

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 4 de septiembre de 2007

JUEGOS DE MESA

Z-MAN GAMES



Duel in the Dark. *Ya disponible* P.V.P.: 40,00 €

Esperadísimo juego de combate aéreo en la 2ª G. M. que nos lleva a los raids de bombardeos nocturnos británicos sobre las ciudades alemanas. Como jefe del Mando de Bombardeiros/Bomber Command británico, tu misión es planear los ataques sobre Alemania para minar la moral de población civil. O como General de la Fuerza Aérea/Luftwaffe alemana, tu objetivo es la defensa empleando tus escuadrones de ases y la organización de una defensa civil efectiva.

El tablero te permite colocar una variedad incontable de variaciones de estos eventos históricos. Puedes jugar tantas noches como quieras – cada noche lleva unos 30-45 minutos a resolverse. Sumérgete en el pensamiento estratégico y táctico necesario para sobrevivir en aquellos tiempos difíciles. El juego permite empezar a jugar rápidamente, con reglas avanzadas para los wargamers más avezados. Las reglas del juego incluyen condiciones atmosféricas, bonos y penalizaciones por luna llena o luna nueva, nubes y tormentas, niebla, antiaéreos, focos, barreras de globos, marcadores de objetivos y mucho más.

El jugador británico planea en secreto el rumbo del bombardero mientras que los Mosquitos sirven de escoltas. El jugador alemán intenta descubrir dónde va el bombardero, asegurándose de hacer el uso más eficiente posible del combustible, y de conseguir tantos impactos sobre el bombardero como sea posible.

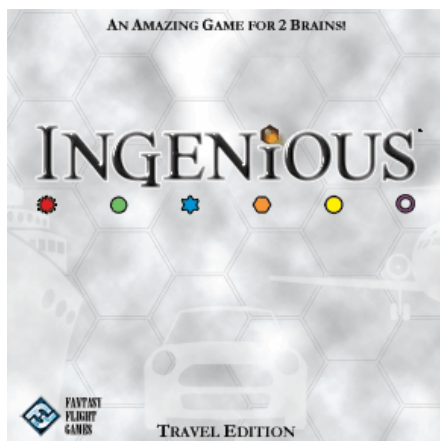
Contenido: 6 aviones, más de 15 nubes, 3 tormentas, 4 elementos de niebla, más de 40 cartas, 1 marcador del viento, 40 losetas de objetos de defensa terrestre, 4 marcadores de combustible, más de 25 bases de plástico, 4 cilindros de madera, 1 tablero de juego, 2 cartas de referencia de puntos de victoria, 7 fichas de marcadores de bombas y objetivos, más de 6 medallas, ficha de MW50, reglas con ejemplos a todo color.

Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-45 minutos por noche.

Los primeros pedidos que se sirvan en las tiendas especializadas recibirán gratuitamente alguna(s) de las expansiones promocionales (*Railroad Flak*, *Acoustic Mirror* y *Quad Flak*). **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



FANTASY FLIGHT GAMES



Ingenious Travel Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 17,95 €

¿Un premiado juego de estrategia para dos jugadores que se puede jugar en cualquier lugar, de viaje? ¡Eso es “ingenious”!

Este año, Fantasy Flight nos trae **Ingenious** para viajar con **Ingenious Travel Edition**. Maravillosamente elegante, jugable una y otra vez de forma compulsiva. **Ingenious** cabe ahora en un tablero portátil para dos jugadores, con cómodos pegs y ranuras para las losetas. Se trata de una deliciosamente b

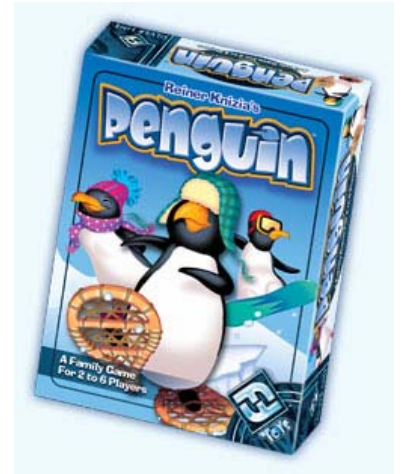
brillante presentación del popular juego que es sencillamente... **Ingenious! ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Reiner Knizia's Penguin. Ya disponible P.V.P.: 14,95 €

