

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 27 de octubre de 2009

Rise of the Empires. P.V.P.: 45,00 €

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

¿Quieres construir un imperio en tres horas y recorrer desde la Antigüedad hasta el s. XXI? Si es así, ¡el nuevo juego de Martin Wallace es *tu* juego!

Rise of Empires/Ascenso de los Imperios es un juego de construcción de imperios, en caja grande, en el que los jugadores desarrollan a su pueblo desde la Antigüedad hasta la Edad Contemporánea. La guerra, la economía, la ciencia y la diplomacia se tienen en cuenta para poder ganar en este juego épico.

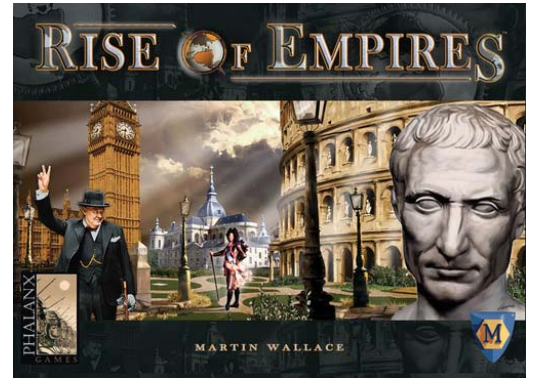
En *Rise of Empires*, de dos a cinco jugadores construyen su civilización desde el alba de la historia hasta hoy día. Todos los jugadores comienzan humildemente y con escasos recursos, pero durante la partida, si juegan bien, irán ganando riquezas y progresarán en distintas áreas.

La partida se divide en tres eras. Cada una consiste de dos turnos de juego. El núcleo del juego es la Plantilla de Acción, donde los jugadores realizan varias acciones durante cada turno.

El objetivo del juego es obtener más puntos de victoria, que se consiguen construyendo ciudades, teniendo un imperio y comerciando.

Rise of Empires contiene: 1 tablero de juego grande, 1 display de Losetas y un Registro de Comercio, 40 discos de recursos, 150 cubos de los jugadores (30 de cada color), 45 discos de acción (9 de cada color), 8 losetas de Imperio, 40 losetas de territorio, 48 losetas de territorio, 36 losetas de Ciudad, 75 fichas de dinero de valor 1, 25 fichas de dinero de valor 5, 5 fichas de Alianza (1 de cada color), 5 Ayudas de Juego (una por jugador) y reglas. Para 2-5 jugadores a partir de 12 años.

A diferencia de otros tipos de juegos sobre civilizaciones, *Rise of Empires* se juega con bastante rapidez. Puede jugarse una partida en menos de tres horas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Days of Steam. P.V.P.: 25,00 €

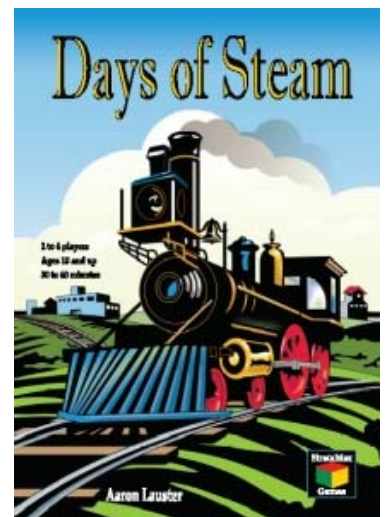
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** STRATAMAX

Days of Steam consigue la difícil pirueta de ser un juego de ferrocarriles distinto de los demás juegos ferroviarios. Los jugadores tienen una selección de losetas de vías para colocar, pero no tienen tablero —las losetas van formando una red de líneas y ciudades. Al colocar losetas los jugadores obtienen carbon que necesitan para mover su locomotora por la red.

Los jugadores obtienen puntos consiguiendo puntos de mercancías y entregándolos en el destino correcto. El juego enfrenta a los jugadores a gestionar su mano de losetas, su stock de carbon, el movimiento de su locomotora y las interconexiones de la red, todo simultáneamente.

Days of Steam es un juego de losetas engañosamente sencillo que tiene tácticas muy sutiles y difíciles de decisiones que tomar.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 a 60 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Hellenes. P.V.P.: 58,75 €

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

Hellenes es un juego con bloques de madera creado por Craig Bessique (autor de los clásicos *EastFront* y *Rommel in the Desert*) sobre la Guerra del Peloponeso entre Atenas y Esparta en el s. V a. de C..

