

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 8 diciembre de 2008

JUEGOS DE TABLERO Y DE CARTAS

Blackbeard. Reedición diciembre P.V.P.: 49,50 €

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

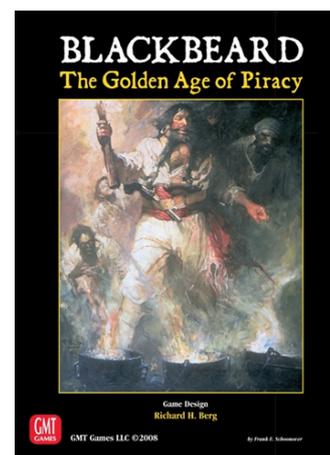
Uno de los juegos más populares y vendidos de Avalon Hill a finales de los 80 fue *Blackbeard*, un juego de piratas totalmente distinto de los demás, ya que simulaba la verdadera vida y obra de piratas históricos. Richard Berg ha retomado ahora su diseño original y lo ha transformado, casi totalmente, para ponerlo en línea con los gustos de los jugadores de hoy día. Todos los piratas - Black Bart Roberts, Long Ben Avery, Ned Lowe, L'Ollonais y, por supuesto, Edward Teach (Blackbeard) - un total de 23, siguen en el juego, así como los Comisionados del Rey enviados a detenerlos. Sin embargo, todo el sistema de juego ha sido mejorado, y el resultado es un juego que subraya la interacción entre los jugadores.

Los jugadores representan a piratas individuales, a los que usan para obtener Puntos de Victoria mediante la acumulación de botín y lo que es más importante, Notoriedad por sus nefandas hazañas. Capturar mercantes cargados que van desde papel sin valor hasta el monumental tesoro de los emperadores Mughal, atacar y saquear puertos, sobrevivir a tormentas, buscar refugio en célebres puertos piratas como Tortuga y Madagascar, y con suerte, usar Letters of Marque para retirarse en paz.

Y mientras un jugador realiza sus acciones, todos los demás, simultáneamente, van jugando sus cartas y aprovechando las oportunidades para detener a los piratas. Hay una interacción constante, de forma que nunca sabes cómo terminará lo que acabas de emprender. Se ha simplificado el movimiento (no hay hexágonos) y las batallas, se ha ampliado el uso de los buques de guerra de la Royal Navy, e incluso se han añadido rehenes individuales! (¡sí, se incluye una "Hija del Gobernador"!)

Blackbeard está pensado para 2-5 jugadores, pero incluye reglas específicas para jugar en solitario. La duración de la partida completa es de unas tres horas.

Componentes: 2 mazos de 110 cartas maravillosamente ilustradas, 1 mapa del estilo de la época de 83x55 cm., una plancha de fichas que incluye doblones, reglas y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Lungarno. Novedad diciembre P.V.P.: 26,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RED GLOVE

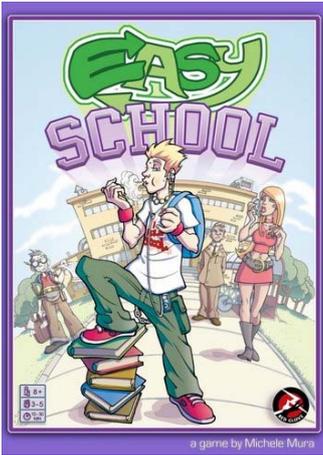
Un juego de mercaderes y constructores en la Antigua ciudad de Pisa.

Durante el s. XIV en la ciudad de Pisa el oro otorga el poder. Las grandes familias de la ciudad se lanzan a una carrera por el éxito, la riqueza y el poder. Las casas de mercaderes compiten por hacer negocios con las grandes familias y obtener los mayores beneficios. Mientras tanto, maestros arquitectos construyen espléndidos palacios, maravillosas casas torre, bellas plazas y fabulosas tiendas, intentando así impresionar a las grandes familias o conseguir prestigio. El centro de esa búsqueda de la riqueza y el prestigio es el distrito de Lungarno, a orillas del río Arno. ¿Podrás superar a tus rivales y dominar el Lungarno, convirtiéndote en el mercader más rico de Pisa?

Los jugadores van colocando losetas con las que se va construyendo los distintos distritos de Lungarno, envían mercaderes a comerciar con las cuatro grandes familias (representadas por distintos escudos de armas). Cuando se completa un distrito obtienes beneficios por tus mercaderes, según el prestigio de las familias de ese distrito. Al final ganará quien acumule más

oro.

Componentes: 13 piezas de tablero especiales, 65 losetas de construcción, 55 monedas de florines (20 amarillas de valor 5 y 35 grises), 25 mercaderes (5 de cada color), 12 fichas de Privilegio y reglas. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Easy School. Ya disponible P.V.P.: 9,90 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RED GLOVE

En *Easy School* cada jugador asume el papel de un estudiante que tiene que aprobar tantos exámenes como le sea posible. Para conseguirlo los jugadores pueden pedir ayuda a los empollones, hackear ordenadores para cambiar sus notas, dar regalos a los profesores, y (aunque suene raro) estudiar. Aquellos que recuerden sus años de estudios recordarán como el stress es un peligro constante, y los estudiantes estresados no podrán tener éxito. Los estudiantes pueden intentar evitar el stress o pueden relajarse interrumpiendo los intentos de estudio de sus adversarios.

Al final de la partida—lo cual sucede cuando un jugador extraiga la segunda carta especial de fin de semestre—los jugadores calculan sus puntos y gana el jugador con la puntuación más alta.

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

It's Alive! Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

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

Estamos al final del s. XIX, cuando científicos locos a lo largo y ancho de Europa compiten por la infamia de ser el primero en crear vida mediante el poder de la ciencia o la alquimia. Usando solo las materias primas proporcionadas por algunos dudosos “abastecedores del Mercado Anatómico”, el poder de los rayos eléctricos y los servicios de unos ayudantes horribles, te apresuras a conseguir las ocho partes del cuerpo necesarias para crear tu monstruo y darle vida. Por desgracia los campesinos locales son bastante torpes y suelen morir en horribles accidentes en sus granjas, de forma que los sospechosos abastecedores de cadáveres rara vez consiguen traerte un cadáver en buenas condiciones. En lugar de ello suelen ofrecerte las partes que han conseguido salvar.

En cada turno puedes querer comprar la parte del cuerpo que se ofrezca, venderla a un anatomista por un pequeño margen, o subastarla para intentar obtener un precio mejor y sacarles el dinero a tus adversarios. Puede que tengas suerte y obtengas un féretro con el delgado cadáver de un tendero y puedas usarlo en lugar de partes de cuerpos de campesinos, o puede que acabes consiguiendo ganarte la ira de los campesinos.

It's Alive! es un juego de coleccionar y subastar para 2 a 5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 15 a 30 minutos.

