

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 1 de diciembre de 2009

Conflict of Heroes: Storms of Steel – Kursk 1943/Conflicto de Héroe: Tormentas de Acero. P.V.P.: 67,95 €

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

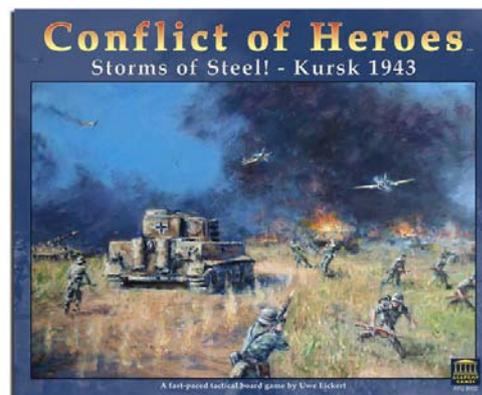
Storms of Steel nos lleva a la batalla de tanques más grande de la historia. Tras la amarga derrota de Stalingrado, los alemanes reunieron sus mejores fuerzas en un ataque gigantesco que debía arrollar las líneas soviéticas. Pero los soviéticos, que tuvieron conocimiento del plan gracias a sus redes de espías, prepararon una trampa para detener y luego diezmar a las mejores fuerzas panzer alemanas.

Presenta nuevas unidades como tanques Tigre, cohetes soviéticos, ametrallamiento de aviones, Guardias Rojos soviéticos y mucho más.

4 nuevos tableros de gran tamaño

Nuevos escenarios con información histórica detallada.

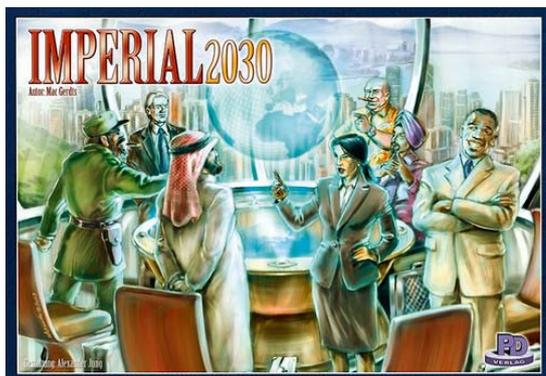
Storms of Steel amplía los conceptos de juego presentados en *Awakening the Bear*, con nuevas reglas de aviones y antiaéreos como bombarderos en picado con Stukas, ametrallamiento con Sturmoviks y fuego antiaéreo con FlaKpanzer Wirbelwinds. **¡¡EDICIÓN ADAPTADA AL ESPAÑOL!!**



Conflict of Heroes: Awakening the Bear 1941-42. P.V.P.: 67,95 €

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

Reedición del primer volumen de *Conflict of Heroes*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Imperial 2030. P.V.P.: 48,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Imperial 2030 es un juego independiente que deriva en parte del celebrado *Imperial* (Eggert Spiel). Las seis grandes potencias (EEUU, Europa, Rusia, China, India y Brasil) desarrollan su base industrial y construyen flotas y ejércitos). Luchan por el control de los territorios neutrales para convertirse en la mayor potencia del mundo.

En este juego no son los jugadores los que realizan sus turnos, si no que los turnos los juegan las potencias. Los jugadores son inversores internacionales que actúan en la sombra apoyando económicamente a una u otra potencia. De este forma influyen en el devenir político. El inversor mayor de cada nación controla su gobierno y decide las acciones de la misma. El control de un gobierno puede obviamente cambiar de manos, y un mismo jugador puede

también controlar a varios gobiernos.

Como inversores, los jugadores no deberían implicarse demasiado con su país favorito, si no que deben buscar por los mejores lugares para su dinero. A fin de cuentas, lo que cuenta es el dinero, no la dominación militar!

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Priests of Ra. P.V.P.: 29,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

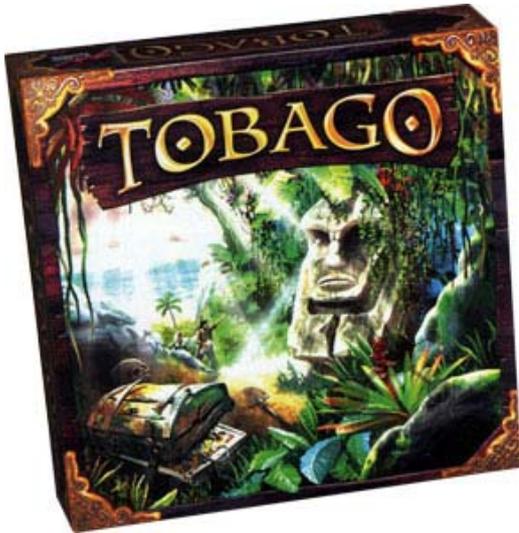
Nuevo juego de dioses, hombres y monumentos creado por Reiner Knizia. El juego abarca 1500 años de historia de Egipto. Los sacerdotes de Ra buscan aumentar su poder y celebridad. Para ello dirigen a agricultores, mercaderes, guerreros y escribas. Los hacen que construyan graneros, mercados, fortalezas y

bibliotecas. ¡Y erigirán una gigantesca pirámide a mayor gloria del Dios del Sol, Ra!