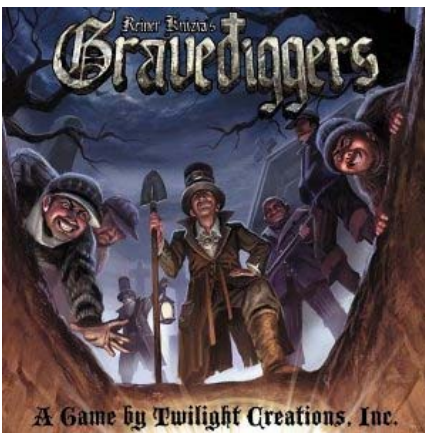
¿Puedes encontrar sitio para todos tus pingüinos en el iceberg?

¡El nuevo juego rápido y sorprendentemente sutil de Reiner Knizia es diversión para toda la familia! Apilar pingüinos en una pirámide puede parecer fácil, ¡pero cuidado! ¡Los pingüinos solo se sostienen encima de otro pingüino de su mismo color, y si no tienes cuidado no habrá sitio donde ponerse!

Penguin es fácil de aprender, fácil de jugar y sorprendentemente cruel de aprender. *Penguin* incluye: 36 miniaturas de pingüinos, 1 bolsa, 6 pantallas para los jugadores, 39 fichas de Puntos de Penalización (de valores 1, 3 y 5) y reglas. Para 2-6 jugadores de 8 a 80 años. *Penguin* es una divertida persecución de apilar pingüinos de plástico! Creado por el maestro de juegos, Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



TWILIGHT CREATIONS



Reiner Knizia's Gravediggers. Ya disponible P.V.P.: 24,99 €

Eres un enterrador en una pequeña ciudad. Los negocios van bien, pero tu trabajo no está bien pagado, es muy sucio y sobre todo ¡ES MUY ABURRIDO! Para poner un poco de emoción y una fuente extra de ingresos en tu vida, decides comenzar una competición con tus colegas enterradores. Cada uno tiene una semana para coger prestados tantos objetos valiosos como pueda de sus clientes. Todos los cementerios valen, y el que acumule más al final ganará. Todos están de acuerdo en que la idea parece divertida y, ¿para qué negarlo?, ¡los clientes no se pueden llevar nada donde van!

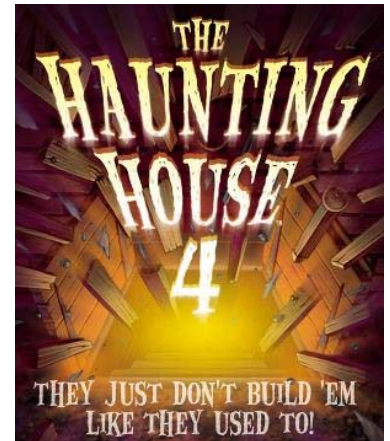
Gravediggers es un sencillo juego de pujas por el premiado creador de juegos Dr. Reiner Knizia. Para 2 a 5 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Haunting House 4: They just don't build 'em like they used to! *Ya disponible* P.V.P.: 10,00 €

Bueno... ¡aquí está!!!

La casa no parece que vaya a durar de pie mucho más, y el único lugar de la misma que aún no habéis explorado es... ¡el sótano! No es que no lo hayáis intentado antes, sencillamente no habéis descubierto la llave hasta ahora. Debe estar por la casa, en alguna parte, ¿no? Tú y tus amigos habéis decidido entrar en la casa Breitenstein una vez más. Esta vez el objetivo es el mismo... bueno, tal vez haya una pequeña diferencia... al abrir el sótano parece que se ha dejado salir algo que había dentro... ¡algo maligno!

