

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - **DISTRIBUCIÓN** - JUEGOS - **DISTRIBUCIÓN** -

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

Novedades juegos, 20 de noviembre de 2012

¡¡NUEVO EDITOR NACIONAL!!

Estamos encantados de incorporar a nuestro catálogo un nuevo editor nacional, Asylum Games, ¡que se estrena con un título que ya está recibiendo unas valoraciones estratosféricas!

Polis. P.V.P.: 46,95 €

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

Bienvenidos al siglo V a.C., al esplendor de las Polis, ciudades-estado del mundo griego que conformaron el centro cultural de la civilización durante su tiempo.

Cultura y sangre, gloria y destrucción, conviven en este apasionante y único período histórico, en el que la ambición de Atenas y Esparta hizo que ambas Polis se disputaran la hegemonía.

Previamente a esta confrontación, las Polis griegas se vieron ante la amenaza de sucumbir bajo el poder persa en las Guerras Médicas y a perder toda la identidad y autonomía. Enfrentarse a una posible desaparición hizo que surgiera un fuerte sentimiento panhelénico en numerosas Polis que se agruparon bajo el mando de las dos principales, Atenas y Esparta, y con la férrea convicción de luchar por la supervivencia fueron capaces de rechazar a tan poderoso enemigo.

Sin embargo, tras la victoria, ambos poderes, con visiones enfrentadas en el gobierno, el ejército, la economía... y en múltiples aspectos de entender la sociedad e incluso la vida, comenzaron a recelar del creciente poder que acumulaba la Polis contraria, provocando una escalada expansionista y militar que terminaría con el enfrentamiento entre ambas.

En este período denominado clásico florecieron la cultura, las artes y el pensamiento, sobre todo en Atenas de la mano de Pericles, pero también, de manera intermitente, las dos polis más poderosas, las ahora antagónicas Atenas y Esparta, se enfrentaron por la hegemonía griega hasta la destrucción mutua que supuso la Segunda Guerra del Peloponeso, que aunque terminó con la rendición ateniense, supondría el debilitamiento definitivo de ambas potencias.

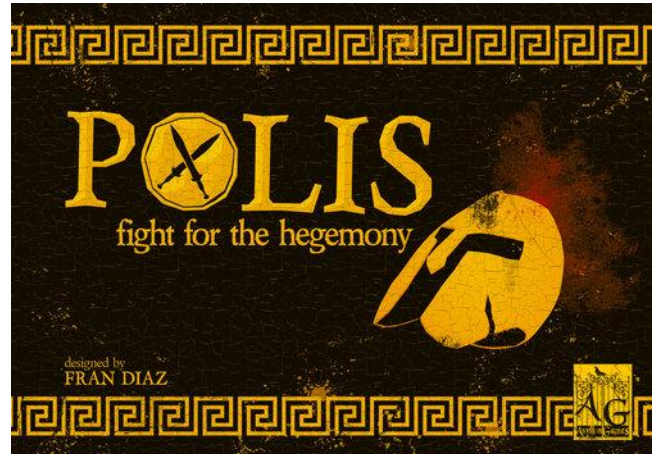
Cada jugador se pondrá en el papel de Atenas o Esparta, expandiendo el poder de ambas, consiguiendo que otras polis se unan a tu causa por medio de la diplomacia o por la fuerza, administrando tu creciente liga de polis de manera razonable, sabiendo cuándo expandirse sin agotar los recursos, comerciando para conseguir el escaso trigo, luchando contra los ejércitos enemigos cuando lo creas conveniente y ganando prestigio con tus acciones. ¡Que te diviertas!

Dentro de **Polis** encontrarás:

- 1 tablero.
- 40 cartas de Evento.
- 18 cartas de Polis.
- 14 cartas de Proyecto.
- 24 cartas de combate.
- 1 dado de cuatro caras.
- 45 cubos azules de madera y 45 cubos rojos de madera.
- 5 cubos negros de madera.
- 25 discos azules de madera and 25 discos rojos de madera.
- 8 barcos azules de madera y 8 barcos rojos de madera.
- 1 peón azul y 1 peón rojo.
- 2 tableros individuales.

