

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 13 de mayo de 2010

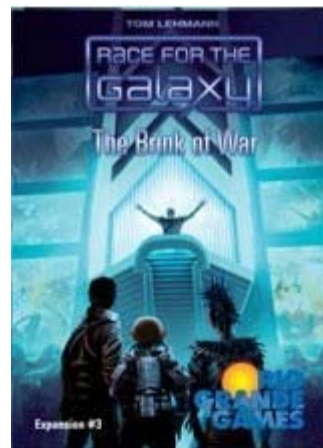
Race for the Galaxy: Brink of War Expansion. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

A medida que el conflicto se extiende, el prestigio galáctico adquiere mayor importancia, tanto para conseguir concesiones como para disuadir a posibles atacantes. Mientras tanto, se descubre el punto de salida Alien, y surgen los *Uplift Overseers*. ¿Puedes construir el imperio galáctico más próspero y poderoso en una galaxia al borde de la guerra total?

Esta expansión añade nuevos mundos, objetivos, cartas de juego, y reglas de prestigio galáctico para Race for the Galaxy y sus dos primeras expansiones, *The Gathering Storm* y *Rebel vs Imperium*. También se incluyen nuevas fichas para jugar en solitario y reglas para seis jugadores.

Para 1-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Carcassonne: Bridges, Castles and Bazaars. P.V.P.: 15,75 €

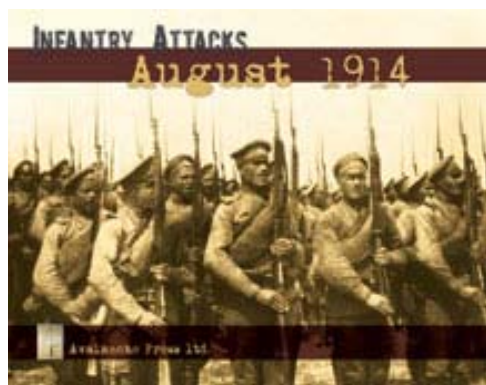
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Nueva expansión para Carcassonne, que permite a los jugadores tres nuevas opciones de juego:

Puentes: puede usarse para continuar una carretera por encima de losetas de campo, lo que permite que una carretera incompleta lleve a una porción de campo. Por lo demás se tratan y puntúan como carreteras normales.

Castillo: las fichas de castillo se colocan encima de ciudades de 2 losetas y permiten a los jugadores coger los puntos de la construcción siguiente que se complete en las cercanías.

Bazaars son un nuevo tipo de loseta que permite a los jugadores subastar losetas a cambio de puntos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Infantry Attacks: August 1914, Battles for East Prussia. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Tras años de espera, se levanta el telón y tenemos aquí el primer juego de la nueva serie táctica de 1ª Guerra Mundial. Tomando como base el excelente sistema Panzer Grenadier, se ha creado este nuevo sistema *Infantry Attacks*, que se juega de forma muy distinta como era de esperar.

El Ejército Imperial ruso, avanzando sin miramientos por Prusia Oriental, planeaba un ataque de pinza contra sus enemigos alemanes. Los ejércitos Primero y Segundo rodearían y destruirían al Octavo Ejército alemán, y entonces marcharían hacia Berlín antes de que pudieran trasladarse fuerzas alemanas del Frente Occidental para detenerlos. La guerra terminaría en cuestión de semanas.

Pero las cosas salieron de otra forma. Primero los alemanes rodearon y destruyeron al Segundo Ejército en la Batalla de Tannenberg, y entonces se volvieron contra el Primer Ejército, al que pusieron en fuga en la Batalla de los Lagos Marcurianos. En lugar de terminar en semanas, la 1ª Guerra Mundial duraría cuatro años y acabaría



con la destrucción de ambos imperios.

August 1914 es un juego independiente de la serie *Infantry Attacks*, el equivalente de la serie *Panzer Grenadier*. Las unidades son compañías y escuadrones, y los cuarenta escenarios representan acciones de las batallas de 1914 en Prusia Oriental entre los ejércitos ruso y alemán.

En las fuerzas incluidas tenemos infantería regular y de reservistas alemana, Landwehr, caballería, artillería y la Guardia prusiana. El Ejército ruso trae su propia infantería, granaderos, caballería regular, cosacos, artillería y Plastuns.

