

# EL VIEJO TERCIO

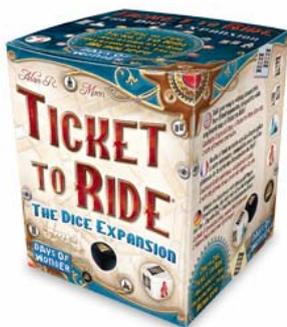
## JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

**Actualización de novedades, 3 de noviembre de 2008**

### JUEGOS DE TABLERO

#### DAYS OF WONDER



¡Aventureros al Tren! - La Expansión de Dados. **Ya disponible** P.V.P.: 17,95 €

Aquí está ¡Aventureros al Tren! - La Expansión de Dados, una nueva forma, rápida y divertida, de disfrutar del juego de trenes más vendido del mundo y que puede ser utilizada en todos los mapas existentes de ¡Aventureros al Tren!

En esta expansión, los jugadores continúan en su intento de completar sus Billetes de Destino y de cubrir los Recorridos y bloquear otros en el mapa.

Pero en vez de robar y coleccionar cartas de Tren, ahora se lanzan los cinco dados especiales de Tren. Dependiendo del resultado podrán volver a lanzar algunos o todos los dados, y entonces usarlos para cubrir Recorridos, obtener Fichas de Recorrido para su uso futuro o robar más Billetes de Destino. Para los mapas que contengan Recorridos con Túneles, como ¡Aventureros al Tren! Europa, se incluyen también tres dados de Túnel.

¡Aventureros al Tren! - La Expansión de Dados incluye: 5 dados de Tren especiales, 3 dados de

Túnel, 1 cubilete para dados de ¡Aventureros al Tren!, Fichas de Recorrido y el libretto de reglas, todo en una pequeña caja en forma de cubo. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

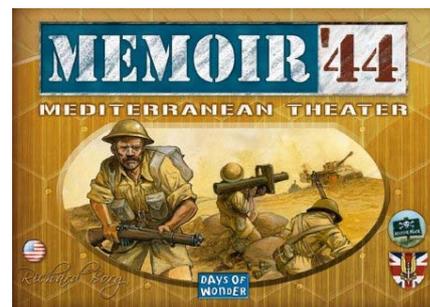
**Memoir '44 Mediterranean Theater of Operations. Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Una nueva expansión para este adictivo y fácil juego, esta vez presenta los escenarios de guerra del Mediterráneo, donde se enfrentaban las fuerzas de la Commonwealth contra el Eje.

Incluye todo lo necesario para desplegar al ejército británico, tanques Crusader, cañones de 25 libras y armas antitanque. Reglas nuevas para divisiones motorizadas y equipo especial. 44 nuevos elementos de terreno representado oasis, wadis, zonas costeras, escarpadas y muchas más. Nuevos marcadores de turno, obstáculos como bunkers y trampas antitanque.

Esta expansión ofrece 8 escenarios históricos, desde la operación Battleaxe en el Paso de Halfaya a la liberación de Tobruk con la operación Crusader, con 5 escenarios para representar por completo la Batalla de Gazala.

Necesitas el juego básico Memoir '44 para utilizar este producto.

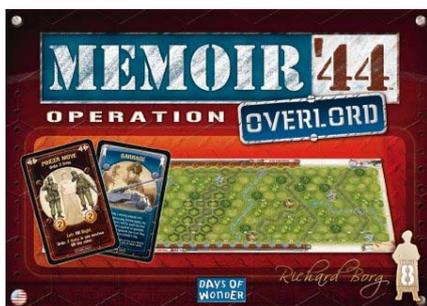


**Memoir '44 Operation Overlord. Ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

Lleva tus partidas a otro nivel con Operation Overlord y revive las batallas de WWII a una escala mayor, con hasta 4 jugadores por bando. Combinado con Memoir '44, esta expansión está diseñada para ser jugada junto a la serie Battle Maps e incluye todo lo necesario para jugar los escenarios Overlord de la serie.

Presenta un reglamento actualizado que incluye el juego con las expansiones Eastern Front, Pacific Theater y Air Pack. También incluye 2 mazos de 64 cartas, específicamente rediseñadas para jugar Overlord, 178 fichas que representan figuras americanas, rusas, alemanas y japonesas por si no tienes todas las figuras necesarias, y 8 dados adicionales de Memoir '44.

