

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 22 de mayo de 2009

AVISO: ya disponemos de la plancha de fichas que contiene las fichas corregidas para **Fields of Fire**. Esta plancha de fichas es la misma que se incluye en la revista **C3i #22**. Quien haya comprado el juego pero no desee comprar la revista, puede pedir las fichas por separado y le serán entregadas gratuitamente.



C3i #22. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: REVISTA CON FICHAS, MAPAS. **EDITOR:** GMT GAMES

C&C Ancients – 2-New Scenarios Island War by *Richard Borg and Dan Fournie*

Unusual and Unhappy King Charles – The English Civil War by *Steve Carey*

Alexander's Marshals – Special Abilities in Successors – by *John B. Firer*

Pursuit of Glory – Strategic Analysis of the Eastern Fronts by *Philip Thomas*

The Battle of Utica, 203 BC – SPQR Deluxe Scenario by *Dan Fournie*

Iron Men Rule the Battlefield – Men of Iron Primer by *Mark Kaczmarek*

Conquest of Paradise – Random Events Cards and Rules – by *Kevin McPartland*

FAB Bulge Variant – Canadians in the Battle of the Bulge by *Rick Young & John Foley*

C3i Magazine Nr22 – Countersheet Reference Index and Manifest

Agincourt Rules – Men of Iron Game Module by *Richard H. Berg & Mike Lemick*

To the Strongest – Strategy and Tactics in Successors – by *John B. Firer*

Europe Engulfed – Variable Axis Strategies by *Cyril M. Lagvanec*

Spartacus and the Foes of Rome, 88-55 BC – Pax Romana by *Dan Fournie*

1943: Empire of the Sun – Tournament Scenario Analysis – by *Mark Herman*

Pathfinder – Combat Commander Europe Campaign Module by *Volko Ruhnke*

What's in a Game? Inside Victory Point Games by *Alan Emrich*

FAB Bulge – Tournament Scenario Payback – by *John Foley*

Adjuntos:

- Countersheet, C3i Magazine Nr22 – 88 color counters (5/8 inch size die-cut counters)
- Agincourt Module – 1 color Mapsheet – 11x17 inch, folded by *Mark Simonitch*
- C&C Ancients – 1 color Set-up Card – 2 Scenarios: Caralis & Himeras River by *Richard Borg*
- Combat Commander Pacific – 1 color Card – Large & Small Counter Manifest by *Chad Jensen*
- Combat Commander – 1 color Card – 2 Scenarios: Nr108 by *D. Holte* and Nr109 by *J. Foley*
- Successors – 1 color Card – Special Abilities Markers by *John B. Firer and Mark Simonitch*
- Conquest of Paradise – 3 (8.5"x11") color Cards – Random Events by *K. McPartland & L. Myrick*
- SPQR Scenario – Battle of Utica – Set-up sheet by *Dan Fournie*
- American Revolution Series – 1 (8.5"x11") color Card & 1 Solitaire Rules by *Joel Toppen*

Counter sheet Manifest for C3i Magazine Nr22 (all counters 5/8 inch size):

3 VP markers for the "FAB" Scenario

51 units for the "Agincourt/Men of Iron" Battle Module

6 units for "Empire of the Sun":

- CA Dutch Navy becomes the CL Dutch Navy (same values & silhouette)
- The silhouettes on the BB Duke of York and BB New York corrected
- CVL Ryuho becomes the CVL Ryujo (same values & silhouette)
- CVL Junyo becomes the CV Junyo (same values & silhouette)
- CVL Kaiyo becomes the CVE Kaiyo (same values & silhouette)