Incluye seis mapas semirígidos del tipo presentado en juegos como *Panzer Grenadier: Eastern Front*. Son compatibles con los tableros de *Panzer Grenadier* — puedes jugar escenarios de ambas series en unos u otros tableros. Incluye 4 planchas de fichas, 6 mapas, 40 escenarios, reglas y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Desert War: Egypt 1940. P.V.P.: 33,75 €

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

Richard Berg continúa su racha de diseños innovadores. Ahora nos llega *Desert War: Egypt, 1940*, un juego sobre la invasión italiana de Egipto, antes de que Rommel fuera a rescatarlos de su locura. Este juego emplea una versión actualizada y ligeramente ampliada del sistema de juego de *MedWar Sicily*: no hay Tabla de Resultados del Combate, para resolver los combates bastan dados y cartas... una nueva forma de jugar batallas que puede aprenderse en cinco minutos y jugarse en 2-3 horas.

La mayoría de las reglas les serán familiares a quienes hayan jugado alguna vez a un wargame. Sin embargo, el diseñador ha añadido a esta sencillez un sistema de combate que valora a las unidades por el número de dados que tiran a su favor, así como el tipo de dados que emplean (armas personales o pesadas).

El sistema también emplea cartas, un mazo de 10 para cada jugador (cuyas cartas son distintas de las del contrario). Sin embargo, no se trata de un juego con "motor de cartas" y puede prescindirse de ellas si se prefiere. Las cartas son parte de un sistema de Recursos que concede a los jugadores un número de puntos que pueden emplear para comprar cartas, reorganizar unidades o traer refuerzos. Tú eliges, pero siempre necesitarás más puntos de los que tienes.

Las cartas otorgan a los jugadores "Oportunidades", que van desde usar (o evitar que el adversario use) las capacidades de los tanques, a obtener más suministros, o conseguir movimiento de Penetración y Reacción.

La duración media de la partida es de menos de 3 horas y solo hay 8 páginas de reglas, incluyendo reglas para jugar en solitario. Componentes: reglas, una plancha de fichas, dados, ayudas de juego, cartas y tablero semirígido. Está prevista la publicación, dentro de la misma serie de juegos como *East War Russia 1941* y *Guns of August 1914*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

MedWar Sicily. P.V.P.: 40,50 €

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Second World War at Sea: Spice Islands. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

En el s. XVII los holandeses construyeron potentes flotas para proteger su comercio marítimo, especialmente las riquezas que fluían de las Islas de las Especias -la región posteriormente conocida como Indias Orientales Holandesas y finalmente como Indonesia. El descubrimiento en 1880 de petróleo en la región no hizo más que aumentar la importancia de la región

Pero aunque el petróleo se convirtió en el eje de las economías del s. XX, Holanda no construyó la fuerza naval necesaria para defender las islas de enemigos depredadores. Los economistas conservadores se aferraban al estándar oro en los años 30, llevando a la economía holandesa a una profunda Depresión. Cuando la Marina comenzó a recibir fondos de nuevo, ya era demasiado tarde para cambiar el curso de la invasión japonesa de las islas.

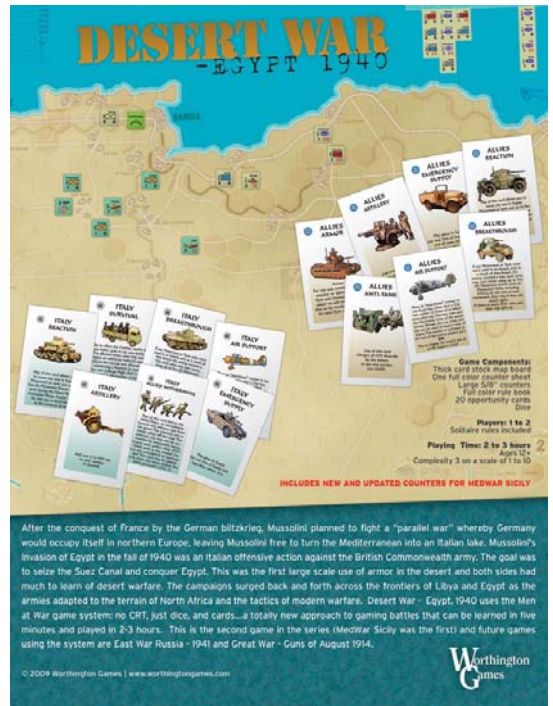
En los años 30 los astilleros holandeses estaban en la vanguardia de la tecnología naval: por ejemplo, submarinos holandeses fueron los primeros en emplear el snorkel, y los buques de guerra holandeses poseían el avanzado sistema de control de tiro Hazemeyer que sería copiado por la Royal Navy y otras marinas. Holanda tenía los medios para crear una flota moderna, y el petróleo de Borneo y Sumatra era la excusa perfecta. Pero el gobierno, al ver más peligro en el déficit que en el Eje, selló el destino del país y de las colonias, condenándolas a la derrota y la ocupación.

