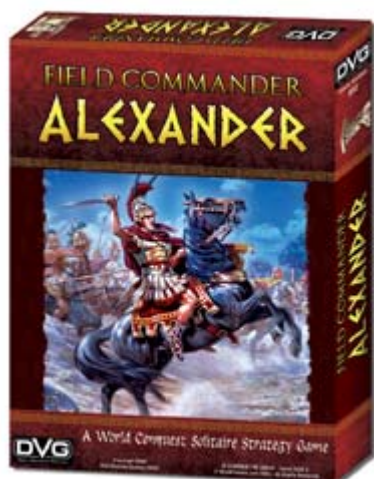


# EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Actualización de novedades, 11 de mayo de 2009



**Field Commander: Alexander.** P.V.P.: 52,25 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** DAN VERSSEN GAMES

En la estela de su estupendo Field Commander: Rommel, Dan Verssen nos trae su Nuevo juego para su sistema de juego en solitario Field Commander. Aquí asumirás el papel de Alejandro Magno, en su misión personal de conquistar el mundo conocido, expandiendo los límites del imperio macedónico y obteniendo gloria personal.

El diseñador originalmente se propuso representar las batallas de Alejandro, pero pronto se dio cuenta de la fascinante posibilidad de explorar no solo sus éxitos en el campo de batalla, si no también otros aspectos de su vida. Es cierto que Alejandro era un excelente general, pero también fue un hábil negociador, y en su fondo siempre intentó conectar con los dioses. Existía el rumor de que su padre era Zeus, y empleó gran parte de sus energías y tiempo en buscar la ayuda y consejo de los dioses griegos.

En el juego te pondrás en la piel de Alejandro cuando alcanzó su mayoría de edad en el 338 a. de C, justo antes de la batalla de Chaeronea. De ahí en adelante decidirás dónde viajar, cuándo entablar batalla, y cuándo buscar augurios divinos que guíen tus acciones.

Tienes a tu disposición soldados y consejeros para ayudarte a capear los peligros de los campos de batalla y la mesa de negociación. Tienes infantería, arqueros, falanges, caballería, consejeros, estudiosos, cortesanos y espías. Debes combinar estos recursos hábilmente para obtener la Victoria y la Gloria. Si lo haces bien, serás recordado como uno de los mayores líderes que han pisado la tierra.

La vida de Alejandro se divide en varias campañas, cada una de ellas de varios años. Durante cada campaña recibes objetivos, pero la forma de obtenerlos depende de ti. ¿Entablarás batalla, o preferirás negociar? ¿Cuáles son sus fuerzas? ¿Qué esperas ganar? Deberás decidir todo esto, y deberás hacerlo bien si quieres alcanzar el nivel de los inmortales que te precedieron...

Las campañas pueden jugarse individualmente, o enganchadas para reflejar toda la vida de Alejandro. En este segundo caso, el resultado de una campaña afectará a tu posición inicial en la siguiente. Campañas incluidas: -338 a -334 (Chaeronea y Granico), -333 al -332 (Iso), -332 (Asedio de Tiro), -331 al -323 (Gaugamela e Hydaspes).

Componentes: 176 fichas grandes, 4 tableros montados de 28x45 cm., reglas a todo color, hoja de planificación a todo color, 1 dado de 6 caras. ¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**Panzerblitz Hill of Death.** P.V.P.: 36,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

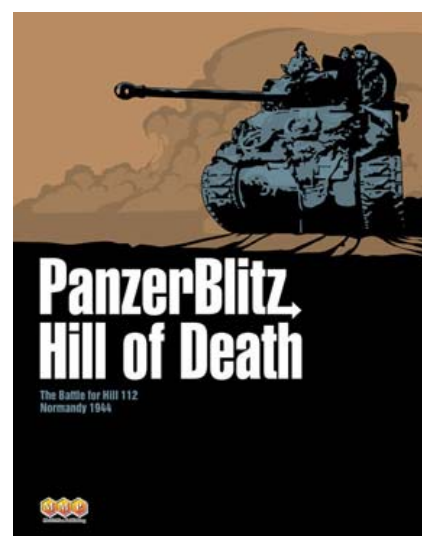
En palabras de un oficial de alta graduación alemán: "*Quien tenga la colina 112, tendrá Normandía.*"

Únete a la épica batalla por este accidente del terreno clave para el control de Normandía. Ponte al mando de infantería y blindados para controlar los puntos más importantes de la Colina 112 y la campiña circundante. Esta épica batalla duró 4 semanas, a lo largo de las cuales la Colina cambió de manos varias veces. ¿Podrás controlar esta posición elevada, decisiva para el control de Normandía?