Para 2 jugadores a partir de 14 años. Duración de la partida: 120-150 minutos.

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!





Mage Wars – Core Set. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS AMPLIABLE. **EDITOR:** ARCANÉ WONDERS

¡GRAN LANZAMIENTO DE UN JUEGO QUE VIENE ARRASANDO!

What would it be like for Mages of vastly different schools and philosophies of magic to come together in an arena and fight to the death? How would an Illusionist battle a Druid? Or a Warlock fight a Beastmaster? Or a Priestess fare against a Wizard?

Mage Wars pits powerful Mages against each other in deadly arena combat. Each Mage uses his own fully-customizable book of spells to achieve total victory over his opponent. Summon mighty creatures to do battle in your name; cast powerful spells to attack your foe and thwart his every plan and strategy; use hidden enchantments to turn the tables and rule the day; adorn yourself with mighty weapons, armor, and arcane artifacts – all of this and more awaits you in the arena

of *Mage Wars*!

Mage Wars is a tactical board game, a combination of a card game and miniatures game, combining the best elements from each genre. The game is played on an arena game board divided into square areas called "zones", which regulate movement and the placement of objects. Each Mage (player) starts in a corner of the arena, opposite his enemy.

Each player holds a spellbook, from which spell cards are pulled out as they are cast during the game. This has the feel of being a real Mage, turning the pages of your tome of magic, as you plan your strategy each turn. A point system allows you to choose spells for your spellbook, with more powerful spells and spells outside your schools of training costing more points. You have full access to cast any spell you want each turn, allowing for an unprecedented level of rich strategy and tactics. Many of these spells – such as creatures, equipment, and enchantments – are placed on the board and become objects in the game. Creatures can move around the arena, and attack each other and the enemy Mage. Attacks deal damage, as well as interesting special effects such as Burn, Corrode, Stun, Daze, Push, Cripple, Paralyze, etc. Creatures can be destroyed when they receive too much damage, or can be controlled by powerful curses and enchantments, or contained by walls and other creatures.

Every Mage comes from a different school of magic, each with unique spells and strategies:

- The Beastmaster will try to rush and swarm the enemy with his hordes of animals, buffed by his nature enchantments.
- The Warlock will go right for the throat, armed with his powerful Lash of Hellfire, Helm of Fear, and Demonhide Armor. Along the way to the enemy Mage he'll use his curses and fire attacks to contain and destroy enemy creatures.
- The Wizard is a trickster, a master of meta-magic: countering, stealing, redirecting, and destroying enemy spells and mana. He's also a master of teleportation and portals/gates.
- The Priestess will defend with knights and angels, and powerful healing and protection spells. She'll wear down the enemy, then overwhelm them in the end.

The base game comes with all you need to get started: spellbooks, extra spells to customize with the spellbooks, arena game board, dice, markers, etc.



The Mage Wars®: Core Set includes: Arena Gameboard, 2 Spellbooks, 322 Spell Cards, 4 Mage Cards, 4 Mage Ability Cards, Mage Status Boards, 8 Status Cubes, 20 Action Markers, 2 Quickcast Markers, 9 Attack Dice, 1 Effect Die (d12), 24 Damage Counters, 8 Mana Counters, 7 Guard Markers, 6 Ready Markers, 20 Condition Markers, 3 Ability Markers, 1 Initiative Marker, Rulebook

Para 2 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos.

Mage Wars – Cobre Spell Tome. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS AMPLIABLE. **EDITOR:** ARCANÉ WONDERS

Do you have what it takes to enter the arena and battle to the death with the most powerful Mages in the world? *Mage Wars* combines the best elements of customizable card games and tactical miniatures games to create a unique, fast-paced, strategic fight to the finish! Augment your Mage's spellbook with your favorite spells. Customize your Mage with some of the best spells from the Core Set!

