twister) Equipo Azul. **Ya disponible**
P.V.P.: 34,95 €

Dungeon Twister en 3D. Transporta tu Dungeon Twister a una nueva dimensión. Excelentes miniaturas de resina de elevado detalle y gran calidad de acabado para poder sustituir las fichas de cartón de Dungeon Twister. Existen dos cajas diferentes, una para cada jugador, de los ocho personajes disponibles en la expansión Paladines & Dragones.

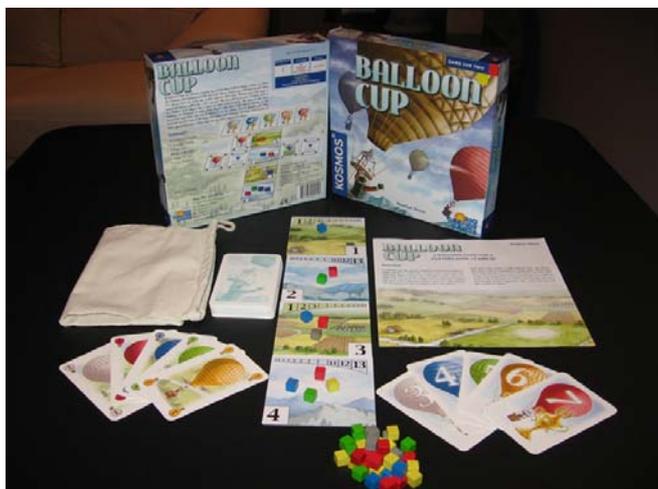


DAYS OF WONDER

Colosseum. **Ya disponible** P.V.P.: 49,95 €
¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

Memoir '44. **Novedad abril** P.V.P.: 49,95 €
¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

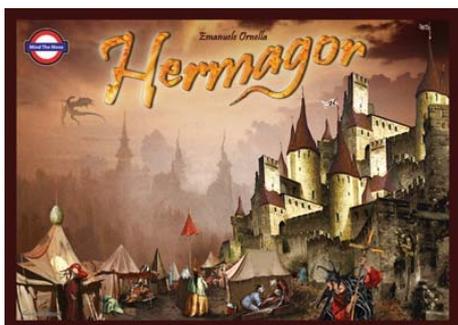
RIOGRANDE GAMES



Balloon Cup. Ya disponible P.V.P.: 22,95 €

En Balloon Cup los jugadores compiten en varios globos aerostáticos para conseguir los cubos de colores asociados con cada globo. Cuando un jugador consigue bastantes cubos de un color dado, obtendrá una carta de trofeo de ese color. Los jugadores pueden incluso intercambiar hasta 3 cubos que no les sirvan por 1 cubo que puedan usar. El primero que consiga 3 cartas de trofeos se declarará ganador. Cada jugador tiene una mano de ocho cartas de globos. Los jugadores juegan sus globos sobre cartas de vuelos en montaña o en llanuras. Los jugadores juegan sus globos de mayor valor sobre las montañas y los de menor valor sobre las llanuras. En general juegan sus globos en su lado de las cartas de vuelos, pero los vientos (y las argucias) pueden hacer que vayan al lado de sus adversarios, un movimiento que puede arruinar los planes de éstos.

Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 30 minutos.
Autor: Stephen Glenn. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



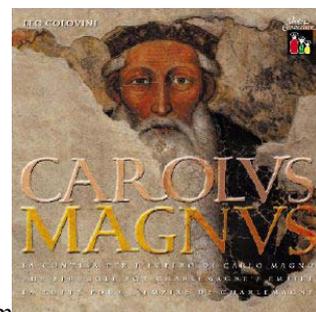
Hermagor. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

En una tierra lejana, hace muchos años surgió una grande y rica ciudad. Su nombre, ahora olvidado por la mayoría, era Hermagor. El comercio era la fuente de su riqueza, dado que hombres, artesanos y aventureros venían de todo el territorio llevando a la ciudad todo tipo de mercancías para vender: armas, libros antiguos, preciosas reliquias y los raros huevos de dragón. En esta ciudad uno podía comprar y vender casi cualquier cosa. Esto hizo famosa a Hermagor, y los mercaderes de lugares lejanos podían comprar y vender todo tipo de artículos en el mercado. Algunos incluso emprendían peligrosas aventuras para obtener objetos especialmente raros. Estos aventureros peinaron la región, creando nuevas rutas y carreteras, creando nuevos mercados en las ciudades, pero siempre con el deseo de enriquecerse!

Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90-120 minutos. Autor: Emanuele Ornella. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Carolus Magnus. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

Los herederos de Carlomagno están en perpetuo conflicto. Los jugadores son los herederos de Carlomagno, siempre en lucha unos con otros. En el juego, el emperador les ha ordenado erigir castillos en sus territorios más importantes. Pero para construirlos, deben obtener y conservar el mayor tiempo posible el apoyo de los potentes grupos de nobles (representados por cubitos rojos que administran el imperio. Por otra parte, los jugadores pueden servirse de grandes posibilidades tácticas. Una de ellas es decidir el orden del juego, otra el control de la colocación del emperador, punto crucial, ya que sólo la presencia de éste permite construir un castillo. Si un jugador construye **El Viejo Tercio S.L.**. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

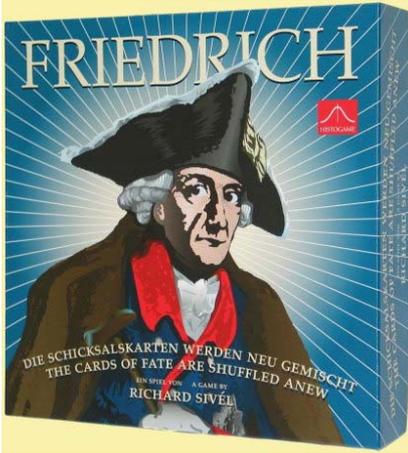


castillos en territorios adyacentes, pueden unificarse, creando poco a poco grupos de castillos. Al final de la partida, vence el que antes haya construido 10 castillos, gane el favor del Emperador y sea declarado heredero del trono. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante; 30-45 minutos. Autor: Leo Colovini. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

DEVIR

Carcassonne: la Princesa y el Dragón. Ya disponible P.V.P.: 16,00 €

Recomendado del mes HISTOGAME **Recomendado del mes**



Friedrich 2nd Ed. Reposición P.V.P.: 44,00 €

Verano de 1756. Federico el Grande se enfrenta a la dura realidad de que la mitad de Europa ha formado una alianza. Está profundamente triste. Piensa que el objetivo es la aniquilación de Prusia. Así que decide emprender un ataque preventivo contra Sajonia, que se rinde semanas más tarde. Pero solo es el primer capítulo de lo que se conocería como la Guerra de los 7 Años. Prusia está completamente rodeada por sus enemigos, las mayores potencias continentales de Europa. Inglaterra y Hanover son sus únicos aliados. Para Prusia, la situación es fácil de definir: ser o no ser.

Pronto Prusia está en llamas. Francia ha conquistado el norte de Alemania, Austria ha invadido Silesia y las hordas rusas cruzan el río Oder, apenas a cinco días de marcha de Berlín!

Federico no descansa. Desesperadamente va de una crisis a otra en su triángulo estratégico, consiguiendo detener a un enemigo cada vez, mientras los otros se aprovechan de su ausencia. Tras seis años de lucha, Prusia parece condenada a la ruina. . .

Un milagro salva a Federico: la zarina Isabel muere y su sucesor siente una prácticamente infinita adoración por Federico, con el que inmediatamente firma la paz. Suecia pronto llega a un acuerdo, seguido al año por la bancarrota de Francia – Prusia se ha salvado.

Y así sucede en el juego FRIEDRICH para 3 o 4 jugadores: todos contra uno, pero solo uno vencerá al final. Sobre un mapa de la vieja Europa, los jugadores maniobran sus generales de ciudad en ciudad. Federico debe conservar una parte de cada provincia prusiana, mientras las potencias agresoras buscan sus propios objetivos. El uso inteligente de las cartas tácticas es decisivo para ganar.

