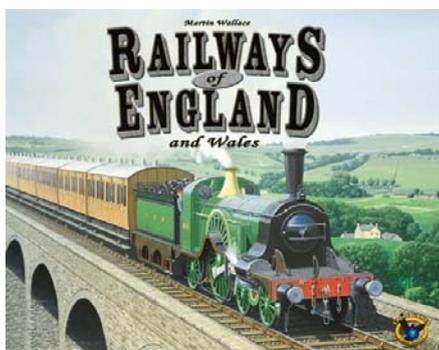


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 4 de agosto de 2009



Railways of England and Wales. P.V.P.: 30,50 €

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

La nueva expansión para la serie *Railways of the World* (ex-*Railroad Tycoon*) viene pitando sin frenos. Este último juego de Martin Wallace ya ha sido descrito como “precioso,” “quema-cerebros,” “brillante,” “excelentes componentes,” “muy divertido,” etc., etc.

Railways of England and Wales incluye dos reglamentos:

El primero continúa la estela de *Rails of Europe* e introduce una nueva carta, el Railway Inspector, que seguramente subirá la presión arterial de los

jugadores. Estas reglas también incluyen 10 nuevas cartas de Rail Barons.

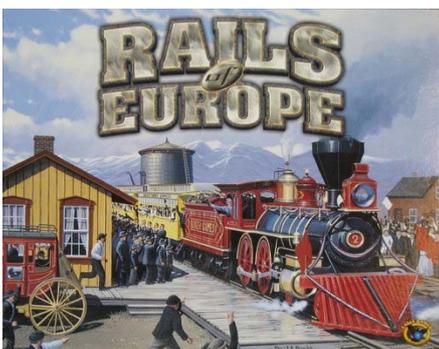
El segundo reglamento introduce un nuevo “sistema de participaciones” de Martin Wallace que añade un emocionante nuevo motor económico a la serie. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponible:

Rails of Europe. P.V.P.: 27,00 €

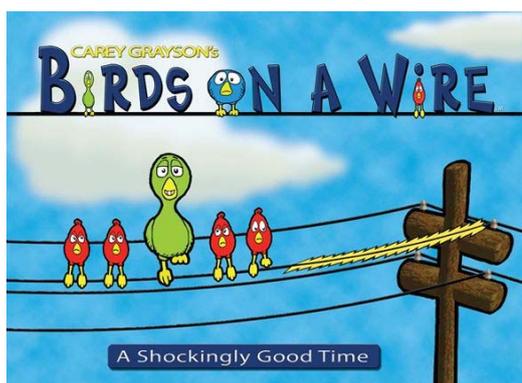
¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Novedad Septiembre:

Railways of the World (anteriormente “*Railroad Tycoon*”).

¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Birds on a Wire. P.V.P.: 22,50 €

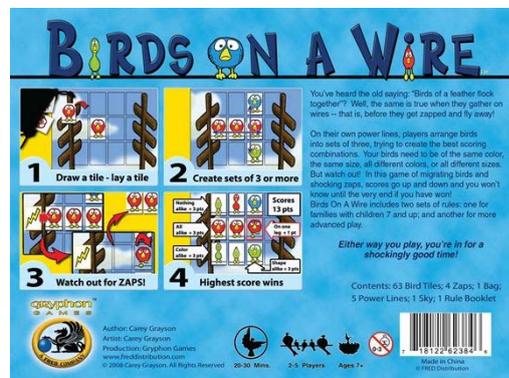
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GRYPHOON GAMES

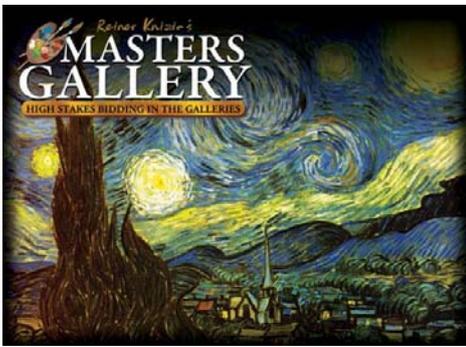
Seguro que muchos nos acordamos de un corto célebre de Pixar sobre pájaros en un cable...

