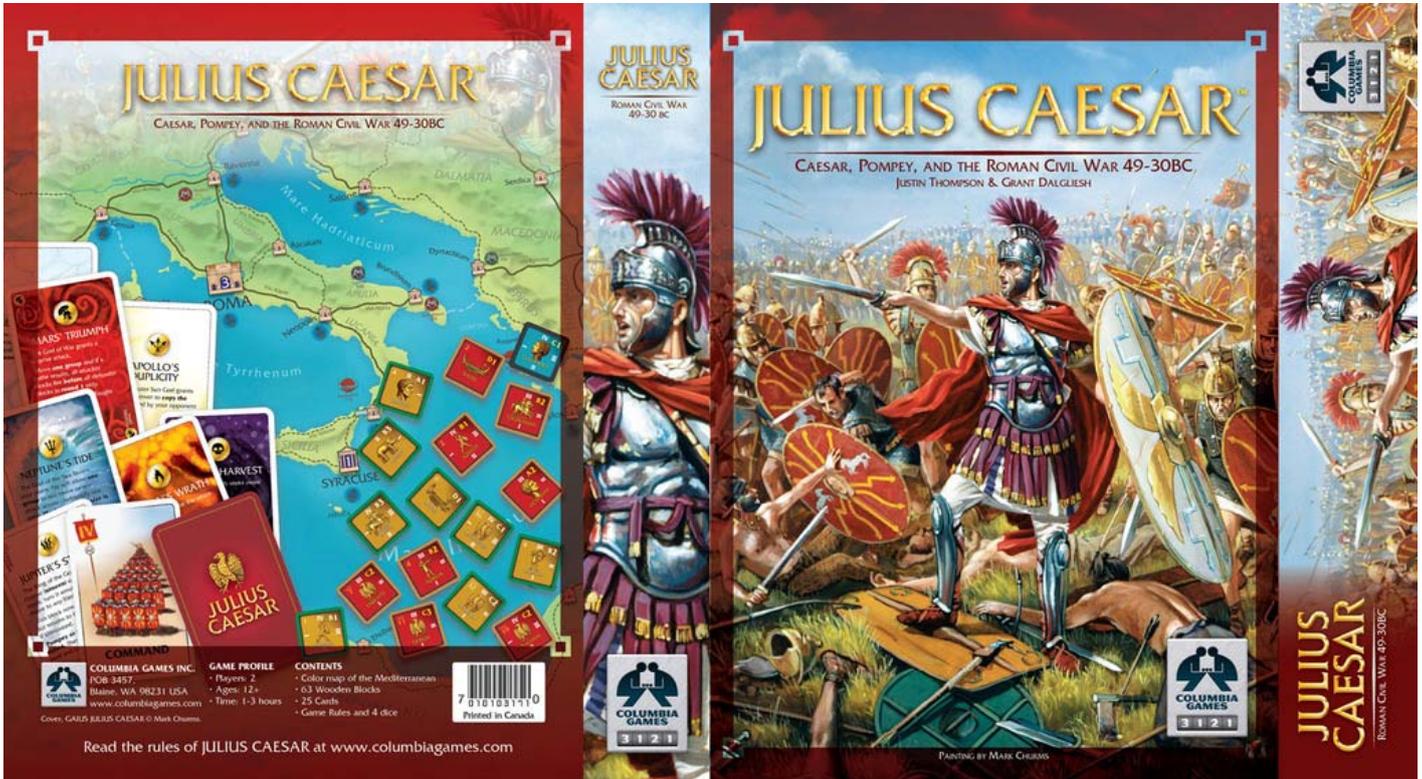


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 20 de julio de 2010



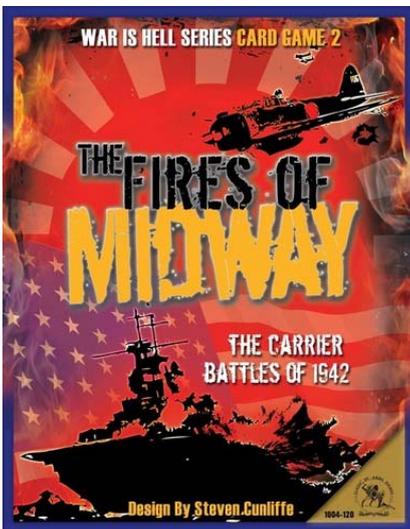
Julius Caesar. P.V.P.: 62,95 €

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

Julius Caesar revive en nuestra mesa de juego al drama de la Guerra Civil Romana. Los jugadores asumen el control de las legiones de César o de Pompeyo, y luchan para alcanzar el título de Emperador.

Julius Caesar es un juego con motor de cartas que emplea fichas o bloques de madera. Las cartas son necesarias para mover, reclutar tropas o jugar un Evento. En el tablero (43 x 86 cm) se ilustran 13 Ciudades o Poblaciones puntos de victoria. Asume el mando de las veteranas legiones de César o de las nuevas legiones de Pompeyo. En tus manos está la decisión sobre la mejor manera de defender o conquistar la República. Las posibilidades de variación son enormes, la toma de decisiones siempre agónica. ¡Ya puedes demostrar si tienes lo que hace falta para llegar a ser Emperador de Roma!

Incluye tablero, 63 bloques de madera con sus etiquetas adhesivas, 27 cartas, reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Fires of Midway. P.V.P.: 59,50 €

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

La Batalla de Midway fue el enfrentamiento decisivo entre portaaviones que cambió el curso de la Guerra del Pacífico. De una tensión e intensidad tremendas, esta batalla se decidió por el empleo de fuerzas decisivas en el momento clave, estrategia y buena suerte. En