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Tobago. P.V.P.: 46,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

¡Aquí comienza la aventura!

Cofres llenos de oro están enterrados en la jungla –circula el rumor de que uno de ellos está oculto junto a una choza cerca de la montaña más grande de la isla. Otro está escondido donde puede oírse el rugido de un río salvaje. A través de las ramas de una palmera, la orgullosa mirada de una misteriosa estatua conjura un hechizo sobre el cazador de tesoros desprevenido.... ¡Bienvenido a Tobago!

Las fichas de gran calidad de este juego de presentación fastuosa nos llevan a esta misteriosa isla del tesoro. Cada jugador aporta pistas valiosas que determinan donde se encontrarán los tesoros. La emoción aumenta cuando los jugadores compiten por ser los primeros en llegar a los lugares de los tesoros. El tablero de tres partes es un diseño innovador que permite colocar 32 escenarios distintos, cada uno un nuevo reto para los jugadores.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Alea Iacta Est. P.V.P.: 29,75 €

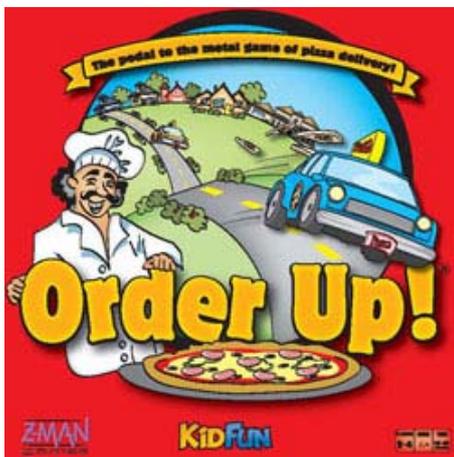
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Los jugadores asumen el papel de políticos romanos y compiten por obtener la mayor cantidad de puntos de prestigio. Esto se obtiene mediante la inteligente colocación de sus ocho dados, colocándolos en cinco distintos edificios.

En el Castrum (cuarteles) pueden conquistarse nuevas provincias, mientras que en el Forum Romanum puedes reclutar patricios que enviar a esas provincias. En el Senatus puedes ganar cartas para obtener bonos que se conservarán en secreto hasta el final de la partida. El Templum otorga puntos de prestigio directamente de la Diosa Fortuna. Cada dado que no gane ninguna de estas rondas acabará en la Latrina, donde concederá a su propietario una ficha “repete!/arrepíentete”, la cual puede usarse para volver a tirar los dados o para cambiarse por puntos de prestigio al final de la partida. Cada edificio tiene reglas especiales sobre los dados que pueden colocarse en él, lo que permite muchas posibilidades tácticas.

Cada ronda termina cuando un jugador haya colocado su último dado, y después de 5 rondas (6 rondas si juegan 2-3 jugadores), se organizan los patricios en sus provincias, se revelan las cartas del Senado, y se obtienen puntos. Ganará quien tenga al final más puntos de prestigio.

Para 2-5 jugadores a partir de 9 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Order Up! P.V.P.: 25,50 €

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

Order Up! es un juego de reparto de pedidos de pizza. Escoges los ingredientes en tu pizzería, y corres por el tablero para entregar el pedido: debes jugar los ingredientes correctos para poder servir cada pedido. Cada pedido vale una cierta cantidad de dinero. Cuando las pizzerías cierran, el jugador que haya ganado más dinero ganará la partida.

Juego divertido y sencillo, estupendo para jugar en familia.

Componentes: 1 tablero de juego, 4 coches para hacer las entregas, 33 cartas de pedidos/Order Up, 91 cartas de ingredientes, 4 cartas de referencia, 4 peones, 2 dados y reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 6 años. Duración de la partida: 20-40 minutos.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Steel Driver. P.V.P.: 36,75 €