Necesitas el juego básico Memoir '44 y al menos un Battle Map para usar este producto.



**Memoir '44 Battle Map: Hedgerow Hell. Ya disponible** P.V.P.: 15,95 €

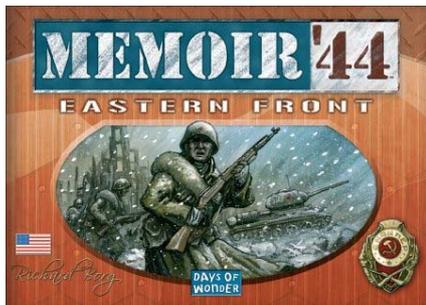
La serie de Battle Maps presenta un nuevo formato para jugar a Memoir '44. Con los Battle Maps es muy fácil desplegar y jugar los escenarios. Cada mapa de gran tamaño contiene impresas todas las características del terreno, obstáculos y posiciones de las unidades – basta con poner las miniaturas y empezar a jugar. También contiene las reglas del escenario, terreno y cartas sumario, así como un artículo histórico.

Contiene 2 escenarios, Hedgerow Hell y The Cadets of Saumur.

Esta expansión necesita un ejemplar de Memoir '44 y otro de Operation Overlord Expansion, o dos ejemplares de Memoir '44.



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

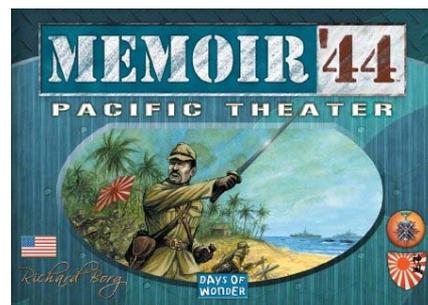


Memoir '44 Eastern Front. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Memoir '44 Pacific Theatre of Operations. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Memoir '44 Winter/Desert Board. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 15,95 €

Memoir '44 Terrain Pack. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 24,95 €



### Z-MAN GAMES



Magnet. **Ya disponible** P.V.P.: 25,50 €

Magnet es un juego de acción coordinada e identidades secretas. Dos reyes se enfrentan en una batalla de fuerza y engaño para conseguir el control del centro.

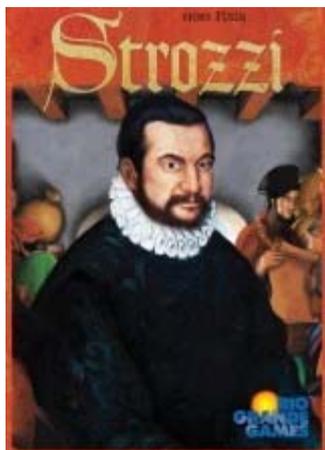
Coloca la ficha imán en cualquier lugar del tablero y "atrae" a una ficha a lo largo de cada vector. Monta potentes ataques combinados o fuertes reorganizaciones defensivas con un único movimiento.

Cada bando tiene 12 fichas, incluyendo 1 rey y 2 trampas. Las fichas comienzan en la fila más baja y sus identidades son secretas. Después las fichas pueden ser ascendidas, aumentando su poder pero ofreciendo pistas al contrario al hacerlo. Usa faroles y esconde la identidad de tu rey, a la vez que atraes a tu adversario hacia tus trampas.

Contenido: tablero, 24 fichas de madera, 1 "imán" de madera y reglas. Para 2

jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### RIOGRANDE GAMES



Strozzi. **Ya disponible** P.V.P.: 29,75 €

Tras los éxitos de **Medici** y de **Medici vs. Strozzi**, llega el tercer juego de Reiner Knizia ambientado en la Italia de 1500. Bajo la guía de las familias de comerciantes Strozzi, Medici y Bardi, los buques llegan de todo el mundo a Italia cargados de mercancías. La riqueza que producen estas mercancías promueve el conocimiento de las artes, las ciencias y la arquitectura.