apenas cuatro minutos, la guerra en el Pacífico cambió para siempre. La convergencia fortuita de los Grupos de Ataque de los portaaviones Enterprise y Yorktown entre las 10:22 y 10:26 AM el 4 de junio sobre los portaaviones japoneses llevó a la aniquilación de estos últimos, y puso la mecha al infierno que abatiría el Imperio del Japón.

Como su predecesor **The Hell of Stalingrad**, **The Fires of Midway** nos suelta directamente en plena acción. Al comienzo tomas las decisiones estratégicas para localizar primero a la flota enemiga, y seguidamente destruirla. Alerta tus cazas y organiza tus Grupos de Ataque para sus mortíferas misiones. ¿Destruirán al enemigo y conseguirán volver? Tus escuadrones deberán enfrentarse no solo al fuego antiaéreo enemigo y con la Patrulla Aérea enemiga, si no que deberán saber navegar por la inmensidad del océano para llegar donde les ordenes. ¿Tendrán los supervivientes suficiente combustible para volver hasta tu flota? ¿O se perderán para siempre entre las desgracias de la guerra?

The Fires of Midway explora en escenarios distintos las cuatro grandes batallas de portaaviones de 1942: Mar del Coral, Isla de Midway, las Salomón Orientales y Santa Cruz. También se incluye un juego de

campana que une las cuatro batallas, en el que los jugadores deben ahorrar sus recursos desconociendo cual de estas batallas les podrá otorgar la victoria decisiva, igual que sucedió en Midway.

El escenario del Mar del Coral puede jugarse en apenas 1 hora, la batalla de Midway en 2,5 horas.

