

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 20 de abril de 2009



Big Box Carcassonne 2009. P.V.P.: 67,50 €

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

Nueva versión de la famosa "Big Box" de Carcassonne, la caja completa con un montón de expansiones. Esta 2ª edición tiene el mismo tamaño, pero los componentes han variado ligeramente. Incluye el juego básico y las expansiones Inns & Cathedrals, Traders & Builders, Princess & Dragon, Abbey & Mayor, River 2, Count, King y Cult.

Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45-60 minutos.
¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Bonnie & Clyde. P.V.P.: 22,50 €

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

Nuevo juego de cartas basado en el juego de cartas Rummy. Cada jugador intenta hacer grupos (3 o más cartas de un tipo) de cartas de *Evidence*/Pruebas del mismo color para obtener puntos. Las cartas *Gavel* añaden un elemento estratégico ausente en el Rummy tradicional. La partida termina cuando al menos un jugador haya obtenido 100 puntos o más (o 200 puntos, dependiendo de la duración deseada de la partida).

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45 minutos.
¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Stone Age. P.V.P.: 40,50 €

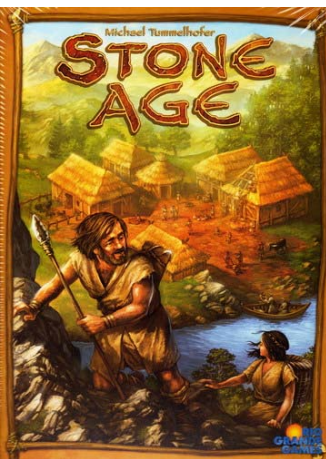
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIOGRANDE GAMES

Esperada reimpresión de uno de los mejores juegos de 2008.

Los tiempos eran verdaderamente duros. Nuestros ancestros trabajaban con sus piernas y espaldas, surcando la tierra pedregosa con arados de madera. Obviamente, el progreso no se detuvo en el arado de madera. La gente siempre buscaba instrumentos mejores y planes de producción más efectivos para sacar más provecho de su trabajo.

En StoneAge los jugadores viven en aquella época, igual que nuestros ancestros. Recogen madera, rompen piedras y laban su oro en el río. Comercian libremente, aumentan el tamaño de su pueblo y poco a poco van subiendo niveles de civilización. La tarea es ardua pero emocionante. Con un equilibrio entre suerte y planificación, los jugadores compiten por la comida en la Prehistoria.

¡Arriégate y crece como hicieron nuestros antepasados! ¡Sólo entonces conseguirás la victoria!
Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Michael Tummelhofer. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

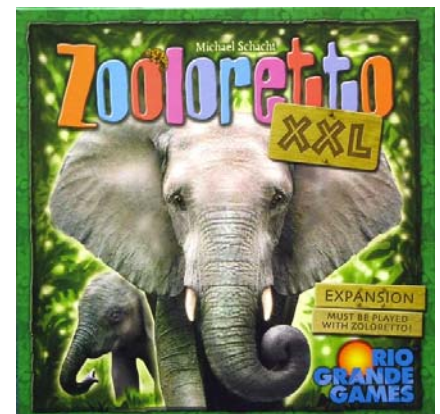


Zooloretto XXL. P.V.P.: 31,50 €

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

Expansión para Zooloretto. El zoo crece y prospera: nuevos animales se van añadiendo de forma regular, y de vez en cuando los animales se reproducen. Si un zoo está lleno y apenas caben animales nuevos, el público puede encontrarlo aburrido. Así que los gestores del zoo descubren lo útil que es compartir sus animales enviándolos a otros zoos. Por supuesto, los nuevos zoos están encantados con las incorporaciones y recompensan a los que se las hayan enviado.

Se incluyen dos camiones de entregas extra para el juego para dos jugadores, así como material extra para *Aquaretto*. Esto es justo lo que necesitan los que siempre buscan el tiempo para echar otra partida a *Zooloretto*. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Zooloretto: Gorilla Expansion. P.V.P.: 9,50 €

Gorilla es una pequeña expansión para el premiado *Zooloretto*, así como para su juego de continuación, *Aquaretto*.

Para *Zooloretto* contiene un libro de ahorros para cada jugador y tableros de trabajo. Los libros de ahorros pueden usarse para obtener intereses durante la partida y para desempatar el final. También contiene tableros de trabajo que estimulan a los jugadores a adquirir animales específicos para sus zoolos. Al final de la partida los jugadores obtienen puntos adicionales por conseguir dichos animales.