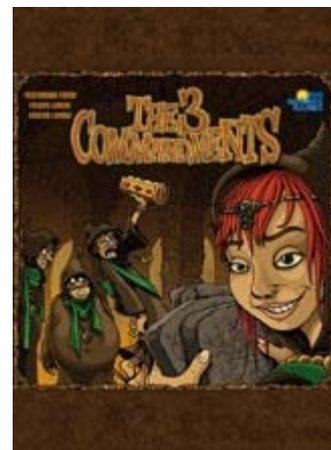
Para 3-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Reiner Knizia. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Three Commandments. **Ya disponible** P.V.P.: 29,75 €

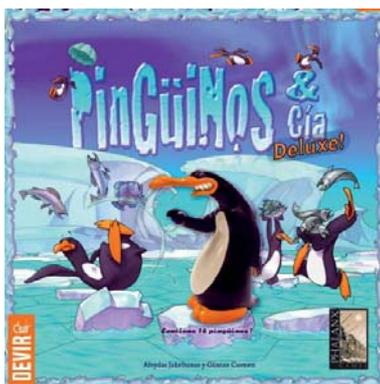
Los jugadores son novicias de distintas religiones, y su objetivo es conseguir tanto karma positivo como les sea posible. En cada turno una de las novicias detenta la posición de gran sacerdotisa, y solo ella sabe las normas de su religión. Tal vez tratar a una gran sacerdotisa de cierto modo es correcto, o tal vez lo que importe es la forma en que cojas los artefactos mágicos. Cada religión tiene sus propias reglas.

Durante el ritual las novicias se van turnando e intentan actuar de forma correcta para conseguir karma. La gran sacerdotisa intenta ganarse a una novicia especialmente celosa de su fe, dado que esto le proporcionará karma extra. Al final ganará el jugador con más karma.

Para 3 a 7 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. Autores: Friedemann, Fraser Lamont, Gordon Lamont. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## DEVIR



**Pingüinos & Cía. Deluxe. Ya disponible** P.V.P.: 25,00 €

Una nueva edición de este bestseller internacional, con 16 grandes figuras de pingüinos! En el polo norte los pingüinos saltan de témpano en témpano tratando de pescar. También intentan bloquear a los demás pingüinos y asegurarse los mejores territorios de pesca para ellos.

La colonia de pingüinos que haya capturado más peces al final de la partida gana.

Cada ejemplar de Pingüinos & Cía. Contiene:

60 piezas hexagonales (témpanos de hielo)

16 pingüinos (4 de cada color)

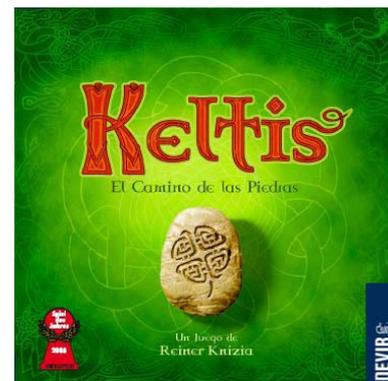
1 reglamento.

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 20 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

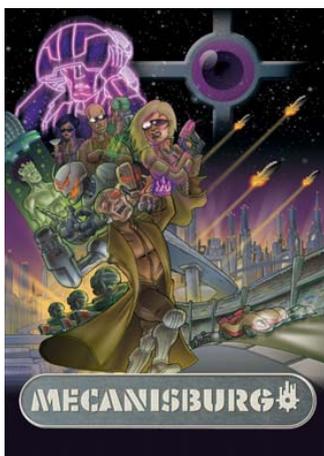
**Keltis. Ya disponible** P.V.P.: 30,00 €

La antigua sabiduría Céltica dice del camino de la vida: todos empezamos entre tinieblas, pero cada paso que damos nos acerca a la luz. Jugando cartas del color correspondiente haces avanzar tus piezas por los caminos de piedras. Cuanto más avancen tus piezas, más puntos conseguirás al final de la partida. En cada turno tienes que decidir si juegas una carta para continuar un camino, para iniciar uno nuevo o si simplemente te descartas de ella, aunque tus oponentes pueden aprovechar tus descartes... Cuando cinco figuras hayan llegado a la meta, la partida termina.