*Panzerblitz Hill of Death* es un juego histórico que simula las batallas de Normandía por la Colina 112. Éste no es el *Panzerblitz* de los años 70, si no un sistema moderno basado en la serie *Panzerblitz* y *Panzer Leader* que emplea muchas de los conceptos centrales pero eliminando los aspectos más flojos de aquellos diseños.

*Panzerblitz Hill of Death* emplea un mapa de 55x80 cm. basado en mapas históricos de la época. La escala es de 225 metros por hexágono. Con gran detalle pero totalmente funcional para el juego, los mapas reflejan el campo de batalla tal y como era: no se emplean aquí mapas genéricos. El juego incluye 8 escenarios de de varios tamaños, desde pequeños a grandes. De esta forma los jugadores pueden jugar un día entero, o apenas una hora si lo prefieren.

Componentes: reglas (16 páginas), tres planchas de fichas (dos normales, una media), 1 ayuda de jugador, 4 cartulinas de escenarios y 2 dados. ¡REGLAS EN CASTELLANO!!





**Talisman: The Dungeon Expansion.** P.V.P.: 38,00 €

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

La Antigua puerta se deshace en astillas... Tu bota limpia a golpes los restos de madera podrida y tu espada despeja las telarañas del camino. Tu antorcha proyecta sombras sobre húmeros muros... ¡y ante vosotros aparece el Dungeon!

¿Tienes el valor necesario para adentrarte en la oscuridad y enfrentarte a sus peligros? Las leyendas dicen que en el más profundo pozo de este abismo, el Lord of Darkness se alza sobre un inmenso Tesoro que incluso contiene un portal que lleva a la famosa Crown of Command!

*Talisman: The Dungeon* añade una nueva Región al juego para que los jugadores la exploren. Un tablero especial y más de 100 nuevas cartas dan vida a este reino subterráneo. Cinco nuevos personajes – el Gladiator, la noble Amazona/Amazon, el rápido Espadachín/Swashbuckler, el enigmático Gitano/Gypsy, y el sagaz Filósofo/Philosopher – todos cobran vida con sus miniaturas específicas, y ofrecen fantásticas experiencias lúdicas.

¡Atrévete con peligros desconocidos, y descubre lo que se esconde en la

oscuridad bajo el mundo de Talisman!

Componentes: reglas, 1 tablero de Dungeon, 128 cartas Dungeon, 20 cartas de Hechizos, 10 cartas de aventura, 10 cartas de tesoro, 5 cartas de personajes, 5 miniaturas de plástico. ¡**REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Texas 1835-36.** P.V.P.: 47,50 €

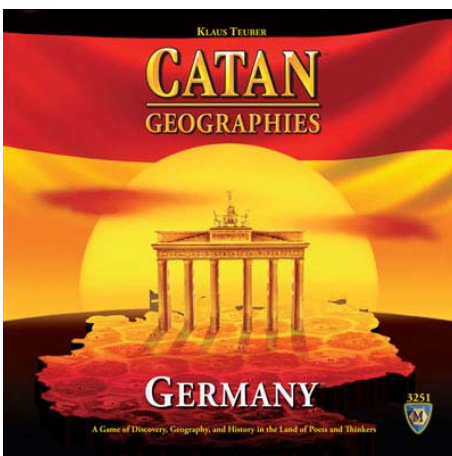
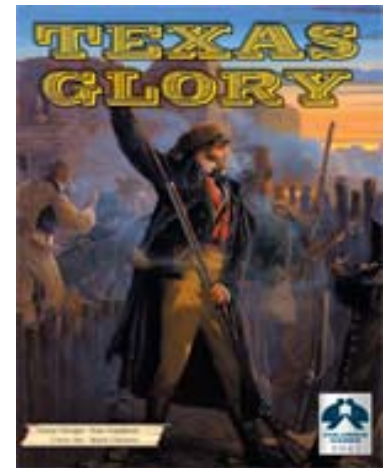
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** COLUMBIA GAMES

En 1835 Texas luchó por independizarse de México. El dictador mejicano, Santa Ana, respondió en 1836 recuperando el Álamo y arrollando gran parte de Texas hasta que fue derrotado y hecho prisionero en la batalla de San Jacinto.

Texas Glory es un juego de estrategia que da vida a aquél momento histórico. Personajes famosos como Houston, Austin, Crockett y Bowie juegan un papel clave en la lucha de Texas contra las superiores fuerzas mejicanas con un pequeño pero heroico ejército.

El juego es emocionante para ambos jugadores. Los mejicanos tienen un potente ejército, pero el tiempo y las restricciones logísticas juegan en su contra. Es posible la intervención de las fuerzas armadas de los EE.UU. y los fieros comanches suponen una amenaza para ambos bandos.