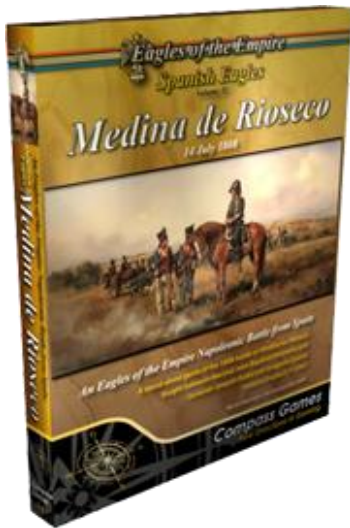
Expand your enchantment library with spells like: Bear Strength, Divine Protection, Hawkeye, Marked for Death, and more! Build a massive army of creatures by adding more Bitterwood Foxes, Asyran Clerics, Skeletal Sentries, and Royal Archers to your spellbook. Always have the right card to play: whether that's a Fireball or a Dispel, your Mage has plenty of options!

Mage Wars Core Set required for play.

Mage Wars: Core Spell Tome contains 110 cards that feature additional copies of the most useful spells from the *Mage Wars* base game. Whether you need an extra "Block", "Dispel", "Pillar of Light", or "Thunderbolt Falcon", with the *Core Spell Tome*, you will have the spells you need to vanquish your opponents in the Arena. With this supplement, you have the ability to customize your Mage and explore various builds adding depth to your tactics and assault.



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



Medina de Rioseco. P.V.P.: 36,00 €

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

La Batalla de Medina de Rioseco, librada el 14 de julio de 1808, se libró entre dos ejércitos españoles de los generales Joaquín Blake y Gregorio García de la Cuesta, y el ejército francés comandado por el mariscal Jean-Baptiste Bessières. La fuerza española fue derrotada tras un disputado pero determinado asalto de los franceses.

Medina de Rioseco fue la única victoria francesa en la invasión inicial de España, una campaña que no consiguió conquistar el país, y que acabó necesitando de una nueva campaña de la Grand Armée bajo el mando del propio Napoleón (temporalmente) para dominar España.

Medina de Rioseco es el sexto juego de la serie *Eagles of the Empire*, y también una continuación de *Spanish Eagles* (juego del mismo editor sobre las batallas de Talavera y Albuera). Se trata de un juego autónomo totalmente jugable en sí mismo. Nos presenta tanto la batalla histórica como otra alternativa, permitiendo a los jugadores recrear la lucha tal y como fue o introducir fuerzas españolas adicionales que pudieron haber participado.

Autores: Brien Miller and Mark Searle. Complejidad: media. Duración de la partida: alrededor de 4 horas. Adaptabilidad para jugar el solitario: buena.

Componentes: 1 mapa de 55x85 cm., 1 plancha de fichas, 1 reglamento, 1 librito de escenarios, 2 dados de 6 caras. **¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

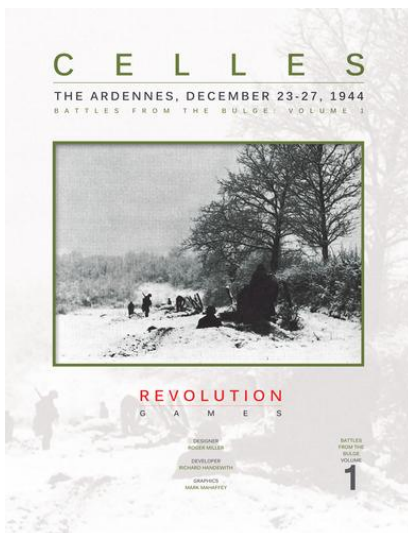
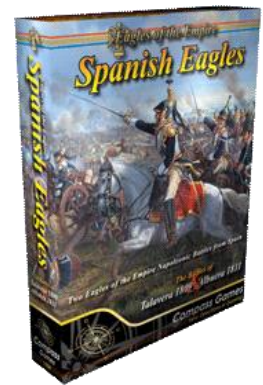
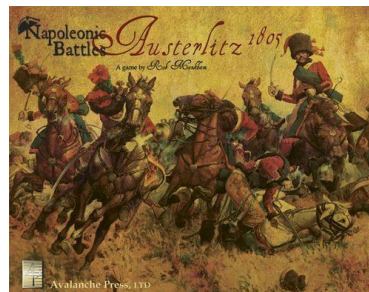
También disponibles:

Spanish Eagles: Talavera & Albuera.

¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Napoleonic Battles: Austerlitz.

¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Celles: The Ardennes, December 23-27, 1944. Battles from the Bulge, Vol. I. P.V.P.: 24,00 €

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

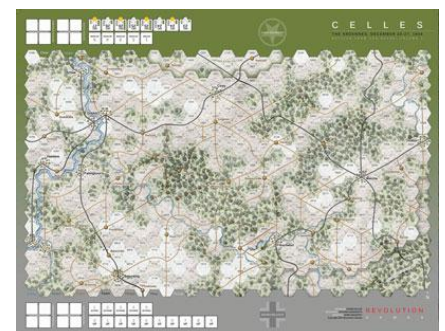
Celles es una rápida simulación de combates en el límite del avance alemán en la ofensiva de las Ardenas. Los alemanes avanzan hacia el río Mosa y se están quedando sin combustible y tiempo para forzar el cruce del río y así alcanzar el objetivo de "Victoria" definitiva que intenta Hitler. Las fuerzas aliadas intentan bloquear el avance alemán y comenzar una contraofensiva para destruir las divisiones panzer alemanas.

La alternancia de activaciones por formaciones proporciona a los jugadores incertidumbre y emoción. Cada turno los jugadores reciben un número variable de activaciones (no todas las formaciones se mueven, y algunas pueden mover más de una vez!) para representar la escasez de combustible, la influencia de generales agresivos, la incertidumbre de los mandos, y la llegada de refuerzos de forma descoordinada; todo ello para ofrecer a los jugadores un rico sabor histórico. Después del movimiento de las unidades se reduce su fuerza para reflejar la fatiga y la falta de preparación defensiva. Es un juego para los que disfrutan montando contraataques.

Componentes: mapa de 55x43 cm, 88 fichas grandes, 12 páginas de reglas, 1 ayuda de juego. Escala de juego: mapa de 1 milla por hex, turnos de medio día, 1-3 unidades tipo batallón por unidad. Duración de la partida: 3 horas. Para 1-2 jugadores. Complejidad: baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Juego en inglés.

Reseña en youtube de Marco Arnaudo:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=CY0cp4ASELc



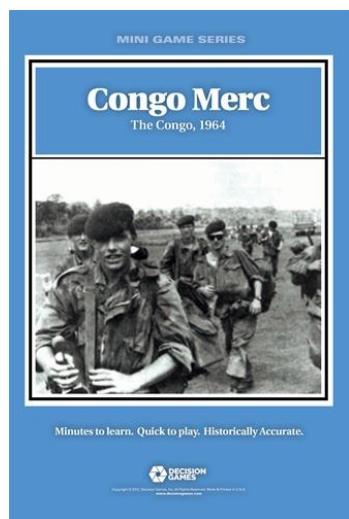
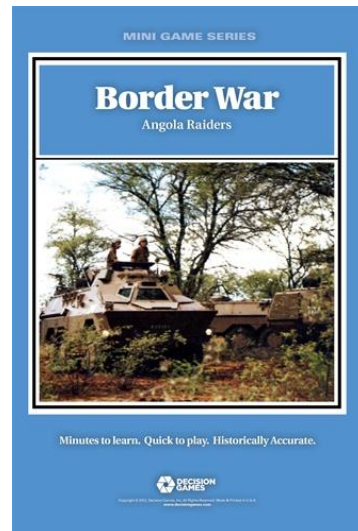
Border War: Angola. P.V.P.: 11,00 €

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

Durante la Guerra Fría se libró una lucha salvaje en la frontera angoleña, entre la South African Defense Force e insurgentes comunistas. Border War es un juego solitario que te lleva a aquella lucha como jefe de un grupo de combate sudafricano con base en la frontera. Tu grupo debe realizar incursiones sobre territorio angoleño, destruir campamentos base enemigos, y volver a vuestra base.

