

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 10 de agosto de 2009



Tulipmanía 1637. P.V.P.: 19,95 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EL VIEJO TERCIO

Especulación en el primer Mercado Burbuja de la Historia

El tulipán, una flor originaria de Asia central, creó una gran sensación al llegar a las costas de Europa a mediados del s. XVI. Los holandeses, de capacidades comerciales sobradamente reconocidas, fueron el centro del comercio de tulipanes. El primer mercado burbuja de la historia, en el que los compradores, pensando en el valor de reventa, pagaban mucho más que el valor físico real de lo que compraban, se desarrolló a partir del mercado del tulipán común entre Diciembre de 1637 y Enero de 1638. Los precios de los tulipanes se dispararon más y más cada día, hasta que finalmente llegaron a un punto insostenible. Los inversores avisados supieron retirarse a tiempo, vendiendo justo antes de que el mercado se hundiera.

Tú eres ahora uno de esos inversores. Tienes una red de compradores y colegas, todos los cuales intentan también enriquecerse. Tu objetivo es hacer inversiones inteligentes, subir artificialmente los precios, vender tus existencias en el mejor momento, y entonces escapar del mercado con la mayor cantidad de dinero posible. *Tulipmanía 1637* es un juego de manipulación, faroleo y juiciosas inversiones en el que manipulas el mercado y a los demás

jugadores a la vez que evitas a los compradores descontentos y el hundimiento del mercado.

Componentes:

- Reglas
- 55 tulipanes, 11 de cada uno de los 5 colores
- 40 cartas de compradores, 8 de cada uno de los 5 colores
- 25 cartas de acción, 5 de cada una de las 5 distintas acciones
- 1 tablero
- Dinero en billetes de f 25, f100, f500 y f1.000; un total de 100,000 florines.
- 1 carta del Jugador en Curso
- 1 carta de Acción Prioritaria

Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos.

Creado por Scott Nicholson. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



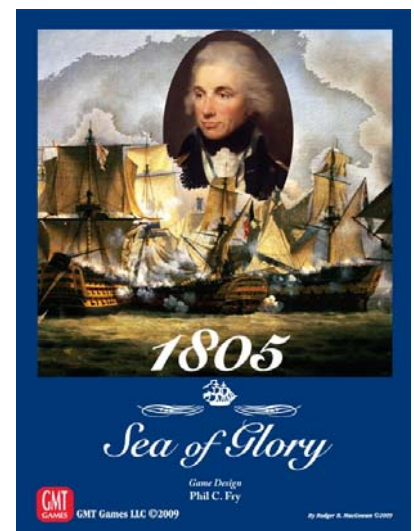
1805 Sea of Glory. P.V.P.: 53,00 €

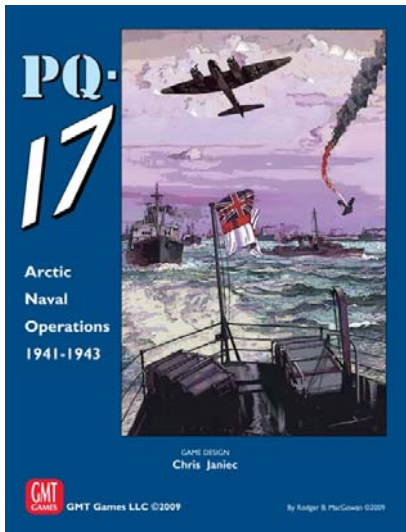
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

1805: Sea of Glory examina la guerra naval a escala operacional durante el año clave de 1805. Aunque Trafalgar fue el momento de la victoria para las armas británicas, en realidad fue el éxito del bloqueo de los puertos enemigos lo que impidió la temida invasión francesa. Estamos ante un juego de salidas y persecuciones, engaños y falsas pistas, manejo cuidadoso de los escasos recursos, golpear cuando tu enemigo menos lo espere, y finalmente plantear la batalla decisiva que te lleve a la victoria.

Por un lado se usan bloques de madera para representar flotas, escuadrones y fragatas de reconocimiento, y por otro se emplean fichas tradicionales para representar a los buques de línea individuales. Todo buque que podría haberse visto envuelto, desde humildes 64 cañones hasta el inmenso Santísima Trinidad, está incluido. Los buques individuales se mantienen en plantillas fuera del mapa, de forma que la composición exacta de cada flota o escuadrón se mantiene oculta al adversario hasta que suceda una interceptación.