Componentes: 1 Tablero de juego, 4 indicadores de puntuación, 25 Fichas de camino, 4 Tréboles grandes, 110 Cartas, 20 Piezas y 1 Reglamento. Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## GEN X GAMES



**Mecanisburgo. Ya disponible** P.V.P.: 50,00 €

Mecanisburgo es la Capital de LA UNIÓN, situada en el corazón de una Europa de un mundo paralelo donde las predicciones de la Ciencia Ficción Clásica para el siglo XXI se han cumplido: Robots, Cyborgs, Humanos e Inteligencias artificiales conviven en un mundo donde la fuente de energía extraterrestre Cavoritaha potenciado la ciencia y la tecnología durante gran parte del siglo XIX y XX. Las grandes familias nobiliarias, las Megacorporaciones y las propias naciones se han fusionado sorprendentemente, para dar paso a un entramado de lucha de poder en un marco extraño y fascinante. Los jugadores representan a algunas de estas Familias/ Megacorporaciones en un momento de crisis económica y política que todos quieren aprovechar para reconducir el mundo futuro un poco más a favor del triunfador. Como líder de tu Megacorporación, deberás aprovechar tus agentes, propiedades y poderosas I.A. para ir escalando peldaños en el juego del poder.

Componentes: 1 tablero de juego, 6 ayudas de juego, 6 centros de operaciones, 80 fichas de dinero en 4 cantidades, 60 fichas de Agente en compuesto de madera y plástico, 220 cartas de juegos de distintas categorías, 3+18 fichas de cartón, 1 librito de instrucciones de 32 págs. a 4 colores. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### EDGE ENTERTAINMENT

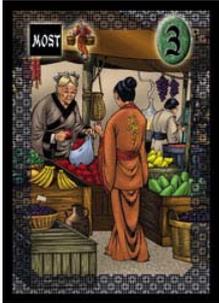
**Munchkin. Reedición ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

**Munchkin 2. Reedición ya disponible** P.V.P.: 13,95 €

## Z-MAN GAMES

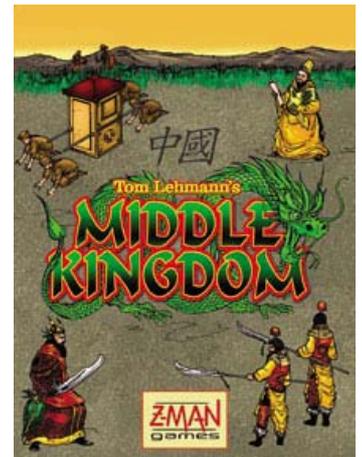
**Middle Kingdom. Ya disponible** P.V.P.: 12,75 €

Tras la caída de dinastía Han, los señores de la guerra respaldaron a varios pretendientes al trono de China. Otros pretendientes buscaron influencia entre los mercaderes, los nobles, los granjeros y los burócratas.



En este juego los jugadores pujan en cada ronda para reclamar cartas de Dinastía con las que controlar al Emperador, al Heredero, el Palacio, el Mercado y la Cosecha. Sin embargo, los cielos, en forma de Dragón Celestial, pueden acabar con los planes mejor pensados. La partida termina con la muerte del Emperador: quien tenga más influencia en ese momento ascenderá al trono. Creado por Tom Lehmann. Componentes: 110 cartas, 18 fichas.

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 40 minutos.  
**¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

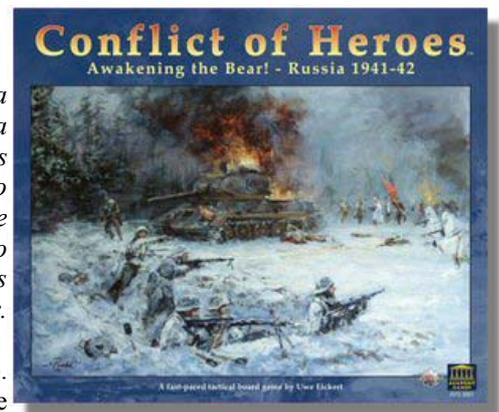
### ACADEMY GAMES

**Conflict of Heroes: Awakening the Bear! – Russia 1941-42.**

**Ya disponible** P.V.P.: 63,75 €

*Estamos en 1941. Alemania ha derrotado a Polonia, Dinamarca, Noruega y Francia con facilidad. Ahora el Führer ataca a Rusia el 22 de Junio de 1941: la ofensiva lleva el nombre en código de Operación Barbarroja. Hitler piensa que los soviéticos se desmoronarían como un castillo de naipes. Su cuerpo de oficiales ha sido masacrado por Stalin, su entrenamiento es pobre y la moral baja. La blitzkrieg coge a los soviéticos desprevenidos, que pierden más de 1,75 millones de hombres en solo los dos primeros meses. Los alemanes son imparables, sus panzers avanza hasta las puertas de Moscú. Pero el invierno llega y los soviéticos comienzan a contraatacar. ¡El oso despierta!*

**Conflict of Heroes** ha representado un verdadero terremoto en el mundo del juego. Se trata de un wargame, pero rápidamente ha conseguido atraer la atención de



muchos nuevos jugadores y ganarse la admiración de los veteranos.