The Haunting House 4 añade nuevos elementos estratégicos, bonos escondidos y estancias que se hundan de forma automática. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EDGE ENTERTAINMENT

Fuente de las Tinieblas (expansión para Descent). P.V.P.: 39,95 €

Zombies 2ª Edición. P.V.P.: 24,95 €

Zombies 2. P.V.P.: 14,95 €

Zombies 3. P.V.P.: 14,95 €

DAYS OF WONDER

Battlelore Goblin Marauders. **Ya disponible** P.V.P.: 16,95 €

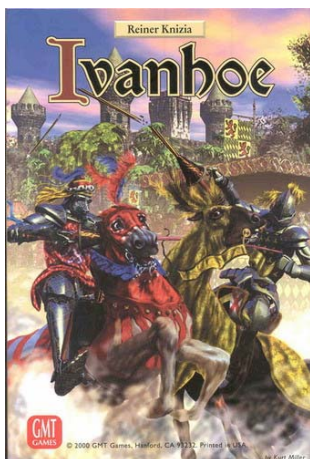
Battlelore Hundred Years War. **Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

DEVIR

Puerto Rico. **Ya disponible** P.V.P.: 36,00 €

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

GMT GAMES

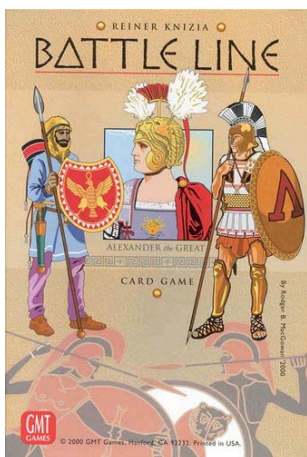


Ivanhoe. Reedición ya disponible P.V.P.: 23,00 €

Conviértete en un caballero y participa en los torneos de la corte del rey. Usa tus cartas para desmontar a tu contrincante, detener su espada, cargar, contracargar o retirarte. Adapta tus tácticas a cada situación, superando en inteligencia a tu enemigo. Defiende el honor de una dama. Ivanhoe es un juego rápido de cartas para varios jugadores. Usa tus cartas para ganar las justas, o luchar con tu espada o tu maza. Reúne a tus escuderos, obtén el apoyo de una dama y enfrentate a tus contrincantes. Gana el jugador que sea el primero en ganar cada uno de los cinco tipos de torneos. Hay cartas de armas, de acciones, etc. El apoyo de una dama puede ser decisivo, pero si no consigues ganar quedarás en evidencia ante ella. Contenido: 25 piezas de cinco colores, 110 cartas (70 cartas de colores, 20 cartas de apoyos y 20 cartas de acciones) y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Formula Motor Racing. Reedición ya disponible P.V.P.: 18,50 €

¡Caballeros (y damas), enciendan sus motores! Toma ventaja de los coches en la línea continua, pon tu vehículo al límite con un fuerte acelerón, supera a los demás equipos en los boxes. Evita trompos y accidentes. Consigue puntos por cada carrera. ¿Conseguirás acumular más puntos que los demás corredores a lo largo de la temporada? Formula Motor Racing es un juego de cartas rápido en que cada jugador conduce un equipo de dos coches con el objetivo de conseguir el Campeonato del Mundo. Tú controlas la suerte de tus coches y la de tus contrincantes por medio de jugadas de cartas. Cada carrera lleva unos 20 minutos. Puedes jugar unas pocas en una partida rápida, o toda la temporada. Las cartas de acción te permiten cambiar la posición relativa de los coches en la carrera. Algunas cartas se emplean para beneficiar a tu equipo, otras para perjudicar a tus contrincantes, y otras afectan a todos. También hay cartas arriesgadas que pueden darte ventaja pero tienen peligro para tus coches. Formula Motor Racing es el juego de carreras de coches más rápido de jugar que existe. Contiene 12 coches de plástico (dos de cada color), 6 cartas de equipos de boxes, 54 cartas de acciones, 1 dado y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Battleline. Reedición ya disponible P.V.P.: 18,50 €