It's Alive! incluye los componentes siguientes: cinco pantallas para esconder tus progresos a los demás jugadores, cinco guías de juego, un mazo de 60 cartas que representan partes de cuerpos, cadáveres y campesinos airados, 10 monedas de valor 5 y 40 monedas de valor 1. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Carpe Astra - Seize the Stars. Ya disponible P.V.P.: 28,00 €

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

Dentro de 10.000 años la Humanidad será dueña de las estrellas. Pero no todo va bien. El emperador es débil, y sin una rienda firme el Imperio se desmorona. Poderosas cofradías luchan dentro del imperio, luchando por el poder. Si el Imperio quiere sobrevivir, necesitará un líder fuerte - ¡es decir, te necesitará a ti! Debes construir una base de poder a lo largo del imperio conectando las cofradías importantes: *militares, comerciantes, sacerdotes, ingenieros, colonos y políticos* y entonces reclamar el trono. Pero el tiempo se agota y hay más candidatos en liza por el trono. Debes formar una red de apoyos con las poderosas cofradías y calumniar a tus adversarios. Cada conexión te otorga el apoyo de algunas cofradías. Al final de la partida el jugador con más apoyos se sentará en el Trono Galáctico. Aprovéchate de eventos que pueden otorgarte ventajas adicionales. Pero ten cuidado, cada calumnia que caiga sobre ti reducirá tus apoyos.

Carpe Astra incluye los siguientes componentes:

5 losetas simples - 4 losetas de personajes y una loseta del Senado Imperial

15 losetas dobles - incluyen dos cofradías

27 cartas de eventos con una o dos cofradías

35 cartas de conexiones que conectan a tu personaje con una o dos cofradías

35 cartas de calumnias que conectan a otros personajes con dos o tres cofradías

20 marcadores de operaciones - cinco de cada color

36 marcadores de puntos - seis para cada cofradía

49 fichas de dinero

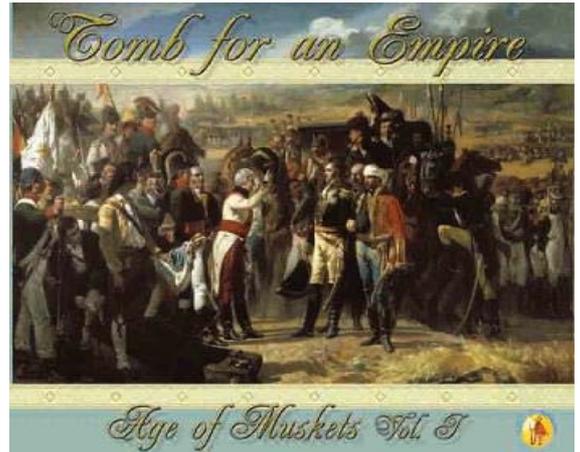
Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 30-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Tomb for an Empire/Tumba para un Imperio.

Ya disponible P.V.P.: 65,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** BELLICA 3G

Tomb for an Empire refleja la lucha que tuvo lugar en la Península Ibérica desde 1808 hasta 1814. Fue una guerra muy compleja puesto que en ella se vieron envueltas tropas e intereses de naciones muy diversas: Gran Bretaña envió su ejército a defender Portugal y continuar su lucha contra Francia –en el contexto de las grandes Coaliciones Europeas contra ella; en la propia España la guerra tomó un carácter acusado de guerra civil puesto que enfrentó a los partidarios de reformas en el régimen monárquico con los defensores del absolutismo y, todos ellos con el nombre de “Patriotas” se enfrentaron a la monarquía títere de José I Bonaparte y la ocupación del suelo español por tropas francesas y de sus aliados –italianos, napolitanos, polacos, alemanes, suizos, holandeses y los españoles “Juramentados”. Españoles, británicos y portugueses forman un “Bando”, el aliado. Francia y sus aliados y satélites forman el “Bando Imperial”. Un jugador (o equipo) controlan cada bando. El juego permite jugar la guerra entera desde julio de 1808 hasta abril de 1814, empezar la campaña completa en varias fechas posteriores -noviembre de 1808, mayo de 1809, enero de 1810, enero de 1811 o febrero de 1812-, jugar sólo algunas partes o campañas -la Guerra en Levante de 1809 a 1813, la campaña de Napoleón- o sólo alguna batalla suelta -Salamanca, Vitoria... El título resalta la importancia que la lucha en España tuvo para el Imperio Napoleónico.



Componentes:

- 2 mapas de 70x50 cm (forman un mapa de la Península Ibérica de 70x100 cm)
- 8 Solapas de terreno para las batallas campales
- 2 juegos de Hojas de Ayuda al Jugador (3 Hojas en cada juego)
- 3 Despliegues de Cuarteles Generales
- 2 dados d10
- 1 juego de Hojas de Ejércitos (con permiso para fotocopiarlas).
- 1264 fichas (6 planchas)
- 1 libretto de Reglas de la Serie “Age of Muskets”
- 1 libretto de Reglas Exclusivas de “Tomb for an Empire”, Escenarios y notas históricas y del diseñador.

Tomb for an Empire no es solo “un” juego. Tiene 6 escenarios introductorios de batalla -para aprender a manejar el subsistema de batalla- y 18 escenarios de campaña, que están ordenados en progresiva complejidad y que van desde el 1º (Bailén, con menos de un turno de duración) hasta la campaña entera a empezar desde cualquier año (escenarios 14 a 18). Cada turno da muchísimo de sí y pueden pasar muchas cosas en cada uno de ellos. Es el primer volumen de la Serie “La Era de los Mosquetes”.

La caja del juego está en inglés, pero todo su contenido está tanto en inglés como en castellano. ¡Y ha sido diseñado e impreso en España! ☺ **¡¡EDICIÓN INGLÉS + CASTELLANO!!**

Cosmic Encounter. Novedad diciembre P.V.P.: 57,00 €

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

Construye un imperio galáctico...

En las profundidades del espacio, las razas alien del Cosmos se enfrentan entre sí por el control del universo. Se pactan y se rompen alianzas de un momento a otro, a la vez que batallas cataclísmicas envían a naves estelares al vacío.

Los jugadores eligen de entre docenas de razas alienígenas, cada una con su poder específico, para controlar la galaxia. En esta nueva edición de este juego clásico, muchas razas alien vuelven, como los Oracle, los Loser y los Clone. Nuevas razas también se incorporan, como los Remora, los Mite y los Tick-Tock.

Vuelve este célebre juego de política alienígena. Incluye 50 razas, cartas para potenciar sus habilidades, 100 naves de plástico, montones de componentes de máxima calidad y nuevas cartas tecnológicas que permiten a los jugadores investigar y construir maravillas tecnológicas extraordinarias! ¡Cada partida es distinta!

Componentes: reglas, ficha Warp, 5 marcadores de Colonias, 1 Puerta al Hiperespacio, 25 planetas de los jugadores (5 por jugador), 100 naves de plástico (20 por jugador), 50 hojas alien, 20 cartas de Destino, 72 cartas “Cosmic”, 50 cartas de Habilidades/Flare, 20 cartas “Tech”, 42 fichas Cósmicas, 7 fichas Grudge, 1 Planeta Genesis, 1 fichas de Cañón Lunar, 1 ficha Prometheus, 1 ficha “Alternate Filch”. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Descent: Tomb of Ice. Novedad diciembre P.V.P.: 47,50 €

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

Muy al norte de Terrinoth, pasadas las Cúpulas del Trueno, se extiende el reino helado de Isheim. Aquí, apariciones amenazadoras de un pueblo perdido son el anuncio de una edad de hielo que amenaza con sumir el mundo. Día a día este terror ártico se va extendiendo hacia el sur.