El juego incluye dos grupos de cartas. Las cartas detallan los objetivos de cada escenario y los recursos de que se dispone. Las misiones se han confeccionado con base en incursiones históricas, como por ejemplo las operaciones Protea y Modular. Dispones de una gran variedad de unidades para confeccionar tus fuerzas, como unidades de reconocimiento, comandos, paracaidistas, infantería mecanizada, artillería de largo alcance G-5 y apoyo aéreo.

Border War es parte de la serie Commando dentro de la colección de mini-juegos de Decision games. Cuando ya hayas organizado tu fuerza cruzas la frontera. Cuando una fuerza entra en ciertos puntos del mapa se debe coger una carta de Evento. Los Eventos pueden ir desde información clave hasta la aparición de importantes fuerzas enemigas. Los enemigos incluyen insurgentes de la SWAPO, regulares del gobierno angoleño o potentes formaciones blindadas cubanas. El combate se resuelve de forma cuasi-táctica, con influencia de la superioridad táctica y de la potencia de fuego. Hay reglas especiales para fuerzas de reacción de helicópteros, PSYOP y mandos. Juego en solitario. Duración de la partida: 1-2 horas. Complejidad: baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Congo Merc: The Congo 1964. P.V.P.: 11,00 €

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

El Congo, 1964. Durante la década de 1960, el recién independizado Congo fue escenario de guerras continuas. **Congo Merc** es un juego solitario que te pone en medio del combate con una task force de comandos de élite. Llevas a cabo rápidos avances hasta el corazón del territorio enemigo, tomas objetivos críticos, y último pero no menos importante, debes volver a tu base.

El juego incluye dos grupos de cartas. Las cartas de Misión te informan de los objetivos del escenario y los recursos que tienes para formar una task force. Las misiones son de muchos tipos distintos, desde rescate de rehenes a acabar con mandos cubanos. Reclutas tus fuerzas de entre una gran variedad, por ejemplo comandos montados en jeeps, blindados ligeros, zapadores, apoyo aéreo, paracaidistas y muchos otros.

Congo Merc es parte de la serie *Commando* dentro de la colección de mini-juegos de Decision Games. Cuando ya has organizado una task force, entras en el Congo. El mapa abarca todo el país, y cuando una fuerza entra en ciertos puntos se debe coger una carta de Evento. Los Eventos pueden ir desde intervención de la ONU hasta emboscadas de combatientes enemigos. Los enemigos van desde rebeldes Simbas a cubanos enviados por Fidel Castro. El combate se

resuelve de forma cuasi-táctica, con influencia de la superioridad táctica y de la potencia de fuego. Hay reglas especiales para refuerzos de la CIA, transporte aéreo y mandos. Juego en solitario. Duración de la partida: 1-2 horas. Complejidad: baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Buena Vista 1847. P.V.P.: 20,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** FIFTH COLUMN GAMES/REVOLUTION GAMES

Reimpresión de una pequeña joya clásica de Roger Miller. Se trata de un juego sobre la batalla de Buena Vista en la Guerra EE.UU.-México. Se trata de un juego táctico detallado destinado a los aficionados de la era de los mosquetes.

El juego contiene un mapa de 55x85 cm., 100 fichas, un reglamento muy completo y ayudas de juego (incluye 1 hoja de planificación para cada jugador). La escala del juego es de 90 yardas por hex, puntos de fuerza de 25 hombres o 1 cañón, turnos de 20 minutos divididos en impulsos de 4-5 minutos. En la secuencia de juego destaca la Fase de Mando en la que los jugadores escriben e intentan la activación de sus Órdenes, las cuales necesitan de varios impulsos para llegar a sus destinatarios.

Las reglas contemplan detalles como línea de visión, marcha forzada, extensión de líneas, apilamiento, encaramiento, compañías de rifles, ataques en montaña y en el Saltillo, marcadores de bajas, agotamiento de la munición, huidas, recuperaciones, lluvia, unidades opcionales, etc. Se incluyen 2 escenarios. El comentario histórico es muy completo y contiene también bibliografía.