28 Errata counters for "Fields of Fire":

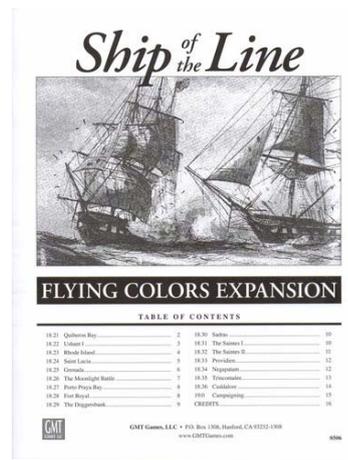
- 8 RPG/B40 ammo counters fixed.
- 4 RPG/B40 weapon team counters fixed.
- 1 Panzerfaust counter with an incorrect range fixed.
- 5 American Weapon Team counters fixed (the 2/60mm, 3/60mm, and 4/60mm Mortar Teams and the 1/Wpns and 2/Wpns Fire Teams).
- 6 "All Pinned" VOF markers fixed to show their +2 AT modifier
- 4 Enemy Leader counters fixed (were missing their "Fire Team" label)

Ship of the Line. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: AMPLIACIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** GMT GAMES

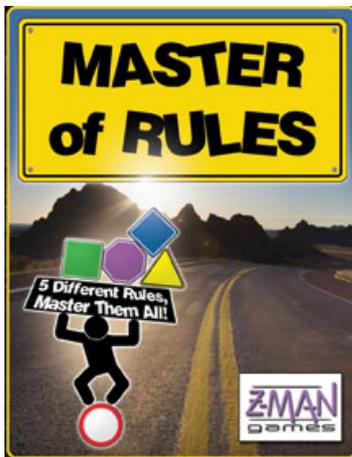
Ship of the Line es la primera expansión para **Flying Colors**. Abarca básicamente (aunque no en exclusiva) grandes acciones navales durante el período de la Revolución de EEUU. La expansión incluye 16 escenarios y más de 100 buques individuales así como 30 nuevos oficiales. Lista de escenarios:

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1. Quiberon Bay, 20 November 1759 | 9. Doggersbank, 5 August 1781 |
| 2. 1st Ushant, 27 July 1778 | 10. Sadras, 17 February 1782 |
| 3. Rhode Island, 11 August 1778 (hypothetical) | 11. The Saintes I, 9 April 1782 |
| 4. Saint Lucia, 15 December 1778 | 12. The Saintes II, 12 April 1782 |
| 5. Grenada, 6 July 1779 | 13. Providien, 12 April 1782 |
| 6. The Moonlight Battle, 16 January 1780 | 14. Negapatam, 6 July 1782 |
| 7. Porto Praya Bay, 16 April 1781 | 15. Trincomalee, 3 September 1782 |
| 8. Fort Royal, 29 April 1781 | 16. Cuddalore, 20 June 1783 |



Además de estos 16 escenarios, los aficionados de la Era de la Vela pueden recrear la lucha entre los almirantes Suffren y Hughes con las nuevas reglas de campaña. Los jugadores deben conservar sus buques a lo largo de cinco enfrentamientos históricos, y pueden o no recibir refuerzos para continuar la lucha por el control del Océano Índico.

Contiene una plancha y media de fichas, mapa D, ayudas de juego y reglas.



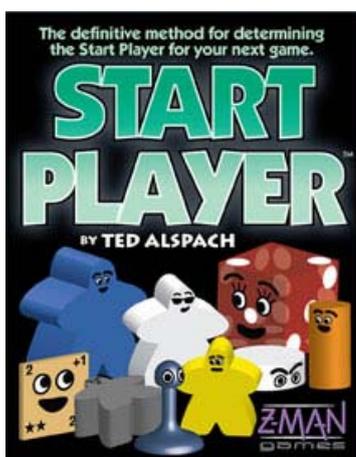
Master of Rules. P.V.P.: 9,50 €

FORMATO: JUEGO CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Cada jugador va jugando cartas numéricas y cartas de reglas para intentar cumplir con los objetivos de su carta de reglas. Las cartas que jueguen los demás te ayudarán o perjudicarán en la consecución de tu objetivo. Recibe la mayor cantidad de puntos de victoria cumpliendo las cartas de reglas y obtén puntos de bono por completar las cinco cartas de reglas, o por completar grupos de 3 cartas de reglas similares. Diversión para la familia y los amigos. Creado por Susumu Kawasaki

Componentes: 110 cartas. Para 3-5 jugadores a partir de 10 años.