Poderosos heroes deben adentrarse en las cavernas heladas de Isheim para derrotar a esta amenaza sobrenatural antes de que el sur caiga en un invierno eterno. En este mundo helado subterráneo, traicioneros hielos se deshacen bajo tus pies. Criaturas fantasmales inmunes a la espada y el hacha merodean por antiguas ruinas. El aullido de bestias feroces capaces de engullir un hombre entero puede oírse en la azul y fría oscuridad.

The Tomb of Ice es la cuarta expansión para el superventas **Descent: Journeys in the Dark/Descent: Viaje a la Oscuridad**. Incluye más de dos docenas de nuevas

figures de plástico que representan sombras espectrales, escarabajos de lava volcánica, medusas petrificantes, furtivos mendigos y dragones gigantes de hielo – sin olvidarnos de seis nuevos héroes. Además de nuevos tesoros y un nuevo tipo de poción, la expansión **The Tomb of Ice** ofrece a sus héroes el poder de las cartas de Hazañas/Feat. Ya no será el overlord el único que pueda jugar con el elemento sorpresa.

Este producto también presenta nuevas características para los juegos de campaña de **The Road to Legend™** en forma de terreno de exteriores y nuevas cartas **Dungeon, Rumor, Location** y **Incident**.

El camino que se extiende ante tus heroes es frío y mortífero. ¿Podrán sobrevivir a la Tumba de Hielo/**Tomb of Ice**?

El juego incluye libro de reglas que Guía de Misiones, 6 hojas de héroes, 6 héroes de plástico, 21 monstruos de plástico, 110 cartas, 43 piezas de mapa impresas por ambas caras, 26 marcadores Prop, 1 loseta Estómago/Stomach, 1 dado Furtivo Transparente, 10 marcadores de tesoros. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

OTROS JUEGOS DE LA MISMA COLECCIÓN:

Descent: Viaje a la Oscuridad.

Descent: el Pozo de las Tinieblas.

Descent: el Altar de la Desesperación.

Descent: The Road to Legend.

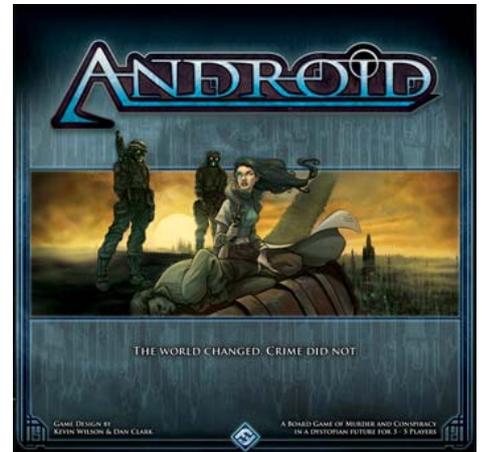
Android. Novedad diciembre P.V.P.: 57,00 €

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

Android es un juego de tablero de crímenes y conspiraciones ambientado en un futuro diatópico. Los detectives viajan entre la ciudad de New Angeles y la colonia lunar de Heinleinm atando cabos, pidiendo favores y descubriendo la siniestra conspiración que se esconde detrás de todo. Los detectives deben saber equilibrar su búsqueda del asesino con sus vidas personales y sus demonios internos.

La mecánica innovadora de *Android* garantiza que cada detective se juega de forma distinta. ¿Jugarás como Louis Blaine, el policía atormentado por sentimientos de culpa y de pérdida? ¿O preferirás el papel de Caprice Nisei, el clon psíquico que lucha por conservar la cordura a la vez que intenta demostrar que no es menos humano que cualquier persona?

Quienquiera que elijas jugar, solo dispones de dos semanas para resolver el asesinato, descubrir la conspiración y enfrentarte a tus propios demonios. Así que mejor te pones en marcha, detective.



Android es un juego para 3-5 jugadores. Duración de la partida: 2-4 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Novedades para A Game of Thrones LCG (Living Card Game). Tras la edición de los 6 Chapter Packs del ciclo *A Clash of Arms*, comienza ahora el ciclo *A Time of Ravens*.

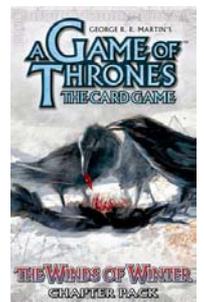


Time of Ravens: Song of Summer Chapter Pack. Novedad diciembre P.V.P.: 9,50 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

Time of Ravens: Winds of Winter Chapter Pack. Novedad diciembre P.V.P.: 9,50 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES



Black Sheep. Novedad diciembre P.V.P.: 14,25 €

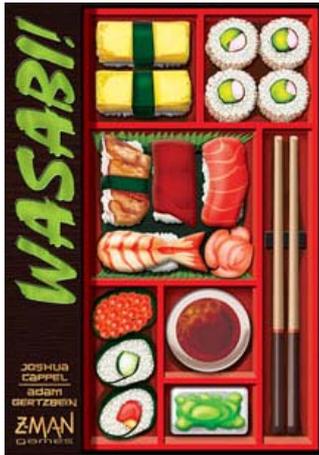
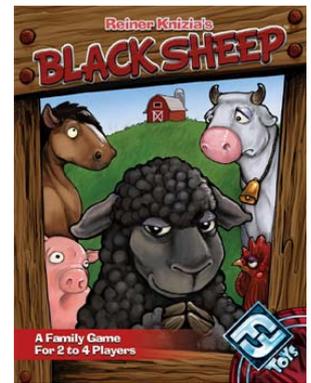
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

¡Los animales están listos para volver de los prados!

En *Black Sheep*, de dos a cuatro granjeros juegan cartas en los campos del granjero, intentando crear mejores combinaciones que sus rivales para pastorear a los animales de vuelta a sus corrales. Pero los granjeros deben siempre tener cuidado con la problemática oveja negra, que puede sembrar el caos al entrar al corral.

Creado por el célebre Reiner Knizia, este juego rápido de combinaciones de cartas ofrece diversión para toda la familia.

Componentes: reglas, 36 animales de plástico, 3 tapetes de Campos, 4 tapetes de Corrales, 4 cartas de referencia, 12 cartas de bonos, 84 cartas de animales y 12 cartas de tareas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Wasabi. Ya disponible P.V.P.: 33,25 €

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

Eres un aprendiz de un gran maestro sushi y has empleado los últimos 10 años en afinar tus habilidades para este momento— tu prueba final antes de obtener el título de chef experto: Itamae-San.