Spice Islands es un suplemento de la serie *Second World War at Sea* que explora la hipótesis de que Holanda hubiera construido fuerzas navales y aéreas suficientes para defender las Indias Orientales.

Incluye 10 escenarios, basados en batallas que podrían haber enfrentado a la Marina Real Holandesa con los japoneses. Las fichas representan versiones modernizadas de acorazados planeados pero no completados, así como algunos de los planeados o diseñados pero no construidos.

Este módulo no puede jugarse solo: es necesario tener *Strike South* para jugar todos los escenarios, y *Midway* o *Eastern Fleet* para jugar algunos de ellos.

Librillo de escenarios encuadernado en canutillo y una plancha de fichas a todo color.



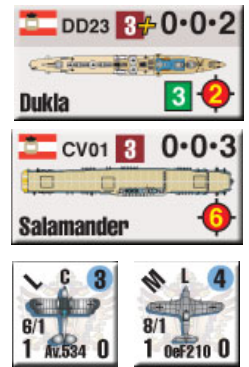
Second World War at Sea: Imperial & Royal Navy. P.V.P.: 17,00 €

FORMATO: AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Cuando Austria-Hungría se disolvió en noviembre de 1918, los restos de la otrora flota se dispersaron entre los vencedores de la guerra. La mayoría de los buques acabaron como chatarra en unos pocos años. Si el imperio hubiera conseguido sobrevivir a la Gran Guerra, por medios diplomáticos o militares, habría entrado en la crisis de 1939 como una fuerza considerable en el mar.

Imperial and Royal Navy es un suplemento para la serie *Second World War at Sea* que explora las posibilidades de esta hipótesis histórica. Incluye 10 escenarios basados en batallas posibles que podría haber vivido esta flota hipotética. Este módulo necesita que poseas *Bomb Alley* para jugar la mayor parte de los escenarios, y también *Eastern Fleet*, *Arctic Convoy* y *Bismarck* para jugarlos todos.

Librillo de escenarios encuadernado en canutillo y una plancha de fichas a todo color.



Un Mundo sin fin. P.V.P.: 35,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

De la mano de los creadores del exitoso "Los Pilares de la tierra", llega ahora "Un Mundo sin fin", basado en la novela del mismo título de Ken Follet. Se trata de un juego completo (no una expansión de Los Pilares de la Tierra) en el que los jugadores compiten por conseguir puntos de victoria, que pueden obtener de distintas formas; construyendo edificios, comerciando en el mercado, consiguiendo comida, comprando reliquias o ayudando a los enfermos.

Como de costumbre, los eventos contribuirán a hacer cada partida diferente de la anterior y dificultarán las decisiones de los jugadores.

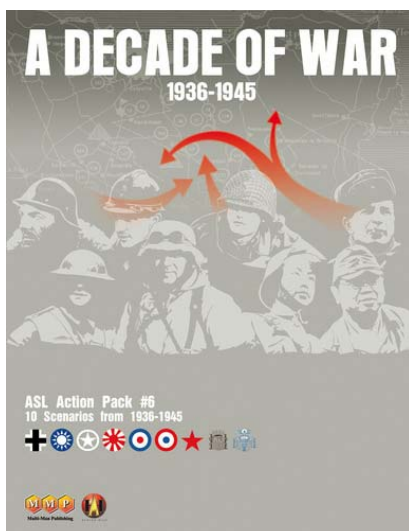
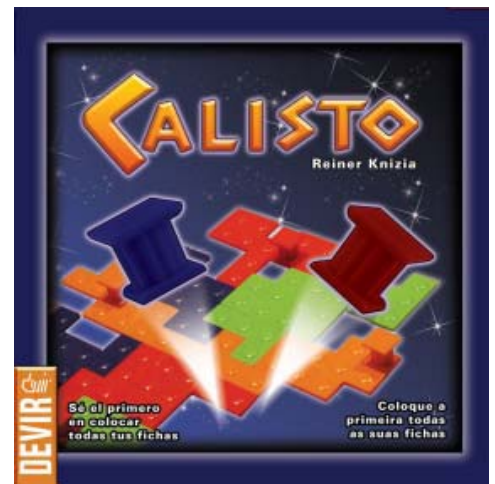
Un firme candidato a ganar los mejores premios de este año. Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 90-120 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Calisto. P.V.P.: 27,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Calisto es un juego emocionante, divertido con ritmo trepidante y reglas sencillas, ideal para toda la familia. Cada jugador intenta ocupar la mayor área posible con sus fichas antes que los otros jugadores. Diseñado por **Reiner Knizia**, uno de los diseñadores con más éxito del momento. Reiner Knizia es el creador, entre otros muchos juegos, de El Señor de los Anillos, Genial y Exploradores.