Componentes:

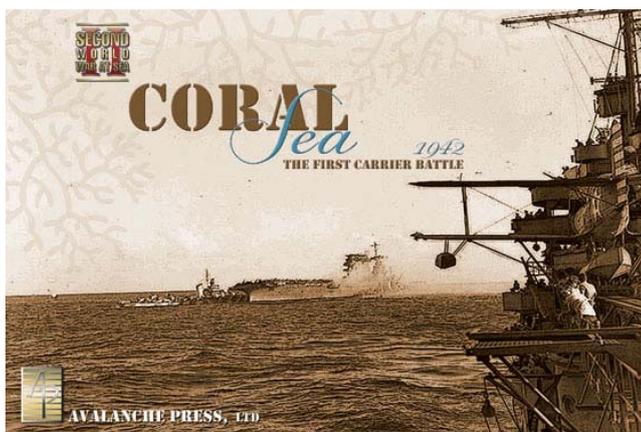
- 200 cartas de juego
- 1 plancha de fichas
- 1 mazo de 18 cartas de Portaaviones
- 3 tapetes para los jugadores
- Flight Manual original a color de 16 páginas (reglas básicas)
- Operations Manual original a color de 24 páginas (reglas avanzadas)
- Dados

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

También disponible:

The Hell of Stalingrad. P.V.P.: 59,50 €

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Second World War at Sea: Coral Sea. P.V.P.: 18,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Nuevo paso de la fabulosa serie *Second World War at Sea*. Esta nueva caja está pensada por su bajo precio como introducción al sistema.

En mayo de 1942, los japoneses intentaron tomar Port Moresby en la costa sur de Nueva Guinea e interrumpir las comunicaciones entre EEUU y Australia. Un movimiento de tal calado pensaban que forzaría a los americanos a plantar batalla.

La Marina de los EEUU no necesitaba ningún acicate especial para luchar contra sus enemigos. Dos portaaviones americanos se enfrentaron contra un portaaviones japonés grande y dos pequeños en la que fue la primera batalla librada entre este

nuevo tipo de buques de guerra. Por primera vez en la historia naval, una gran batalla se decidió sin que ningún buque de ninguna flota avistara directamente al enemigo. Los aviones se habían convertido en la nueva medida del poder naval.

Second World War at Sea: Coral Sea es el nuevo juego introductorio para la serie. Abarca esta batalla decisiva, y está pensado para servir de puerta de entrada a los jugadores que aún no se hayan enganchado a esta serie de juegos navales. El jugador japonés debe establecer nuevas bases en Nueva Guinea y en Tulagi en las Islas Salomón, mientras que el americano debe detenerle. Las fuerzas están muy igualadas y la victoria recaerá en el jugador que mejor emplee sus recursos.

El mapa operacional de 55x42 cm abarca el Mar del Coral al noroeste de Australia así como las aguas circundantes. Los jugadores maniobran sus task forces (ocultas al adversario) por el mapa operacional y se buscan entre sí mediante aviones, submarinos y buques de superficie. Cuando tiene lugar un contacto pasan al mapa táctico para resolver los enfrentamientos.

El mapa táctico es una mapa hexagonado genérico que se emplea para resolver los comtes. En él los buques maniobran y luchan empleando sus factores de cañones y de torpedos. Se incluyen también reglas opcionales tácticas avanzadas. Los ataques aéreos se resuelven de modo similar. El sistema de combate ofrece resultados rápidos pero históricamente correctos, conjugando jugabilidad y corrección histórica. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponibles:

Second World War at Sea: Arctic Convoy.

Second World War at Sea: Eastern Fleet.

Second World War at Sea: Midway.

Second World War at Sea: Strike South.

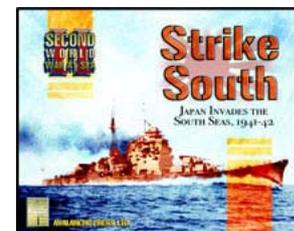
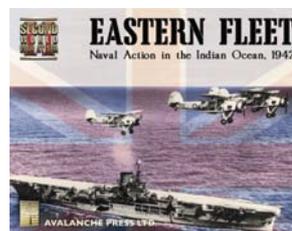
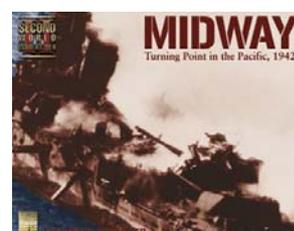
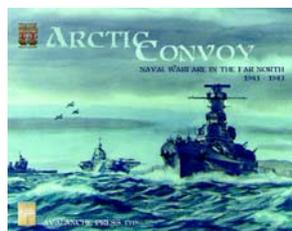
Second World War at Sea: Black Fleets.