Sushi es un juego sobre maestría culinaria, donde siempre debes intentar mejorar tus habilidades mientras sirves platos de vívidos colores, exquisitos sabores y creativas combinaciones. La prueba será difícil. Debes competir contra los demás aspirantes que también trabajan en la misma área para crear recetas de variada complejidad. Solo uno de vosotros obtendrá el respeto del maestro y el reverenciado título de Itamae-San!

Componentes: tablero, 72 losetas de ingredientes, 40 fichas de Objetivos, 52 tiras de Recetas, 10 cartas, 4 cuencos, 4 pantallas de menú, cubos Wasabi de madera y reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida 30-45 minutos. Creado por Joshua Cappel y Adam Gertzbein. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Genji. Ya disponible P.V.P.: 19,00 €

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

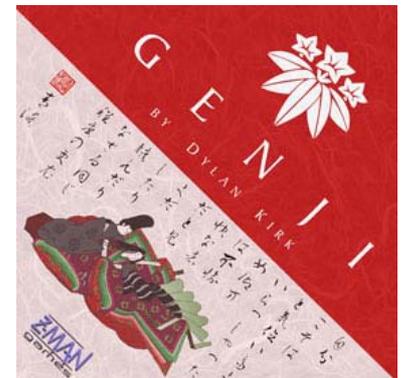
¡Un juego de romances en la cúspide del Periodo Hei!

Año 1010: en la corte Imperial del antiguo Japón, hay un libro cuyo título está en boca de todos: La Historia de Genji, el relato del mayor Don Juan de Japón. En un mundo en que las noches están llenas de romances furtivos, todos los hombres que cortejan a alguna mujer quieren imitar los éxitos de Genji. ¡El amante de más éxito pasará a la historia igual que el verdadero Genji!

Cada jugador es un cortesano en la corte del emperador Ichijo, en un momento de la historia del Japón en que la poesía y las artes tenían una importancia capital. Tu objetivo es mejorar tu reputación visitando en secreto a princesas y ganándote sus afectos escribiéndoles la mejor poesía amorosa. Al final de la partida ganará el jugador que haya acumulado más puntos de Reputación.

Los jugadores colocan cartas de comienzo y/o final de cartas de poemas sobre princesas, intentando que los símbolos de la estación casen con la moda de la corte y el gusto de las princesas, para conseguir de esa forma llegar a la Belleza del poema.

Contenidos: 107 cartas, 90 fichas, 6 marcadores de casa, 6 peones y reglas. Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. Creado por Dylan Kirk. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Alhambra Expansión 5. Novedad diciembre P.V.P.: 20,00 €

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

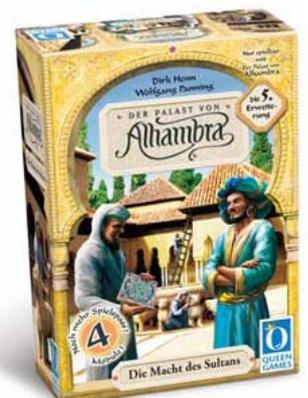
La nueva expansión “El poder del Sultán” incorpora 4 nuevos módulos para enriquecer una vez más el mágico mundo de Alhambra:

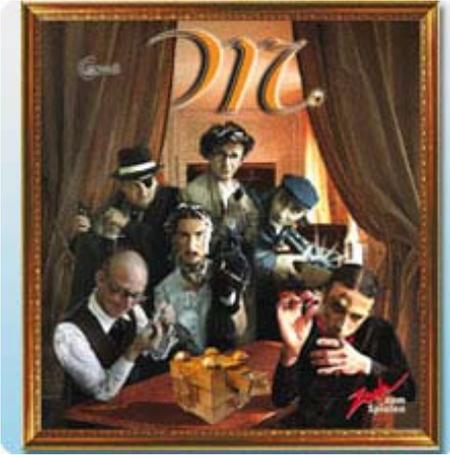
El arte morisco

La caravana

Las nuevas tarjetas de puntuación

El poder del sultán 2-6 +8 45-60 min. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

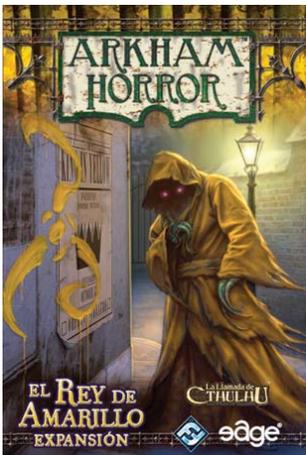




Maestros ladrones. Ya disponible P.V.P.: 114,95 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** ZOCH
Brillante y espectacular juego de investigación y habilidad. La caja del juego es un joyero, una preciosa caja de madera de tres niveles, cada uno con cuatro cajones. Como cada nivel puede girar sobre su propio eje y la caja en su conjunto puede ponerse cabeza abajo, todos los cajones pueden llenarse con piedras preciosas por ambos lados. Las joyas especialmente valiosas se esconden en compartimentos secretos. Los jugadores son ladrones que intentan robar el valioso contenido de los cajones. Pero hay que ser prudentes, ya que nunca se puede permitir que una piedra preciosa caiga al suelo.



Maestros ladrones es un juego absolutamente precioso que no debería faltar en ninguna colección que se precie. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



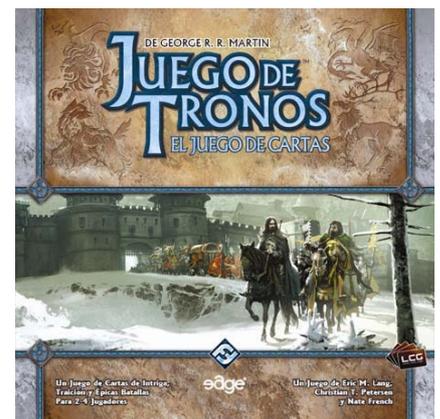
El Rey de Amarillo. Novedad diciembre P.V.P.: 19,95 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT
La infame obra de teatro El Rey de Amarillo ha llegado a Arkham para arrebatarnos la cordura a quienes acuden a su representación. Con ella viajan artistas que pintan cosas imposibles, escritores que sueñan con estrellas negras y lunáticos que ansían arrastrar al resto de la humanidad al oscuro abismo. Y por encima de todos ellos se halla el mismísimo Rey de Amarillo.
Cuando los habitantes de Arkham sean corrompidos por los funestos signos amarillos, ¿podrán un puñado de valerosos investigadores detener al Rey de Amarillo antes de que la locura invada toda la ciudad?
EL REY DE AMARILLO es una expansión para el juego de tablero **ARKHAM HORROR** de Edge Entertainment. Contiene 1 hoja de Heraldos, 1 lámina de fichas troqueladas, 90 cartas nuevas de Primigenio y 76 cartas nuevas de Investigador, entre las que se incluyen nuevos Objetos, Hechizos y dementes Aliados. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Juego de Tronos. Novedad diciembre P.V.P.: 39,95 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT
A lo largo y ancho de los Siete Reinos, las Grandes Casas de Poniente luchan por el control del Trono de Hierro. La batalla comienza aquí, en el Juego Básico de Juego de tronos.