Histogame y Richard Sivél presentan FRIEDRICH como un nuevo concepto que une la fascinación de los juegos de tablero con los de cartas. Correctamente basado en la historia, a la vez que con una complejidad moderada, FRIEDRICH ofrece amplios espacios para maniobras estilo ajedrez y una gran profundidad en la toma de decisiones. Transportado a la era de Federico, podrás reflexionar sobre sutilezas tácticas, sonreír sobre las anécdotas intercaladas, y quedarte perplejo las numerosas veces en que no seas capaz de contar hasta tres. . .

Contenido: 24 generales de madera, 11 trenes de suministros de madera, 24 etiquetas con nombres de personajes históricos, 2 x 18 Cartas del Destino, 200 cartas tácticas, 2 ayudas de juego, 1 mapa rígido plegable de 55x79 cm, 5 hojas de ejércitos y reglas.

Premiado como *Best Historical Simulation* por la Games Magazine. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT

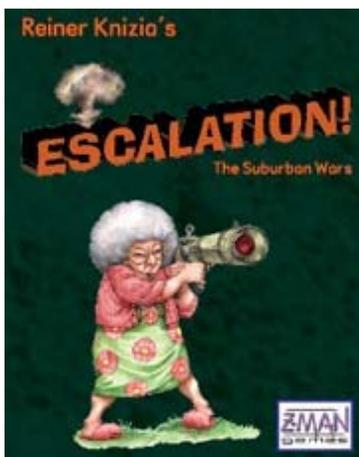
Mag-Blast. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

¡Toma el puesto de almirante supremo de una poderosa flota interestelar en Mag•Blast, el juego de atronadora acción espacial! Construye una flota de cazas, cruceros y acorazados para comandarlas en arriesgados ataques. El objetivo: Convertir a tus enemigos en polvo espacial. Mag•Blast 3ª Edición conserva toda la diversión de las anteriores ediciones, y presenta nuevas ilustraciones del renombrado dibujante John Kovalic. Contiene 10 razas totalmente nuevas con astutos poderes, nuevas cartas de acción y de efectos de impacto directo, así como nuevas reglas revisadas. Pero no temas, los viejos conocidos del juego siguen ahí, incluyendo los escuadrones, las cañoneras, y por supuesto el famoso Mag Blast. Y lo mejor de todo, nuestro exclusivo Sistema de Selección de Blanco “Haz un ruido chorra o falla”™ te asegura que en el espacio todos podrán oír tus gritos. Mag•Blast 3ª Edición es un juego de efectos de sonido interestelares y diversión cósmica para 2-8 jugadores, a partir de 10 años. Una partida de Mag•Blast puede jugarse en 10-20 minutos. Contiene: 1 libro de reglas y 165 cartas.

Para 2-8 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Z-MAN GAMES



Escalation. Ya disponible P.V.P.: 10,00 €

Se trata del clásico conflicto de barrio en el que no se devuelven las herramientas prestadas, de vecinos ruidosos, y de gnomos del jardín, creado por Reiner Knizia. En este sencillo juego de cartas los jugadores comienzan con cartas de valores bajos y luego van subiendo en valores hasta que alguien llega demasiado lejos y penaliza a su vecino con el montón de cartas. Cuando se acaba el mazo y la mano de un jugador queda vacía, el jugador con menos cartas en su montón ganará.

Un jugador abre con una carta o cartas anunciando su valor. El siguiente debe jugar cartas que superen ese valor, así sucesivamente, en una escalada continua hasta que un jugador no desee o no pueda superar el valor al que se haya llegado. Entonces coge el montón de cartas y lo pasa al montón de penalización. Un juego de cartas sencillo en la tradición de **No Thanks!**

Contenido: 55 cartas, 1 carta de reglas. Para 2-6 jugadores años en adelante. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

GMT GAMES

Sword of Rome 5th Player Expansion. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

Este módulo de expansión para el premiado juego *Sword of Rome* creado por Wray Ferrell añade Cartago como potencia manejada por un jugador, y necesita poseer el juego básico.