Second World War at Sea: East of Suez.

Second World War at Sea: Cone of Fire.

Second World War at Sea: Imperial & Royal Navy.

Second World War at Sea: Spice Islands.





Frontline General: Spearpoint 1943. P.V.P.: 27,50 €

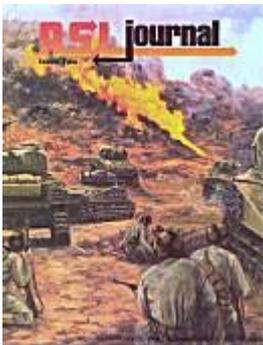
FORMATO: JUEGO DE CARTAS (WARGAME). **EDITOR:** COLLINS EPIC WARGAMES

Frontline General: Spearpoint 1943 es un nuevo juego de cartas que emplea Cartas de Unidades Tácticas, Cartas de Mando y Cartas de Daño para simular combates creíbles de primera línea a un ritmo rápido. Infantería a escala escuadra, tanques, piezas de artillería y aviones individuales forman la Punta de Lanza de la batalla. Cada partida de 20-30 minutos es un intenso enfrentamiento con cartas.

Puedes jugar Escenarios tácticos o juegos Estándar. Los datos estadísticos de las unidades están basados en años de

investigaciones y proporcionan resultados plausibles para cada batalla. Se trata de un juego con gran potencial de expansión, pero no de un juego de cartas coleccionable.

Componentes: hoja de reglas impresa por ambas caras, 8 situaciones tácticas, 50 cartas de Unidades Alemanas, 50 cartas de Unidades Americanas, 50 cartas de Mando, 25 Cartas de Daño, 4 dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



ASL Journal 2. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: REVISTA-EXPANSIÓN. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Reimpresión de unos de los números más celebrados de la publicación oficial para ASL.

Incluye el estudio histórico Kakazu Ridge con mapa HASL, escenarios, fichas y artículos. ASL Journal #2 es una fantástica colección de artículos y 24 escenarios para ASL. En inglés.



The Last of the Independents. P.V.P.: 36,75 €

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

Diseño, fabricación y comercialización de coches en la postguerra.

En los años 50, proliferaron numerosos fabricantes de automóviles que hoy día siguen siendo admirables. ¿Te has preguntado alguna vez que pasó con fabricantes como Studebaker, Rambler y otros? **Last of the Independents** es

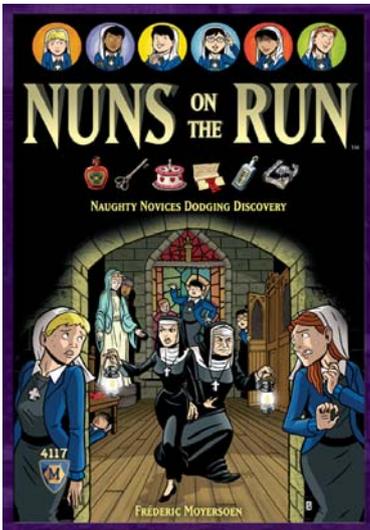
un eurogame de gestión de recursos que nos hace revivir el proceso de diseño, fabricación y comercialización de los pequeños fabricantes de automóviles independientes

en EEUU tras la 2ª Guerra Mundial. Nos muestra los complicados retos que tenían que encarar los ejecutivos de estas compañías en la competencia entre ellas y con las "Tres Grandes". Diseña, fabrica y promociona tus coches en el libre mercado de la Edad de Oro del Automóvil.