Los entrañables héroes, villanos, lugares y eventos de la saga de novelas de Canción de hielo y fuego, de George R.R. Martin, cobran vida en este juego de cartas, ampliable y con mazos personalizados. Los jugadores toman el control de los Stark, los Baratheon, los Lannister, o los Targaryen, para luchar, tramar, conspirar, manipular y sobornar en su camino a la victoria.

El juego de cartas de Juego de tronos puede usar el formato de Combate Cuerpo a Cuerpo para partidas de 3-4 jugadores (hasta 6 con más cartas), o el formato de Justa para partidas de 2 jugadores. Pero sea cual sea el formato que elijas, la batalla no ha hecho más que empezar. En el mundo de los Living Card Games se pueden comprar por separado cientos de cartas adicionales, permitiendo a los jugadores personalizar las cuatro Casas incluidas aquí, o crear mazos totalmente nuevos.

¡Entra en Juego de tronos: El Juego de Cartas, y disfruta del mundo de George R.R. Martin como nunca antes! **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**





Fantasia S.A. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

En Fantasia, S.A. hasta cuatro amigos y tú os metéis en el papel de caballeros emprendedores que hacen lo que sea necesario para conseguir los mejores acuerdos de patrocinio. Es posible que los patrocinadores se interesen más por ti si utilizas accesorios como la Balista equinopropulsada o la Coquilla descomunal, y puedes alejarlos de tus rivales con cartas como Humillado por mamá o Apalizado cual siervo pelirrojo.

Por desgracia, conseguir patrocinadores también requiere realizar muchas hazañas heroicas y desagradables como acabar con Achulu, el que no debería estornudar, recuperar el Cetro de las 847 partes o derrotar a Calamari, el gran kraken.

Bueno, ya sabías que no era un trabajo fácil cuando lo escogiste... **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Más allá del Bien y del Mal (Anima: Juego de cartas). Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

Anima: Más Allá del Bien y del Mal es la primera expansión auto-jugable de Anima: La Sombra de Omega. En ella, está en vuestras manos encarnar a un grupo de personajes excepcionales y controlar sus poderes mágicos y habilidades del Ki con el objetivo de cumplir una serie de misiones que te permitirán detener Génesis, Aquel que no Debía Existir. Pero cuidado, los otros jugadores intervendrán en la historia, usando cartas de trama contra ti para detener tu avance y asegurar así su propia victoria. Juega esta caja por separado como un juego completamente independiente o en combinación con la primera caja para aumentar aún más la diversión de las partidas. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Anima: la Sombra de Omega Edición Revisada (Anima: Juego de cartas).

Novedad diciembre P.V.P.: 19,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

Tras siglos de cautiverio en la Torre del Fin del Mundo donde fue sellado por los Poderes en la Sombra, la ancestral entidad conocida como Omega está a punto de liberarse. Para ello, trata de reunir almas poderosas en el Orbe del Infinito, un artefacto que puede alterar las reglas de la misma creación. Con cada una de las cadenas que quiebra, el orden de Gaïa se sacude, y acontecimientos imprevistos suceden por doquier. Es posible que, con el tiempo, todo se encuentre sumido en el caos. Por suerte, desconocedores de su propio destino, varios individuos han iniciado sus andanzas por el mundo sin un rumbo fijo. Lo ignoran, pero son las únicas personas que pueden evitar el resurgir de Omega y la gran destrucción que ello traería consigo. Solo ellos podrán detener el final de los tiempos y devolver el Orbe del Infinito a la nada de donde nunca debió salir. Ese es vuestro destino y nuestra salvación.

En **Anima: La Sombra de Omega** está en vuestras manos encarnar a un grupo de hasta cuatro individuos especiales de los veinte que se ponen a tu disposición. Deberás controlar sus poderes mágicos,

sus artimañas y técnicas de Ki con el objetivo de cumplir una serie de misiones que te permitirán detener el retorno del Señor del Infinito. Pero cuidado, los otros jugadores intervendrán en la historia, usando cartas de trama contra ti para detener tu avance y asegurar así su propia victoria. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Britannia. Novedad diciembre P.V.P.: 40,00 €

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

Edición en castellano de este fenomenal clásico. *Britannia* es un juego de simulación histórica que representa a grandes rasgos los conflictos por el control de Inglaterra, Escocia y Gales. El juego empieza con la invasión romana y acaba con la invasión normanda del Siglo XI.

Para 3-5 jugadores. Duración de la partida: 180 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

OTROS JUEGOS QUE USAN EL SISTEMA DE JUEGO BRITANNIA:

Italia (Phalanx Games)

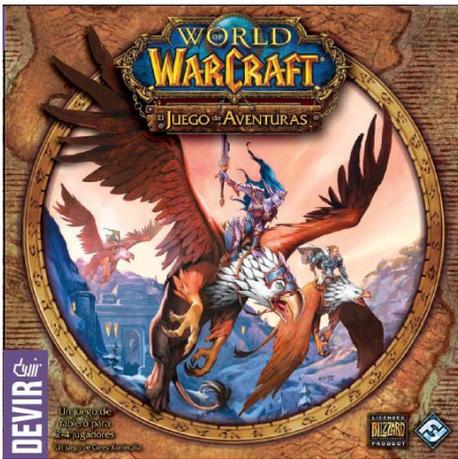
Hispania (Azure Wish Editions)

China: The Middle Kingdom (Decision Games)

Chariotlords (Clash of Arms Games)



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



World of Warcraft: el juego de aventuras.

Novedad diciembre P.V.P.: 40,00 €

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

Juego de tablero de aventuras y misiones en el mundo de Azeroth. Este juego rápido enfrenta a 2-4 jugadores en una lucha por la gloria y el valor, mientras viajan por los Reinos del Este combatiendo monstruos, completando misiones y venciendo a los demás en su lucha por la supremacía. Cada jugador interpreta el papel de uno de los cuatro personajes distintivos, cada uno de ellos con su propio mazo de facultadas únicas para combatir contra cientos de enemigos, ¡incluyendo contra otros jugadores!

Un sistema de combate sencillo, pero robusto mantiene la acción a un ritmo rápido, mientras los personajes crecen en poder y acumulan tesoro. Una gran variedad de descubrimientos, sucesos y lugares convierten cada partida en algo único y absorbente. Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 90 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

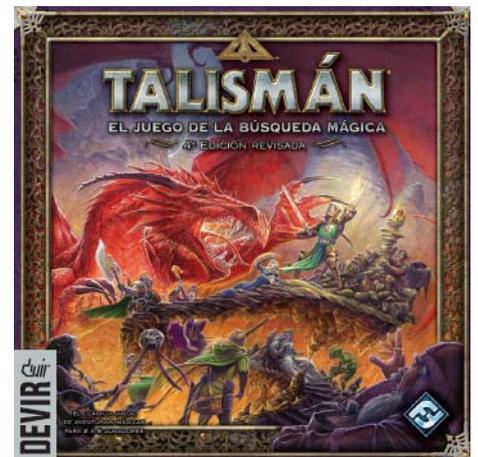
Talismán. Novedad diciembre P.V.P.: 40,00 €

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

En **Talismán**, eres un aventurero dispuesto a emprender un peligroso viaje en busca del tesoro definitivo: la legendaria Corona de Mando. Puedes elegir entre ser un guerrero, un sacerdote, un mago, un elfo, un asesino, y hasta una docena de diferentes héroes, todos ellos con habilidades y poderes únicos. Pero el camino hasta la Corona de Mando es traicionero. Dicen las leyendas que los únicos amuletos capaces de mantenerte a salvo en las peligrosas tierras más allá del Portal de Poder son los misteriosos Talismanes. Así que reúne todo tu coraje, porque lo necesitarás si quieres superar a todos tus rivales, llegar hasta la Corona de Mando, y alcanzar tu glorioso destino.