Los jugadores ordenan pájaros en grupos en sus cables eléctricos, intentando obtener las combinaciones que más puntúan. ¡Pero cuidado! En este juego de pájaros y descargas eléctricas, los puntos suben y bajan, así que no sabrás nunca si tu puntuación será la más alta hasta el final de la partida.

Ganarás la partida si tienes el mejor grupo de pájaros posado en un cable al final, un grupo de pájaros que tengan los mismos atributos (color o forma), o sólo un atributo en común, ¡o ningún atributo en común!

El juego incluye dos reglamentos, uno para familias con niños pequeños (ha partir de 7 años) y otro para jugadores más expertos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Masters Gallery. P.V.P.: 22,50 €

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

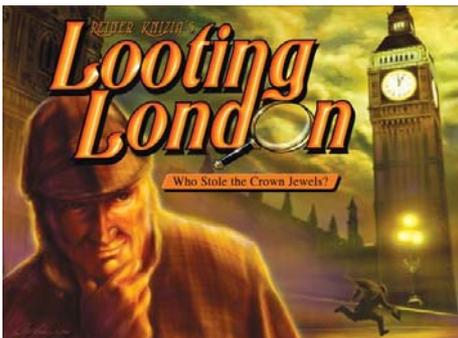
En *Masters Gallery* los jugadores son críticos de arte y propietarios de galerías. Todos tienen su propio artista favorito —o al menos lo tienen hasta que comienza la partida. Los gustos y opiniones sobre el valor de cada artista cambian constantemente en el mundo de los Grandes Maestros. Y nadie tiene más influencia que los jugadores.

¿Qué jugador ejercerá una influencia mayor? ¿Quién se adelantará a los cambios en los gustos y opiniones, y por tanto reunirá la colección de más valor?

Las cartas ilustran 30 de las obras de arte más bellas, creadas por Van Gogh, Renoir, Monet, Degas y Vermeer. A través de cuatro rondas, los jugadores usan estas cartas para establecer el valor relativo de la obra de cada jugador. Mecánicas exclusivas y

un diseño ingenioso hacen que el juego sea impredecible y más divertido cada vez que juegues. Maravíllate de la belleza de los Grandes Maestros, a la vez que te diviertes con las intrigas de *Masters Gallery*.

Masters Gallery se juega de forma similar a *Modern Art the Card Game*. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Looting London. P.V.P.: 22,50 €

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

¡Londres ha sido saqueado! Cinco de sus tesoros más raros han sido robados la misma noche: una de las Joyas de la Corona de la Torre de Londres, reservas de oro del Banco de Inglaterra, y archivos secretos del Big Ben, un objeto inca del Museo Británico, y un Van Gogh de la National Gallery. En esta nueva obra maestra del Dr. Knizia, los jugadores asumen el papel de un famoso detective para resolver el caso de la década. El culpable es listo, pero para una fina inteligencia y unas buenas dotes de observación no existe el crimen perfecto.

Todo criminal deja un rastro de pistas, no importa lo pequeñas sean o lo

encubiertas que estén.

Sigue estas pistas por las húmedas calles del Londres del s. XIX, pero ten cuidado: ¡los mejores detectives raramente se pierden! Tienes testigos que entrevistar, rutas de escape que investigar y un montón de pistas que analizar: solo el mejor detective podrá seguir el rastro hasta los culpables para devolver los tesoros robados a sus legítimos dueños.

Para 2-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 20 minutos. Componentes: 56 cartas, 25 losetas de Pruebas, 4 testigos, 5 fichas de Botín, 1 librito de reglas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



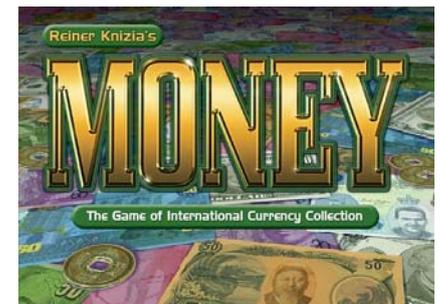
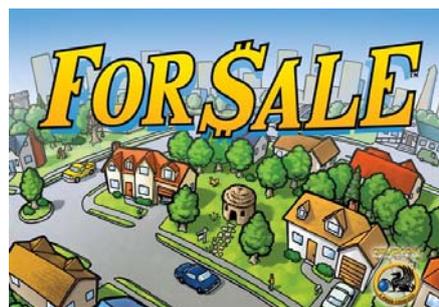
También disponibles:

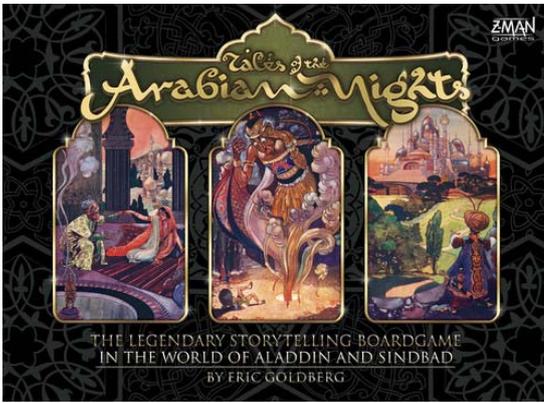
Money. P.V.P.: 19,95 €

Gem Dealer. P.V.P.: 22,50 €

For Sale. P.V.P.: 22,50 €

High Society. P.V.P.: 22,50 €





Tales of the Arabian Nights. P.V.P.: 51,00 €

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

En *Tales of the Arabian Nights*, te conviertes en el héroe o heroína de una historia de aventura y maravillas, igual que las que Sheherezade le contaba a su hechizado sultán! Viajarás por la tierra buscando tu destino y fortuna. Aprenderás historias y ganarás sabiduría que podrás compartir con los demás. ¿Serás capaz de cumplir tu destino? ¡Tú serás quien cuente el siguiente relato! Obviamente, al final de la partida hay un ganador en Tales of the Arabian Nights, pero lo importante del juego no es tanto ver quién gana como divertirse desarrollando y contengo una gran historia.

En esta nueva edición del innovador juego cuentacuentos, entras en las tierras de las Mil y una noches junto con Simbad, Alí Babá y otros héroes de leyenda. Viaja por el mundo encontrándote princesas apesadas, poderosos genios, malvados visires y maravillas como la Montaña Magnética y el mítico

Cementerio de los Elefantes.

Elige tus acciones con cuidado y las habilidades que poseas te serán de ayuda. Consigue ser rico, amado, poderoso –incluso puedes convertirte en sultán. Pero si vas por el mal camino, acabarás siendo un mendigo, o una maldición te hará tomar forma de animal, ¡o tal vez enloquezcas de terror! ¡TÚ harás cobrar vida a las historias del libro en este nunca repetitivo juego con más de 2002 historias que te sorprenderán, divertirán, asombrarán y hechizarán durante años!

Componentes: 1 tablero, 1 libro de historias, 1 Reaction Matrix, 6 figuras de cartón, 6 tapetes para los jugadores, más de 125 cartas, más de 100 fichas, 3 dados y reglas.

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. Idioma: inglés.

Archeology. P.V.P.: 8,50 €

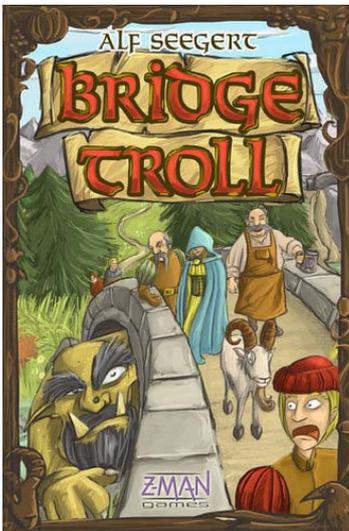
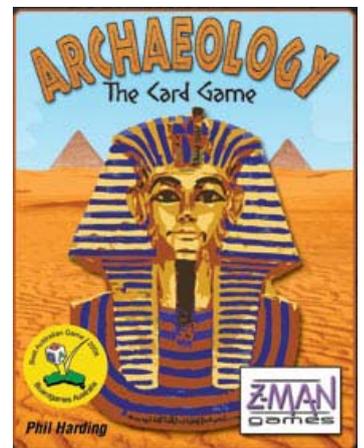
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

¡Descubre los tesoros perdidos de Egipto y amasa una fortuna!