Para 3-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 90 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Nuns on the Run. P.V.P.: 32,00 €

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

"...con seguridad, tu pecado te acabará descubriendo." —Números 32:23

¡Las novicias están desatadas! La tentación la ha sacado de sus celdas, y esperan que no las coja la abadesa ni la priora. Pero las guardias son rápidas, ¡así que hará falta inteligencia y un poco de suerte para conseguir volver a la cama sin que os atrapen!

En **Nuns on the Run™** cada jugador explora el emocionante mundo nocturno de una gran abadía llena de intrigas y engaños. En el papel de la vieja abadesa, la noble priora o una simple novicia, te convertirás en cazador o presa. Cada jugador recibe una "bendición" especial, pero solo las novicias deben cumplir un "deseo secreto". Deben intentar colarse por los salones, corredores y jardines en penumbra, buscando llaves y tesoros únicos y necesarios para alcanzar su objetivo. Mientras tanto, las vigilantes abadesa y priora patrullarán sus rutas, siempre vigilantes de las jóvenes novicias que deberían estar dormidas ya en sus austeras celdas. ¿Tienes la voluntad necesaria, o eres suficientemente silenciosa para alcanzar tu objetivo y ganar la noche?

Nuns on the Run™ es un juego social con mucho humor para 2-8 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos.

Componentes: 1 tablero, 1 libreta de hojas para anotar los movimientos, 2 figuras de pie, 18 fichas, 66 cartas, dado, varios marcadores y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Glenn's Gallery. P.V.P.: 32,00 €

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

Glenn McFluxus, único propietario de la Glenn's Gallery.

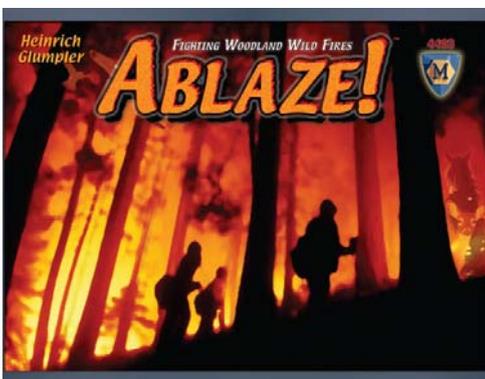
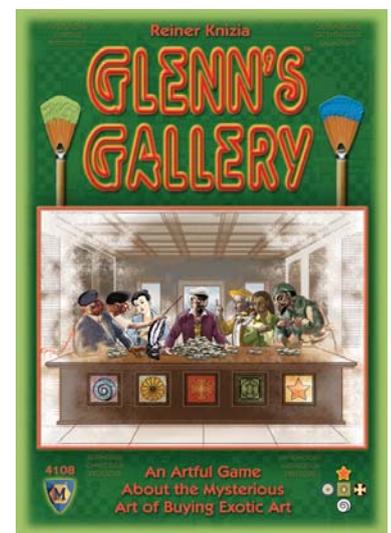
No es fácil trabajar para Glenn McFluxus, el marchante más notable de la ciudad. Sí, su galería es la más respetada y variada, y tú y su personal competís por convertirlos (¡ya que aún estáis aprendiendo!!) en los más enterados de las tendencias y trampas del peligroso mundo del arte y la especulación. Sin embargo, a Glenn solo le importa una cosa: la cuenta de resultados. Si fracasas, te verás suspendido de tus responsabilidades. Si tienes éxito, seguirás teniendo un trabajo. Así es Glenn...

Los jugadores son los emplead@s de la Glenn's Gallery, una prestigiosa galería de arte en la que aprendéis los entresijos del mundo de la venta de objetos de arte. Tu trabajo es estudiar las tendencias en el mundo del arte y recomendar a Glenn los tipos de arte que atraerán más clientes. Los clientes se representan mediante cartas, y al comienzo de cada turno tienes cierta información sobre los clientes que vendrán ese mes. Sin embargo, también tienes que estar vigilante de los estudiantes de arte, que se llevan a tus clientes! Al final de cada mes Glenn mira el número de clientes que han expresado tener interés en cada tipo de arte y recompensa (penaliza) a cada jugador según hayan sido las opciones elegidas por cada uno.