Contenido: 1 tablero de juego, 1 reglamento, 104 cartas de Aventura, 24 cartas de Conjuro, 28 cartas de Objetos de Compra, 4 cartas de Talismán, 4 cartas de Sapo, 4 cartas de Alineamiento, 18 miniaturas de plástico, 6 dados, 42 contadores de Fuerza, 42 contadores de Astucia, 42 contadores de Vida, 36 contadores de Destino, 30 monedas de oro.

Para 2-6 jugadores. Duración de la partida: 90 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Chandragupta: Great Battles of the Mauryan Empire, India 319-261 BC.

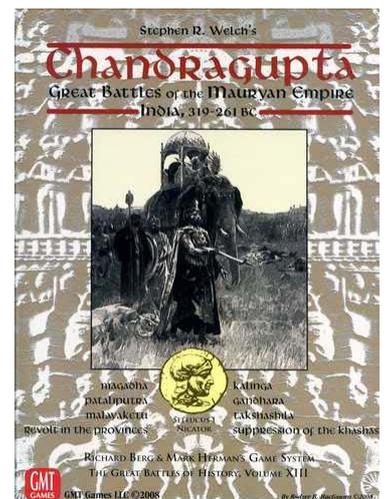
Ya disponible P.V.P.: 58,50 €

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

La India de la Antigüedad llega por fin a la serie *Great Battles of History* con **Chandragupta**, el decimotercer juego de esta premiada serie. Desde las primeras victorias de Chandragupta Maurya sobre el clan Nanda hasta su victoria sobre los seleúcidas y su expulsión del valle del Indo, el juego nos lleva al surgimiento y expansión del imperio más poderoso de la India.

Chandragupta incluye las reglas estándar de la serie y también las necesarias para usar el reglamento alternativo más sencillo *Simple GBoH*. Las batallas introducen rápidamente la división tradicional del sistema militar indio en cuatro niveles, en el que los elefantes son los reyes del campo de batalla y donde las filas de carros de batalla mantenían un prestigio anacrónico. Los jugadores tendrán que lidiar con la muy especial jerarquía militar india – los leales *Maulas*, el cuerpo de mercenarios, así como las impredecibles tribus y las milicias comerciales independientes.

Se incluyen reglas especiales sobre elefantes catafractos y carros de guerra pesados. El libro de escenarios incluye ocho batallas. Contiene 2 láminas de mapas de 55x85 cm. impresas por ambas caras y media lámina de mapa; tres planchas de fichas, ayudas de juego y un dado de 10 caras. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Rumors of War. Ya disponible P.V.P.: 23,75 €

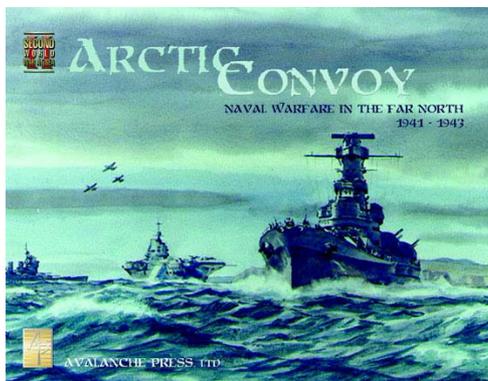
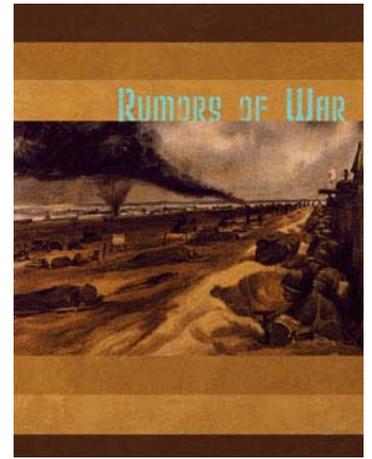
FORMATO: SUPLEMENTO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Third Reich es uno de los más famosos wargames jamás publicados. Avalanche Press tiene actualmente editada su nueva versión, así como su hermano para el Pacífico, *Great Pacific War*. También está disponible una *Player's Guide* y una versión *Deluxe* del mapa de Third Reich con hexágonos más grandes.

Rumors of War es una nueva expansión para uno o los dos juegos (*Third Reich* y *Great Pacific War*), con un mapa que se extiende desde el borde este del *Third Reich Deluxe Map* hasta los Urales, y que además añade Irán, Irak y el Golfo Pérsico a su borde sur. Es de la misma escala y tamaño que el mapa *Deluxe*, con nuevos objetivos y países que conquistar.

También incluye 80 fichas de las fuerzas armadas iraquíes e iraníes, nacionalistas rusos, irlandeses, letones, británicos, italianos y marines soviéticos, caballería alemana y tropas de montaña, nacionalistas indonesios, marcadores de bomba atómica y mucho más!

David Meyler nos ofrece variantes para Irán, para el empleo de Rumania como gran potencia, y obviamente variantes con los holandeses. Jeff Adams apunta consejos estratégicos para la Operación Sea Lion, Tim McBeth convierte en emocionante la economía, y William Sariego analiza las estrategias de salto de isla en isla y el esfuerzo bélico francés. *Rumors of War* es una expansión que necesita poseer *Third Reich* o *Great Pacific War*.



Arctic Convoy - Second World War at Sea.

Novedad diciembre P.V.P.: 47,50 €

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

Adolf Hitler lanzó su ataque sorpresa sobre la Unión Soviética en junio de 1941. El Ejército Rojo retrocedió, perdiendo miles de tanques, cañones y aviones. El 21 de agosto de 1941 el primer convoy cargado con equipo y armas abandonó Islandia rumbo al puerto soviético en el Ártico: Arcángel. Durante los dos años siguientes la Royal Navy forzaría el paso de los convoys por el lejano Norte asumiendo enormes riesgos.

Arctic Convoy es el nuevo juego en caja de la serie *Second World War at Sea*. Abarca los intentos aliados de forzar el paso de convoyes por los mares de Noruega de Barents mientras aviones, submarinos y buques alemanes intentan detenerlos.

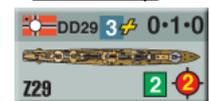
Incluye por ejemplo operaciones de convoyes famosas como PQ12 y PQ17, los raids con portaaviones británicos y las escaramuzas entre destructores soviéticos y alemanes a lo largo del Ártico. Como todos los juegos de la serie, este viene repleto de nuevos escenarios históricos e hipotéticos.

