EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 2 de noviembre de 2009

Dominion: Seaside. P.V.P.: 38,25 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIOGRANDE GAMES
Todo lo que pides es un alto buque y una estrella para guiarlo. Y alguien que sepa como pilotar un barco guiándose por las estrelllas. Finalmente consigues algunos de esos ríos que te hacían falta y que te llevan al mar. Estamos en aguas peligrosas, infestadas de piratas. Cautelosamente envías por delante buques infestados de ratas para establecer relaciones comerciales con puertos lejanos atestados de mercaderes. Primero tomarás el control de algunas islas. Los nativos parecen bastante amistosos, bramando gritos de paz y lanzándote jabalinas y dardos evenenados antes de que puedas saludarles...

Cuando llegas finalmente a los puertos buscados, los conquistarás, y desde allí buscarás más ríos. Un día todos los ríos serán tuyos.

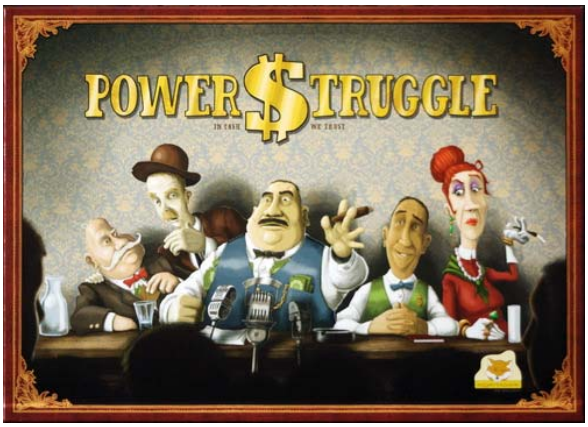
Esta es la segunda expansión para ***Dominion***. Añade 26 nuevas cartas de Reino. Su tema central es tu próximo turno: hay cartas que hacen algo este turno y el siguiente, cartas que preparan tu próximo turno, y otras formas de salirse de los límites del turno normal.

Dominion: Seaside es una expansión tanto para ***Dominion*** como para ***Dominion: Intrigue***. Por tanto no se puede jugar sin alguna de las anteriores cajas. Necesitarás el juego básico o ***Dominion Intrigue*** para jugar con esta expansión. Está pensado para funcionar con una o ambas cajas anteriores, y con las futuras expansiones que se puedan publicar.

¡Disfruta el mundo en expansión de ***Dominion***!

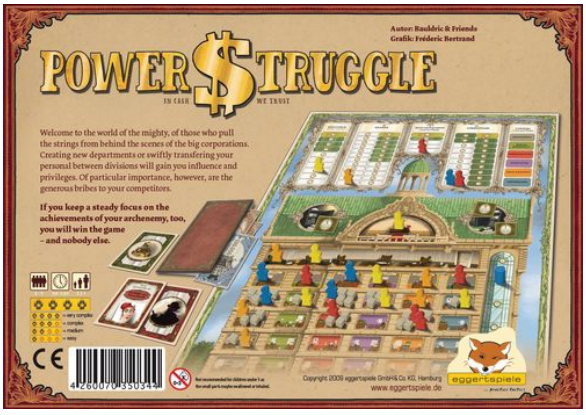
Autor: Donald X. Vaccarino. Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 20-30 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

También disponible:
Dominion: Intrigue. P.V.P.: 38,25 € ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Power$truggle. P.V.P.: 39,95 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EGGERTSPIELE
Bienvenido al mundo de los poderosos, los que mueven los hilos tras las cortinas de las grandes corporaciones. Creando nuevos departamentos o transfiriendo rápidamente tu equipo personal entre distintas divisions te proporcionará influencia de privilegios. Y no olvidemos la importancia capital que tienen los sobornos que ofreces a tus competidores. Si mantienes la atención sobre los logros de tu archienemigo, ganarás la partida, y nadie más lo hará…
¡En la liquidez confiamos!
¿Quién no sueña con mover las cuerdas del poder económico, una vez en la vida? Pues bien, puedes hacerlo con ***Power$truggle***: este profundo juego estratégico te lleva al intrincado mundo de luchas entre ejecutivos.