Juego de cartas en torno al tema del arte de la guerra en la época de Alejandro Magno. Incluye 60 cartas a todo color creadas por Rodger MacGowan y Mark Simonitch, que reflejan las formaciones militares más importantes (Elefantes de Guerra, Caballería Pesada, Falange, etc.), y 10 cartas variadas que dan variedad a cada batalla. Para ganar, debes alinear formaciones en tu línea de batalla que sean superiores a las de tu contrincante. Los jugadores tienen siempre elecciones estratégicas que afrontar. Aunque no se trata de una simulación histórica, sí es un gran juego de estrategia. Tú decides cómo usar tus fuerzas: ¿podrás llegar a emular las victorias de Alejandro? Para 2 jugadores. Duración: 30 minutos. Creado por Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

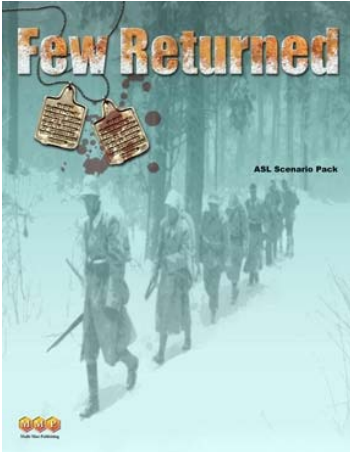
EDGE ENTERTAINMENT

Condottiere. P.V.P.: 19,95 €

Ciudadela Oscura. P.V.P.: 4,95 €

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

MULTI-MAN PUBLISHING



ASL Action Pack # 3: Few Returned. *Ya disponible* P.V.P.: 24,00 €

Diciembre de 1942: tras haber rodeado al 6º Ejército alemán en Stalingrad, el Ejército Rojo lanza su ofensiva más ambiciosa hasta la fecha, la Operación Pequeño Saturno, pensada para rodear y destruir a todos los ejércitos del Eje en Rusia meridional. El primer objetivo de la furia de Saturno es el 8º Ejército italiano, sobreextendido a través de una delgada línea defensiva a lo largo del helado río Don. Dos ejércitos soviéticos completos con cientos de tanques se lanzan contra las posiciones italianas. Tras varios días de lucha, obtienen una brecha que se apresuran a explotar. Los restos rodeados de dos cuerpos del 8º Ejército italiano se embarcan en una desesperada carrera para escapar del aniquilamiento.

Al norte, el Cuerpo de Alpini italiano, formado por las mejores tropas del Ejército italiano, y de calidad equiparable a la de cualquier otro país, aguanta firme, resistiendo numerosos ataques soviéticos. Finalmente, en enero, una segunda ofensiva soviética contra el 2º Ejército húngaro al norte de la línea italiana consigue romper las líneas húngaras. Superados por el norte y el sur, los valientes Alpini son rodeados y también deben retirarse para evitar la destrucción.

Así comienza la lucha más desesperada librada por el Ejército italiano, con los Alpini y otras formaciones marchando a través de páramos helados sin comida, sin suministros y rodeados por miles de tropas hostiles. Detener la marcha equivale a morir: la única posibilidad de salvación es seguir moviéndose y acabar con las tropas soviéticas que les salgan al camino. De las decenas de miles de soldados italianos que emprendieron esta desesperada lucha por la supervivencia... solo unos pocos volvieron. Contiene 12 escenarios específicamente creados para Advanced Squad Leader y 3 mapas geomórficos de 20 x 55 cm (mapas 24, 42 y 43).