Los jugadores se enfrentan por tierra y mar con unidades que atacan en un orden determinado por su tipo. Solo las flotas pueden luchar en el mar, y también tienen capacidad de combate terrestre. Los resultados del combate incluyen huídas (así como Impactos) que eliminan la unidad más débil de la batalla sin afectar a las demás. Cuando un bando ha Huído o se ha Retirado completamente, la batalla termina. El ganador de la batalla obtiene Prestigio. La duración de las partidas es de 3-4 horas las partidas normales, 2 horas las partidas cortas, y 4-5 horas el juego de campaña que comienza en el -415.

Componentes:

Mapa de cartón deluxe de 55x85 cm.

146 bloques de madera

1 plancha de etiquetas adhesivas para los bloques (120 etiquetas)

55 cartas de juego

5 ayudas de juego de Colocación Inicial (21x28 y 28x42)

Reglas, Libro de juego

4 Dados. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Commands & Colours Ancients: Expansion 4: Imperial Rome. P.V.P.:

51,00 €

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

La expansión de la Roma Imperial está llena de nuevos conceptos y nuevas unidades: caballería pesada catafracta, unidades de camellos catafractos, carretas de bagaje, laagers de carretas, unidades masivas de arqueros a caballo, infantería ligera arrojando caltrops, más el nuevo sistema *Para Bellum* para luchar series de batallas... y más. Cada una de estas novedades funciona dentro del marco del sistema de reglas original, con mínimas modificaciones para reflejar las particularidades históricas de estas batallas. Los jugadores experimentados en el sistema no tendrán ninguna dificultad en aprender el funcionamiento de las nuevas unidades y conceptos.

Componentes:

Librillos de reglas y de escenarios

293 bloques de madera

Cuatro hojas de etiquetas adhesivas para los bloques

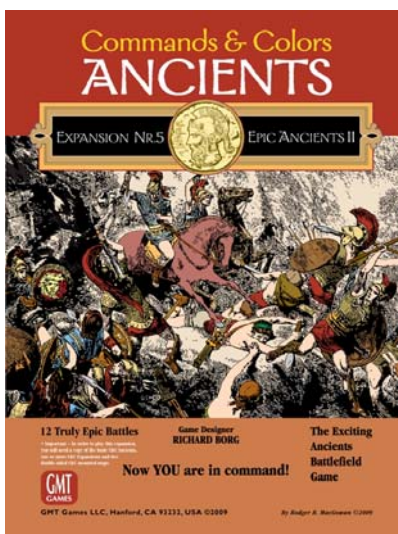
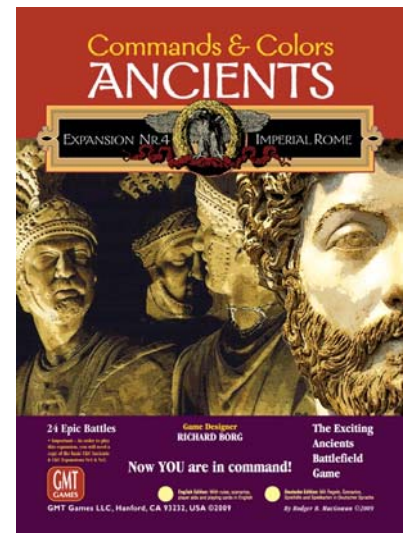
Una plancha de losetas de terreno

Dos cartas de Referencia

Dos contenedores de cartas de madera

Contiene 24 batallas de la Antigüedad

Importante: para jugar la totalidad de los escenarios, debes tener un ejemplar de **C&C básico**, **C&C Exp 1** y **C&C Exp 2**. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Commands & Colours Ancients: Expansion 5: Epic Ancients II. P.V.P.:

29,75 €

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

Las reglas *C&C: Epic Ancient II* han sufrido una pequeña modificación para aumentar la implicación de los jugadores, ofreciendo una mayor profundidad al juego sin añadir complejidad. El nuevo mazo de 100 cartas Epic Command facilita el empleo de las cartas de Mando, estando impresa en cada carta información importante así como la dirección del movimiento.