¡REGLAS EN CASTELLANO!!



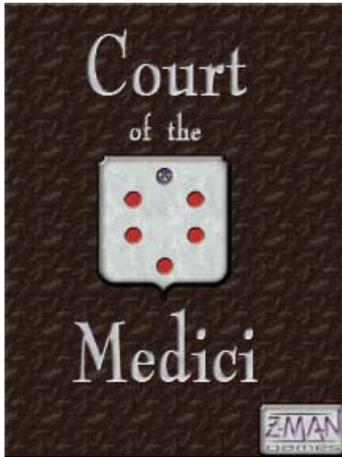
Start Player. P.V.P.: 9,50 €

FORMATO: JUEGO CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

¿Cuántos minutos se desperdician determinando quién irá primero en una partida? Bueno, pues gracias a este apañado juego/accesorio, ya no será necesario seguir perdiendo el tiempo. Simplemente revela una carta, que preguntará cosas como: ¿Quién es el más alto?, ¿Quién es el que ha estado enfermo más recientemente?, ¿Quién tiene más tatuajes?, etc, y el que “gane” será al jugador inicial (las flechas de las cartas solucionan los posibles empates). Start Player convierte en algo fácil y divertido elegir al jugador inicial.

Diseño gráfico de Ted Alspach de su conocido webcomic “Board2Pieces”. Componentes: 55 cartas, 1 peón de madera. Creado por Ted Alspach. Número de jugadores: infinito. A partir de 6 años. Duración de la partida: menos de 2 minutos.





Court of the Medici. P.V.P.: 9,50 €

FORMATO: JUEGO CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Bienvenido a la corte de Cosimo I de Medici, donde la Casa Gonzaga y la Casa Della Rovere compiten por la amistad del Gran Duque de Toscana. Como jefe de tu casa, debes enviar nobles a la Corte de los Medici para agradar al Gran Duke y conseguir su apoyo. Al dirigir a tus nobles para que formen alianzas y realicen conspiraciones, podrás ir aumentando tu influencia en la corte y eliminar a los nobles de tu rival.

Componentes: 50 cartas. Oara 2 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 20-30 minutos. Creado por Richard James.

¡REGLAS EN CASTELLANO!!



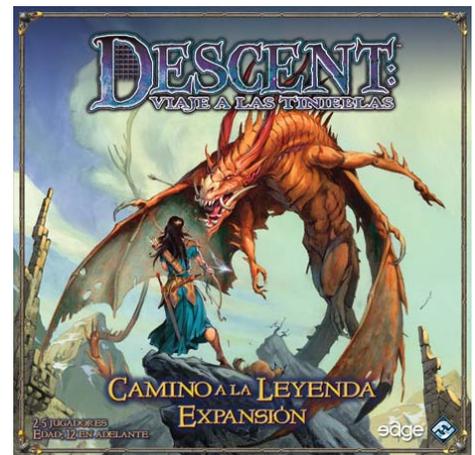
Descent: Camino a la Leyenda. P.V.P.: 49,95 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

El pueblo de Terrinoth se halla al borde del desastre: un Señor Supremo ha surgido de las tinieblas y amenaza con destruir a todo el que ose enfrentarse a él. Pero aún queda un atisbo de esperanza en la ciudad de Tamalir, donde cuatro héroes se preparan para desafiar al Señor Supremo. Es en estos tiempos, en los que el destino del mundo pende de un hilo, cuando unos hombres y mujeres excepcionales deberán emprender el camino a la leyenda.

La expansión Camino a la Leyenda presenta un nuevo modo de juego (la campaña avanzada) que permite a un grupo de héroes vivir una serie de aventuras englobadas en una historia continua, para culminar con una batalla épica contra el mismísimo Señor Supremo. Los héroes viajarán por toda Terrinoth, explorando misteriosas mazmorras y luchando contra los siniestros lugartenientes del Señor Supremo que asedian las ciudades de los hombres. Los personajes conservarán todas las habilidades y objetos que adquieran a lo largo de sus aventuras, lo que les permitirá afrontar retos y enemigos cada vez más difíciles y peligrosos. Pero los héroes no serán los únicos que vean aumentado su poder: el Señor Supremo también se volverá más fuerte con el paso del tiempo, ¡y tras cada aventura estará un paso más cerca de conseguir sus perversos objetivos!