Componentes:

- 6 tableros que representan las 5 galerías de arte y el registro de puntos
- 66 cartas (Glenn más 13 personajes para los 5 tipos de arte; 11 clientes y 2 estudiantes de arte)
- 25 fichas de predicción (4 sencillas y 1 doble, en cada uno de los 5 colores)
- 5 fichas de bono blancas
- 25 marcadores de puntuación (5 cubos de cada uno de los 5 colores)

Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60-70 minutos. Creado por Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Ablaze. P.V.P.: 18,50 €

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

El bosque está en llamas, el humo es espeso y las llamas se extienden sin parar! Los únicos habitantes de este infierno parecen ser los pocos y valientes bomberos, sus aviones de apoyo, y una horda de animales en huida. Ablaze consiste de tres juegos distintos completos. Todos tienen que ver con el fuego en los bosques, pero son muy distintos entre sí.

En **Wild Fire!** Los jugadores llevan un equipo de bomberos que intentan detener un fuego en plena propagación. Para ganar la partida tu equipo debe abarcar la mayor área de bosque posible a la vez que mantiene una comunicación con una fuente de agua.

En **Volcano!** pilotas un avión apagafuegos para ayudar a extinguir un incendio provocado por un volcán en erupción. ¡Extingue o aísla la mayor cantidad de

fuegos del bosque y ganarás la partida!

En **On the Run!** rayo ha comenzado un intenso fuego, forzando a la fauna del bosque a escapar. Deberás decidir la suerte de parte de la fauna del bosque. El que salve más animales ganará la partida.

Componentes: 48 peones (bomberos) en cuatro colores, 47 losetas de bosque, 1 loseta de volcán, 1 loseta de avión, reglas. Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45+ minutos. Autor: Heinrich Grumpler. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

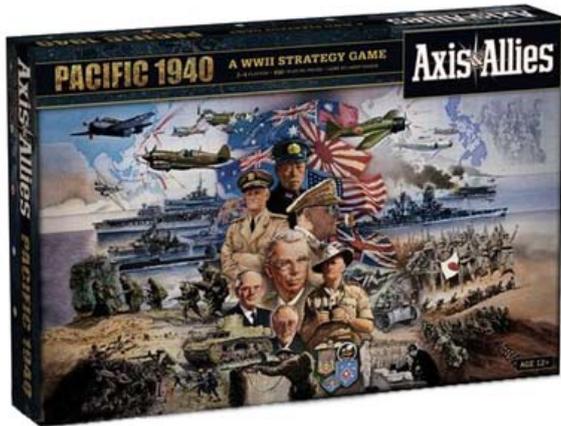
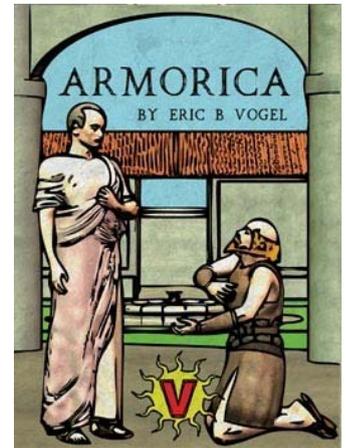
El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Armorica. P.V.P.: 10,95 €

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

Estamos en el año 100 d. C. y la nación céltica de Armorica (Bretaña) ha sido conquistada por el Imperio Romano. Ahora los administradores de Armorica intentan aumentar su prestigio atrayendo a ricos inmigrantes romanos. Sin embargo, los patricios romanos tienen gustos caros, y será necesario un gran desarrollo para que una provincia bárbara como Armorica les resulte atractiva.