Cartago tiene ahora su propio mazo especial de 38 cartas de estrategia, y además se incluyen 8 nuevas cartas que reemplazan las cartas de los mazos etrusco, romano y griego. Además Cartago tiene poderes especiales que subrayan sus puntos fuertes históricos: puede contratar mercenarios (dejando que pueblos menores hagan el trabajo sucio por ellos), es la potencia naval preminente de la época, y tiene la capacidad de interceptar cualquier movimiento naval, de bloquear ciudades enemigas y de abastecer ciudades amigas asediadas; Cartago también puede proporcionar el uso de sus buques a sus aliados, permitiéndoles mover grandes distancias y lanzar ataques inesperados.

¿Tal vez Cartago se aliara con los griegos y barrera el norte empleando sus flotas combinadas? ¿pero qué sucederá en Sicilia? La isla ahora proporciona refuerzos y puntos de victoria por su conquista tanto a griegos como a cartagineses, con un coste muy alto para el bando que no la controle. ¿Tal vez el jugador griego se ha aliado contigo para animarte a que ataques a Roma y él pueda lanzar una campaña contra Sicilia? ¿Y qué sucede si fracasas? El general cartaginés que tenga la audacia de perder una batalla puede llegar a ser crucificado por su incompetencia. Los generales que sobreviven deben recordar siempre que la lealtad de sus mercenarios no es hacia Cartago ni hacia el oro y la plata.

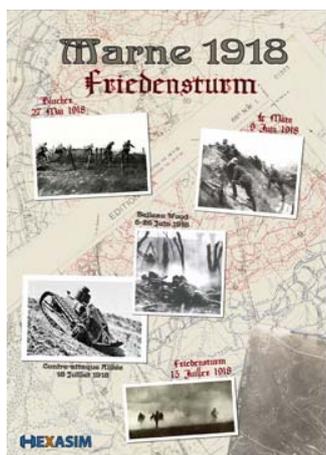
Contiene 55 cartas, 1 plancha de fichas, 2 ayudas de juego y reglas actualizadas. Incluye reglas y eventos de lealtad de las ciudades, colonias romanas, raids tribales, indisciplina gala, arte de asedio griego, elefantes de guerra indios, tácticas de infantería romanas y macedonias, y mucho más.

Escala: turnos de 13 años, mapa de puntos interconectados, 4000 hombres por unidad militar.

Para 2-5 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Paths of Glory Player's Guide. Reedicción P.V.P.: 25,00 €

La *Paths of Glory Player's Guide* está pensada como un módulo de expansión para el mayor disfrute de esta absoluta joya de GMT Games, con artículos emocionantes e informativos sobre estrategias de juego, nuevos escenarios y variantes, nuevas cartas, análisis en profundidad de elementos clave del juego y mucho más.



HEXASIM

Marne 1918: Friedensturm. Ya disponible P.V.P.: 50,00 €

Primer juego de este nuevo y prometedor editor francés.

Marne 1918 - Friedensturm recrea la última gran ofensiva alemana de mayo a agosto de 1918, el punto de inflexión en el que la reanudación de la guerra de movimientos puso fin a cerca de cuatro años de inmovilización en las trincheras. Tras conseguir penetrar en el Chemin des Dames, los alemanes fueron detenidos por los franceses en las cercanías del Marne, en la zona de Château-Thierry, con la ayuda de los americanos. La contraofensiva aliada que siguió movería el frente varios cientos de kilómetros hasta el 11 de noviembre de 1918. El juego abarca dos meses de lucha en el Marne, desde la ofensiva alemana del 27 de mayo a la contraofensiva aliada de final de julio.

Escala del juego: el mapa usa una escala de 3 km por hex y abarca desde Compiègne a Reims, con París – el objetivo último – en la esquina inferior izquierda del mapa. Las fichas representan

las divisiones y regimientos que tomaron parte en la campaña. La campaña se caracterizó por breves periodos de lucha durante los que el frente se movía en unos pocos días seguidos por semanas de relativa calma. El juego usa turnos de 3 días y un sistema que añade 2 secuencias de movimiento y combate adicionales cuando se está desarrollando una ofensiva.