Componentes:

Segunda edición del libro de reglas *C&C: Ancients Epic II*

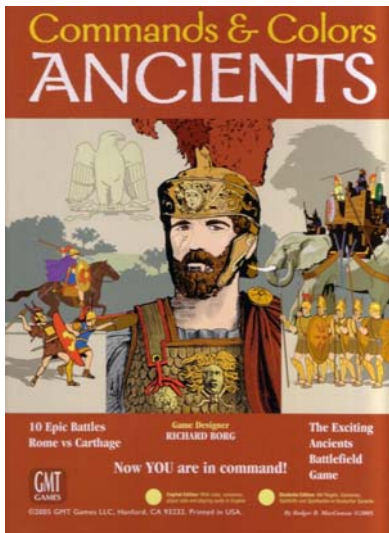
Mazo especial de 100 cartas de Mando, modificadas para partidas tipo Epic

2 contenedores de cartas de madera

12 batallas de Epic Ancients en seis tableros de 28x43 cm.

El juego *C&C: Epic Ancients II* permite hasta ocho amigos experimentar la diversión competitiva de una batalla de la Antigüedad en gran tamaño, pero es sabido que muchos jugadores disfrutaron de esta modalidad de juego en partidas de solo 2 jugadores, sin que les importe la mayor duración de las batallas comparadas con las que se juegan en un solo mapa. Lo mejor es probar las dos opciones y usar la que más nos apetezca!

Importante: para jugar la totalidad de los escenarios, debes tener un ejemplar de **C&C básico**, una de las expansiones de **C&C** y 2 mapas montados de **C&C**. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Commands & Colours Ancients 3rd Edition. P.V.P.: 55,25 €

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

Nueva edición del sencillo gran juego de GMT Games sobre batallas de la Antigüedad. La principal novedad de esta edición es que los tableros ahora vienen montados.

Richard Borg lleva su celebrado estilo de juego que conocimos en *Battle Cry* y *Memoir '44* un paso más allá con este elegante diseño sobre la guerra en el mundo antiguo. Este primer volumen se centra en las grandes batallas entre Cartago y Roma, más dos batallas anteriores contra otros enemigos que ayudaron a los cartagineses a perfeccionar un sistema militar que estuvo a punto de doblegar a la República de Roma.

El sistema de cartas de mando gestiona el movimiento, crea verdadera niebla de guerra y presenta a la vez retos y posibilidades.

Hay cuatro tipos de cartas de mando: Liderazgo, Sección, Tropas y Tácticas. El sistema de dados de batalla resuelve el combate rápida y eficientemente. Las mecánicas del juego, aunque son simples, requieren una forma de jugar históricamente correcta y un plan de batalla agresivo pero flexible para conseguir la victoria. La escala del juego varía de una batalla a otra. En algunos escenarios una unidad de infantería puede representar una legión, mientras que en escenarios más pequeños puede representar unos pocos guerreros. Pero las

tácticas que debes usar se adaptan muy bien a las ventajas y limitaciones inherentes a cada tipo de unidades, sus armas, el terreno y la época. A diferencia de los juegos anteriores de este autor, *Commands & Colors Ancients* es algo más complejo y contiene detalles históricos y tipos de unidades adicionales sin que estorben a la jugabilidad. La mayor parte de las batallas se pueden jugar en menos de una hora.

Escenarios: Akragas 218 a. de C., el río Crimisos 341 a. de C., el Lago Trasimeno 217 a. de C., el Río Ticino 218 a. de C., Cannas 216 a. de C., Dertosa 215 a. de C., Castulo 211 a. de C., Baecula 208 a. de C., Ilipa 206 a. de C., Zama 202 a. de C.

Contenido: 315 bloques de madera, cinco láminas con casi 700 pegatinas, mapa montado plegable, libro de reglas a todo color, tres planchas de plantillas de terrenos, dos ayudas de juego a todo color, siete dados de batalla y sesenta cartas de mando. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

Commands & Colours Ancients Expansion #1: Greece & Eastern Kingdoms. P.V.P.: 46,75 €

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

Primera expansión para el excelente juego de batallas de la Antigüedad con bloques de madera de GMT Games. Nada mejor que dejar hablar al propio autor, Richard Borg (autor de *Memoir '44*, *BattleLore* y *BattleCry*):

“A los que ya habéis jugado a *Commands & Colors: Ancients*, os saludo.