Eres un arqueólogo que trabaja en las excavaciones del desierto egipcio. Debes buscar las piezas apropiadas para completar las vestiduras rasgadas, las cerámicas rotas y otros objetos preciosos. Consigue influir sobre el mercado para aumentar el valor de tu colección... y entonces vende tus tesoros para obtener el máximo beneficio.

¡Pero cuidado, el desierto también tiene peligros! Una devastadora tormenta de arena puede desorganizar tu expedición, y astutos ladrones acechan cerca de lugar de las excavaciones, listos para robarte tus valiosos descubrimientos.

Componentes: 87 cartas. Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Bridge Troll. P.V.P.: 21,25 €

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

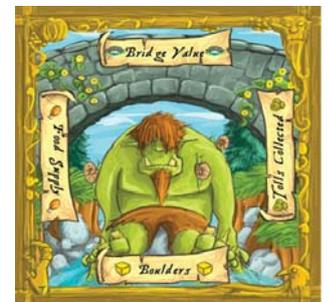
En *Bridge Troll* tú y tus amigos sois repulsivos trolls. Cada uno vigila un puente para zamparse a los viajeros que se aventuren a cruzarlo. En cada turno se puja por viajeros, que variarán en número dependiendo del día. Los viajeros incluyen gorditos mercaderes, peregrinos, pobres monjes (que son un buen bocado), y si tienes suerte, personajes de la realeza. A medida que se acercan viajeros a tu puente, irás reuniendo objetos de tus víctimas. ¡Pero cuidado! Caballeros, bandidos, dragones y terribles Cabritos/Billy Goats Gruff merodean por el campo. Tendrás que usar algunos de tus peñascos para espantarlos (¡lo que significa que tendrás menos para usar en tu propio puente!).

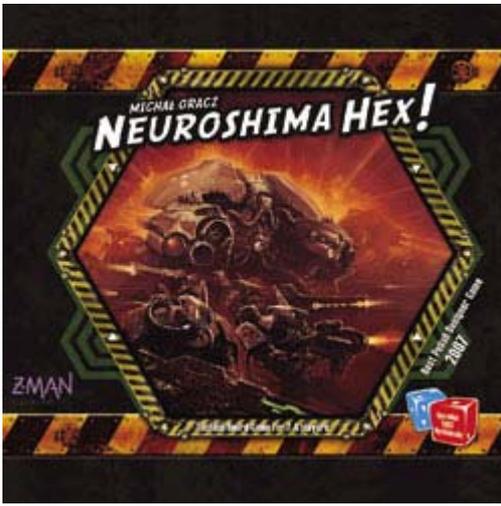
Aunque necesitas conseguir peajes de los viajeros para poder comprar materiales de construcción, el trabajo en tu puente te da mucha hambre, así que deberás comerte a alguno de los viandantes. Es importante mantener un equilibrio entre peajes y comida, para que tu puente siga siendo atractivo para los viajeros. Si te comes a demasiados viajeros, o si te limitas a conseguir dinero, no podrás arreglar tu puente. El jugador que emplee el dinero de los peajes, sepa comer a tiempo y usar sus bloques para

construir el mejor puente ganará la partida.

Componentes: 6 tableros de puentes de Trolls, 54 bloques (cubos de madera), 53 cartas de viajeros, 15 cartas de mejora de puente, 4 planes de viaje, 6 losetas de trofeos, 6 cartas sumario de reglas, 1 dado del tiempo, reglas y marcadores de puntuaciones. Para 3-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos

¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Neuroshima Hex. P.V.P.: 42,50 €

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

Neuroshima HEX es un juego de tácticas, en el que los ejércitos libran continuas batallas entre sí.

Neuroshima está ambientado en un mundo postapocalíptico dividido por una guerra entre humanos y máquinas. Los restos de la humanidad se refugian en las ruinas de las ciudades y se organizan en pequeñas comunidades, bandas y ejércitos. Los conflictos entre estos grupos son frecuentes y las razones muy variadas: territorio, comida o equipo. Para complicar las cosas, las ciudades son constantemente patrulladas por máquinas enviadas desde el norte, donde ha surgido una vasta entidad cibernética, denominada MOLOCH. Grandes tierras yermas rodean lo que queda de las ciudades y pertenecen a otro enemigo - Borgo – un jefe carismático que controla un ejército de horribles mutantes. Una de las últimas esperanzas de la humanidad es el OUTPOST, un ejército perfectamente organizado que lleva una guerra de guerrillas contra MOLOCH. Sin embargo, la mayoría de los asentamientos humanos, incluyendo el HEGEMONY, no quieren saber nada de la guerra a menos que les afecte directamente. Así es el mundo de

Neuroshima.