Componentes: dos planchas de fichas grandes, un librito de reglas, 2 plantillas para organizar las flotas, dos cartas de referencia, un mapa de 55x85 cm., 44 bloques de madera en dos colores, una hoja de adhesivos para los bloques, 5 dados de 6 caras. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





PQ-17. Arctic Naval Operations 1941-43 P.V.P.: 62,00 €

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

PQ-17 es un juego para dos jugadores sobre operaciones aeronavales en la 2ª Guerra Mundial en los mares de Noruega y de Barents. El jugador aliado intenta pasar convoyes hacia y desde Rusia haciendo frente a una climatología terrible y la decidida oposición de su adversario del Eje.

PQ-17 subraya la importancia de los reconocimientos, el combustible, y el clima extremado, pero sin las desventajas de los sistemas doble-ciego o los que exigen tener que llevar una contabilidad escrita de numerosos factores. En vez de ello, aquí los jugadores maniobran bloques de madera por un mapa que abarca desde Groenlandia e Irlanda hasta Kiel y el Mar de Kara. Cada bloque es una fuerza de submarinos o buques de superficie, cuya identidad está escondida al oponente hasta que sean localizados mediante una búsqueda (en ese momento se da la vuelta al bloque detectado). Cada bloque puede representar un buque o muchos, o incluso ninguno (ser un señuelo). Las misiones de reconocimiento son críticas, ya que debes localizar al enemigo para poder atacarlo después.

Componentes: un mapa de 55x85 cm., 58 bloques de 15mm, 140 fichas de 1 pulgada cuadrada, 140 fichas de media pulgada cuadrada, 136 fichas circulares, 80 cartas de resolución, dos cartas de Play Note, dos ayudas de juego de 11" x 17", dos ayudas de juego de 8-1/2" x 11", dos plantillas de fuerzas de 8-1/2" x 11", 1 Plantilla de Batalla de 8-1/2" x 11", 1 librito de reglas de 32 páginas, 1 librito de juego de 32 páginas y cinco dados de 10 caras. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

de resolución, dos cartas de Play Note, dos ayudas de juego de 11" x 17", dos ayudas de juego de 8-1/2" x 11", dos plantillas de fuerzas de 8-1/2" x 11", 1 Plantilla de Batalla de 8-1/2" x 11", 1 librito de reglas de 32 páginas, 1 librito de juego de 32 páginas y cinco dados de 10 caras. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

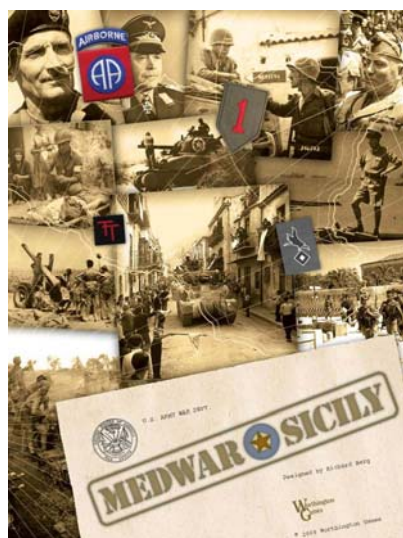
Elusive Victory. P.V.P.: 49,50 €

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

Elusive Victory es un juego completo que emplea el sistema de juego Downtown para simular tres grandes conflictos aéreos que sucedieron en Oriente Medio entre 1967 y 1973:

- La Guerra de los Seis Días de 1967 – comenzando con un devastador ataque sorpresa, los israelíes consiguen el completo dominio del aire.
- La larga Guerra de Desgaste de 1967 a 1970 – los israelíes mantienen la superioridad, pero los egipcios comienzan a aumentar notablemente sus capacidades.
- La Guerra del Ramadán o del Yom Kippur de Octubre de 1973 – los israelíes deben contraatacar a la desesperada para superar las masivas defensas radáricas y de misiles antiaéreos desplegadas por los egipcios, y conseguir finalmente la superioridad aérea tras sufrir fuertes pérdidas iniciales.

Componentes: librito de reglas, librito de escenarios, un mapa de 55x85 cm., dos planchas de fichas, cuatro ayudas de juego, dos dados de diez caras.



MedWar Sicily. P.V.P.: 40,50 €

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

Esta joven editorial da un paso más en su línea de producir wargames sencillos y con un estándar de diseño cada vez más sobresaliente.