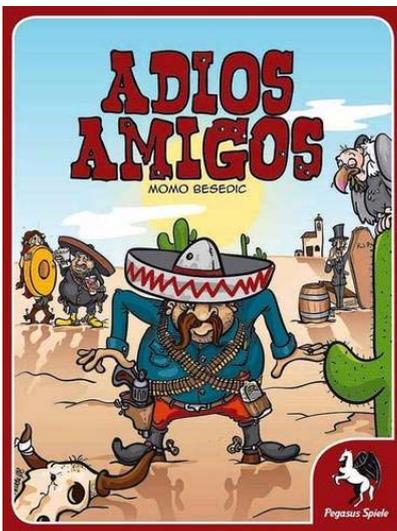
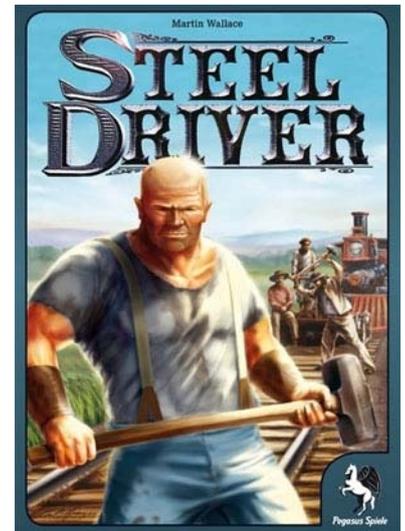
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PEGASUS

Durante el s. XIX, se creó una red de acero alrededor del mundo. Los hombres, el dinero y un objetivo construyeron las vías férreas que hicieron posible el mundo moderno. Esto es especialmente obvio en los Estados Unidos de Norteamérica. La llegada de la locomotora permitió al país los medios para explotar sus recursos naturales propios, transformándolo en una potencia mundial. En *Steel Driver* revivimos la construcción de los ferrocarriles de EEUU.

El nombre del juego hace referencia a la leyenda de John Berry, un conductor de acero, un trabajador que horadaba la roca con afiladas puntas de acero.

En *Steel Driver* cada jugador representa un inversor que maneja grandes sumas de capital listas para invertirse en los nacientes ferrocarriles americanos. Los jugadores puján mediante cubos de inversión para controlar las compañías ferroviarias. El control de dichas compañías otorga beneficios a los jugadores. Al final de los cinco turnos del juego tiene lugar una fase de puntuación especial en la que se determina el valor final de cada compañía férrea. Ganará el inversor que haya ganado más dinero. ¿Tienes lo que hace falta para ser el auténtico “Steel Driver”?

Para 3-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Adios Amigos. P.V.P.: 15,75 €

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

En algún lugar de México, bandas de “desperados” rivales se enfrentan entre sí. Para sobrevivir a la inevitable balacera, deben mantener la cabeza fría y tener el gatillo más rápido.

Adios Amigos es un juego rápido de cartas que dura cinco rondas, en la que cada jugador representa a tres pistoleros “desperados”. Todos los jugadores actúan de forma simultánea. Deben darse cuenta rápido de qué ficha de pistola les permite disparar a cada desperado, y entonces apretar el gatillo inmediatamente. Pueden hacerlo si el número de disparar coincide con la suma o la diferencia de los números de los desperados impresos en las cartas. Si no te olvidas de recargar y tienes tu cartucho de dinamita listo para el momento adecuado, es muy posible que consigas ser el último desperado vivo y te lleses el tesoro de recompensa.

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Edición en alemán + inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Tumbling Dice. P.V.P.: 55,25 €

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

Ganador de la mención Major Fun Keeper y en el Top 10 “Funniest Games of the Year”. Es un juego de destreza para todas las edades. El tablero escalonado de madera es espectacular, y cuando lo ves es imposible resistirse a probarlo.

Incluye cuatro juegos de dados, cada uno de cuatro dados. Los jugadores se van turnando, lanzando los dados por desde la parte alta del tablero para que caigan en las zonas que otorgan más puntos (las situadas en las partes más bajas). Como los jugadores se van turnando, es muy posible que la tirada de un jugador mueva o incluso saque fuera del tablero dados lanzados previamente por otros jugadores.

Perfecto para jugar en familia, puede ayudar a refrescar las primeras tablas de multiplicar para los más pequeños. El factor suerte es suficientemente importante como para que todo el mundo tenga una posibilidad razonable de ganar.

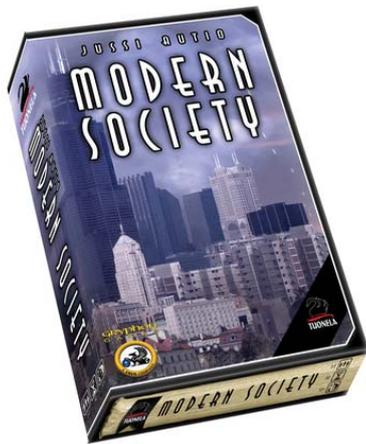
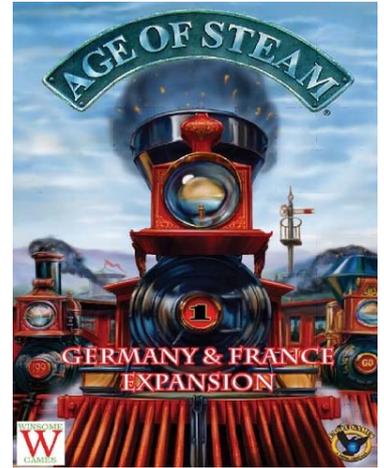
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Age of Steam: Germany & France Expansion. P.V.P.: 21,25 €

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

Este tablero de expansión impreso por ambas caras para Age of Steam presenta los mapas de Francia y Alemania. Contiene reglas a color en inglés y alemán.