**Conflict of Heroes** es un juego táctico de 2ª G. M. para acciones de tamaño sección. Las tácticas empleadas por alemanes y soviéticos se reflejan correctamente y deben emplearse para ganar. Muchas partidas pequeñas duran menos de 60 minutos y pueden participar entre 2 y 4 jugadores. Cada partida presenta a los jugadores con distintos objetivos. Durante la partida los jugadores usan las unidades de su ejército para luchar por esos objetivos.

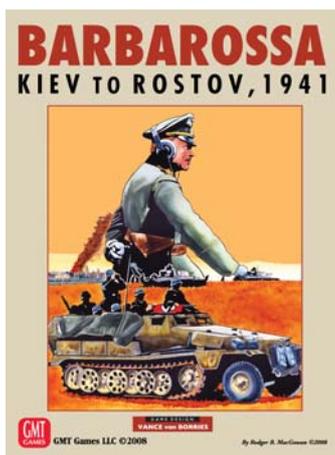
Cada vez que el jugador activo actúe con cualquiera de sus unidades, el jugador inactivo puede reaccionar con cualquier unidad propia. Reacciona usando puntos de acción de mando que se van contabilizando en un registro. Estos puntos le permiten ejecutar fuego de oportunidad o jugar una carta de

acción. Los jugadores solo reciben una carta de acción por turno, así que deben usarse con buen criterio. Las cartas de acción permiten a los jugadores actuar sin gastar puntos de acción, así como disparar armas especiales.

Componentes: cinco tableros geomórficos montados de 38x47 cm, 192 fichas grandes (2,5 cm de lado) fáciles de leer, 56 cartas, 4 hojas de registro, hojas de sumario y 2 dados. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## GMT GAMES



**Kiev to Rostov. Ya disponible** P.V.P.: 72,25 €

*Kiev to Rostov* es un nuevo juego del premiado sistema de juego *East Front Series* (recordemos los actualmente agotados *Army Group Center*, *AGS* y *AGN*). Aunque contiene cambios, las reglas de la serie mantienen lo esencial de los juegos anteriores, de modo que los ya familiarizados con ella encontrarán casi todas las mecánicas de juego intactas. Para los que se incorporen ahora, el libro de reglas contiene numerosos ejemplos de juego así como un escenario de aprendizaje que ilustran completamente la forma de jugar y las decisiones que se han de tomar en cada batalla. No olvidemos que todos los juegos de la serie *Barbarossa/EFS* están pensados para encajar unos con otros, así como para jugarse por separado.

El sistema es de gran detalle pero perfectamente manejable, con unidades que van desde batallones a divisiones según su tipo o nacionalidad.

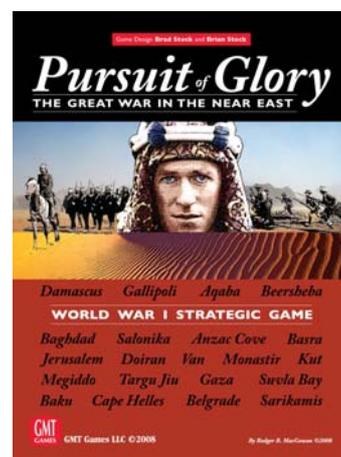
Si dispones de poco espacio, cuatro de los siete escenarios incluidos en el juego solo necesitan un mapa o menos. Contiene librillos de reglas y de juego, cuatro mapas de 55x85 cm., ayudas de juego, cinco planchas de fichas y un dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Pursuit of Glory: The Great War in the Near East. Ya disponible** P.V.P.: 46,75 €