Para *Aquaretto* se han añadido tres losetas de co-trabajadores; la Estación de Investigación, el Área de Entrenamiento y el Área Técnica. Los jugadores pueden recoger estas losetas cuando cojan co-trabajadores para puntuar más. También añade Trenes al juego. Los jugadores pueden reunir distintas losetas de trenes para obtener puntos adicionales al final. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Tannhäuser: Ramirez. P.V.P.: 11,50 €

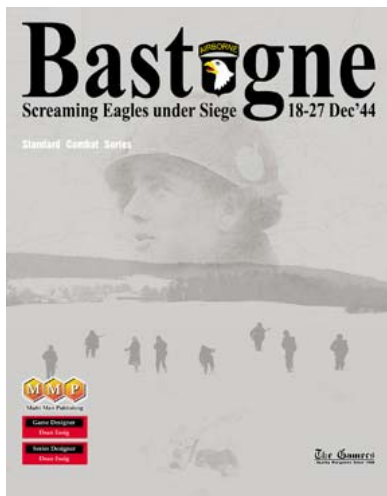
FORMATO: MINIATURA PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

Experto en desactivación de explosivos y jefe instructor de las 42nd Marine Special Forces, el Sargento Ramirez Delastillas es el principal especialista de la Unión en armas antipersonal experimentales.

"¿Delastillas? Ese tipo está pirado. Lleva suficiente munición encima como para ganar la guerra el solo." – Soldado A. Lopez, en algún lugar sobre el Atlántico.

Este pack contiene:

- Miniatura pintada de Ramirez
- Miniatura pintada Hound DOG
- Hoja de personaje
- 18 fichas de juego
- Librillo de reglas de 8 páginas con 1 escenario específico y retos personales para Ramirez



Bastogne (SCS). P.V.P.: 39,95 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Diciembre de 1944 Lo primero que adviertes son soldados. Partes de grupos que debían estar más al este. Hombres exhaustos, algunos temerosos, que apenas te pueden dar información sobre lo que está sucediendo. Pero todos están de acuerdo en que está sucediendo rápidamente. La ofensiva alemana comenzó hace dos días. Tus hombres han sido enviados aquí en tres Task Forces para enfrentarte a la ofensiva.

A una hora avanzada de la noche, después de que vuestras vanguardias blindadas comenzaran a tantear a los alemanes, una división de élite aerotransportada fresca viene por vuestra retaguardia montada en camiones que la traen desde algún lugar del interior de Francia. La 101st Airborne Division. Rápidamente equipada, apenas sin suministros. Vais a poner al pueblo de Bastogne en los libros de historia.

Bastogne es un juego sobre la defensa de la pequeña población cruce de caminos de Bastogne, desde el 18 al 26 de Diciembre de 1944. **No** se trata de un juego sobre la ofensiva de las Ardenas al completo, si no una visión más cercana sobre la batalla por el control de la ciudad y las acciones mecanizadas dirigidas hacia ella. El mapa abarca el perímetro histórico

hasta Longvilly al este y Noville al norte, con una escala de 400 metros por hexágono. Cada turno de juego es un día histórico, y las unidades son generalmente compañías.

Bastogne incluye reglas especiales para marchas por carreteras, el Team SNAFU, bombardeos y ataques aéreos – pero está organizado en torno a un sistema rápido de jugar y fácil de aprender. **Bastogne** incluye tres pequeños escenarios: un escenario introductorio sobre la Batalla de Noville, uno mediano sobre la Batalla por Longvilly, y la retirada del Team Cherry más el contraataque del 501st Airborne Regiment. También incluye el juego de campaña completo que abarca la acción completa en 10 turnos. Se incluyen numerosas variantes para que cada partida sea ofrezca nuevas perspectivas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

La *Standard Combat Series* reúne una combinación acertadísima de sencillez y realismo que la han convertido en una de las referencias dentro del juego de guerra histórico. Otros juegos de la *Standard Combat Series*:

Stalingrad Pocket II. P.V.P.: 34,25 €

Yom Kipur. P.V.P.: 26,75 €

Afrika. P.V.P.: 28,50 €

Guadalajara. P.V.P.: 30,50 €

Rock of the Marne. P.V.P.: 38,00 €

Pizza Box Baseball. P.V.P.: 28,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLEGO. **EDITOR:** ON THE LINE GAME COMPANY.