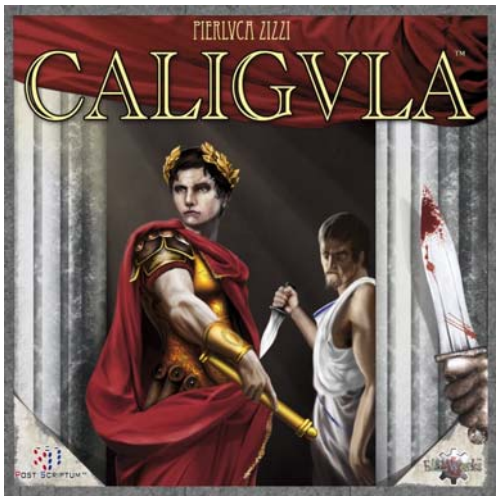
Las oficinas de los jefes de departamentos, de miembros del consejo o del presidente: todas tienen su lugar en un tablero que tiene el aspecto de una corporación real. Aquí los que mueven las ruedas son los ejecutivos y los consejos. El dinero manda, y acciones y ejecutivos, pasan de uno a otro lado: CEOs son despedidos, se eligen miembros del consejo y se reestructuran departamentos. Y a menudo tu archienemigo está en medio de estos procesos.



La corrupción y los sobornos están en el día a día, y la lucha por obtener privilegios es fundamental para mejorar la influencia interna de cada uno.

Power$truggle es un juego con tantos niveles de juego y variedad de situaciones como la vida económica en la Era de la Globalización. El que hoy detente el poder mañana puede perder su puesto. Los jugadores más experimentandos disfrutarán de rondas llenas de acción y los emocionantes retos en ***Power$truggle***, pero los apasionados de las intrigas también lo pasarán en grande. Para 3-6 jugadores a partir de 9 años. Duración de la partida: 60 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Caligula. P.V.P.: 21,00 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** POST SCRIPTUM



Caligula es un juego que combina las mecánicas clásicas de colocación de losetas y la regla de mayorías. Está lleno de conspiraciones e intrigas, ya que los jugadores forman alianzas, por frágiles que sean, para conseguir alcanzar su plan de asesinar al corrupto emperador.

Los jugadores, ataviados con las túnicas de poderosos romanos, influyen sobre los patricios, el ejército, el Senado, los trubunos, la guardia Pretoriana, e incluso los plebeyos, para obtener las ventajas que necesitarán cuando llegue el momento …¡de golpear!

Los conspiradores, en solitario o en colaboración, intentan asesinar al emperador y subir uno nuevo al trono. Uno que les favorezca, al menos mientras pueda permanecer con vida…

Estamos ante un juego de estrategia y también de suerte, donde los cálculos se dan cita con faroleos, tácticas y diplomacia.

Caligula incluye: 110 cartas, 100 piezas, 2 plantillas, reglas. ***¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!***

Havana. P.V.P.: 26,75 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EGGERTSPIELE

Un delicioso Mojito, un grueso cigarro, caliente salsa para bailar: estamos de nuevo en Cuba. La capital, La Habana, está a punto de brillar con resplandor renovado, y se están contruyendo numerosos edificios nuevos. Igual que en todo el mundo, el dinero es lo que hace que todo marche. Además, los jugadores necesitan materiales de construcción y trabajadores. A veces el servicio de un arquitecto también es importante. Hay negocios y tratos por todos lados, y el Mercado negro está en alza. Y hay unas formas especiales de mejorar la liquidez... Además, a veces puede ser mejor echarse una siesta en lugar de planear ninguna acción.

La elección del momento adecuado es crucial en ***Havana***, y las distintas cartas de acciones con sus distintos valores son viatles: las cartas de valor más alto permiten acciones de construcción, las de menos valor, no obstante, te proporcionan un rápido comienzo en la ronda y te garantizan influencia al principio. De vez en cuando puede ser apropiado jugar sin una carta potente. Tienes que observar los tratos de tus competidores, especialmente cuando se vaya reduciendo el montón de cartas de acción disponibles.

Los edificios más valiosos han sido construidos por el jugador que tenga la mejor combinación de acciones efectivas y planificación estratégica. Los más jugones disfrutarán con la planificación, pero los más noveles pueden ser adversarios difíciles y no son raras las sorpresas en este juego. Creado por Reinhard Staupe. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-45 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Sherwood Forest. P.V.P.: 27,50 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EGGERTSPIELE
Los herederos de Robin Hood

El Bosque de Sherwood está asolado por bandas rivales. Cada jefe intenta ser el mejor, el que unifique todas las bandas. Pero solo el más glorioso prevalecerá, el que consiga más riquezas que dar a los pobres.