Armorica es un emocionante juego de cartas en el que los jugadores deben anticipar las elecciones más previsibles de sus adversarios para poder ganar. Cada turno los jugadores eligen cartas de los montones boca arriba y los pasan a sus tableros personales. Los iconos de los tableros personales aumentan la variedad de cartas que pueden elegir, lo que les permite conservar más cartas y por tanto les concede fuentes adicionales de puntos de victoria. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Axis & Allies Pacific 1940. P.V.P.: 1940 102,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** AVALON HILL

La colección de juegos *Axis & Allies* celebra su 25 aniversario con una edición deluxe de su juego de estrategia operacional. *Axis & Allies Pacific 1940*, creado y desarrollado por Larry Harris, utiliza las reglas actualizadas presentadas en *A&A Anniversary Edition*. Dos nuevas unidades debutan con este juego, *Tactical Bombers* y *Mechanized Infantry*. Australia y New Zealand, unidades juntas como fuerzas ANZAC, representan un nuevo aliado para jugar. China tiene más fuerzas que nunca, pero necesitará ayuda de sus aliados -- EEUU e Inglaterra -- para resistir el poder del expansionista Imperio Japonés.

Axis & Allies Pacific 1940 incluye un tablero grande de 89 x 81 cm. Este juego, con más de 450 fichas, componentes deluxe y grandes bolsas para guardarlos, sube aún más el listón marcado por la *A&A Anniversary Edition*. Todas las nuevas reglas para países neutrales, bases navales y

áreas, ataques kamikaze y ataque a convoyes añaden aún más profundidad y corrección histórica a este juego gigante.

Para terminar, este juego de estrategia operacional está pensado para poder jugarse con *Axis & Allies Europe: 1940 Edition* para crear la mayor experiencia *Axis & Allies* hasta la fecha. Al unirlos, las dimensiones son de 178 x 81 cm. Ambos juegos se han pensado para jugar solo o entre 2-6 jugadores un escenario global de 1940, completos con colocaciones iniciales y objetivos para cada país. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Axis & Allies Spring 1942. P.V.P.: 31,50 €

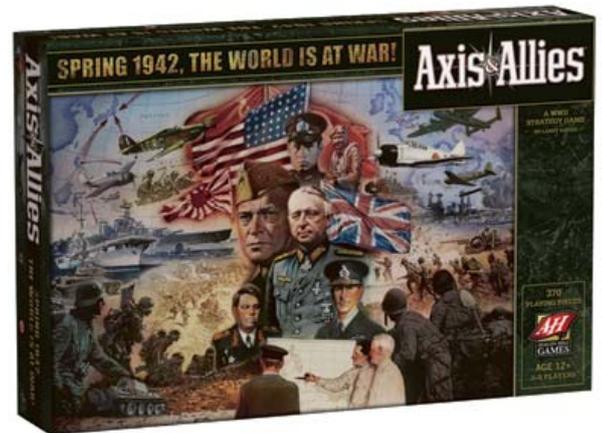
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** AVALON HILL

Primavera de 1942, ¡el Mundo está en Guerra!

Cinco potencias mundiales luchan por la supremacía. Alemania y Japón están aliadas contra el Reino Unido, EEUU y la Unión Soviética. Tú controlas el destino militar y económico de uno de estos países en la lucha titánica que decidirá el destino del mundo. ¡Necesitarás la perseverancia de Montgomery, la audacia de Rommel, el valor de Patton, el sentido de la oportunidad de Yamamoto, y la resistencia de Zhukov!

Axis & Allies celebra 25 aniversario con una nueva edición del juego. *Axis & Allies 1942*, diseñado y desarrollado por Larry Harris, usa las reglas actualizadas presentadas en la *A&A Anniversary Edition*. En este volumen hacen su debut buques de clase crucero, lo que cambiará para siempre los enfrentamientos navales. Nuevas miniaturas, diseño gráfico renovado, y nueva caja, convertirán a este juego en la base de la línea *Axis & Allies* para los próximos años. ¡Decide el destino de una nación en unas pocas horas!