Componentes: 60 bloques de madera, tablero de 55 x64 cm., etiquetas para las fichas, 25 cartas, 4 dados y reglas. ¡**REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Catan Geographies: Germany.** P.V.P.: 52,25 €

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

Un juego de Descubrimiento, Geografía e Historia en una tierra de poetas y pensadores.

Explora y habita la geografía alemana empleando el premiado y elegante sistema The Settlers of Catan®. Aquí encontrarás interacción social, reglas sencillas, geografía, historia y conocimiento, así como 12 miniaturas de hitos geográficos bellamente esculpidas.

*Catan Geographies: Germany* es un juego sobre comercio, construcción y asentamientos. Comienza con ayuntamientos en 3 ciudades. Entonces construye carreteras a ciudades vecinas, donde podrás comprar hitos y nuevos ayuntamientos. Estos últimos crean recursos de producción, mientras que los hitos otorgan premios especiales. Ambos otorgan puntos de victoria, que también se consiguen por la Carretera más Larga, el Ejército más Grande o la posesión de cartas de puntos de victoria basadas en la historia.

Así que ya puedes divertirte con los amigos o la familia mientras aprendes la geografía y la historia de Alemania. Catan Germany contiene:

- Un alucinante tablero a color con 28 ilustraciones de ciudades y 12 hitos geográficos.
- 120 cartas (incluyendo 90 cartas de recursos, 26 cartas de desarrollo y 4 cartas de costes de construcción).
- 141 fichas (incluyendo 12 hitos, 80 carreteras, 48 ayuntamientos y 1 "Götz von Berlichingen").
- 2 dados.
- Reglas y un almanaque ilustrado originales a color.

Para 3-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 90-120 minutos. Autor: Klaus Teuber. Diseño gráfico: Michael Menzel. ¡**REGLAS EN CASTELLANO!!**

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

**Catan Portable Edition.** P.V.P.: 26,50 €

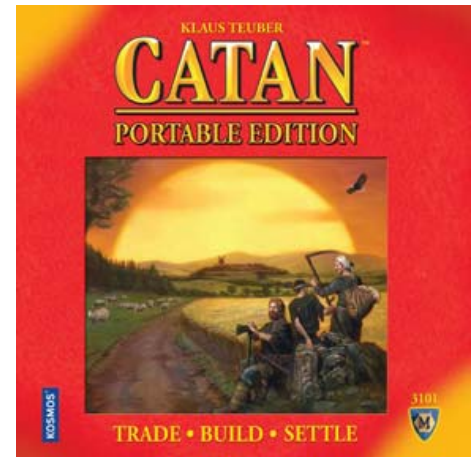
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

¡Edición portátil de la nueva versión del best-seller Catan! Se trata de una edición compacta y portátil. Un tablero de plástico resistente, con losetas que encajan, y asentamientos y carreteras que se pinchan en el tablero, te permitirá jugar a *The Settlers of Catan*® en casi cualquier momento y lugar.

Esta edición portátil es perfecta para cuando vamos de viaje o estamos lejos de casa. Las piezas quedan seguras en su lugar. Todo lo necesario para jugar cabe en la caja. Prepara la partida libremente o aleatoriamente usando losetas hexagonales. Alinea el agujero de cada loseta con los números impresos en el tablero de plástico. ¡Coloca tus asentamientos y carreteras iniciales en los agujeros de los bordes de los hexágonos, coge tus cartas y estarás listo para jugar!

Componentes: 1 tablero de juego de plástico, 19 losetas de regiones, 9 fichas de puertos, 95 cartas de recursos, 25 cartas de desarrollo, 4 cartas de coste de las construcciones, 20 asentamientos de plástico, 16 ciudades de plástico, 60 carreteras de plástico, 1 ladrón de plástico, reglas, almanaque, 2 dados.

Para 3-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Klaus Teuber. Diseño: Volkan Baga, Stephen Graham Walsh, and Harald Lieske. ¡**REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Bang!** P.V.P.: 19,95 €

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

Una calle polvorienta. Una zarza rueda de un lado a otro. Dos hombres de pie, frente a frente. Uno de ellos va armado con una pistola. El otro le apunta con su Winchester.

Todos miran con ansiedad al pistolero pensando que ya está muerto, que no tiene nada que hacer ante el rifle... ¡pero lo que no saben es que su pistola es una Volcanic!

En el Salvaje Oeste, los Forajidos dan caza al Sheriff, el Sheriff da caza a los Forajidos, y

el Renegado urde su plan en secreto, listo para unirse a cualquiera de los bandos. Dentro de poco, ¡las balas comenzarán a zumbar!