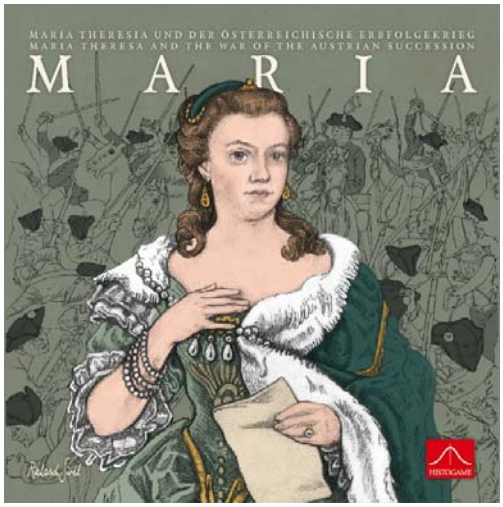
Así que planifica tus golpes reuniendo información, reclutando nuevos compañeros y ocultándote en tus escondites secretos. Forma alianzas para atacar transportes de oro fuertemente escoltados, ¡y evita las emboscadas!

Negociaciones inteligentes y asaltos bien planificados te convertirán en el heredero de Robin Hood y en el nuevo jefe del Bosque de Sherwood. ***Sherwood Forest*** está lleno de sorpresas. Para empezar, es un turbulento y emocionante juego de negociaciones. Acuerdos inteligentes y la elección del socio correcto en un contexto de alianzas cambiantes te llevarán a la victoria.

Para 3-6 jugadores a partir de 9 años. Duración de la partida: 1 hora. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Maria: Maria Theresa and the War of the Austrian Succession. P.V.P.: 44,00 €



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

"No hay ningún reino para mí que no hubiera sido reclamado por algún agresor, y un año más tarde no sabía ni siquiera si podría dar a luz a mi hijo, ya que permanecer en Viena era imposible."

Maria Theresa, recordando el año 1740.

Con solo 23 años, María Theresa asciende al trono austríaco. Juzgándola presa fácil, Federico de Prusia invade Silesia y rápidamente conquista la provincia austríaca. Unas semanas más tarde, Baviera, Francia y Sajonia se unen también al ataque y da comienzo la Guerra de Sucesión Austríaca. Pero los atacantes han subestimado un factor: la fuerza de carácter y la tenacidad de la joven emperatriz.

Maria es básicamente un juego para 3 jugadores. Uno lleva a Austria, otro Francia más Baviera, y un tercero tiene el papel esquizofrénico de llevar a Prussia (enemigo de Austria) y al llamado Ejército Pragmático (aliado de Austria) al mismo tiempo. Esto lo permite la división del tablero en dos sectores, el mapa de Flandes y el mapa de Bohemia.

Maria se deriva en su concepción del premiado ***Friedrich***, pero tiene su propio carácter muy distinto, introduciendo elementos como política, húsares, marchas forzadas y la elección del emperador. Las llaves de la victoria son sutiles maniobras, la toma de fortalezas y retiradas a tiempo, junto con jugadas políticas maquiavélicas. Sin embargo, los jugadores deben ser cautos: quien use sus Cartas Tácticas imprudentemente en la batalla puede verse repentinamente, no en el camino a la gloria, si no en el de la ruina.

Maria te lleva a la era de la lucha despiadada por la supremacía en Europa Central en el s. XVIII. Tiene dos niveles de complejidad: un juego introductorio más corto, o el juego avanzado más largo y más profundo estratégicamente (y con campañas simultáneas en Bohemia y Flandes).

