

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos, 28 de mayo de 2012

Virgin Queen. P.V.P.: 71,25 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Virgin Queen: Wars of Religion 1559-1598 es un juego de gran estrategia para dos a seis jugadores basado en los conflictos militares, políticos y religiosos que sacudieron Europa durante los reinados de Isabel I de Inglaterra y Felipe II de España. Cada jugador controla una o más de las grandes potencias que dominaban la política europea del momento. España es un gigante que tiene acceso a las inmensas riquezas de su imperio global. Pero una potencia tan dominante tiene asegurados muchos enemigos. La expansión otomana hacia los puestos avanzados españoles en el Mediterráneo aún no se ha detenido. Los lobos de mar de Isabel de Inglaterra también están ansiosos de saquear el imperio ultramarino español. Y las fuerzas de la reforma protestante pronto arrastrarán a España a una rebelión en Holanda que durará ochenta años. ¿Encontrará España ayuda en sus aliados católicos? Tal vez no de Francia. Donde la dinastía católica Valois está a punto de enfrentarse a otro grupo de protestantes en las sangrientas Guerras de Religión Francesas. E incluso los parientes de Felipe II que gobiernan desde Viena el Sacro Imperio pueden caer en la fe protestante en lugar de permanecer fieles a su tradición católica y a su familia española.

Las seis potencias son:



Virgin Queen es la continuación cronológica de *Here I Stand*, otro juego de gran estrategia que abarca los cuarenta años anteriores (desde la publicación de las 95 tesis de Lutero en 1517 hasta la abdicación de Carlos V en 1556). Los jugadores familiarizados con *Here I Stand* encontrarán muchos elementos comunes en *Virgin Queen*: más de la mitad del reglamento es idéntico. Se han introducido nuevos sistemas de juego para enfatizar la naturaleza cambiante de los conflictos en la 2ª mitad del s. XVI:

Religión: simplificadas respecto de las de *Here I Stand*, las nuevas reglas de conversión y rebelión religiosa permiten resolver las acciones rápidamente, reflejando el atrincheramiento de ambos bandos en sus zonas respectivas en esta época.

Mapa mundial: las expediciones oceánicas ahora están bajo control directo de los jugadores: navegar por el Caribe y más allá en busca de presas y saqueos, fundación de colonias o intentos de circunnavegación del globo.

Influencia Diplomática: las alianzas con las potencias menores (y con las grandes potencias que puedan activarse en las partidas con menos de 6 jugadores) se hacen ahora por medio de un sistema unificado en el que los jugadores compran influencia en cada una de esas cortes extranjeras.

Bodas: la fase de negociación secreta de *Here I Stand's* pervive en *Virgin Queen*, pero con una variación. Ahora querrás arreglar los matrimonios de cada uno de los príncipes y princesas de tu dinastía con algún candidato de la realeza extranjera. ¿Sucumbirá incluso la Reina Virgen al amor y se esposará, o rechazará al pretendiente otra vez en el último minuto?

Mecenazgo: tu corte real será visitada por artistas, escritores, científicos y arquitectos, todos los cuales querrán que inviertas en sus trabajos para la gloria y beneficio del reino. ¿Apradinarás a Galileo, Cervantes o Shakespeare, o preferirás gastar tu dinero en la búsqueda inútil de la Piedra Filosofal?

Espionaje: cuidado, también este período tiene un lado oscuro – fue una época de espionaje y maestros espías. En *Virgin Queen* puedes pedir a tus embajadores que espíen en cortes extranjeras, envíen asesinos, inviertan en criptología, e incluso reclutar sacerdotes jesuitas para misiones encubiertas de conversión.

El juego incluye varios escenarios distintos que permiten elegir el más adecuado para el número de jugadores y el tiempo de que se disponga.

Introductorio para 2 jugadores: estupendo para nuevos jugadores que estén empezando en esta serie, este juego de 90 minutos enfrenta a los otomanos y españoles durante el Asedio de Malta y la Batalla de Lepanto. Solo emplea una porción de las reglas, así que es fácil comenzar a jugarlo.