¿Quiénes serán los Alguaciles, dispuestos a dar su vida por el Sheriff? ¿Quiénes serán los implacables Forajidos, que intentan acabar con él? El juego de cartas más famoso del Salvaje Oeste vuelve, en un formato mejorado, con nuevos componentes, ¡más fácil de aprender y jugar que nunca!

Contiene: 103 Cartas de juego, 7 Cartas de resumen, 7 Tableros. 30 Fichas de bala, 1 Libro de reglas. ¡**EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Memoir '44 Battle Map 2: Tigers in the Snow.** P.V.P.:

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DAYS OF WONDER

La segunda entrega de la serie Battle Maps para Memoir 44 incluye 2 escenarios para Overlord, 6 miniaturas de tanques Tigre y dos escenarios adicionales.

Los escenarios para Overlord son:

- Tigers in the Snow

Tras el éxito de la operación Bagration, las fuerzas soviéticas avanzan hacia el Báltico

cortando la comunicación entre el Ejército alemán del Norte y los restos del Central. A pesar de las súplicas de Guderian para conseguir una evacuación por mar y desplegar su ejército en Europa Central, Hitler rechaza esta idea y ordena que las tropas se atrincheren con la esperanza de usarlas como trampolín para una futura ofensiva.

- Operation Market Garden

La Operación Market Garden fue el audaz intento de Montgomery para desplegar tres divisiones aerotransportadas tras las líneas enemigas en la Holanda ocupada, su objetivo capturar los puentes de la carretera que comunica con el norte de Alemania.

Los escenarios adicionales son Villers-Bocage y Wittmann's last stand.

Es necesaria una copia de *Memoir 44* y la expansión *Operation Overlord*, o dos copias de *Memoir 44*.

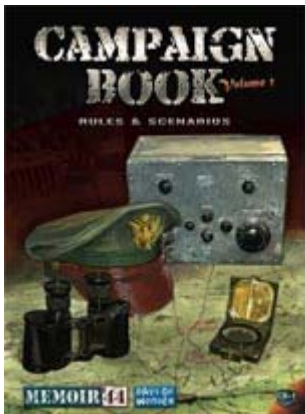
Los escenarios adicionales solo necesitan una copia de *Memoir 44* y la expansión *Terrain Pack*.

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

### **Strategy & Tactics 256: Ramillies & Malplaquet.** P.V.P.: 23,75 €

Además de los habituales y variados artículos sobre historia militar, este número contiene el juego *Marlborough's Battles* (MBat). Se trata de un wargame de complejidad media, creado por Richard H. Berg, sobre las dos grandes victorias de Marlborough (el célebre Mamburú que todos recordamos de la canción infantil) en la Guerra de Sucesión Española: Ramillies, un gran choque de caballería, y Malplaquet, una dura batalla de infantería. El período en que Marlborough luchó fue el momento de transición entre la era del mosquete y la pica a las tácticas más fluidas que emergieron con Federico el Grande. La mecánica clave de la transición fue la invención de la bayoneta, que permitía a la infantería equipada con armas de fuego usarlas para el choque de cuerpo a cuerpo. Las batallas de la Guerra de la Sucesión Española fueron los primeros enfrentamientos de gran escala en que se empleó la citada innovación, y los generales aún no habían llegado a apreciar su valor. La guerra en aquella época se regía por normas muy formales, rígidas e inflexibles.

La escala del mapa es de 225 yardas por hexágono. Cada unidad de infantería de tamaño doble está compuesta en general por cuatro batallones y contiene unos 2.000-3.000 hombres densamente dispuestos en varias líneas. Las fichas de infantería cuadradas (que se usan en *Malplaquet*) representan cada una en torno a la mitad de ese número. Las unidades de caballería contienen cada una unos cinco o seis escuadrones, unos 600 hombres a caballo. Las unidades de artillería representan entre 12 y 18 cañones. No hay una escala del turno definida, ya que no existen turnos individuales si no que se juega en un continuo. La partida continúa hasta que algún jugador alcanza la Victoria. Para conseguirlo, el juego emplea una mecánica de "continuación de la activación".



### **Memoir '44 Campaign Book.** P.V.P.:

El libro de campaña para *Memoir '44* te invita a que vuelvas a vivir los conflictos de la Segunda Guerra Mundial en todo detalle e intensidad. Incluye más de 50 nuevos mapas y las reglas avanzadas de la campaña que cubren tres operaciones muy importantes de la guerra: La batalla por Normandía en el verano de 1944, el ataque relámpago al oeste en 1940, y la operación Barbarossa en el frente ruso en 1941.

Se necesita el juego básico de *Memoir '44* para poder utilizar este libro.

### **Artículos recientemente agotados:**

**Onward Christian Soldiers** (GMT Games)