Un juego para 2-3 jugadores a partir de 14 años. Duración de la partida: 90 a 300 minutos. Autor: Richard Sivél.
Componentes: 1 tablero de 55x79 cm., 20 fichas de generales de madera, 10 trenes de suministro de madera, 2 húsares de madera, 22 adhesivos para los generales y húsares, 152 Cartas Tácticas, 25 Cartas Políticas, 2x6 Cartas Nacionales, 3 ayudas de juego, 1 tablero de Política, 1 Compendium para las Cartas Políticas, 5 hojas de ejércitos y reglas. ***¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

También disponibles, de Histogame:

Friedrich. P.V.P.: 42,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** HISTOGAME
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

King of Siam. 23,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** HISTOGAME
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

El Presidente (expansión para Cuba). P.V.P.: 22,00 €

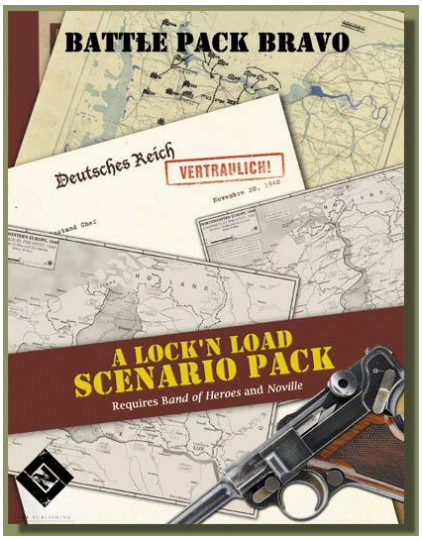
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EGGERTSPIELE
La aventura en Cuba continúa:
En el tablero adicional, ***El Presidente*** pone en marcha eventos que influencian de forma significativa el curso de la partida, y por tanto las acciones de los jugadores. Cartas de personajes adicionales ofrecena los jugadores nuevas acciones. El bailarín, el músico, el jornalero, el maestre del puerto, el abogado y el revolucionario te dan nuevas posibilidades. Además de esto, también tienen un efecto sobre el movimiento de El Presidente.

Con ***El Presidente***, ***CUBA*** dura hasta 8 rondas. Gracias a nuevos actos, buques y edificios, se añaden más elementos y variedad a la lucha por el poder en Cuba.
Esta expansion solo puede jugarse con el juego básico ***Cuba***. Creado por Michael Rieneck y Stefan Stadler. Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

También disponibles, de Eggertspiele:

Cuba. P.V.P.: 41,00 € ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***
Antike. P.V.P.: 41,00 € ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***
Heads of State. P.V.P.: 42,75 € ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***
Imperial. P.V.P.: 42,75 € ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***
Castle for all Seasons. P.V.P.: 41,00 € ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



Lock´n´Load: Battle Pack Bravo. P.V.P.: 21,75 €
FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK´N´LOAD PUBLISHING
Pack de escenarios para ***Band of Heroes*** y ***Noville: Bastogne's Outpost***. Incluye doce nuevos escenarios creados por Mark H. Walker, Dale Holmstrom, Jeff Lewis, Yvan Descotes, Olivier Revenu y Stephan Tanguay. Incluye un precioso nuevo mapa con un castillo sobre terreno de colinas. Los 12 escenarios van desde Normandía hasta el Bosque de Hürtgen, pasando por Monte Cassino y Anzio en Italia. También incluye una vuelta a Noville, Bélgica, en los estertores de la Batalla de las Ardenas.

La mitad de los escenarios pueden jugarse con los componentes de ***Band of Heroes***, la otra mitad usan componentes de ***Band of Heroes*** y de *Noville, Bastogne's Outpost*.

Escenarios:

Cassino Royale: una tormenta en una taza de té. Un solo mapa, pero más de 45 escuadras y jefes, además de nueve vehículos acorazados.

Pushing Back: la compañía Easy del 506th PIR ataca Noville en Enero de 1945, cuando los americanos limpian los últimos restos del saliente alemán. Empleo el mapa de Noville y los paracaidistas de Band of Heroes.

Fallschirmjager Requiem: comandos británicos se enfrentan con fallschirmjagers en la población de Werbel.

Colditz Castle: la compañía Easy recibe la misión de rescatar prisioneros americanos del castillo de Colditz.

