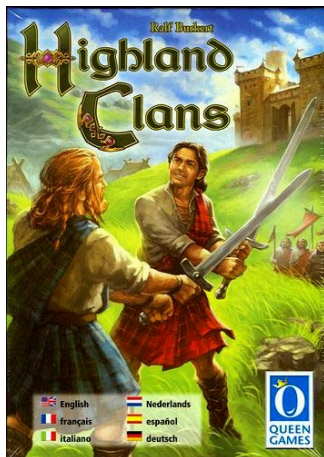


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

**Novedades, 24 de junio de 2009**



**Highland Clans.** P.V.P.: 31,00 €

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

Ponte al mando de tu clan de las tierras altas de Escocia. En cada ronda, cada jugador primero construye su clan y sus tierras, y opcionalmente efectúa un raid sobre un adversario.

Comienzas sacando seis cubos de una bolsa. Con los verdes aumentas tus clérigos y potencial para ganar puntos de Victoria al final de una ronda. Los amarillos atraen guerreros y te permiten disponer de más cartas de batalla. Los azules son gaiteros que se emplean como apoyo en los combates o para generar puntos de victoria. Un cubo azul también puede jugarse como un bardo para atraerse a los seguidores de los adversarios. Finalmente tenemos los cubos rojos, que representan ganado y generan puntos de victoria. Los cubos también se emplean para crear nuevas propiedades, en las cuales depositas el Ganado y grupos de cubos para que estén más seguros.

Los raids se resuelven de forma sencilla. En tres rondas de batalla cada contrincante juega una carta de valor uno a cuatro; este valor puede verse aumentado por el empleo de un único cubo azul. Quien gane más rondas gana la batalla. El perdedor perderá cubos y el ganador obtendrá un punto de victoria o dos.

Al final de cada ronda tiene lugar una evaluación en la que se otorgan puntos de Victoria según el número de cubos. Por ejemplo, el jugador con más cubos verdes obtiene 3 puntos de Victoria, el Segundo 2 puntos, etc. Cada loseta roja de ganado vale un punto de victoria, pero el que tenga más obtiene un bono de 2 puntos.

Las losetas de propiedades contienen un número en el reverso. Al final de cada ronda se revela una. Si el jugador que vaya ganando tiene tantos puntos de victoria como dicho número, la partida termina.

En resumidas cuentas, estamos ante un juego rápido que ofrece algo para todo el mundo: suerte, táctica y mucha interacción. Para 3-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 45 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

**Alta Tensión Europa Central/Benelux.** P.V.P.: 11,95 €

Benelux: Los países que conforman Benelux son defensores de la energía ecológica, las reglas cambian para permitir la entrada de una central eléctrica ecológica extra al mercado existente en determinadas situaciones. En contraste con Europa Central, Benelux tiene más petróleo disponible, pero menos carbón. También, al ser más cortas las distancias y, por tanto, tener costes de conexión más bajos, los jugadores podrán construir sus redes eléctricas más rápido, dando como resultado una partida más corta. Finalmente, al retirar la central eléctrica con el número más bajo cada ronda, se agilizará la llegada al paso 3.

Europa Central: Gracias a los grandes depósitos de carbón en Polonia, el reabastecimiento de carbón es mayor que en el juego original, haciendo que las centrales eléctricas de carbón sean más baratas de abastecer. Debido a su política actual, ni Polonia ni Austria construirán centrales eléctricas de energía nuclear. Así, un jugador solamente podrá adquirir (o incluso pujar por) una central eléctrica de energía nuclear cuando tenga ciudades en al menos uno de los otros tres países. La ciudad de Viena tiene un estatus especial ya que obtiene todo su abastecimiento quemando basura. Así, un jugador con Viena en su red eléctrica comprará basura con un descuento de 1 electro. Estos cambios ofrecen a los jugadores nuevas estrategias y tácticas para este juego.