Escenario de campaña: la experiencia *Virgin Queen* al completo. Este juego de 8 horas puede durar hasta 7 turnos y generalmente se juega entre 4 y 6 jugadores. Se incluyen reglas para poder jugar con solo 2 o 3 jugadores.



Escenario Armada: una partida más rápida centrada en los Turnos 3 a 6 de la campaña completa. Este escenario de 4-5 horas es ideal para campeonatos. Para 4-6 jugadores.

Componentes: librillos de reglas y de escenarios, cuatro planchas y media de fichas, tres mazos de cartas (134 en total), ayudas de juego, mapa montado, 10 dados de 6 caras. Complejidad: media-alta. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Autor: Ed Beach.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

1989: Dawn of Freedom. P.V.P.: 52,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

"La Historia castiga a los que llegan demasiado tarde." - Mikhail Gorbachev

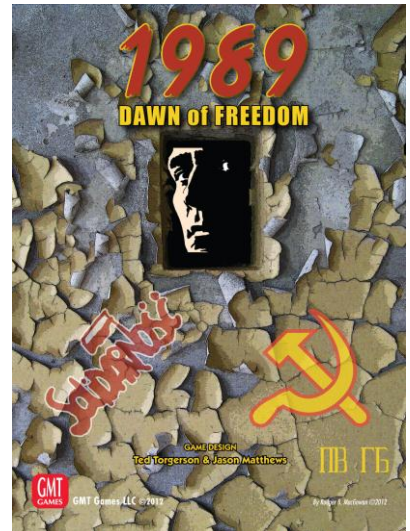
"Ningún hombre es tan viejo que no pueda vivir un año más." - Leszek Kolakowski

"Un mal régimen político nunca correrá un peligro tan grande como cuando intente mejorar." - Alexis de Tocqueville

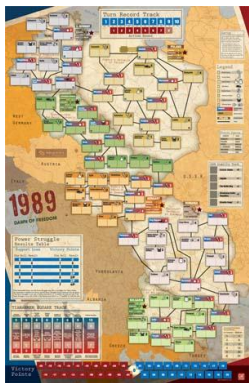
"Mr. Gorbachev, abra esta puerta. Mr. Gorbachev, ¡eche abajo este muro!" - Ronald Reagan

1989 es un emocionante y rápido juego sobre el fin de la Guerra Fría en 1989. Durante este fascinante periodo, una serie de revoluciones democráticas acabaron con 40 años de imperio soviético en Europa Oriental. 1989 simula los aspectos políticos, sociales y económicos de estas revoluciones usando un sistema de juego con "motor de cartas" similar a *Twilight Struggle*.

Un jugador lleva a los comunistas. Al comienzo de la partida detenta un poder total sobre los seis países del Pacto de Varsovia. Pero nubarrones negros ya se avistan en el horizonte. El nuevo líder en Moscú ha declarado que no habrá más intervenciones de los tanques soviéticos para proteger a los gobiernos comunistas. Las distintas economías, tras décadas de planificación y estancamiento, han llegado a varios estadios de crisis. Dentro de las iglesias y entre los estudiantes y sus profesores hay movimientos de disidencia cada vez más audaces. El jugador comunista, con una gama de respuestas que va desde el aplastamiento de los disidentes a la oferta de concesiones, tendrá que usar distintas estrategias para conservar su imperio.



El otro jugador lleva el bando Democrático. A comienzos de 1989, tras el Telón de Acero, nadie pensaba que la revolución fuera posible. El objetivo de los disidentes era crear una sociedad civil fuera del control de los regímenes comunistas. En este bando están los estudiantes, fascinados con el estilo y la cultura pop de Occidente, y la Iglesia. Contra ellos se enfrenta el inmenso aparato del estado Comunista. Su reto es persuadir a los trabajadores, que son el grueso de la sociedad, de unirse a su causa.



Componentes: reglamento, dos planchas de fichas, 3 mazos de cartas (162 en total), dos ayudas de juego, mapa montado y 2 dados de 6 caras. Complejidad: media-baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Autores: Ted Torgerson & Jason Matthews. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles con "motor de cartas":