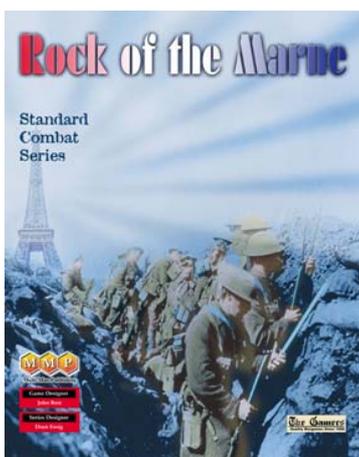
Este juego es un juego independiente cuya idea se deriva del superpremiado *Paths of Glory*. Aquí los jugadores se ponen en el papel de los aliados británico y ruso por un lado o de los otomanos por el otro, durante la 1ª Guerra Mundial. Gallipoli, la guerra santa, motines y la Revolución Rusa esperan a los jugadores. Te podrás calzar los zapatos de Churchill y Lawrence de Arabia, Enver y Falkenhayn.

La acción abarca desde la India hasta los Balcanes, desde el Mar Negro hasta Suez. ¿Podrán los alemanes incitar un levantamiento persa o forjar una alianza con Afganistán? ¿Podrán los rusos apoderarse de un puerto de aguas cálidas? ¿Podrán los británicos proteger el petróleo que alimenta a la Royal Navy? ¿Podrán los turcos tomar el Canal de Suez y provocar un levantamiento en Egipto?

Contiene un librito de reglas, un librito de escenarios, un mapa de 55x85 cm., dos planchas de fichas, cuatro ayudas de juego, un mazo de 110 cartas y dos dados de seis caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## MULTI-MAN PUBLISHING



**Rock of the Marne. Ya disponible** P.V.P.: 36,00 €

Nuevo juego de la sencilla pero siempre interesante serie *Standard Combat Series*. **Rock of the Marne** abarca el ataque final del ejército alemán en julio de 1918, y también la contraofensiva aliada que produjo la 2ª Batalla del Marne. Los alemanes pensaban que podrían lanzar una ofensiva a ambos lados de Reims que acabaría con un saliente aliado en el frente y atraería a las reservas aliadas, y entonces posiblemente romper el frente a través del Marne para acabar entrando en París. Pese a ganar la cabeza de puente planeada a través del Marne, los alemanes no se esperaban la dura resistencia que presentaron los aliados, entre los que se contaba la 3ª División de infantería americana, la cual se ganó el nombre honorífico de "Roca del Marne" por su aguerrida defensa.

Sin embargo, una sorpresa aún mayor esperaba a los alemanes: tres días más tarde los aliados les atacaron con una potencia enorme y desde dirección inesperada. Negándose en un primer momento a entregar la iniciativa, los alemanes demostraron por qué eran los maestros de la guerra defensiva, provocando una cantidad enorme de bajas en los atacantes, entre los que se contaban las divisiones 1ª y 2ª estadounidenses.

**Rock of the Marne** comparte muchas de sus características de diseño con un juego anterior de MMP/The Gamers sobre batallas de 1918, **Operation Michael**. El poder ofensivo de los alemanes está formado por las agotadas pero aún peligrosas *stosstruppen*. Entrenadas específicamente en tácticas de infiltración, estas unidades de infantería de élite pueden encontrar la forma de desbaratar la más dura de las posiciones aliadas. Los alemanes también tienen unidades móviles de ametralladoras que segarán a las unidades aliadas que se atrevan a atacar. Los aliados usaron tanques en cantidades nunca vistas anteriormente, y también se incluyen en el juego las seis divisiones americanas que participaron en la batalla.

La parte aérea se ha visto considerablemente expandida respecto del anterior juego. Aquí ambos bandos despliegan sus fuerzas aéreas para bombardear puentes y ametrallar infantería. Ambos jugadores deberán aprender a operar dentro de las limitaciones respectivas de sus bandos y de las oportunidades de control y mando disponibles en la 1ª Guerra Mundial, lo que significa que no atacarán automáticamente con todas las unidades que planeaban hacerlo.

Contiene un mapa de 55x80 cm., 280 fichas, reglas de la serie, reglas específicas y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

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

## LOCK'N'LOAD PUBLISHING

### **Carolina Rebels (Flintlock vol I). *Ya disponible* P.V.P.: 46,75 €**

FLINTLOCK es un sistema de juego táctico con unidades de nivel compañía en la Revolución Americana. Cada hexágono mide 36 metros y cada ficha unos 50 hombres. El sistema resalta las limitaciones del mando, entrenamiento y disciplina, todo ello situado en el estilo de guerra lineal anterior a la Era Napoleónica. Las mecánicas para resolver los choques directos son muy originales.