Escenarios el juego incluye 3 escenarios; Blucher, el Matz y Friedensturm.

El sistema de juego se basa en principios de wargame tradicionales, pero añade todos los factores específicos de la lucha en 1918. Ambos jugadores tendrán que maniobrar sus fuerzas mientras sufren las mismas limitaciones que los mandos de la época. El sistema de resolución de los combates ha sido cuidadosamente estudiado. Cada combate se simula con gran detalle, teniendo en cuenta un gran número de detalles tácticos como tropas de élite, stossgruppen, tanques, aviones, artillería, doctrinas nacionales distintas, terreno y fortificaciones.

También se incluye un nuevo concepto de juego: la coordinación táctica en el campo de batalla. ¿Retrocederá el defensor o se quedará para luchar?, ¿traerá sus reservas?, ¿explotará el atacante su éxito local con una penetración o se quedará donde está mientras espera órdenes? La tabla de coordinación táctica nos da la respuesta a estas cuestiones.

El juego de campaña: con reglas adicionales, el juego de campaña permite a los jugadores simular la campaña completa en el área del Marne, desde el ataque inicial alemán a lo largo del Chemin des Dames el 27 de mayo hasta el 3 de agosto cuando el sector se estabilizó. Las reglas de campaña añaden nuevos conceptos, iniciativa y ofensivas, reservas y refuerzos, líneas ferroviarias, cambios en la doctrina táctica aliada y la influencia de eventos exteriores.

Estas reglas avanzadas no dificultan la jugabilidad ya que están organizadas de forma que los jugadores las encuentran según avanzan por la secuencia de juego. Además, gran parte de las reglas adicionales están directamente incluidas en los eventos aleatorios.

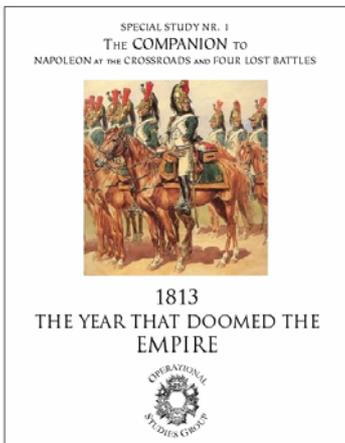
Componentes del juego: 2 planchas de fichas, 1 mapa, 2 librillos de reglas, ayudas de juego y 4 dados. Edición en inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

REVISTAS Y LIBROS

Strategy & Tactics 242: They Died with Their Boots on (Vol 2): Pershing & Mad Anthony. *Ya disponible* P.V.P.: 23,00 €

The Naval Sitrep 31. *Ya disponible* P.V.P.: 6,95 €

Paper Wars 64. *Ya disponible* P.V.P.: 6,00 €



Special Study Nr 1. 1813: The Year that Doomed the Empire. *Ya disponible* P.V.P.: 36,00 €

Kevin Zucker nos presenta este libro, perfecto complemento de los juegos *Napoleon at the Crossroads* y *Four Lost Battles*, y centrado en la campaña posiblemente más decisiva de las Guerras Napoleónicas.

OSPREY MILITARY

SCOURGE OF THE SEAS. P.V.P.: 35,00 €

LORDS OF BATTLE. P.V.P.: 35,00 €

ELITE:

ELI152 THE BRITISH RECONNAISSANCE CORPS IN WORLD WAR II

ELI154 VIETNAM AIRMOBILE WARFARE TACTICS

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE75 ROYAL NAVY ACES OF WORLD WAR 2

NEW VANGUARD:

NVG132 ANCIENT GREEK WARSHIP 500-322 BC

BATTLE ORDER:

BTO25 US AIRBORNE DIVISIONS IN THE ETO 1944-45

CAMPAIGNS:

CAM180 EASTER RISING 1916: BIRTH OF THE IRISH REPUBLIC

CAM181 SIEGFRIED LINE 1944-45: BATTLES ON THE GERMAN FRONTIER