La mayor parte de los escenarios son muy directos — cada bando sabe lo que debe hacer el otro. El jugador aliado tiene grandes convoyes de mercancías vitales que deben llegar a su destino. El jugador alemán tiene bases en Noruega bien situadas para interceptarlos, así como submarinos y aviones que pueden atacarlos casi de forma continua. Como en *Bomb Alley*, los aviones se consiguen de forma semialeatoria, de forma que ningún jugador tiene un control total de su número y situación. Los buques de superficie alemanes son muy escasos, pero tienen mucho mar abierto donde esconderse y atacar a los convoyes en los momentos favorables. Debido a la multiplicidad de frentes, la fuerza de los escoltas de los convoyes también distaba de ser la ideal.

Los alemanes tienen el acorazado *Tirpitz* y el crucero de batalla *Scharnhorst*, más cruceros como el *Admiral Scheer* y el *Admiral Hipper*, y una bandada de destructores para apoyarlos — la mayoría de las fichas de buques alemanes gozan de un nuevo diseño gráfico. Los aliados tienen potentes acorazados británicos y americanos como el *Washington*, el *Duke of York* y el *Alabama*, pero es raro que más de uno entre en la zona de combate. También tienen portaaviones, pero si el tiempo se pone feo su función es poco más que servir de blanco para los U-boot. Y el tiempo es horrendo la mayor parte del tiempo...

Incluye dos mapas que abarcan los mares de Noruega y de Barents desde Islandia en el sudoeste hasta Novaya Zemlya en el nordeste, desde la costa noruega al casquete polar ártico. Es una de las superficies de juego más grandes de la serie de juegos *Second World War at Sea*, y a diferencia de los tres mapas de *Leyte Gulf*, aquí los dos mapas se usan en prácticamente todos los escenarios. Los jugadores rápidamente sienten la vasta desolación de los océanos donde deben operar.

El mapa táctico es genérico y se emplea para resolver los combates. En él los buques maniobran y combaten usando sus facotes de cañones y torpedos. Cada jugador tira un número de dados igual a los factores de fuerza empleados, obteniendo impactos con resultados de 6. Los ataques aéreos se resuelven de modo similar. El sistema de combate obtiene resultados rápidos pero correctos históricamente, lo que permite la resolución completa de las operaciones navales. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



OTROS JUEGOS DE LA SERIE *SECOND WORLD WAR AT SEA*:

Bomb Alley. La guerra naval en el Mediterráneo.

Midway. Océano Pacífico (Wake, Pearl Harbour, Midway).

Strike South. Avances japoneses por las Filipinas y las Indias Orientales holandesas.

Bismarck. Operaciones en el Atlántico.

Eastern Fleet. Operaciones en el Índico.

Leyte Gulf. La mayor batalla naval de la historia.

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

Cone of Fire. Las flotas de Sudamérica entran en la guerra.

East of Suez. Expansión sobre las fuerzas británicas.

Black Sea Fleets. Expansión sobre la guerra naval en el Mar Negro.

Hannibal at Bay (Rome at War). **Novedad diciembre** P.V.P.: 19,00 €

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

Pocas personalidades de la Antigüedad excitan la imaginación como Aníbal Barca, el genio militar cartaginense. Al invadir la península itálica en el 218 a. de C., ganó numerosas batallas contra las legiones, pero no pudo forzar la rendición de los romanos. Mientras tanto, el gran general romano Scipio Africanus acabó con las colonias cartaginenses en España y en el 204 a. de C. Invadió el propio suelo de Cartago, en el actual Túnez. Aníbal volvió rápidamente a casa, preparándose entonces el enfrentamiento entre dos grandes generales.



Hannibal at Bay es un juego basado en los últimos días de Cartago, la campaña que puso a Roma en el

camino de convertirse la mayor potencia mundial. Los jugadores asumen los papeles de los jefes romanos y cartagineses (normalmente Aníbal y Escipión), maniobran sus legiones, falanges, caballería y elefantes por el tablero y entablan combate.

Las fichas del juego son de dos tamaños, el estándar cuadrado (que se usa para elefantes, caballería, artillería y mandos), y tipo el grande rectangular que se usa para representar infantería pesada (legiones o falanges). Cada unidad tiene valores numéricos de fuerza y moral. El combate puede ser asalto, carga de caballería o bombardeo. Cada jugador tira un número de dados igual a la fuerza total de sus unidades implicadas. Cada resultado de 6 consigue un impacto y elimina un paso o nivel de fuerza al enemigo.



El juego incluye cinco escenarios:

Torre de Agathocles, invierno de 204 a. de C. Escipión prepara una emboscada con caballería a los cartagineses de Hanno

Las Grandes Llanuras, abril/mayo de 203 a. de C.. El general cartaginés Asdúbal recluta un ejército muy superior en número para enfrentarse a las mejor entrenadas legiones de Escipión.

Cirta, mayo/junio de 203 a. de C. Massinissa y Syphax se enfrentan por el trono de Numidia, con los romanos apoyando a Massinissa.

Zama, octubre de 202 a. de C.. Aníbal y su ejército invicto vuelven a África para luchar por su ciudad en una de las batallas decisivas de la historia.

Túnez, mayo de 255 a. de C.. Una batalla de la Primera Guerra Púnica, en la que las legiones de Marcus Atilius Regulus se enfrentan al ejército mercenario de Jantipo.

Incluye dos tableros semirígidos del estilo de los que se incluyen en los juegos *Panzer Grenadier games*. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



OTROS JUEGOS DE LA SERIE *ROME AT WAR*:

Fading Legions.

Queen of the Celts.

Spanish Eagles: Talavera & Albuera. **Novedad diciembre** P.V.P.: 61,75 €

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

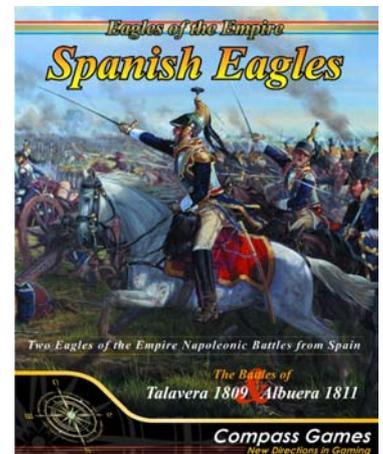
Los aficionados napoleónicos estamos enhorabuena. Este nuevo título retoma la serie *Eagles of the Empire* (algunos recordarán *Borodino* y *Friedland*, editados por Avalanche Press hace unos años y actualmente agotados), ahora de la mano de Compass Games.