Modern Society. P.V.P.: 22,00 €

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

A comienzos del s. XXI, la sociedad moderna está en el umbral de grandes cambios. El mundo se enfrenta al calentamiento global, el desastre financiero y la inestabilidad internacional. El descontento creciente de la población lleva a los jugadores a venderles nuevos sueños con que dar una esperanza a sus vidas y crear una nueva sociedad.

En este nuevo juego los jugadores eligen una visión del mundo que vender a las masas, bien de acuerdo o bien enfrentados a sus rivales. ¡Ilustrativo, educativo y divertido!

Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Through the Ages. P.V.P.: 59,50 €

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

Through the Ages es un emocionante juego de estrategia y gestión de recursos. Los jugadores guían a sus civilizaciones desde la Antigüedad, pasando por la Edad Media, hasta los tiempos modernos.

¿Cómo será tu civilización? ¿Será belicosa? ¿Avanzada tecnológicamente? ¿Religiosa? ¿Artística? Elige entre Líderes como Hammurabi, Napoleón y Ghandi. Construye las pirámides, la Gran Muralla o la Torre Eiffel.

Tú das forma a la cultura de tu Civilización –y puedes hacerlo de forma distinta cada en cada partida.

Through the Ages puede jugarse en tres distintos niveles de complejidad creciente. El juego tutorial sirve para aprender las mecánicas. Cuando estés listo para enfrentarte a las consecuencias de la política y la corrupción, podrás pasar al Juego Avanzado. Y cuando quieras enfrentarte a un reto aún mayor, juega a la versión Completa y lleva a tu civilización desde el lanzamiento de lanzas hasta los vuelos espaciales.

Componentes: 1 tablero de juego, 1 reglamento, 275 fichas de madera (en cuatro colores), 40 cubos de los jugadores (10 de cada color), 4 tapetes para los jugadores, 4 cartas de referencia, 341 cartas de juego (185 civiles, 155 militares y 1 para el Jugador Inicial).

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2-3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Steam: Locomotive Set. P.V.P.: 21,25 €

Bliстер de locomotoras extra para Raíles/Steam. Este artículo ofrece la posibilidad de reemplazar los discos de madera del juego con locomotoras de madera de los colores apropiados, así como un marcador del turno de juego de color morado. En caja con autocierre.

Contiene: 144 fichas de madera de locomotoras (en 6 colores, para los 6 jugadores), 1 peón (de color distinto a los colores de los jugadores). En caja de plástico.



Steam Barons. P.V.P.: 42,50 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Steam Barons™...es la primera expansión oficial para el juego *Raíles/Steam*, y expande dicho juego de muchas formas. Sobre todo ofrece una forma totalmente nueva de jugar a *Raíles/Steam*: en lugar de que cada jugador dirija una única compañía, aquí compiten por la propiedad de las distintas compañías; el accionista mayoritario de cada compañía decide las acciones de ésta en cada turno. A medida que progresa el juego, las fortunas de las distintas compañías fluctúan, y con ellas la suerte de los jugadores.

Incluye dos nuevos mapas pensados para jugar con seis jugadores, y losetas de vías adicionales para asegurar que nunca faltarán. Los dos mapas abarcan el Norte de Inglaterra y la mayoría de EEUU al Este de las Montañas Rocosas.

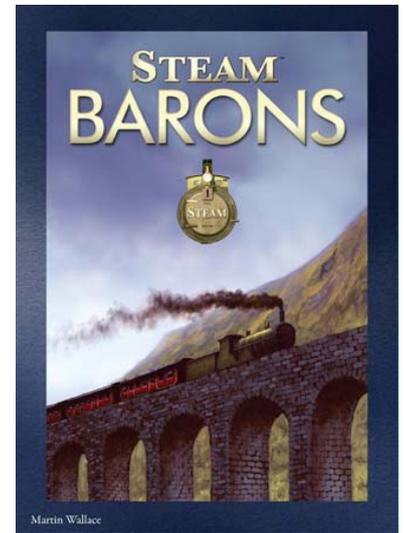
Esta expansión también contiene marcadores de trenes de madera que se usan para llevar el registro de la propiedad, en lugar de los discos que se emplean en el juego básico.

Steam Barons contiene:

. 1 tablero de juego impreso por las dos caras, 6 plantillas de Compañías, 38 losetas de vía férrea, 32 fichas de dinero, 1 marcador del primer jugador, 16 cubos negros de mercancías, 144 marcadores de propiedad, 1 carta de juego del mercado de bolsa, reglas a color.