Para jugar con Alta Tensión: Expansión Benelux/Europa Central, se necesita una copia del juego básico Alta Tensión. Las reglas para jugar son las mismas que en Alta Tensión, excepto por las que se incluyen en esta expansión. Cada tablero (Benelux/Europa Central) aporta cambios a las reglas originales. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Alta Tensión China Corea.** P.V.P.: 11,95 €

China: la economía de China está estructurada como una economía planificada. En esta versión del juego no hay sorpresas. Las centrales en el mercado de centrales eléctricas se ofrecen en orden ascendente durante los dos primeros pasos de la partida. Además, la tabla de recursos esta diseñada de tal manera que los recursos tienden a escasear a medida que la partida avanza. Así, los jugadores deberán planificar cuidadosamente sus necesidades de recursos o su red eléctrica se quedará a oscuras y sus ingresos se verán reducidos.

Corea: en Corea, debido a la división del país, la situación política es muy diferente a la del resto de países de los demás mapas de Alta Tensión. Los jugadores se enfrentarán a unos costes de construcción caros debido a la gran variedad geográfica del país. Además, debido a la división política, los jugadores deberán comprar los recursos en un mercado también dividido.

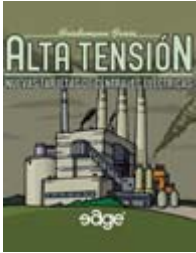
Para jugar con Alta Tensión: Expansión China/Corea, se necesita una copia del juego básico Alta Tensión. Las reglas para jugar son las mismas que en Alta Tensión, excepto por las que se incluyen en esta expansión. Cada tablero (China/Corea) aporta cambios a las reglas originales. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## Alta Tensión Francia/Italia. P.V.P.: 11,95 €

Francia: actualmente, la producción eléctrica en Francia se centra en la energía nuclear. Este enfoque se ve reflejado en el juego por una mayor reserva de uranio y un acceso más rápido a la primera central eléctrica de energía nuclear. París es la ciudad más grande de Francia y está representada como una ciudad “triple”, lo que la hace un objetivo muy interesante para todos los dueños de centrales eléctricas, ¡aunque poner demasiado énfasis en París puede llegar a ser un mal negocio!

Italia: en Italia, los recursos son más limitados que en ninguna otra parte. Pronto, tanto el carbón como el petróleo escasearán y serán más caros. Todo esto, combinado con un coste de conexión relativamente alto en algunas partes del país debido a su configuración geográfica, hará que los jugadores se queden a menudo sin fondos.

Para jugar con Alta Tensión: Expansión Francia/Italia, se necesita una copia del juego básico Alta Tensión. Las reglas para jugar son las mismas que en Alta Tensión, excepto por las que se incluyen en esta expansión. Cada tablero (Francia e Italia) aporta cambios a las reglas originales. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## Alta Tensión Mazo nuevas centrales. P.V.P.: 6,95 €

¡Nuevos retos para Alta Tensión!

Este nuevo mazo de tarjetas para Alta Tensión está acompañado por 4 variantes de reglas que te permitirán disfrutar de una experiencia de juego diferente.

Cambia tus tácticas de juego con un nuevo mazo de centrales eléctricas o personaliza el mercado como más te guste; para partidas imprevisibles junta los dos mazos de centrales eléctricas o mézclalos como tú desees. Requiere una copia del juego básico de Alta Tensión. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## Juego de Tronos Capítulo 2, Serie II: Ciudad de Secretos. P.V.P.: 9,95 €

“Ella, lo único que quería era volver a casa, pero no es tan sencillo salir de Desembarco del Rey. Había estado durmiendo en el Lecho de Pulgas, en tejados y en establos, en cualquier lugar donde encontraba un rincón para tenderse, y no había tardado en comprender por qué aquel barrio tenía semejante nombre...”