Algunos ya habréis descubierto que *Commands & Colors: Ancients* es mucho más que un juego. Es un sistema de juego expandible que permite a los jugadores revivir innumerables batallas de la Antigüedad.”

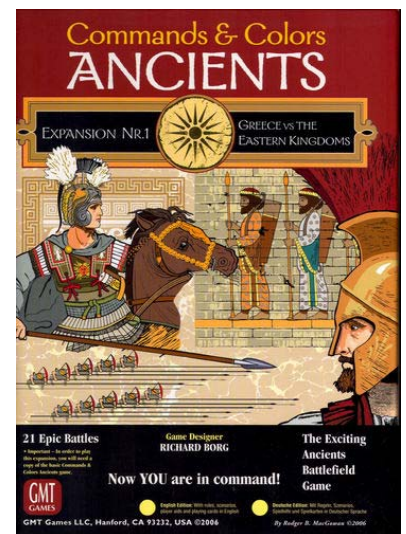
The Greeks & Eastern Kingdoms es la primera expansión para *Commands & Colors: Ancients*. Los ejércitos de Filipo, Alejandro y los Sucesores se enfrentan a las huestes de los persas, escitas e indios del Este. En esta expansión veréis escenarios históricos que se centran en los hoplitas de la Grecia clásica enfrentándose al ejército persa invasor en Maratón y Plataea; batallas épicas de la Guerra del Peloponeso, la ascensión de Macedonia y las batallas de Alejandro de Gaugamela, Iso y Granico contra los persas, así como batallas en las que participan los sucesores de Alejandro. Con tus griegos podrás también dirigirte al oeste y luchar contra los cartagineses en Sicilia, o luchar como el rey Pirro en Heraclea y Ausculum contra los romanos.

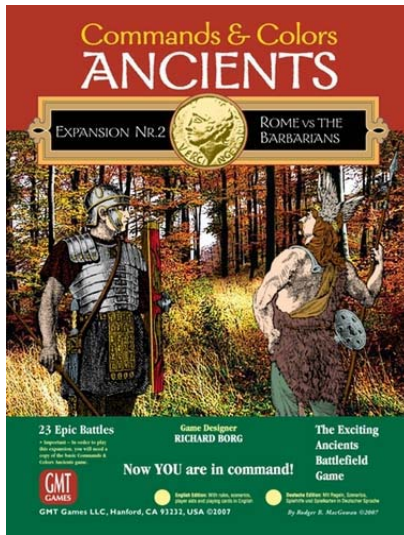
En esta primera expansión incluimos más de 20 escenarios (el paquete incluye más de 300 bloques de unidades nuevos con sus pegatinas correspondientes, necesarios para librar estas batallas). Obviamente, abarca un período histórico muy grande, pero podemos hacerlo sin problemas, ya que *Commands & Colors: Ancients* ha sido creado como un sistema de juego histórico único que permite reproducir las batallas de la Antigüedad en menos de una hora.

Los dados de batalla resuelven el combate rápidamente, y las cartas de mando proporcionan un elemento de suerte que crea una niebla de guerra y presenta a los jugadores retos y oportunidades simultáneamente. Y las tácticas que triunfarán concuerdan muy bien con las limitaciones inherentes a los distintos tipos de unidades de la Antigüedad, a sus armas, al terreno y a la historia.

¡Incluye 5 láminas de pegatinas para pegar a los 364 bloques de madera, 7 dados de Batalla, reglas, escenarios y 2 ayudas de juego.

¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Commands & Colours Expansion 2: Rome & the Barbarians. P.V.P.: 46,75 €

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

El excelente ejército romano lucha contra una variedad de fieras tribus bárbaras y esclavos rebeldes, obteniendo victorias aplastantes pero también sufriendo algunas de sus mayores derrotas en Arausio y en el Bosque de Teutoburgo.

En esta expansión, los jugadores podrán luchar con ágil infantería ligera bárbara montada en carros, con los legionarios de Mario armados con el célebre pilum arrojado, y podrán experimentar por qué Julio César y su Décima Legión eran tan formidables en el campo de batalla. Es necesario tener la caja básica de *Commands and Colors Ancients* para jugar.

Mecánicas del juego:

Las Legiones de Mario – unidades de infantería media y pesada romanas que ahora pueden arrojar proyectiles.