Para 3-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. Autor: Martin Wallace. Diseño gráfico: John Austin.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Le Boomb!. P.V.P.: 3,95 € (DISPONIBLE EN EXPOSITORES DE 12 UNIDADES)

FORMATO: JUEGO PORTÁTIL. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

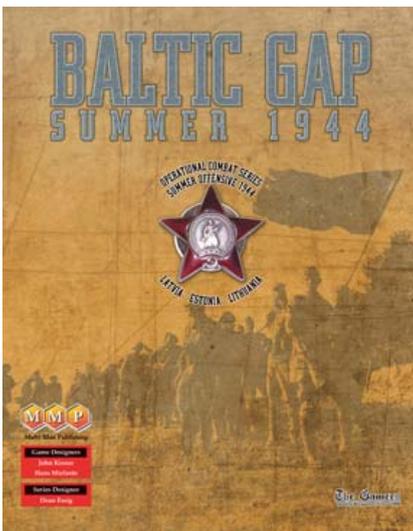
¡Ameno, fácil de aprender y enormemente divertido!

Le Boomb™ es un juego social que se puede disfrutar en cualquier momento, para 2-16+ jugadores a partir de 6 años. Puedes jugar una partida en 5-15 minutos. Esto es todo lo que necesitas para un party game portátil: 1 dado especial que encaja en tu "bomba" especial!

Le Boomb!, es un juego brillantemente sencillo que se basa enteramente en la suerte, y que convierte cualquier

reunión en una fiesta. El juego es rápido, y se basa en el deseo de supervivencia de los jugadores. ¡Las reglas son 4 frases!

Cada copia de Le Boomb™ contiene: 1 dado, 1 bomba (para jugar y para guardar el juego). Disponible también en displays de 12 unidades. Diseñador: Jean Vanaise. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Baltic Gap. P.V.P.: 61,75 €

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

Baltic Gap nos lleva a la ofensiva soviética sobre Letonia, Estonia y Lituania durante el verano de 1944. Al comienzo de la partida, Vitebsk, una ciudad fortificada bielorusa situada justo unos hexes más allá de la esquina sudeste del mapa, acaba de caer. El 1er Frente Báltico avanza hacia el oeste a través de la débil línea alemana, y pronto pone en peligro de embolsamiento a la totalidad del Grupo de Ejércitos Norte. Finalmente, tras cuatro meses de dura batalla, el Ejército Rojo ganará el gran objetivo de esta campaña, Riga, embolsando al enemigo en la región de Courlandia, en Letonia.

Baltic Gap permite a los jugadores explorar esta interesante campaña desde una variedad de puntos de vista históricos e hipotéticos. Las partidas de campaña pueden jugarse hasta entre 5 jugadores, pero también se ofrecen varios escenarios cortos que funcionan muy bien con un jugador por bando.

Baltic Gap es el decimoprimer juego de la premiada *Operational Combat Series*. Como los anteriores volúmenes, ofrece una visión fascinante de las campañas, permitiendo a los jugadores ver con profundidad las razones por las que las capacidades y comportamientos de ambos bandos eran tan distintas. En esta ocasión, en 1944, podemos ver un ejército

ruso muy desarrollado (mucho más avanzado que el que podíamos ver en Case Blue), haciendo frente a una Wehrmacht alemana aún potente. Los alemanes necesitarán emplear sus fuerzas con gran habilidad para evitar ser engullidos por su duro adversario. Componentes: dos láminas de mapa de 55x85 cm., cinco planchas de fichas (¡1400 fichas!), libro de reglas de la serie v.4,0, libro de reglas específico, ayudas de juego y 2 dados.ç

Escala: unidades de tamaño batallón hasta división, 5 millas por hex. Duración de la partida: desde 3 horas hasta varios cientos. Complejidad: alta. Adaptabilidad para jugar en solitario: moderada.

ASL Starter Kit Bonus Pack #1. P.V.P.: 9,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Nuevo pack de escenarios (tres escenarios) y un mapa, todos diseñados específicamente para usarse con el *ASL Starter Kit #1*.

ASL Starter Kit Bonus Pack #1 contiene:

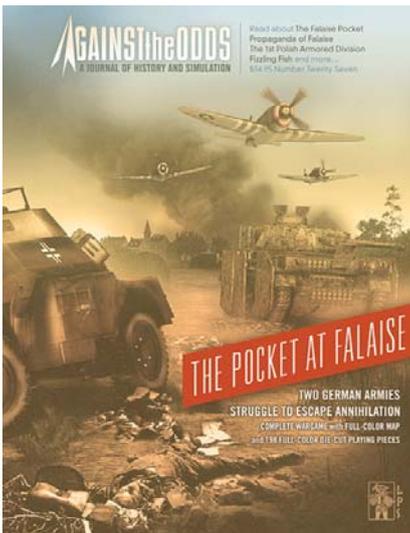
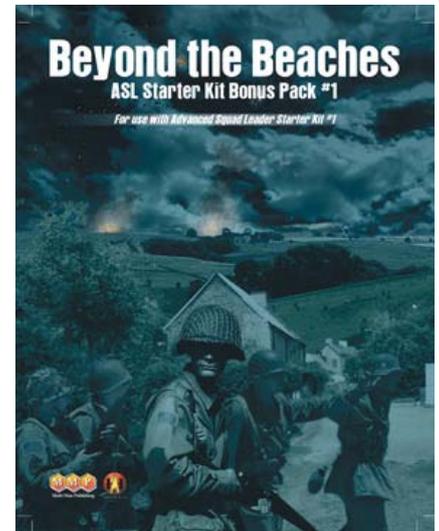
- 1 tablero geomórfico ASL/ASLSK
- 3 nuevos escenarios ASLSK

Escenarios:

S41 Sink's Encouragement - 5 turnos, tablero p, 8 de Junio de 1944, St. Come du Mont, Francia

S42 One More Hedgerow - 5.5 turnos, tablero p, 13 de Junio de 1944, Couvains, Francia

S43 Clearing Carentan - 6 turnos, tablero z, 12 de Junio de 1944, Carentan Francia



Against the Odds 27. The Pocket at Falaise. P.V.P.: 28,00 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Al final de la Guerra del Golfo de 1991, las televisiones se llenaron de fotos terribles de la “Autopista de la Muerte,” la ruta que iba de Irak desde Kuwait, y que parecía literalmente asfaltada con vehículos destruidos. Los que hayan estudiado la 2ª G. M. recordarán una destrucción similar... en la carretera de escape de la Bolsa de Falaise, por donde 25 divisiones alemanas huyeron para salvarse, mientras que los ejércitos aliados esperaban convertir el retrasado contraataque de Hitler contra Normandía en un desastre estratégico que pusiera fina a la guerra. Ambos bandos fracasaron. Pero la devastación que se produjo no tenía precedentes.

Ahora tú tienes la oportunidad de mejorar aquel resultado. *The Pocket at Falaise* pone a cada jugador en la difícil posición de intentar superar los obstáculos, tanto humanos como mecánicos, tácticos y operacionales, que impidieron alcanzar el éxito en 1944. El premiado diseñador, Ted Raicer, nos explica:

La historia de la batalla de Falaise es la historia de dos ejércitos alemanes intentando escapar de una trampa preparada para ellos por su propio alto mando, mientras los ejércitos aliados intentan cerrar la trampa pese a las dudas y las divisiones entre sus propios oficiales superiores.

Aunque parezca que los aliados disfrutaban de una aplastante ventaja numérica, la realidad es que en el punto decisivo del contacto sus fuerzas eran relativamente débiles como para poder taponar la ruta de escape de una inmensa cantidad de alemanes altamente motivados. La situación lleva a que los alemanes, teóricamente en retirada, en realidad se ven forzados a atacar constantemente, mientras que los aliados tienen que presentar una defensa desesperada. *The Pocket at Falaise* emplea un sistema de activación con chits para recuperar parte del caos y descoordinación de los esfuerzos de ambos bandos. Los jugadores se ven forzados a hacer lo que puedan en una situación progresivamente difícil, con una escala de combate que está a caballo entre táctica y operacional y que intenta reflejar lo mejor de ambos niveles sin complicar las reglas excesivamente. Incluye un conjunto de reglas especiales para poder jugar en solitario.

Eisenhower lo bautizó como “El Gran Matadero”. El nombre que le dieron los alemanes no puede reproducirse aquí. Cómo lo llamarás tú depende de lo bien que lo hagas...

El juego encartado incluye un mapa de 55x85 cm., 198 fichas grandes y reglas. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Duración de la partida: hasta 4 horas. Autor: Ted Raicer.

Arena. P.V.P.: 25,50 €

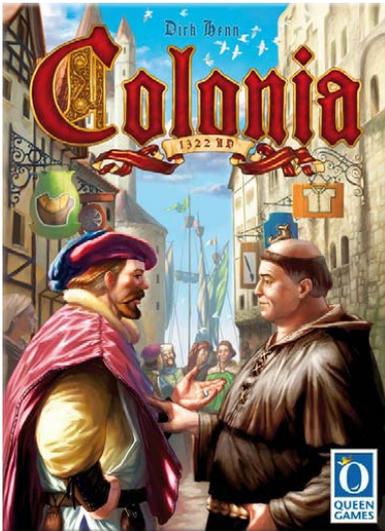
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** QUEEN GAMES

Un emocionante juego de dados y cartas sobre el dominio de Roma, para dos jugadores.

Atrévete con la segunda parte de *Roma*.