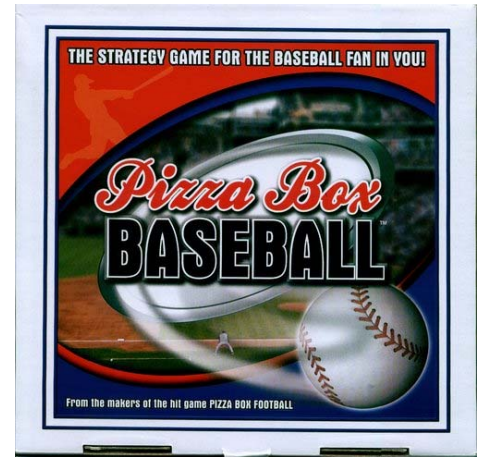
¿Estás listo para un partido de béisbol? El pitcher se coloca en su puesto, el bateador en el suyo. Comienza la batalla. Ambos jugadores intentan sacar cada jugada para su bando. El pitcher debe pensar la mejor manera de superar al bateador. ¿Intentar ganar puntos usando la pelota o strikes? El bateador debe pensar si será agresivo o paciente. ¿Atacar y lanzar, o no acercarse a los lanzamientos fuera de la zona de strike? En este rápido juego de béisbol podrás jugar un partido completo! ¡Juega la bola!

Puntos clave:

- For 2 – 6 Players
- Desde 10 años en adelante
- Rápido de aprender y jugar
- Varios niveles de estrategia
- Partidas de entre 20 y 40 minutos

Componentes

- Instrucciones para Comenzar Rápido/Quick Start
- Tablero de juego
- 250 cartas de juego
- 17 peones de juego
- Libreta de puntuaciones
- Reglas (+ traducción). **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Pizza Box Football. P.V.P.: 28,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLEGO. **EDITOR:** ON THE LINE GAME COMPANY.

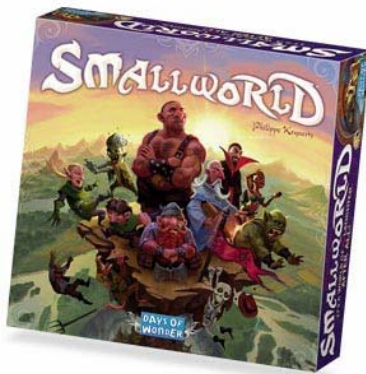
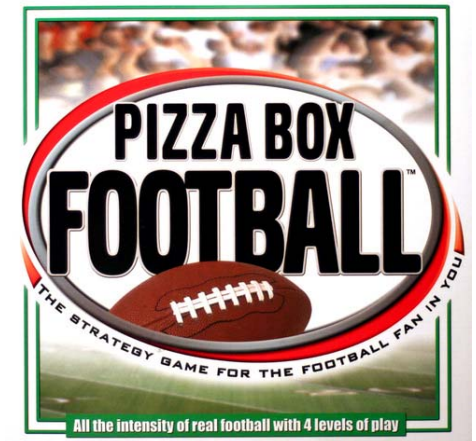
¿Estás listo para un combate? Eres el entrenador. Tú decides la estrategia. Tú ordenas cada jugada. Consigues cada yarda. El duro realismo de *Pizza Box Football* está impulsado por el poder de los números que definen el juego. Elige una de tres jugadas: Carrera, Pase Corto o Pase Largo. ¿Parece sencillo? ¡Pruébalo! La competición es dura en cada jugada. Esconde una jugada para defender. ¿Arriesgarás o irás a lo seguro? Ordena tu jugada ofensiva en voz alta. ¿Serás más listo que la defensa? ¡No hay vuelta atrás! Rompe tacos para conseguir unas yardas extra. En fin, aplica la estrategia del football Americano para ganar. ¡Acción trepidante para todos!

Puntos clave:

- Para dos o cuatro jugadores, o para jugar en solitario
- Rápido de aprender y jugar
- Varios niveles de estrategia
- Duración de la partida de 5 a 9 minutos

Componentes

- Tablero que se coloca dentro de la caja
- 13 marcadores para puntos, jugadas, reloj de la partida, etc.
- 13 dados
- Una hoja de instrucciones rápidas
- 5 cartas de juego
- Librillo de instrucciones incluyendo varios niveles de complejidad
- Hojas de Estadísticas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Smallworld. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLEGO. **EDITOR:** DAYS OF WONDER

Smallworld es un juego de creación y dominio de civilizaciones pero con un toque de fantasía. Halflings, Elfos, Skavens y ¡muchos más!, están todos en el juego. Se trata de una adaptación del clásico *Vinci* a un mundo fantástico.