Esta expansión incluye un tablero independiente con un mapa de toda la región de Terrinoth, un sistema de generación aleatoria de mazmorras, y nuevos dados, cartas y piezas de mapa con los que viviréis cada partida de Descent como nunca antes. *¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!*



Capítulo 1: Ciudad de Secretos. Serie Desembarco del Rey. P.V.P.: 9,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS (AMPLIACIÓN). **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

Desembarco del Rey. Es el corazón de los Siete Reinos, y el hogar del Trono de Hierro. Es una ciudad de mentiras, traiciones y engaños. Las sombras de sus calles esconden secretos que guían Poniente hacia su destino. Esas sombras han llegado a Juego de tronos Living Card Game.

Ciudad de Secretos es el primer lanzamiento mensual de 40 cartas fijas de la serie Desembarco del Rey para el Juego de Cartas de

Juego de tronos, basado en la famosa saga de novelas de George R.R. Martin, Canción de hielo y fuego. Contiene 20 cartas nunca antes vistas, diseñadas para aumentar los mazos ya existentes y facilitar su personalización, añadiendo variedad al Juego de tronos.

Éste no es un producto completo. Es necesario un Juego Básico de Juego de tronos LCG para jugar. *¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!*

Juego de Tronos LCG. P.V.P.: 39,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

Cuando se juega al juego de tronos sólo se puede ganar o morir.

No hay puntos intermedios.

– Cersei Lannister

A lo largo y ancho de los Siete Reinos, las Grandes Casas de Poniente luchan por el control del Trono de Hierro. La batalla comienza aquí, en el Juego Básico de Juego de tronos. Los entrañables héroes, villanos, lugares y eventos de la saga de novelas de Canción de hielo y fuego, de George R.R. Martin, cobran vida en este juego de cartas, ampliable y con mazos personalizados.

Los jugadores toman el control de los Stark, los Baratheon, los Lannister, o los Targaryen, para luchar, tramar, conspirar, manipular y sobornar en su camino a la victoria.

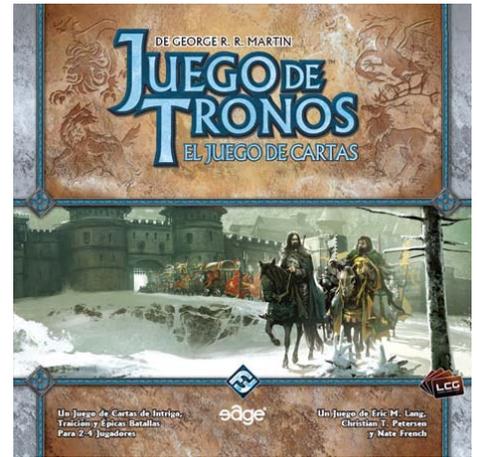
El juego de cartas de Juego de tronos puede usar el formato de Combate Cuerpo a Cuerpo para partidas de 3-4 jugadores (hasta 6 con más cartas), o el formato de Justa para partidas de 2 jugadores. Pero sea cual sea el formato que elijas, la batalla no ha hecho más que empezar. En el mundo de los Living Card Games™ se pueden comprar por separado cientos de cartas adicionales, permitiendo a los jugadores personalizar las cuatro Casas incluidas aquí, o crear mazos totalmente nuevos.

¡Entra en Juego de tronos: El Juego de Cartas, y disfruta del mundo de George R.R. Martin como nunca antes!

Contenido del Juego:

- Tablero de Juego
- Libro de Reglas
- 6 Figuras de Título
- 6 Cartas de Referencia
- 60 Contadores de Poder
- 44 Contadores de Dragones de Oro
- 6 Cartas de Casa
- 4 Mazos de 52 Cartas

¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



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