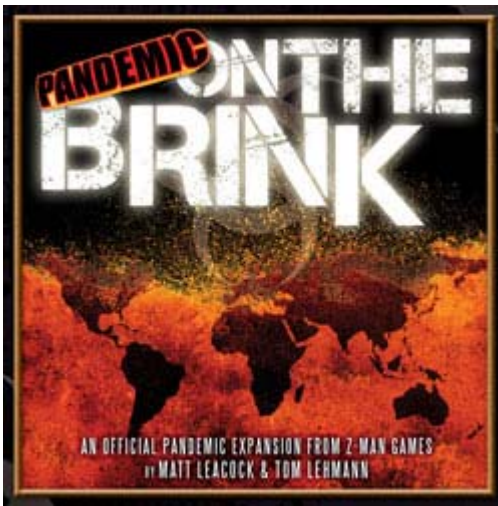
Estamos en 1943, los aliados han expulsado al Eje de África, y han comenzado los preparativos para la invasión de Europa. Los aliados, incapaces de lanzar la invasión de Francia en 1943, pero con la necesidad de mantener la presión para evitar que los alemanes envíen tropas al Frente Oriental, optan por invadir Sicilia como peldaño para llegar a Italia. La invasión aliada de Sicilia es bautizada como "Operation Husky".

La mayoría de las reglas y mecánicas serán familiares a cualquiera que haya jugado a algún wargame. *MedWar Sicily* tiene un sistema de combate que valora las unidades en cuántos dados pueden tirar a su favor, así como el tipo de dados (armas personales o pesadas). No hay tablas de combate.

El juego también emplea fichas de activación de oportunidad para cada jugador, que funcionan de modo particular para cada bando. Para comprar fichas de oportunidad o para reorganizar y reabastecer a las unidades se usan puntos de recursos, de los que cada jugador tiene un número limitado. Tú eliges en qué los gastas, pero siempre tienes más opciones que

puntos disponibles.

Una partida de *MedWar Sicily* dura unas 2 o 3 horas. Las reglas son breves e incluyen una sección para jugar en solitario. Componentes: mapa de 55x85 cm., fichas, reglas a color, dados, ayudas de juego. Diseñado por Richard Berg. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Pandemic: On the Brink. P.V.P.: 25,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN PUBLISHING

Pandemic: On the Brink es una expansión para el popular juego cooperativo Pandemic, en el que los jugadores asumen roles y cooperan para descubrir las curas a 4 epidemias.

En esta expansión descubrirás seis nuevos roles (más 1 OpEx revisado y un Bio-Terrorista), ocho nuevos eventos especiales, y varios kits de retos que se añaden al juego básico.

Reto “Virulent Strain”: hace que una enfermedad particular pase a ser especialmente mortífera de formas impredecibles.

Reto “Mutation”: añade una quinta (púrpura) enfermedad que se comporta de forma distinta que las cuatro originales.

Reto Bio-Terrorista: ¡enfrenta a un jugador contra los demás!

También puedes jugar con 5 jugadores y jugar en nivel Legendario!

Otros componentes: 12 cubos de enfermedad púrpura, 12 peones de tamaño más pequeño, platos petri para guardar tus enfermedades y peones, y un tapete bio-terrorista para que ese jugador registre sus acciones.

Componentes: 35 cartas, 12 cubos de madera, 12 peones, 1 marcador de cura, 1 loseta púrpura, 6 platos de plástico petri, una hoja de adhesivos (para los platos). Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponible:

Pandemic. P.V.P.: 29,75 €

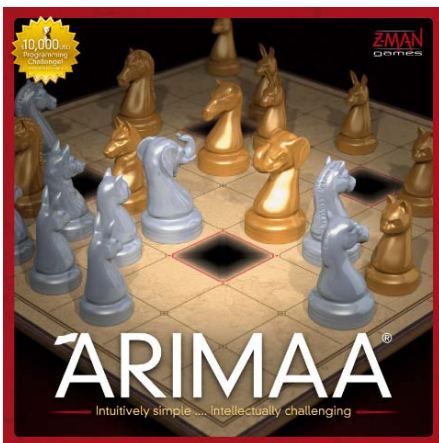
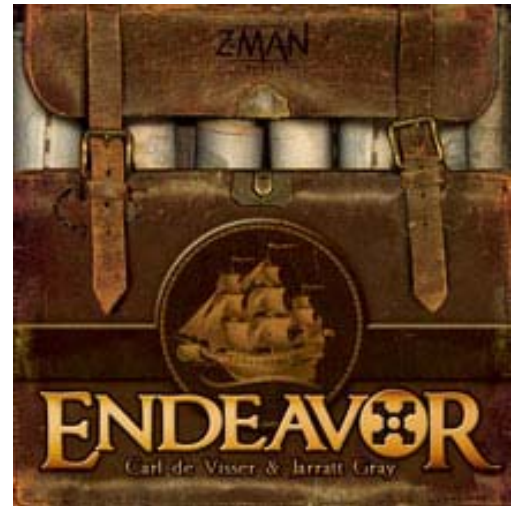
Endeavor. P.V.P.: 42,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN PUBLISHING