Representa a tu raza favorita, utiliza sus virtudes y esconde sus desventajas para hacerte con el control de *Small World*, porque esta tierra es demasiado pequeña para todas las razas. Si a todo esto le

añadimos unas divertidas ilustraciones y muchos tópicos tenemos el que se espera que sea uno de los pelotazos de este año.

De 2 a 5 jugadores y de 40 a 80 minutos de duración. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

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

Harpoon Naval Review 2009. P.V.P.: 22,85 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES.

Por fin nos llega, tras 3 años de preparación, la nueva *Harpoon Naval Review*. Este número está centrado en nuestra Armada española, así que el interés no puede ser mayor. Si nos fijamos en la portada, ¡veremos que el buque que aparece junto al portaaviones norteamericano es una de las fragatas españolas F100! Contenidos:

Armada Española - un artículo sobre el estado actual de la flota española.

A Question of Sovereignty – España vs. Marruecos por los enclaves del Norte de África.

El Golfo de Coquivacoa - Colombia vs. Venezuela en un escenario histórico.

Sueño Submarino De Hugo (Hugo's Submarine Dream) – submarinos venezolanos contra un bloqueo de los EE.UU.

Cauldron 2010 – Francia y EE.UU. se enfrentan en cuatro escenarios.

The Outer Air Battle – Defensa de las formaciones de portaaviones norteamericanas: escenarios desde los años 60 hasta hoy.

Offensive Jamming in Harpoon4 – reglas de perturbadores de radio actualizadas para usarlas con los escenarios *The Outer Air Battle*, originalmente aparecidas en *The Naval SITREP*.

Pirates of Somalia – Una fuerza naval conjunta se enfrenta a los piratas somalíes.

Sub vs. Convoy: un generador de escenarios de *Harpoon4*.

Otro de los alicientes de este volumen es que los datos de los buques y aviones, así como sus armas, están actualizados “a la última” según los nuevos modelos (publicados en los últimos números de *The Naval Sitrep*) de cálculo de los puntos de aguante de los buques así como los puntos de daño de las armas (¡estamos hablando ya prácticamente *Harpoon 5!*).

Otros artículos del sistema *Harpoon 4*:

Harpoon 4.

High Tide.

South Atlantic War.

Sea Dragons.

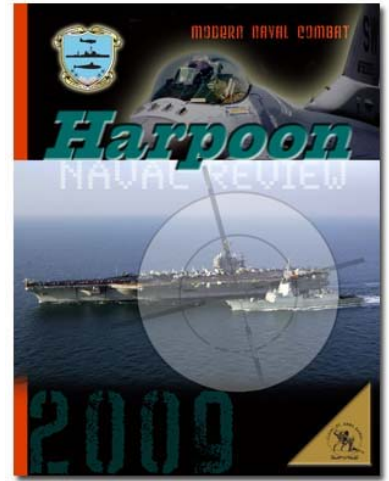
White Ensign.

Best of GDW's Harpoon Sitrep.

Harpoon Naval Review '97.

Harpoon Naval Review 2000.

Harpoon Naval Review 2003.



Dominion. P.V.P.: 35,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** DEVIR

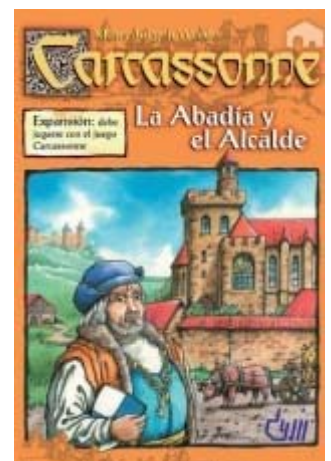
Dominion es un juego de cartas no coleccionable. Todas las cartas que los jugadores necesitan para jugar están en la caja del juego. En cada partida, los jugadores deciden qué cartas usarán para jugar (elegirán aproximadamente 200 de entre las 500 disponibles) y empezarán la partida. En su turno, cada jugador tratará de jugar de la mejor forma posible las cartas de su mano para conseguir nuevas cartas para su baraja. Al finalizar la partida, vencerá el jugador que haya conseguido incluir más puntos de victoria en su baraja. La gran cantidad de cartas diferentes y las incontables combinaciones entre ellas hacen que **Dominion** pueda jugar una y otra vez y que cada partida sea diferente a la anterior. Su originalidad y elegancia lo han convertido en pocos meses en uno de los juegos favoritos para ganar el prestigioso premio de Juego del Año en Alemania, categoría sólo alcanzada por juegos como *Los Colonos de Catán* o *Carcassonne*. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