Para 2 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**





Colonia. P.V.P.: 56,00 €

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

Colonia en la Edad Media. La ciudad más grande en el Sacro Imperio Romano Germánico es conocida por su imponente catedral y su importante comercio. Familias patricias de alta reputación de Colonia ocupan importantes posiciones en el Consejo y dirigen de manera decisiva los asuntos de la ciudad. Cada familia pretende ejercer la mayor influencia, ¡pero sólo una puede lograrlo!

Conviértete en uno de los líderes de la ciudad. En cada ronda, se jugarán los días de la semana en los cuales habrá lugar para determinar la **posición** de cada familia en la ciudad, **votar** los decretos del Consejo, comprar en el **mercado** materias primas, hacer encargos a los **artesanos** para conseguir **mercancías** y hacerlas viajar en **barco** a otras ciudades influyentes como Brujas, Bergen o

Londres. Al final de la semana, las familias que hayan gestionado bien su posición, recibirán importantes sumas de dinero por las que podrán adquirir las valiosas **reliquias** de la Catedral, centro del poder de la ciudad.

Para 3-6 jugadores a partir de 2 años. Duración de la partida: 120 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Cable Car. P.V.P.: 49,95 €

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

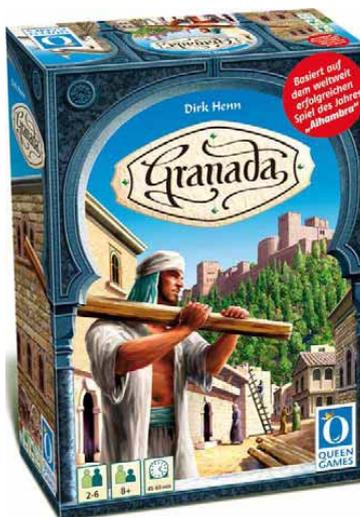
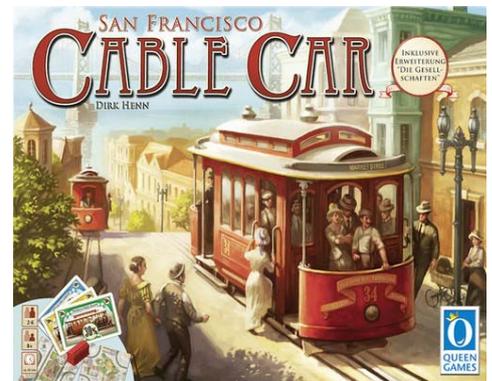
¡Quién nos lo iba a decir! Dirk Henn, el premiado diseñador de juegos, ha elevado su clásico *Metro* a una nueva experiencia de juego.

Ahora se juega con ocho compañías de tranvía independientes que luchan por el dominio del sector ferroviario de San Francisco.

Lo más destacado: en la primera mitad del juego, cada jugador puede intercambiar sus acciones por las más prometedoras. Pero,

¡sed cuidadosos! El resto de jugadores pueden frustrar hasta el mejor de los planes...

Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. 45-60 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Granada. P.V.P.: 49,95 €

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

La Alhambra ya está construida, pero para que prospere, necesita más obras de los maestros constructores: escuelas, parques, hospitales...

Sé el mejor constructor de Granada en esta combinación de la famosa saga de juegos *Alhambra*.

Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. 45-60 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Chicago Express Expansion. P.V.P.: 25,50 €

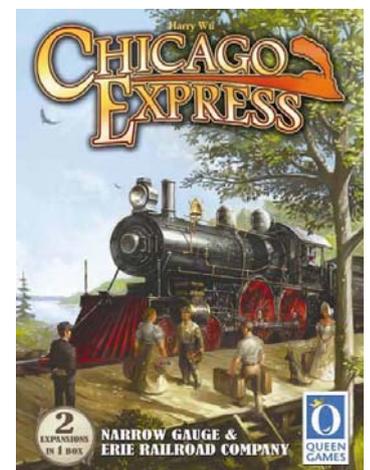
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** QUEEN GAMES

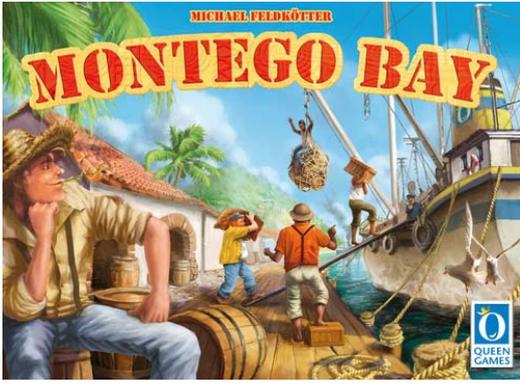
Nace una nueva compañía de ferrocarril: la ERIE. Los inversores se apresuran a adquirir las nuevas acciones.

Debido a los problemas en el desarrollo del ferrocarril por las montañas, se ha creado un nuevo carril especial para este tipo de terreno: la VÍA ESTRECHA.