GMT GAMES

C3i 19. *Ya disponible* P.V.P.: 18,50 €

Nuevo número de la revista oficial de GMT Games. Este número contiene:

- Para **"Here I Stand"**: por vez primera en la revista "C3i", un paquete de NUEVAS cartas de juego (de la misma calidad que las de los juegos) para una versión de "2 jugadores" del juego (¡por fin muchos podrán hincarle el diente a este juego!).
- Para **"Combat Commander"**: un NUEVO escenario de batalla para "Combat Commander" creado por Bryan Collars - "Scenario 103, Varsity Blues" – con una acción entre fuerzas americanas y alemanas en Diersfordt, Alemania, en marzo de 1945; más un artículo informativo "A Combat Commander Briefing: Examining Scenario #10 - "Commando School" que ilustra la gran variedad de opciones abiertas a los jugadores, escrito por Chad Jensen, Kai Jensen y John Foley.
- Para **"Command & Colors ANCIENTS "**: TRES NUEVOS escenarios oficiales para creados por el autor Richard Borg y por el editor de la serie GBoH, Dan Fournie. Los tres escenarios son batallas de Mago: "Po River, 203 BC", "Celtiberia, 207 BC" y "Orongis, 212 BC"
- Para **"Pax Romana "**: Escenario creado por Dan Fournie (solo para el Juego Estándar): MAGNA GRAECIA-The Western Greek's Last Stand. Escenario creado por Dan Fournie (para el Juego Estándar o para el Avanzado) DIADOCHI-The Hellenistic Kingdoms at War.

Otros artículos: **"Pax Romana" - An Addict Shares Some Lessons** de Michael Gouker, **"For The People": Opening Theory** por el autor Mark Herman, **"Clash of Giants II" - Game Analysis** por Kevin Reid, **"CoG II" Designer's Notes** por Ted Raicer, **Tactical Tips for playing "Commands & Colors Ancients"** por Andy Finkel y Tony Curtis, **Strategy Tips for "Wellington"** por Mark Kaczmarek, **A Short Scenario for "Twilight Struggle"** por Volko Ruhnke, **Battle of the Bulge Tour 2006** por Mark Simonitch, **"Empire of the Sun" Optional Rules** por Mark Simonitch y Mark Herman. Además, la plancha de fichas de este número incluye fichas para "Empire of the Sun" Optional Rules, "Pax Romana" Scenarios (para Diadochi y Magna Graecia), "SimpleGBoH-C3i Battle Manual" fichas corregidas (8), marcadores 'Out of Command' para "GBACW" (6), fichas corregidas para "Gustav the Great" (4), ficha corregida "Cheriton" (1), ficha de piloto Clare para "Down in Flames" (1), 8 fichas y marcadores para "Onward Christian Soldiers", y juego de 20 fichas corregidas para "Crisis SINAI".

AVALANCHE PRESS

Panzer Grenadier: Iron Curtain. *Ya disponible* P.V.P.: 19,99 €

En los años inmediatamente posteriores a la derrota de la Alemania nazi, algunos líderes aliados pensaban que la guerra entre las dos superpotencias supervivientes no solo era inevitable, si no que llegaría muy pronto. Los Estados Unidos y la Unión Soviética continuaron diseñando y construyendo vehículos acorazados y otras armas para esta inminente guerra, pero la “Guerra Fría” se alargaría finalmente casi 45 años sin llegar nunca a un enfrentamiento abierto en el campo de batalla.

Iron Curtain es un suplemento que introduce las armas de la postguerra de las dos superpotencias al sistema *Panzer Grenadier*. Los escenarios son todos hipotéticos, obviamente, pero están basados en lo que los generales de ambos bandos pensaban que sería desarrollo de una guerra en los años inmediatamente posteriores a 1945. Este módulo no puede jugarse solo, si no que requiere poseer *Road to Berlin* y *Battle of the Bulge*.