Componentes: 140 losetas de ejércitos, 4 losetas de mercenarios, 1 loseta Mad Bomber, 1 tablero, 4 hojas de referencia de los ejércitos, 16 fichas de heridas, 8 fichas de daño a Cuarteles Generales, reglas.

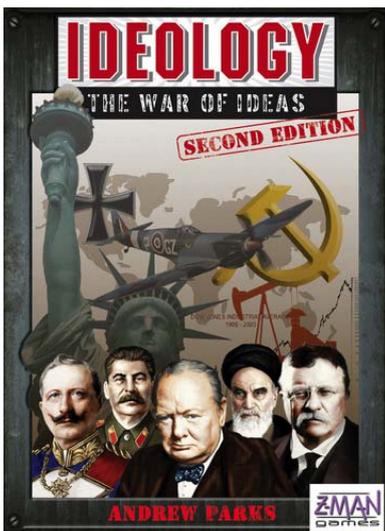
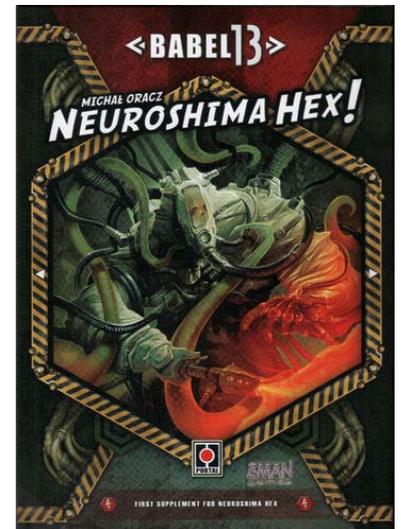
Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Neuroshima Hex: Babel 13. P.V.P.: 29,75 €

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

Babel 13, una gran base militar en Nueva York, ha perdido el contacto con su Cuartel General. Los aislados defensores deben enfrentarse a un enemigo que no han visto antes: fuerzas de naturaleza mutante, la Neojungla. Comienza la batalla por la supervivencia.

Neuroshima Hex: Babel 13 es la primera expansión para *Neuroshima Hex*. En esta caja encontrarás dos nuevos ejércitos únicos (las fuerzas fuertemente blindadas de New York y la Neojungla llena de bestias). También incluye losetas de terreno para reconstruir y modificar el tablero principal, lo que permite la diversidad de escenarios. También se incluye una campaña que permite jugar 4 escenarios ligados. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Ideology 2nd Edition. P.V.P.: 42,50 €

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

El conflicto entre ideas políticas fue la chispa de los conflictos del s. XX. Más que en ninguna otra era de la historia de la humanidad, los países no se definieron solo por su poder económico o militar, si no por los ideales que inspiraban sus logros.

Ideology: The War of Ideas es un emocionante juego de estrategia. Durante la partida, cada jugador simboliza una de las ideologías más potentes del s. XX: Capitalismo, Comunismo, Fascismo, Imperialismo y Fundamentalismo Islámico.

Partiendo del control de una región, cada ideología intenta influir sobre las regiones independientes de la tierra. La ideología que adquiera el mayor nivel de influencia global dominará el mundo de las generaciones venideras!

Esta segunda edición está muy mejorada sobre la primera.

Componentes: 300 cartas de Influencia, 43 cartas de Regiones, 85 cartas de Avances, 125 fichas, ayudas de juego y reglas. Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Hell of Stalingrad. P.V.P.: 58,50 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Gran lanzamiento de Clash of Arms. Se trata de un juego con motor de cartas sobre la gran batalla urbana que cambió el curso de la 2ª Guerra Mundial. ¡Y promete ser un juego distinto de todo lo visto hasta el momento!