Bloody Crossroad: una adaptación de *A Friend in Need* **de** *Forgotten Heroes's***. Excelente escenario rápido.**

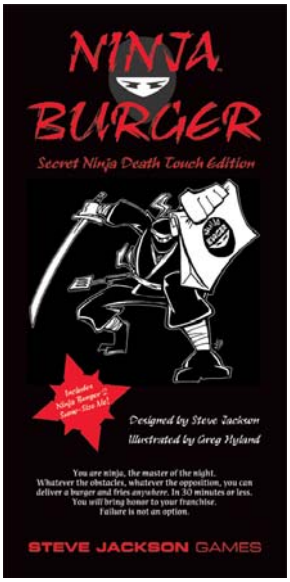
Devils in Baggy Pants: paracaidistas americanos atacan una guarnición alemana, repleta de dotaciones borrachas de StuG III, en Italia.

...y seis escenarios más llenos de tanques Tigre, Easy Eights, paracaidistas y mucho más.

Munchkin Fairy Dust. P.V.P.: 3,40 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** STEVE JACKSON GAMES
Conoce a la Sparkly Good Fairy. Ella quiere que todos los munchkins se porten bien, y está dispuesta a aplastar cabezas para que se cumpla. Juega a su manera, y te premiará con Fairy Dust. Si no, puede que acabes luchando contra ella. Y si no la sacas, volverá una y otra vez.. . .

Fairy Dust es una expansión de 15 cartas para el clásico ***Munchkin***. Introduce a la Sparkly Good Fairy y su mazo de cartas de Fairy Dust – premios extra para los munchkins dispuestos a ayudarse unos a otros (ser educado es digno de cualquier munchkin . . . siempre que consigas algo chulo por hacerlo!) Todas las cartas están impresas a color, con brillo rosa y polvo de estrellas plateado.

Munchkin Fairy Dust es una ampliación divertida tanto si juegas solo con el ***Munchkin*** básico como si lo haces con todas las expansiones que quieras.

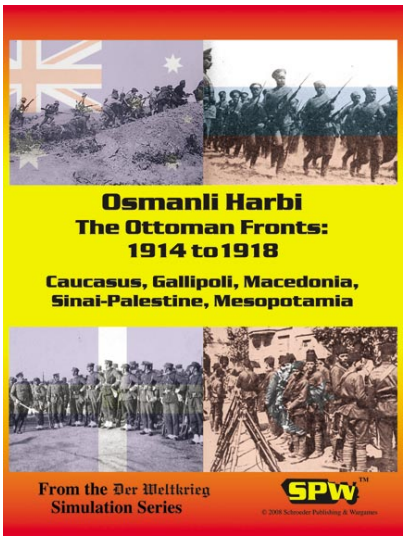


Ninja Burger. P.V.P.: 29,75 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** STEVE JACKSON GAMES
Ahora tú puedes unirte al equipo de entregas de élite Ninja Burger! ¡Aprenderás a entregar sabrosas hamburguesas y fritos a todas partes. Darás honor a tu franquicia. No está permitido el fracaso.
Las mentes retorcidas que crearon ***Chez Geek*** y ***Munchkin*** atacan de nuevo. Basado en la popular web www.ninjaburger.com, este divertido juego de cartas creado por Steve Jackson te enfrenta a tus compañeros aprendices en una nueva tienda Ninja Burger. Aprende los secretos del sigilo, el arte de la espada y el servicio a los clientes. Lucha con honor, respeto, grandes propinas y esa anhelada promoción . . .

Esta nueva edición deluxe combina el juego básico original ***Ninja Burger*** con las cartas del suplemento ***Sumo-Size Me!*** Y añade fichas para llevar un registro de honor y dinero. Es rápido. Es diverdido. Consigues ser un ninja. ¿Qué más le puedes pedir a un juego?

No importa lo segura que sea tu oficina, lo profndo que esté tu búnker, lo dedicados que sean tus guardias, nosotros entregamos tu hamburguesa en 30 minutos o menos!. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



Osmanli Harbi: the Ottoman Fronts 1914-1918. P.V.P.:
Nuevo volumen de esta fantástica serie de juegos sobre la 1ª Guerra Mundial: *Der Weltkrieg*. Sistema de complejidad media de reglas comunes para todos los juegos de la serie. Escala: 20km/hex, turnos de 4 días históricos. Unidades escala division-brigada.
Incluye 840 fichas, cuatro mapas de 55x85 cm., libros de reglas estándar y de escenarios.
Este volumen comprende cinco escenarios:

Kalfas Cephesi - Caucasus: 1914-17
El Imperio otomano se une a las Potencias Centrales y entra en la guerra. Los turcos detienen una prematura ofensiva soviética y lanzan entonces un contraataque desastroso. Así comienzan tres años de lucha de las desoladas montañas del Trans-Cáucaso.