¿A qué esperas? ¡Súbete al tren de Chicago Express con esta nueva expansión!

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. 45-60 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**





Montego Bay. P.V.P.: 49,95 €

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

Un largo día de trabajo en el muelle...

En la pequeña ciudad portuaria de Jamaia hay una actividad constante. Es hora de que los estibadores del muelle abandonen la taberna para cargar los barcos que están a la espera...

El único que no está dispuesto a moverse de su sitio en la taberna es Lazy Jack, que se conforma con ganar de vez en cuando un par de monedas. Los estibadores cogen el camino del muelle hacia los almacenes. Todos quieren cargar la mayor cantidad de barriles posible para conseguir la mayor recompensa. ¿A qué esperas? ¡Empieza a cargar!

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45-60 minutos.

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

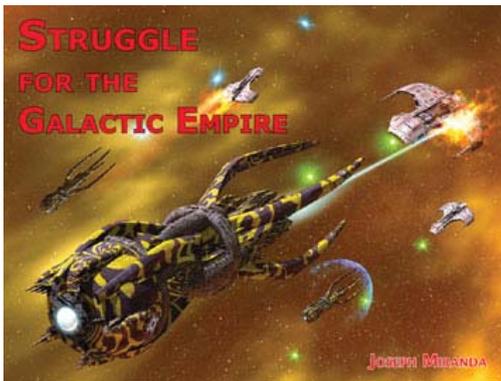
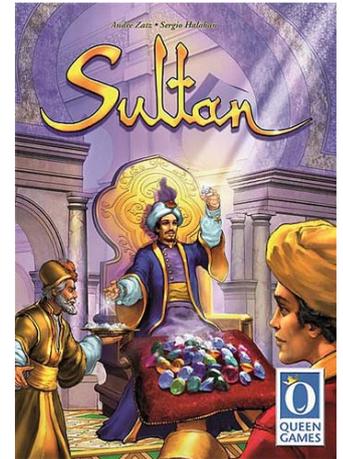
Sultan. P.V.P.: 31,00 €

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

Un juego para reyes del engaño, en busca de las mejores gemas para impresionar al sultán.

¿Quién sabrá prever los planes de los demás jugadores y apostar en el momento justo?

Para 2-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Struggle for the Galactic Empire. P.V.P.: 42,50 €

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

En el lejano futuro, la Tierra es un mito lejano. Cuando la Humanidad obtuvo los medios para viajar por la inmensidad del espacio con seguridad y rapidez, una gran ola humana se extendió por la galaxia, y los humanos pronto habitaron miles de mundos. Comunidades de mundos formaron alianzas, estas se reunieron después en federaciones, y finalmente nació un imperio galáctico. Aquél imperio existió durante milenios, creciendo y consolidándose, sometiendo bajo su control la mayor parte de los mundos habitados. No obstante, pese su extensión y aparente éxito, no todo va bien en el Imperio Galáctico. Existen rebeldes, usurpadores que quieren crear imperios propios, y alienígenas de toda forma imaginable. A lo largo de los largos milenios, hasta la forma de la especie humana

está cambiando gracias a la ingeniería genética.

Struggle for the Galactic Empire es un juego de ciencia ficción para jugar en solitario. Asumes el mando de las fuerzas del Imperio Galáctico, en su intento de aumentar sus dominios a la vez que lucha contra las fuerzas del caos que buscan su destrucción. Tú tomas todas las decisiones militares, políticas, sociales y económicas para combatir mejor las amenazas que van surgiendo, preservando la estabilidad del extenso imperio, e incluso expandiendo sus límites y aumentando su gloria mediante descubrimientos, colonización y conquistas.

El mapa ilustra la galaxia completa dividida en sectores de sistemas solares. La producción realizan nanooperarios que crean naves de guerra y armas del tamaño de mundos. Entre las unidades encontramos naves de combate y colonización, grupos de control y jefes. Las unidades tienen dos tipos de valores de combate: armas y sistemas morfogénéticos. Las primeras destruyen al enemigo, mientras que los segundos los convierten en amigos. Las lealtades cambian de uno a otro bando dependiendo de la situación.

Las amenazas cambiantes se generan con más de 100 marcadores de caos que se van extrayendo aleatoriamente. Encontramos por ejemplo rebeldes, usurpadores, imperios independientes, invasores y fuerzas alienígenas, así como eventos tecnológicos, económicos, sociales, políticos y militares. También puedes lanzar expediciones para intentar obtener nuevos conocimientos y tecnología. Reglas adicionales te permiten usar guerra psico-social y propaganda para sofocar rebeliones. Autor: Joe Miranda.



Componentes: 352 fichas, 1 mapa de 55x85 cm., reglas, ayudas de juego, bolsas para guardar las fichas. Para jugar en solitario.

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