Para aquellos a los que les fascinan los tanques inmensos con grandes cañones, este es el juego acorazado definitivo. Las nuevas fichas incluyen los tanques pesados soviéticos Josef Stalin III y Josef Stalin IV, el tanque medio T-44 y el cañón de asalto Su101. También se incluye infantería armada con el temible rifle de asalto AK-47, que aún es un arma de primera línea 60 años más tarde. El jugador americano necesitará armas potentes para contrarrestar ese arsenal, y *Iron Curtain* no decepciona. Incluye los tanques pesados M26 “Pershing”, los tanques de asalto Sherman “Jumbo”, los tanques ligeros M24 Chaffee, los tanques M4 Sherman con cañón de 76mm gun, los tanques de asalto ultrapesados M28, y los tanques pesados M29, M30 y M32. Y también los cazatanques M36, los vehículos de transporte acorazados oruga M39, y los cañones antitanque de 90mm.

Cada escenario tiene su propia hoja de cartulina en un librito con canutillo, igual que los populares módulos *South Africa's War* y *Blue Division*. Pero este nuevo módulo es el que ha recibido más peticiones por parte de los jugadores. Contiene 154 fichas (110 tanques) y 20 escenarios.



DECISION GAMES

Nine Navies War. *Ya disponible* P.V.P.: 50,00 €

Nine Navies War comienza a primeros de 1915, una vez que Alemania ha arrollado a Francia el año anterior (tal vez la BEF no llegó a desembarcar, o los embolsaron en el Mosa, o los alemanes se atuvieron a su plan original con una derecha muy reforzada embolsando dos ejércitos en el Rhin, etc.). Italia, al ver que el tren de la victoria alemana partía de la estación, se une a las Potencias Centrales y le siguen España y Grecia. Todo esto lleva a una lucha de dreadnoughts en el Mediterráneo, el Océano Atlántico o el Mar del Norte. El káiser Wilhelm intenta derrotar finalmente a la Royal Navy y convertir por fin a Alemania en una verdadera potencia global.

La lucha será entre los acorazados de Gran Bretaña, Rusia y la “Francia Libre” contra los de Alemania, Italia, Turquía, Austria-Hungría y la parte capturada de la flota francesa (al comienzo de cada partida se determina aleatoriamente qué barcos franceses han sido capturados, hundidos o se han pasado a los ingleses). También existe la posibilidad de una entrada tardía de EEUU en la guerra cuando/si los japoneses cambian de bando en el Pacífico y lanzan un ataque sorpresa que mete a los yanquis a la guerra.

La victoria se determina sobre los puntos de victoria que se obtengan por controlar las distintas zonas marítimas de circundan Europa. La geografía crea por ello una especie de “guerra en dos frentes”: uno en el Mediterráneo y otro en el Atlántico. El jugador de las Potencias Centrales también puede obtener una victoria mediante “muerte súbita” si controla las aguas circundantes de las Islas Británicas durante un año completo (tres turnos). Si lo consigue, los británicos son doblegados por la falta de suministros vitales.

Se incluyen todos los acorazados y cruceros de batalla de la época, junto con tres portaaviones británicos del final del período, así como los buques previstos para completarse durante 1919 si la guerra hubiera continuado. Eventos aleatorios tienen en cuenta los grandes acontecimientos de la guerra que aún sigue en Rusia, Oriente Próximo y el África colonial, así como tener en cuenta las pérdidas de buques capitales por minas, por explosiones internas o submarinos, artillería de costa y aparatos con base en tierra.

Un acorazado de primera clase como el *Baden* tiene factores (ataque-defensa-velocidad máxima) de 6-8-5, mientras que el crucero de batalla británico *Tiger* tiene 4-4-7. Las fichas contienen un gráfico con una vista aérea de cada buque histórico.

El juego usa una derivación del clásico de Avalon Hill *War at Sea*. **9NW** es un juego de complejidad baja para dos jugadores, con un escenario rápido de tres turnos “1915” que se puede jugar en una sentada, así como un juego de campaña de 12 turnos que necesita alrededor de ocho horas. Incluye un mapa de 55x85, 492 fichas y reglas.