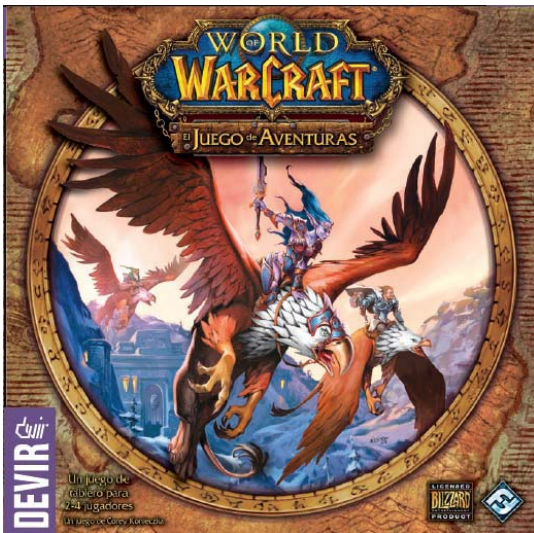
Carcassonne: Abadía y Alcalde. P.V.P.: 16,00 €

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

Con esta nueva expansión para **Carcassonne**, los jugadores tienen nuevas posibilidades de reforzar su influencia sobre el área en torno a Carcassonne. Ahora mercaderes itinerantes transportan sus mercancías a las ciudades y monasterios circundantes. Las ciudades de la campiña circundante pueden aumentar hasta tener un tamaño suficiente para elegir a sus propios alcaldes. Los sencillos granjeros construyen granjas grandes y ricas, y la iglesia intenta reforzar su influencia fundando abadías.

El juego tiene componentes para 6 jugadores y es totalmente compatible con todas las expansiones. Por tanto, los jugadores pueden jugar con el **Carcassonne** básico y con cualquiera de las expansiones o con todas ellas. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**





World of Warcraft: el Juego de Aventuras. P.V.P.: 40,00 €

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

World of Warcraft: the Adventure Game es un juego dinámico de peligros, lucha y héroes.

De 2 a 4 jugadores entablan una lucha por la gloria y el valor según viajan por los Reinos Orientales de Azeroth luchando con monstruos, cumpliendo misiones y retándose unos a otros en su lucha por el dominio.

La Furia de Drácula.

Acción rápida con cuatro héroes únicos; lucha con los monstruos y también con tus compañeros jugadores; diseño innovador con encuentros y misiones múltiples. Elige tu héroe favorito y embárcate en un viaje épico de humildes comienzos hasta cimas de inmenso poder, luchas con terribles monstruos, grandes señores y tus traicioneros adversarios de juego! ¿Serás tú el héroe más poderoso de la tierra?

Contenido: 1 librito de reglas, 1 tablero, 48 figuras de plástico, 108 cartas de tamaño normal (16 de personajes y 92 de habilidades), 224 cartas pequeñas (18 cartas de Starting Quest, 30 cartas de Elite Quest, 16 cartas de Trofeos y 160 cartas Challenge), 1 dado de movimiento azul, 2 dados de combate

• 106 fichas (10 marcadores de encuentros, 20 marcadores de descubrimientos, 32 fichas de Daño, 6 fichas de Bolsa, 4 fichas Quest Log), 36 fichas de Personajes (nueve por personaje), Ayudas de juego. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



La furia de Drácula. P.V.P.: 45,00 €

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

4 jugadores intentarán derrotar al 5º jugador que es el que controla a Drácula y sus secuaces. Los jugadores han de intentar deducir dónde se encuentra Drácula, basándose en información limitada..Juego de deducción, inspirado en la famosa novela de terror. Para 2-5 jugadores. Duración de la partida: 120 minutos.

Leader 1. P.V.P.: 45,00 €

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

El juego de mesa que simula una carrera ciclista, en él debes decidir la función y la dirección de tus corredores.

Afronta todo tipo de elementos, clásicas, etapas de montaña, sprints, caídas, tiempo extra, alianzas forjadas y rotas en la misma etapa...