Flintlock se ha diseñado de forma que sea fácil de aprender y de jugar. Las reglas del juego abarcan prácticamente todos los aspectos de las batallas en esta escala de forma accesible y son de una extensión limitada. Las partidas duran de 2 a 4 horas, dependiendo del tamaño de la batalla.

Las batallas de este primer volumen, **Carolina Rebels**, subrayan las tácticas de pequeñas unidades durante la dura Campaña Sur. Algunos grandes comandantes de la guerra, como Nathaneal Greene y Daniel Morgan, Lord Cornwallis y el infame pero capaz Banastre Tarleton, participan en la acción.

Batallas incluidas:

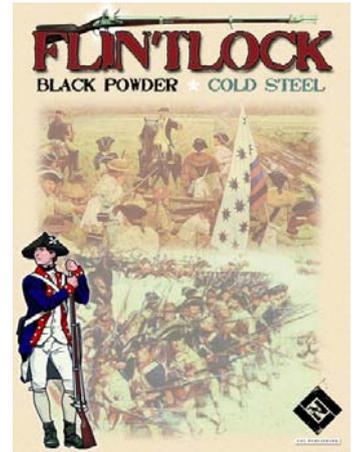
Camden (17 de agosto de 1780), Lord Cornwallis se planta y se enfrenta a una fuerza mucho mayor comandada por Horatio Gates, pero la milicia rebelde se desintegra y el ejército de Gate huye.

Cowpens (17 de enero de 1781) Daniel Morgan dirige con mano maestra una batalla táctica, derrotando a Banastre Tarleton y destruyendo a la temida British Legion en una de las grandes victorias rebeldes de la guerra.

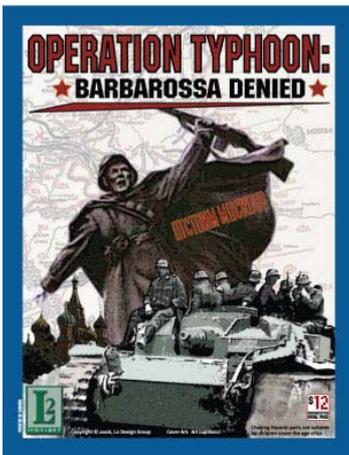
Guilford Courthouse (15 de marzo de 1781) Nathaneal Greene supera a Lord Cornwallis por más de dos a uno y emplea un despliegue inusual en tres escalones. Los británicos quedan dueños del campo de batalla, pero sus pérdidas son tan graves que tal vez se pueda hablar de victoria estratégica de Greene.

Hobkirk's Hill (25 de abril de 1781) las tropas de Maryland de Nathaneal Greene no consiguen resistir un ataque concertado del más pequeño pero disciplinado ejército de Lord Rawdon.

Y esto es solo el principio... este original sistema táctico, creado por Richard Berg, no solo es válido para las batallas de la Revolución Americana, si no también para las guerras del Canadá y otros conflictos menores del periodo. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## L2 DESIGN



### **Operation Typhoon. *Ya disponible* P.V.P.: 11,00 €**

Septiembre de 1941: el Grupo de Ejércitos Centro está listo para comenzar la fase final de la conquista de la Unión Soviética, el asalto sobre Moscú.

Aunque el ejército alemán no había experimentado la derrota en los dos años de guerra, las pérdidas de hombres y material, el tiempo cada vez peor y la excesiva longitud de las líneas de suministro sembraban dudas sobre la victoria final.

**Operation Typhoon: Barbarossa Denied** es un juego sencillo para 2 jugadores que refleja el avance hacia Moscú del Grupo de Ejércitos Centro en los meses decisivos de septiembre a diciembre de 1941. Era el último esfuerzo del ejército alemán para acabar la guerra antes de las Navidades. ¡Fracasaron!

El juego forma parte de la línea Z-Pak de L2 Design. Estos juegos se caracterizan por poder jugarse en muy poco tiempo y en muy poco espacio. En general no tendrán más de 72 fichas. Contiene un mapa de 23x28 cm., reglas, ayudas de juego, fichas y bolsa con autocierre.