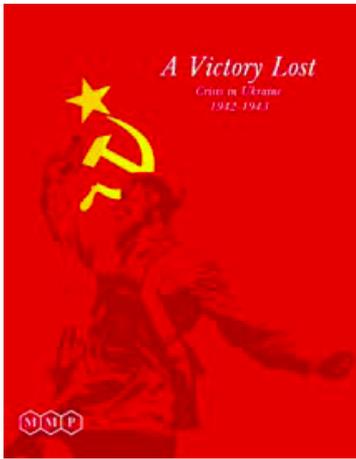
El mapa se divide en áreas que canalizan el movimiento de las unidades según las características del terreno. Las unidades representan divisiones de infantería, baterías de artillería y regimientos de caballería. Los mandos juegan un papel crucial, activando a las formaciones y llevándolas a la acción.

Spanish Eagles incluye la versión 3.0 del sistema *Eagles of the Empire* y órdenes de batalla completos para ambas batallas. También incluyen escenarios hipotéticos para Talavera (Soul), despliegues ocultos, reglas especiales sobre los británicos y descomposición opcional de unidades.



Contiene 2 mapas de 50x65 cm., reglas, ayudas de juego, 2 planchas de fichas. Complejidad moderada. Duración de la partida: 3-5 horas (cada escenario). Adaptabilidad para jugar en solitario: buena. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





A Victory Lost. Últimos ejemplares P.V.P.: 36,00 €

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

Un viento cortante sopla a través de las estepas de Rusia. Con una preparación de explosiones atronadoras da comienzo la ofensiva soviética bautizada como Operación Saturno. ¿Podrán los rusos rodear y atrapar a los sobreextendidos ejércitos alemanes?

A Victory Lost ha sido creado por Tetsuya Nakamura, que también diseñó *Fire in the Sky*, y comienza con la famosa ofensiva soviética, concluyendo con el famoso “revés de Manstein”.

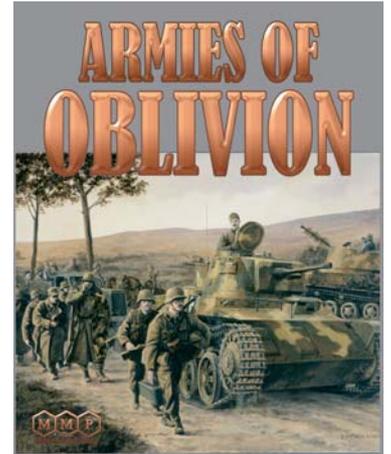
Contenido: 1 mapa de 55x85 cm., 1 ficha de 280 fichas, 1 librito de reglas de 16 páginas, ayudas de juego y dados. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Armies of Oblivion. Reedición ya disponible P.V.P.: 84,00 €

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

Esperada reedición del módulo final de países menores para ASL, dedicado a neutrales del Eje. Doce escenarios ofrecen a los jugadores la posibilidad de probar las a veces extrañas combinaciones de infantería y vehículos empleados por los aliados menores del Eje. Pese a su mala reputación, muchas unidades lucharon con determinación y valor. Comentarios completos para el capítulo H para los vehículos y artillería permiten la creación de nuevos escenarios.

Contenido: 4 tableros (48,49, 50 y 51); 6 polanchas de fichas (incluyendo la infantería reimpressa de PARTISAN!); páginas para el Capítulo H, 12 escenarios, Overlays (¡incluyendo un río que cubre un tablero completo!!).



Hold the Line French & Indian War Expansion. Ya disponible P.V.P.: 19,00 €

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

Como preludio de la Revolución Americana, la Guerra Franco-India marcó el carácter de muchos de los futuros líderes de norteamérica, y sembró las semillas de aquel conflicto. La expansión de la Guerra Franco-India para **Hold the Line** contiene lo siguiente: librito de reglas y escenarios de 8 páginas, fichas del ejército francés, fichas de guerreros indios, fichas de los Roger's Rangers británicos, nuevas losetas de

terreno con poblados indios, agua, botes, fuertes y bosques. La expansión incluye los 5 escenarios siguientes:

Batalla de Snowshoes, 13 de Marzo de 1758: los Rogers Rangers son emboscados por fuerzas combinadas francesas e indias. Ampliamente superados en número, los Rangers deben sobrevivir hasta la noche para poder escapar.

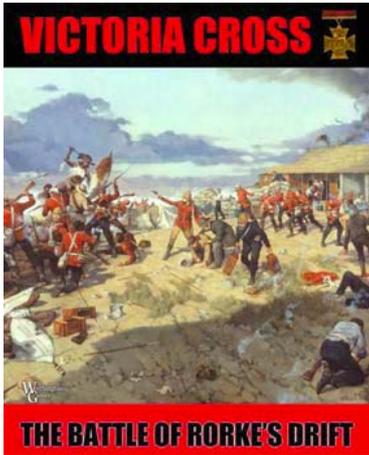
Louisbourg, 8 de junio de 1758: el general británico Wolfe lidera un desembarco anfibio de infantería ligera británica y rangers para establecer una cabeza de puente en Isle Royale.

Montmorency Falls, 31 de Julio de 1759: fuerzas combinadas británicas atacan por tierra y con un desembarco anfibio al ejército francés atrincherado en Montmorency Falls para intentar romper el impass de la campaña de Quebec.

Ste-Foy, 28 de Abril de 1760: el ejército francés intenta retomar Quebec del debilitado ejército británico en una de las batallas convencionales más duras de toda la guerra.

Bloody Bridge, 31 de Julio de 1763: las fuerzas de socorro británicas atacan el poblado indio Pontiac a lo largo del río Detroit para intentar levantar el asedio de Fort Detroit durante la guerra Pontiac.

Es necesario poseer **Hold the Line** para jugar con esta expansión. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Victoria's Cross. Reedición ya disponible P.V.P.: 42,75 €

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

El 22 de enero de 1879, apenas poco más de 100 soldados británicos defendieron un puesto avanzado en África contra 4.000 guerreros zulúes. Volvamos al día en que más Cruces Victoria se han ganado por valor en un solo combate en toda la historia militar británica.

¿Podrás meterte en la piel de Chard y Bromhead y detener a la horda zulú? O si diriges al ejército zulú, ¿podrán tus guerreros lavar sus lanzas en la sangre de sus enemigos?

Caja con ilustración de Keith Rocco, mapa, 60 bloques de madera con etiquetas, reglas, tablas y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

LIBROS OSPREY PUBLISHING

Osprey Men-At-Arms: A Celebration. P.V.P.: 69,50 €

Crusader Castles. P.V.P.: 27,75 €

OSPREY MODELLING

MOD43 Modelling Armoured Vehicles

NEW VANGUARD

NVG149 Tudor Warships (2)

NVG150 War elephants

WARRIOR

WAR132 US Army Long-Range Patrol Scout in Vietnam 1965-71

WAR133 SOE Agent

CAMPAIGN

CAM202 The Arab Revolt

FORTRESS

FOR79 Israeli Fortifications of the October War 1973

FOR80 British Forts in the Age of Arthur

ESSENTIAL HISTORIES

ESS69 The Russian Civil War 1918-22

ELITE

ELI167 Scottish Renaissance Armies 1513-1550

ELI170 Special Operations Forces in Iraq

COMBAT AIRCRAFT

COM73 B-26 Marauder Units of the MTO

DUEL

DUE14 Confederate Ironclad vs Union Ironclad