Todo un referente en los juegos de ciclismo, una oportunidad única de dirigir a tu equipo de ciclistas como siempre lo habías soñado. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



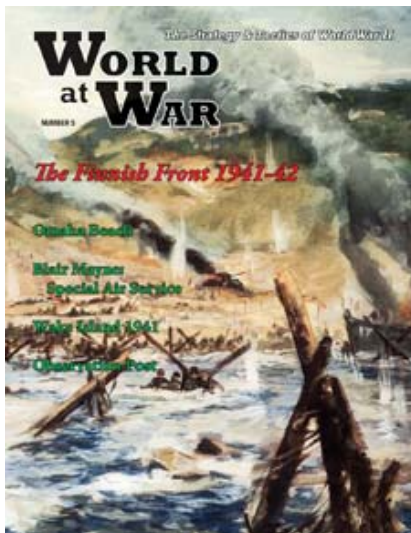
Artículos recientemente agotados:

Tanneberg & Galicia (Schroeder Publications).

Serbia & România (Schroeder Publications).

A punto de agotarse:

C3i 18 (GMT Games).



World at War #5: The Finnish Front 1941-42. P.V.P.: 23,75 €

FORMATO: REVISTA CON WARGAME. **EDITOR:** DECISION GAMES.

El nuevo número de *World at War*, además del juego, incluye entre otros los artículos siguientes: “The Finnish Front, 1941-42”, “Omaha Beach”, “The Ribbontrops: Father & Son” y “Sakai’s Longest Day.”

El wargame incluido en este número (*The Finnish Front, 1941-42*) ha sido creado por Joseph Miranda, y es el quinto de la exitosa serie “They Died With Their Boots On”. Este sistema se ha centrado en campañas aparentemente desesperadas, en este caso la que los finlandeses bautizaron como “Guerra de Continuación”. En ésta se enfrentaron las fuerzas del Eje (finlandeses y alemanes) y los soviéticos en 1941-42. Gran parte de la lucha se desarrolló al norte del Círculo Polar Ártico. Durante aquella guerra los finlandeses recuperaron el territorio que habían perdido frente a los soviéticos en la Guerra de Invierno de 1939-40. No obstante, no consiguieron tomar Murmansk, lo cual habría puesto en peligro los envíos de ayuda aliada a la Unión Soviética.

TFF se juega en “turnos de juego” divididos en fases y subfases interactivas. En cada Fase de Operaciones los jugadores se van alternando en la extracción de marcadores de activación de un fondo de mando; cada marcador que se extraiga determina qué sub-mando podrá activarse para mover y combatir en ese momento. El Marcador de alto

Mando indica que debe comprobarse la tabla de Órdenes del Alto Mando. Cuando un jugador activa un sub-mando, recibe sus refuerzos correspondientes si es que los hay en ese turno, y entonces mueve y combate con sus unidades.

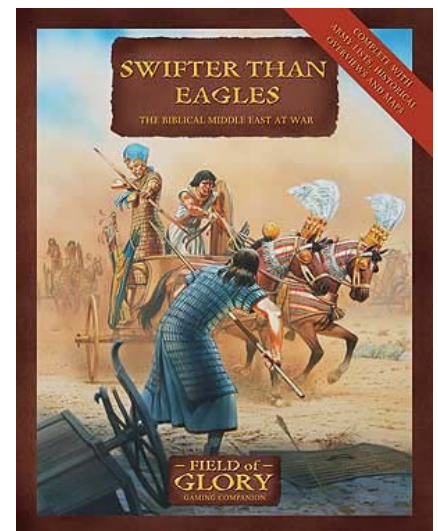
Los ejércitos en TFF están divididos en “sub-mandos” que operan como fuerzas semiautónomas dentro de su ejército. Los sub-mandos se definen con abreviaturas y bandas de color en sus fichas. Algunos marcadores de mando permite a los jugadores activar simultáneamente más de un sub-mando.

LIBROS OSPREY PUBLISHING

Field of Glory 9: Swifter than Eagles.

Nuevo volumen de listas de ejércitos para *Field of Glory*.

Está centrado en las fuerzas y los conflictos de Oriente Medio en la Época Bíblica. Incluye listas de ejércitos completas con análisis de cada ejército, mapas e ilustraciones de Osprey.



CAMPAIGN

CAM207 Solferino 1859.

ELITE

ELI100 World War II Axis booby traps and sabotage tactics

WARRIOR

WAR137 Chindit 1942-45

WAR137 Royal Marine Comando 1950-1982

DUEL

DUE16 Seafire vs A6M Zero

DUE17 Spad XII vs Fokker DVII

FORTRESS

FOR82 Scottish Baronial Castles 1250-1450

NEW VANGUARD

NVG154 British Battleships 1939-1945 (1)

NVG156 Kriegsmarine Auxiliary Cruisers