Tiempo de Tribulaciones es el segundo lanzamiento mensual de 40 cartas fijas de la serie *Desembarco del Rey* para el *Juego de Cartas de Juego de tronos*, basado en la famosa saga de novelas de George R.R. Martín, *Canción de hielo y fuego*. Contiene 20 cartas nunca antes vistas, diseñadas para aumentar los mazos ya existentes y facilitar su personalización, añadiendo variedad al Juego de tronos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## Wings of War: tapete Este. P.V.P.: 39,95 €

Tras la enorme demanda de los jugadores de *Wings of War* se decidió fabricar un enorme tapete de juego para aportar una buena superficie a tus partidas.

El tapete es una superficie de juego extra gruesa de goma para todos tus duelos de *Wings of War*. Está impresa a todo color con la imagen de fondo que aparece en las cartas de los aviones y con el logo de *Wings of War*. El tamaño es de 68 x 98 cm.

¡Une dos Tapetes de juego de *Wings of War* (secciones de Este y Oeste) para crear el escenario definitivo de *Wings of War*!

## Wings of War: tapete Oeste. P.V.P.: 39,95 €

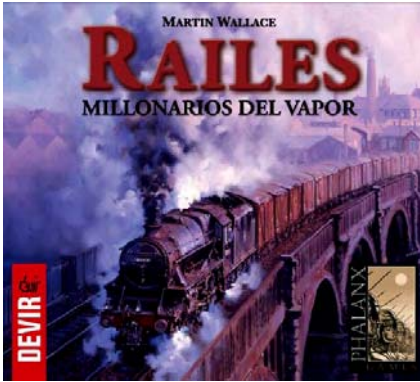
Tras la enorme demanda de los jugadores de *Wings of War* se decidió fabricar un enorme tapete de juego para aportar una buena superficie a tus partidas.

El tapete es una superficie de juego extra gruesa de goma para todos tus duelos de *Wings of War*. Está impresa a todo color con la imagen de fondo que aparece en las cartas de los aviones y con el logo de *Wings of War*. El tamaño es de 68 x 98 cm.

¡Une dos Tapetes de juego de *Wings of War* (secciones de Este y Oeste) para crear el escenario definitivo de *Wings of War*!

## REFERENCIAS DE AVIONES PARA WINGS OF WAR DE NUEVO DISPONIBLES:

FOKKER DR. I (VON RICHTOFEN)  
SPAD XIII (BARACCA)  
SOUPWITH CAMEL (EL WOOD)  
ALBATROS D. VA (WEBER)  
SPAD XIII (RICKENBAKER)  
FOKKER DR. I (KEMPF)



**Raíles.** P.V.P.: 40,00 €

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

En Raíles los jugadores son industriales del siglo XIX, dedicados a construir vías de tren y transportar mercancías a lo largo de una red de estaciones que crece y cambia constantemente. Tu estrategia de juego será fundamental en todo momento, ya que al entregar cada mercancía deberás elegir entre obtener puntos de victoria (necesarios para ganar la partida) o ingresos económicos (necesarios para seguir aumentando tu imperio ferroviario)

Raíles consta de un espectacular tablero de juego impreso por ambas caras. La cara correspondiente a Norteamérica es ideal para partidas con 3 o 4 jugadores, mientras que la cara correspondiente a la región alemana de Rin-Rhures adecuada para partidas con 4 o 5 jugadores. Además, el juego incluye fichas y contadores para un sexto participante, que podrán ser utilizadas al jugar con variantes de reglas o con futuras expansiones. Raíles

tiene dos niveles de complejidad: el juego básico, brillantemente equilibrado, o el juego estándar, mucho más rico en detalles. Ambos ofrecen una inigualable experiencia lúdica, y una realista simulación sobre los inicios de la era de los trenes. Para 3-6 jugadores. Duración de la partida: 120 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## OSPREY PUBLISHING

### CAMPAIGNS:

CAM210 Operation Dragoon 1944

CAM211 Actium 31 BC

### AIRCRAFT OF THE ACES

ACE87 Spitfire Aces of Burma and the Pacific

### MEN-AT-ARMS

MAA452 The Belgian Army in World War I

### WARRIOR

WAR138 Roosevelt's Rough Riders

WAR131 Nelson's Officers