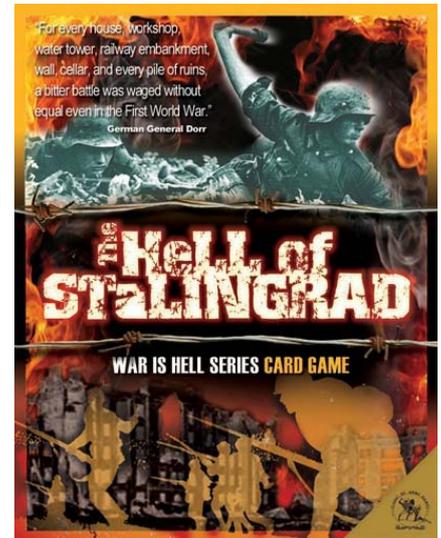
The Hell of Stalingrad emplea mecánicas revolucionarias para poner a los jugadores directamente en la acción, controlando a la vez grandes formaciones e unidades individuales.

Cuatro mazos de cartas representan a las formaciones alemanas y del Ejército Rojo, a los jefes, la carnicería del combate, héroes legendarios y, obviamente, los edificios e hitos de la ciudad en ruinas.

196 fichas representan a los generales y comisarios alemanes y soviéticos, tropas de asalto, granaderos, tropas NKVD, tanques T34, fuertes, autropulsados StuGs y comandos que te ayudan a reforzar tus asaltos o tus defensas.

The Hell of Stalingrad puede jugarse en 30 minutos (juego básico), o hasta 3 horas (juego de campaña para 4 jugadores).

Componentes: 200 cartas a todo color de Combate, Formación y Campaña; 36 cartas de Edificios Grandes de Stalingrado; 196 fichas grandes, 3 tapetes a todo color de 23 x 28 cm.; librito de reglas original de 32 páginas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Warriors of God: The Hundred Years War. P.V.P.: 40,50 €

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

Esperadísima reimpresión de uno de los wargames más llamativos del pasado año.

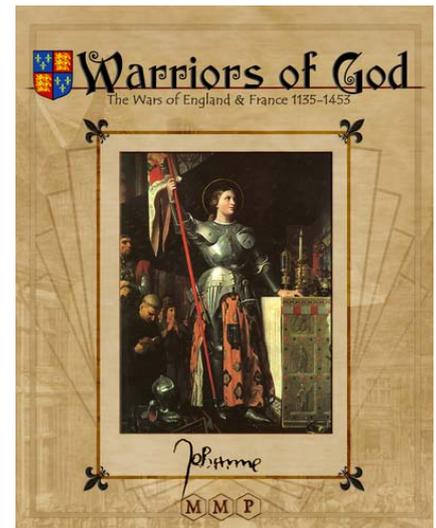
La Guerra de los 100 Años fue un acontecimiento clave en la historia medieval europea. En **Warriors of God**, la revista Game Journal y Multi-Man Publishing han unido sus fuerzas para ofrecer una perspectiva única sobre este conflicto.

Como viene siendo la norma en los juegos de la línea internacional de MMP, la jugabilidad unida a la exactitud histórica se ha conseguido en un grado muy alto. Los jugadores mueven a sus jefes y unidades empleando un sistema innovador de impulsos que ilustra tanto la estrategia como las tácticas de período. El juego también recrea los radicales cambios de suerte que fueron tan característicos de la Guerra de los Cien Años.

Incluso con un sistema básico tan sencillo y fácil de aprender, el juego incluye todas las reglas especiales necesarias para dar a los jugadores el aroma de la época: arqueros, Juana de Arco y mucho más.

Componentes: 1 mapa de 55x85 cm., 140 fichas grandes, 16 páginas de reglas a color. Para 1-2 jugadores. Un escenario. Complejidad: baja. Duración de la partida: 3 horas.

Escala: turnos de 10 años históricos, jefes individuales y unidades con 100-1000 hombres por punto de fuerza. Mapa zonal. Creado por Makoto Nakajima, desarrollado por Adam Starkweather. Diseño gráfico: Mark Mahaffey y Nicolás Eskubi. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



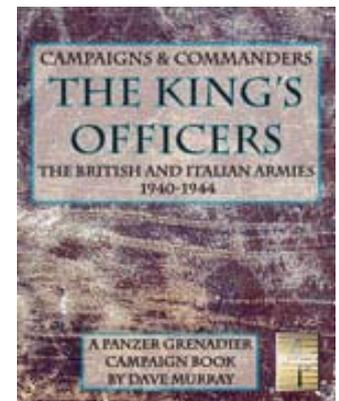
Panzer Grenadier: Campaigns & Commanders Vol. 2: The King's Officers.