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponibles:

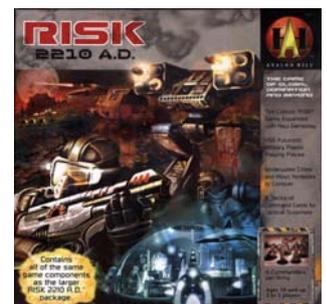
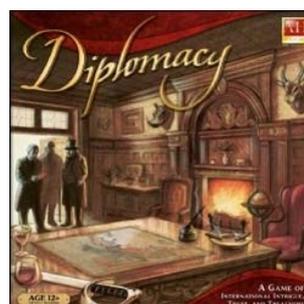
Risk 2210.

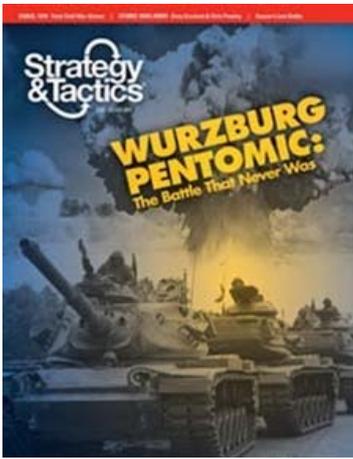
Robo Rally

Diplomacy.

Axis & Allies: Bulge.

Axis & Allies: D-Day.





Strategy & Tactics 263: Cold War Battles 2: Kabul '79 & Pentomic Wurzburg. P.V.P.: 25,50 €

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

Cold War Battles 2 (CWB2) presenta una simulación operacionl de dificultad baja a intermedia de campañas que podrían se libraron –o podían haberse librado- durante el período de 1946-1989. Se incluyen dos juegos: Kabul '79 (K'79), que nos lleva a la toma de la capital afgana por los soviéticos en 1979; y Wurzburg Pentomic (WP), soviéticos contra americanos en Alemania a finales de los años 50. En Kabul '79 un jugador controla a los soviéticos y el otro a los afganos más refuerzos hipotéticos norteamericanos. En WP un jugador lleva las fuerzas soviéticas y el otro alemanes y americanos. Ambos juegos comparten el núcleo de reglas, y cada uno tiene sus propias reglas específicas. Diseñado por Joseph Miranda.

Las unidades de maniobra incluyen infantería, infantería de élite, asaltos aéreos, infantería aeromóvil, infantería mecanizada, blindados, caballería blindada, tropas de reconocimiento, operaciones especiales, seguridad, policía militar, ingenieros, guerrillas y cuarteles generales.

También unidades de artillería de campaña, artillería autopropulsada, cañones de asalto, cohetes y antiaéreos. La mayor parte de las unidades son batallones o regimientos, pero se incluyen unidades hasta tamaño división o compañía. Las unidades tienen un solo paso y su reverso sirve para mostrar su lado “no probadas en batalla”.

Las reglas abarcan eventos aleatorios, refuerzos, bombardeo, fuego de supresión, poder aéreo, movilidad aérea, armas atómicas, paracaidistas, reconocimiento, apantallamiento, fuerzas especiales, guerrillas, control de fuego y muchos más factores.

Artículos históricos incluidos en este número:

- Cold War Battles: Kabul '79 & Wurzburg
- Caesar's Last Battle: Munda
- Brawner's Farm: 1st Move at 2nd Manasas
- Battle for Kabul, 1979
- What If: Atomic War in the 1950s
- Sea Lion: Britain Invaded, 1940



Traducciones ya disponibles:

Ici, c'est la France

The Caucasus Campaign

Down in Flames Aces High

Panzer Grenadier: The Fall of France 1940