Viajamos a una época en la que los mapas del mundo aún estaban por llenarse. Imperios marítimos expandían sus fronteras enviando buques a los rincones más lejanos del globo en búsqueda de nuevas tierras, nuevas alianzas y nuevas conquistas. La riqueza de los mundos recién descubiertos es una recompensa tentadora para los que tienen la fuerza y la inteligencia para tomarla ¡y conservarla!

Cada jugador representa a un imperio en expansión empeñado en la gloriosa empresa de aumentar su influencia entre sus vecinos ya allende los mares. Por medio de la exploración y la navegación, la colonización y la guerra, lucharás con las demás grandes potencias por el control de los recursos y regiones que se descubren ante tus ojos. Debes intentar alcanzar el mejor equilibrio posible entre los avances culturales, políticos, industriales y financieros, tomando las decisiones correctas para asegurar la prevalencia final de tu imperio. Las rutas que tomes, las batallas que emprendas, y las elecciones que hagas decidirán el destino del nuevo mundo.

Componentes: 1 tablero, 48 cartas, 45 losetas de edificios, 5 tapetes para los jugadores, 104 fichas, 136 discos de madera. Para 3-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Arimaa. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN PUBLISHING

Sencillo e intuitivo... intelectualmente estimulante

Arimaa® es un juego en el que los animales más fuertes como elefantes y camellos intentan tirar y empujar a los más débiles del equipo adversario hacia trampas en las que uno de los conejos intenta atravesar el tablero y llegar ileso al otro lado. El primer jugador en conseguir llegar con un conejo al otro lado gana.

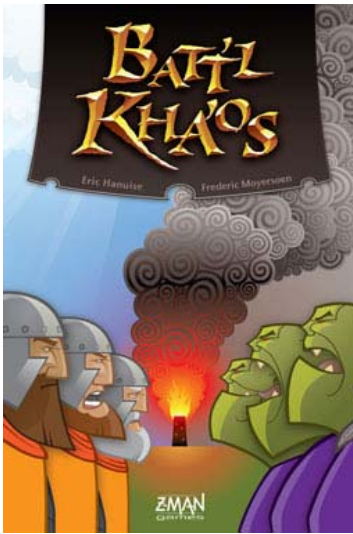
Esto podría parecer un sencillo juego de niños, y aunque es suficientemente sencillo para poder enseñar a jugar a los pequeños y divertirse con ellos, en realidad también es un juego de gran profundidad estrategia que puedes tardar toda la vida en dominar!

Arimaa® es uno de los juegos de estrategia del mercado, pero está diseñado para parecer sencillo en apariencia. En solo los diez primeros movimientos de Arimaa® hay más partidas posibles que el número de átomos del universo. No habrá dos partidas iguales. Tendrás siempre mucho que aprender y descubrir en este juego.

Este juego también puede usarse como un juego de ajedrez con figuras de

animales.

Existe una recompensa de 10.000 \$ para quien diseñe un programa de ajedrez capaz de vencer de forma continuada a un jugador humano. Componentes: 1 tablero de juego (que sirve también como tablero de ajedrez), 32 figuras – 16 fichas de plástico doradas y 16 plateadas con base de fieltro, y reglas. Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Battl'Khaos. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN PUBLISHING

Estamos en plena batalla entre orcos y caballeros. Púrpura y Naranja se enfrentan en una melée caótica en la que nadie sabe qué bando ganará. Torres de magos dispersas por el campo de batalla son objetivos estratégicos para ambos bandos. Quien controle más torres obtendrá la victoria.

Los jugadores colocan losetas para formar mayorías de su propio ejército con las que controlar las torres: cuando las 4 esquinas de una torre estén ocupadas, el jugador que controle más esquinas ganará la torre.

Fichas de poderes especiales pueden aumentar o reducir la presencia de tu adversario así como hacer otras cosas. El juego incluye 5 losetas especiales para aumentar la variedad de estrategias. Componentes: 58 losetas de campo de batalla, 8 losetas de torres, 5 losetas especiales, 20 fichas de poder, 30 fichas de control, ayudas de juego y reglas.

Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30

minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Great War at Sea: Jutland. P.V.P.: 58,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

La más estudiada batalla naval de la Historia fue solo una parte de una lucha de cuatro años por el control de los mares cercanos a Alemania. Si la Flota de Alta Mar alemana hubiera podido atrapar y destruir una parte significativa de la mucho mayor Grand Fleet británica, el bloqueo que Alemania sufría podría haberse roto.

Great War at Sea: Jutland abarca no solo la famosa batalla de Jutlandia, si no también las muchas otras salidas de la Flota de Alta Mar, como los raids de Scarborough, Lowestoft y Gorleston, o las batallas de Dogger Bank y Helgoland Bight. Como todos los juegos de la serie The Great War at Sea, el número de escenarios es impresionante. Además de las operaciones en el Mar del Norte, el juego también incluye la dura guerra naval que se desarrolló en el Mar Báltico.

Aquí los papeles están cambiados: la más pequeña Marina Imperial rusa intenta recortar su ventaja mediante salidas agresivas contra las fuerzas alemanas superiores. Podemos jugar los raids de los cruceros rusos, así como la batalla de Moon Sound.

El mapa cubre los mares Norte y Báltico, así como las aguas en torno a las Islas Británicas. Es mayor que el incluido en la anterior edición (*Northern Waters*), y los gráficos están al mismo nivel alcanzado por Terry Strickland con *Leyte Gulf*. Las marinas menores de la región también están todas representadas: Suecia, Noruega, Dinamarca y los Países Bajos. Pero obviamente, son las grandes potencias las que tienen la mayor cantidad de buques. La Royal Navy es inmensa, con buques que van desde minadores con propulsión a palas a modernos cruceros de batalla como el *Repulse* y el *Renown*. Famosos buques como los acorazados *Dreadnought* e *Iron Duke*, el mal bautizado buque de batalla *Invincible*, y los primeros portaaviones como el *Engadine* y el *Argus*. La Flota de Alta Mar alemana tiene todos los buques que se enfrentaron a Inglaterra, desde el minúsculo buque de defensa de costa *Siegfried* hasta los poderosos acorazados *Sachsen* y *Württemberg*. Los alemanes tienen zeppelines y submarinos para compensar en cierto modo su inferioridad, pero será necesaria mucha pericia para superar a los lobos de mar británicos. Rusia tiene dreadnoughts modernos, pero dependerá de sus cruceros acorazados y de un escuadrón de acorazados viejos para la mayor parte de las misiones.

Como en los demás juegos de la serie, el mapa táctico es genérico y se usa para resolver los combates de superficie. En ese mapa los buques maniobran y luchan empleando sus factores de cañones y de torpedos. En fin, una oportunidad excelente de adentrarse en una de las series de juegos más exitosas de los últimos 10 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

Great War at Sea: Mediterranean.

Great War at Sea: Cruiser Warfare. Revive la singladura novelesca del Emdem, el Schanhorst of el Gneisenau.

Great War at Sea: Cone of Fire. Los países del Cono Sur de América.

Great War at Sea: U.S. Navy Plan Gold. EEUU vs. Francia.

Great War at Sea: Zeppelins. Ampliación zeppelines.

Great War at Sea: Sea of Troubles. Ampliación EEUU vs. Gran Bretaña.

Great War at Sea: Dreadnoughts. Suplemento variado, incluye reglas tácticas avanzadas.

Great War at Sea: Airships. Más zeppelines.

Great War at Sea: South China Sea. Escenarios Japón vs. EEUU entreguerras.

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

ELITE

ELI171 AMERICAN CIVIL WAR RAILROAD TACTICS
ELI173 OFFICE OF STRATEGIC SERVICES 1942-45

WARRIOR

WAR139 BYZANTINE CAVALRYMAN C.900-1204
WAR140 US MECHANIZED INFANTRYMAN IN THE FIRST GULF WAR

NEW VANGUARD

NVG158 T-62 MAIN BATTLE TANK 1965-2005
NVG159 STAGHOUND ARMORED CARD 1942-62

CAMPAIGNS

CAM213 IRELAND 1649-1652

DUEL

DUE18 M1 ABRAMS VS T-72 URAL
DUE19 CONSTITUTION VS GUERRIERE

MEN-AT-ARMS

MAA453 ARMIES OF THE EAST INDIA COMPANY 1750-1850
MAA454 THE SEMINOLE WARS 1818-1858

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE89 ITALIAN ACES OF WWI

COMBAT AIRCRAFT

COM80 LOCKHEED SR-71 OPERATIONS IN EUROPE AND THE MIDDLE EAST