P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: SUPLEMENTO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Ponte en la piel de oficiales británicos e italianos a lo largo de la 2ª G. M. con el segundo volumen de la subserie *Campaigns and Commanders* para *Panzer Grenadier*. **Panzer Grenadier: Campaigns and Commanders** es una serie de suplementos con formato librito que añaden juegos de campaña y un elemento de juego de rol a la amplísima serie de juegos *Panzer Grenadier*. La serie introduce nuevas reglas que permiten a los jugadores de *Panzer Grenadier* crear Personajes Líderes que representan a oficiales de las grandes potencias que lucharon en aquél conflicto. Los personajes participan en los escenarios de batallas igual que los demás mandos, pero tienen habilidades mucho más detalladas y otras que añaden una dimensión totalmente nueva a las partidas de *Panzer Grenadier*.

Cada librito de la serie *Campaigns and Commanders* incluye juegos de campaña históricos que permiten a los personajes luchar en una secuencia de batallas en las que pueden obtener experiencia en el combate, mejorar sus habilidades y adquirir otras nuevas. Y lo más importante, pueden obtener medallas al valor y ascender por el escalafón, de forma

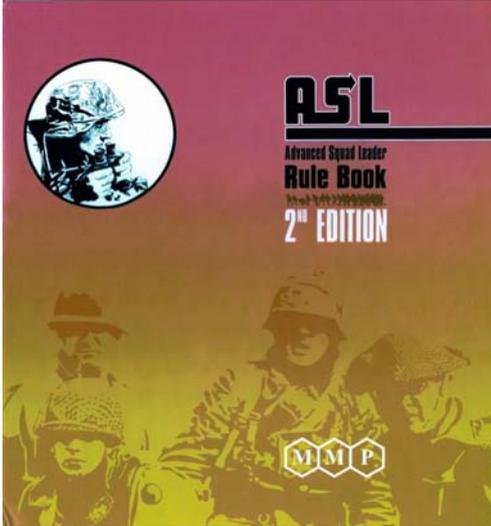


El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

que al final de la campaña podrán ser oficiales de alta graduación al mando de grandes formaciones. Los que sobrevivan a una campaña podrán pasar a campañas posteriores de la guerra.

Además de los escenarios de juego de campaña, cada suplemento incluye reglas que permiten a los jugadores crear sus propios escenarios y campañas. Se incluye un sistema por puntos de generación de fuerzas para los que quieran planificar una campaña, y un sistema aleatorio para los que quieran la máxima incertidumbre para sus campañas.

The King's Officers incluye los juegos de campaña "The Desert War 1940–1941," "The Desert War 1941–1942," y "War in the Hedgerows, 1944." También incluye artículos históricos y consejos de estrategia sobre la mejor manera de usar los personajes en las batallas. No se puede jugar solo, si no que necesitas tener *Afrika Korps*, *Desert Rats* y *Beyond Normandy* para disfrutar todas las campañas.



ASL Rules 2nd Edition Rule Book. P.V.P.: 72,00 €

FORMATO: ARCHIVADOR (REGLAMENTO PARA WARGAME).