Fuego Rodante – el ejército de esclavos de Espartaco introduce una nueva arma letal para luchar contra los romanos.

Carros Ligeros Bárbaros – la antigua versión de la moderna infantería motorizada.

Julio César – carismático y capaz, César hace que las unidades de infantería a las que se

agrega sean más móviles y efectivas en combate.

La Décima Legión – la legión favorita de César. Equipada como una unidad de infantería media romana estándar, lucha con la fuerza de una unidad de infantería pesada y puede mover tan rápido como una unidad de infantería ligera.

Componentes: 336 bloques rojos, verdes y grises, 2 láminas de etiquetas adhesivas para pegar a los bloques, 2 ayudas de juego, 1 librito de reglas y escenarios con 23 batallas y 1 tablero de juego **rígido** plegable impreso por ambas caras. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

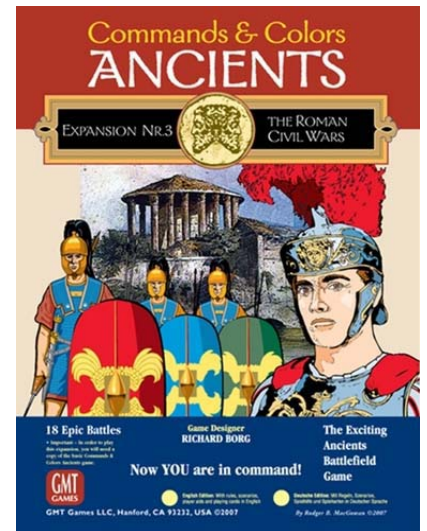
Commands & Colours Expansion 3: The Roman Civil Wars. P.V.P.: 25,50 €

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

Roma sufrió más de una guerra civil, aunque la más famosa con diferencia fue la librada entre Julio César, conquistador de la Galia, y Pompeyo (su antiguo socio del Triunvirato). Revive jugando las batallas en que el formidable ejército romano se divide y lucha contra sí mismo.

Reglas con movimiento aumentado para las unidades legionarias romanas de infantería media y pesada. ¡Dieciocho escenarios de batalla! Nuevas reglas para librar batallas de tamaño “épico” de la Antigüedad sobre dos tableros conectados, más dos batallas “épicas”! Es necesario tener la caja básica de *Commands and Colors Ancients* para jugar.

Componentes: 121 bloques rojos y grises, 2 láminas de etiquetas adhesivas para pegar a los bloques, 2 ayudas de juego, 1 libro de reglas y escenarios, 1 librito de Batallas Épicas con escenarios y 1 tablero rígido plegable impreso por ambas caras. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Desperados. P.V.P.: 12,75 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EAGLE GAMES

Nueva versión del primer juego publicado por Reiner Knizia (en la anterior edición, su nombre era *Digging*).

Era una vida dura la de los mineros cuando la Fiebre del Oro. Los mineros se peleaban entre sí por los derechos de los escasos lugares que producían oro, plata y cobre. Entonces llegaron los Desperados. Estos ladrones de oro y minas aparecieron de todas las formas imaginables. Lo mejor era contar con la ayuda de un socio fiable para enfrentarse a ellos. En este juego, dos jugadores forman ese tipo de alianza para prospeccionar y desarrollar las minas de oro, plata y cobre. Así que hazte con un socio y adelántate a tus rivales, pero no pierdas de vista a esos molestos Desperados!

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 15-30 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

OSPREY PUBLISHING

MAA447 The Czech Legion 1914–20

MAA457 Imperial Armies of the Thirty Years' War (1)

NVG163 British Destroyers 1892–1918

DUE22 SE 5a vs Albatros D V

DUE22 USN Cruiser vs IJN Cruiser

ELI175 World War II US Cavalry Units: Pacific Theater

ELI176 World War II US Armored Infantry Tactics

CAM212 The Six Day War 1967: Sinai

RAID3 The Cabanatuan Prison Raid

RAID4 Who Dares Wins – The SAS and the Iranian Embassy Siege 1980

AEU34 No 617 'Dambusters' Sqn

COM75 Junkers Ju 88 Kampfgeschwader in North Africa and the Mediterranean

WAR141 Merrill's Marauders

WAR142 Blue Division Soldier 1941–45