Sina-Filistin Cephesi: 1915-18
Los otomanos intentan tomar el Canal de Suez. Los británicos avanzan a través del desierto del Sinaí para invadir Palestina. La combinación del desierto y la decidida Resistencia otomana impiden a los británicos tomar Tierra santa y amenazar Turquía desde el sur.

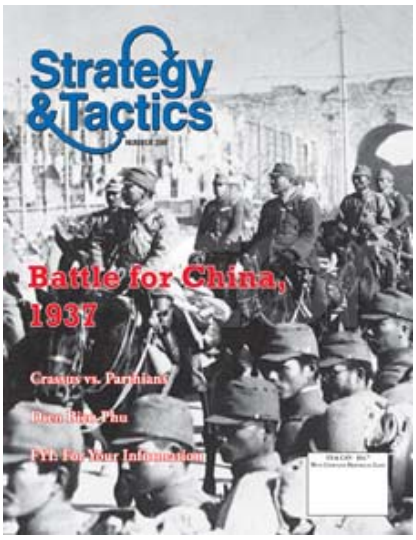
Irak Cephesi - Mesopotamia: 1914-18
Los británicos se apresuran a asegurar los campos petrolíferos de Abadan con el Ejército Indio. El gobierno colonial indio presiona para avanzar más hacia Mesopotamia y llegar hasta Baghdad. El avance se reanuda pero se encuentra con serias dificultades.

Canakkale Cephesi- Gallipoli: 1915
El plan era tan brillante como sencillo. Tomar rápidamente los Dardanelos y poner Estambul a tiro de los cañones de los buques de la Entente. Este sencillo plan resultó muy difícil de poner en práctica. La mala preparación, lo difícil del terreno y la resistencia turca llevaron la invasión anfibia a un punto muerto. Gallipoli se convierte en el lugar de nacimiento de las identidades nacionales australiana y neozelandesa, así como de la moderna Turquía.

Makadoya Cephesi - Greece: 1915-18
El inminente colapso de Serbia lleva a la Entente a ocupar el puerto griego de Salónika. Fuerzas combinadas británicas, francesas, serbias y finalmente griegas se enfrentan a búlgaros y sus aliados alemanes y austro-húngaros en este frente de importancia estratégica.

También disponibles:

Italian Front. P.V.P.: 34,00 €
Western Front. P.V.P.: 59,50 €
Gorlice & Tarnow-Brusilov. P.V.P.: 34,00 €



Strategy & Tactics 259: Battle for China 1937. P.V.P.: 20,00 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES
Battle for China es un wargame de complejidad intermedia, diseñado por Brian Train, de lo que los chinos han venido a llamar su "Guerra de Resistencia contra Japón". Concretamente abarca su lucha desde la invasion inicial japonesa de Julio de 1937 hasta el final de 1941. Es un juego para dos jugadores, uno dirige las fuerzas militares que defienden China frente a los japoneses y otro al mando de las fuerzas del Japón imperial. También puede jugarse con un tercer jugador al mando de las fuerzas chinas comunistas.

El mapa zonal tiene una escala de unas 30 km/cm. Las unidades de maniobra son brigadas, divisiones, cuerpos y ejércitos. Las unidades especializadas (aire, blindados y artillería) se representan con marcadores abstractos que representan la concentración de estas fuerzas. Se incluyen 280 fichas ilustradas con iconos. Los 18 turnos de juego son estacionales. El sistema deriva del empleado en el juego *Arriba Espana*, que se ha publicado recientemente en el número 9 de la publicación hermana World at War. Dos jugadores experimentados pueden terminar una partida en cuatro-cinco horas.

Las reglas abarcan factores como: facciones KMT, operaciones anti-guerrilla, fuerzas marioneta japonesas, treguas, apoyo e intervención exranjera, revueltas de campesinos, atrocidades, deserciones, hambrunas, choques fuera del mapa con los soviéticos, frentes unidos, la carretera a Birmania, el ferrocarril de Indochina, préstamo y arriendo norteamericano, la guerra del Pacífico, asaltos anfibios, fortificaciones, cuadros de mandos, iniciativa cambiante y más.