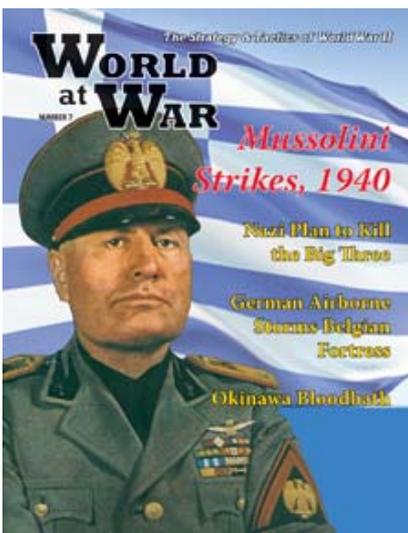
EDITOR: MULTI-MAN PUBLISHING

Advanced Squad Leader, el sistema de juego definitivo de combate táctico de la 2ª G. M. combina un diseño excelente con una atención al detalle increíble y una relativa facilidad de juego. Creado a partir del clásico sistema Squad Leader de los años 70, ASL se ha convertido desde hace mucho tiempo en el no va más de los wargames tácticos. La reimposición de esta 2ª edición de las reglas mejora aún más el sistema, ya que se aprovecha todo lo aprendido durante los últimos 15 años. La 2ª edición contiene también material que antes no se incluía en las reglas básicas, como muchos más ejemplos de juego, las reglas avanzadas del capítulo E (noche, climatología, botes, aviones, esquís, convoyes, etc.), el Training Manual para principiantes en el capítulo K, un índice ampliado, y ayudas de juego ampliamente celebradas como la Offboard Artillery Player's Aid y la Overrun Flowchart. Para facilitar la lectura se ha aumentado además el tamaño de la letra.

Y todo sin alterar la forma en que se juega al ASL. Los frutos de 15 años de pruebas de juego pueden verse en esta 2ª edición de las reglas, que incorpora la corrección de todas las erratas, preguntas y respuestas. Se ha puesto mucho

cuidado en alarar las dudas que surgían con la 1ª edición.

Aunque *ASL RULES 2nd Edition* no es un juego completo en si mismo, cuando se combina con sus módulos permite al aficionado simular prácticamente cualquier acción de pequeñas unidades desde 1939 a 1945. Combinado por ejemplo con el módulo *Beyond Valor*, por ejemplo, las reglas te permiten simular batallas entre fineses, alemanes, rusos y partisanos desde 1939 hasta la caída de Berlín. Además, el sistema "Design Your Own" de ASL te ayuda a crear batallas hipotéticas con las fuerzas y terreno que elijas. Las notas del capítulo H sobre vehículos y armas pesadas (alemanes y rusos) es una de las mejores fuentes de información sobre el armamento empleado en la guerra. Otros módulos van incorporando los órdenes de batalla del Ejército y Marines americanos, de los británicos, italianos, japoneses, chinos y franceses, así como las fuerzas de los países menores que lucharon en uno u otro bando. Los tableros geomórficos combinables entre sí permiten configuraciones de terreno sin número. Los Módulos Históricos emplean las reglas para simular batallas históricas, y los Juegos de Campaña con mapas específicos permiten luchar sobre terrenos históricos ultradetallados.



World at War #7 Greek Tragedy. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Este número de la revista contiene entre otros artículos siguientes: "The Italian Invasion of Greece, 1940"; "The Battle of Yelnia"; "The Churchill Conspiracy"; and "Okinawa."

El juego incluido es *Greek Tragedy* (GT), creado por Richard H. Berg, y nos lleva a la malhadada invasión de Grecia por Mussolini a finales de 1940. El juego es, al menos para los italianos, una pesadilla logística. La mayor preocupación del jugador italiano es simplemente llevar sus recursos disponibles a Albania y Grecia – y eso incluye mantener sus unidades en un estado aceptable – así como luchar contra las maquinaciones de Il Duce y sus inadecuados subordinados.

Para ambos jugadores, *Greek Tragedy* es un juego dominado por el terreno y el clima. Mussolini optó por atacar a mediados de agosto un país con un tiempo inclemente y una orografía muy difícil. Hasta el día elegido el tiempo había sido bueno, pero justo una hora antes de que comenzara el avance italiano comenzó a llover a lo largo de toda la frontera con Albania. Y desde ahí no paró de empeorar.

Se incluyen dos escenarios, el "Gamers' Game," y el "Historians' Game." El último permite ver qué sucedió, y por qué, y está pensado para jugarse en solitario. El primero asume las mejores expectativas de los italianos, pero también permite un equilibrio

competitivo entre dos jugadores.

Duración de la partida: 5 horas aproximadamente. La escala en el mapa de 55x85 cm. es de 7,5 millas (12 kms) por cada hex. Cada turno abarca un mes histórico. Las unidades de maniobra van de batallones hasta divisiones. Cada punto de fuerza equivale a unos 1500 hombres, cada unidad aérea unos 20 aviones. Incluye 280 fichas (algunas son fichas corregidas para el juego incluido en el número 1 de World at War: Barbarossa).

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