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



ASL Action Pack #6: a Decade of War. P.V.P.: 30,50 €

Este nuevo Action Pack para ASL es el fruto de la colaboración de 3 importantes figuras del mundo ASL desde los tiempos de Avalon Hill. **ASL Action Pack 6: Decade of War** incluye tres nuevos tableros y diez nuevos escenarios que emplean dichos mapas.

Gary Fortenberry, Charlie Kibler y Bob McNamara no necesitan presentación: los tres eran figuras importantes en el desarrollo de ASL en Avalon Hill antes de su paso a MMP. Los nuevos tableros están basados en una idea de Gary Fortenberry: parecen dos medios mapas situados uno junto al otro, de forma que permiten nuevas configuraciones. Cada mapa está impreso por ambas cartas con una copia casi exacta diseñada para encajar geomórficamente con mapas ya publicados en cualquier orientación.

Los escenarios consisten de una batalla para cada año, desde 1936 a 1945, e incluyen la Guerra Civil Española, la Chino-Japonesa, Francia 1940, Malasia, Filipinas, Frente Ruso y las Ardenas. También se incluyen reglas de subasta para equilibrar los escenarios.

Este módulo está pensado para el aficionado a ASL: es necesario poseer la totalidad del sistema básico de ASL para poder jugar todos los escenarios.

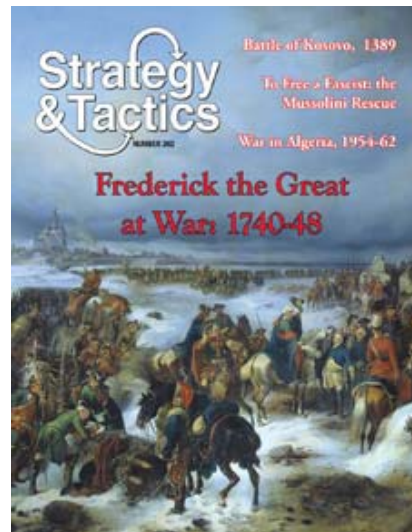
Strategy & Tactics 262: Frederick's War: War of the Austrian Succession 1740-48. P.V.P.: 25,50 €

El juego incluido en este número es un wargame de complejidad intermedia que nos lleva a la lucha por el poder en Europa en al auge de la Era de la Ilustración. Era una época de reyes-soldados y monarcas ilustrados, cuando potentes ejércitos profesionales maniobraban y luchaban para conquistar ricas provincias. FW está concebido básicamente como un juego multijugador. Puede jugarse por dos, tres o cuatro personas: cada jugador representa una gran potencia (Prusia, Austria, Francia o Gran Bretaña). Otros países se representan como potencias menores. Cada jugador tiene una variedad de instrumentos diplomáticos y militares con los que pueden intentar dejar su sello en la Historia.



El sistema de FW está basado en el empleado en los anteriores *1066* y *Hannibal's War*; sin embargo, se han introducido cambios para reflejar las diferencias en la escala y la época reflejada.

La trama de casillas cuadradas ilustra Europa desde Londres a Prusia Oriental y hasta los Balcanes e Italia en el sur. Las áreas de fuera del mapa se integran con cajas especiales. Cada turno de juego representa un año. Cada unidad militar representa 2.500 a 10.000 hombres. Cada cuadrado representa 81 km de lado a lado. Creado por Joseph Miranda.

Las reglas contemplan aspectos como el equilibrio de las potencias, negociaciones, movilización, niebla de guerra, honores de guerra, fortalezas, asedios, marchas forzadas, emboscadas, acciones retardatorias, saqueos, jefes, unidades veteranas y de guardias, flotas, fortificaciones campales, potencias menores, declaraciones de guerra, el Sacro Imperio Romano, prisioneros de guerra y mucho más.



ACTUALIZACIÓN CATÁLOGO GENERAL:

| | |
|---------|--|
| 40,50 € | MUNICIPIUM  NUEVO PRECIO |
| 54,00 € | SUPERNOVA  NUEVO PRECIO |