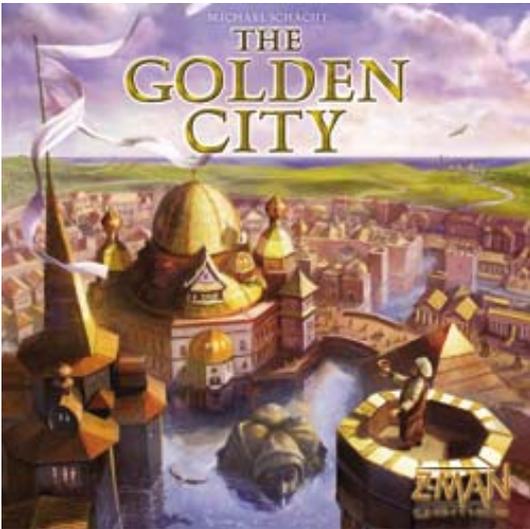


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 10 de junio de 2010



The Golden City. P.V.P.: 49,50 €

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

Desde muy lejos, aventureros llegan a la isla que tiene en su centro a la Ciudad Dorada. Al llegar a la isla las primeras tiendas se abren de cara a la costa. Desde ahí se puede avanzar para crear otras en los pueblos conectados por las calles. Esto es muy bueno, puesto que te proporcionará mercancías, llaves, dinero y concesiones que necesitarás para avanzar. Finalmente alguien podrá establecerse en la misma Ciudad Dorada, obteniendo por tanto los mejores contratos comerciales.

Componentes: 72 puentes de madera, 88 cartas, 35 marcadores de monedas, 100 marcadores de letras de negocio, 4 piezas de subasta, 1 pieza de llave, 1 tablero y reglas. Creado por Michael Schac

Para 3-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Neuroshima: Duel. P.V.P.: 31,50 €

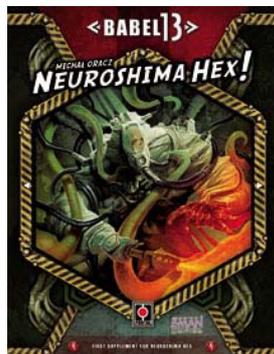
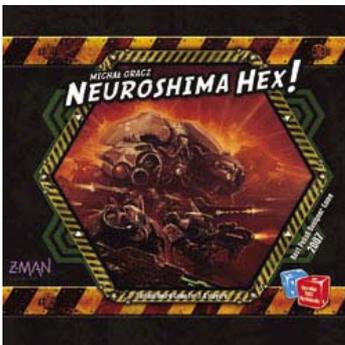
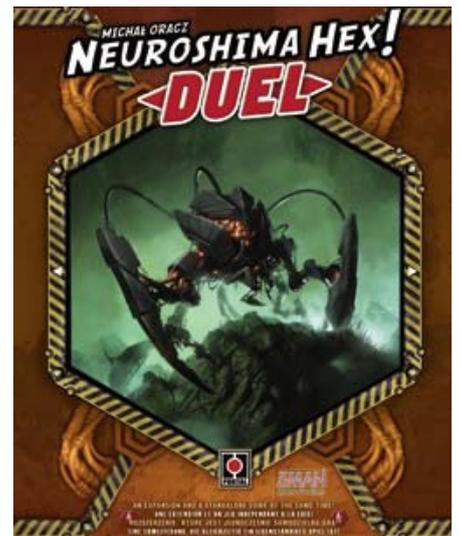
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

DUEL: segunda expansión para *Neuroshima Hex*: incluye 2 nuevos ejércitos y un nuevo tablero. Duel puede jugarse independientemente o junto con el juego básico (y la otra expansión). El nuevo tablero incluye "terminales" que pueden ser activadas usando energía para efectuar acciones especiales. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

Neuroshima Hex. P.V.P.: 45,00 €

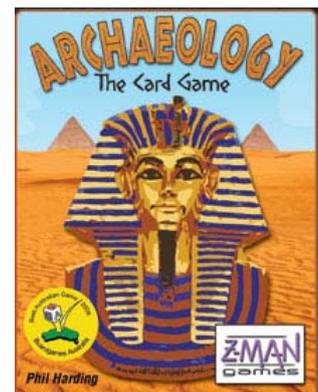
Neuroshima: Babel 13. P.V.P.: 31,50 €

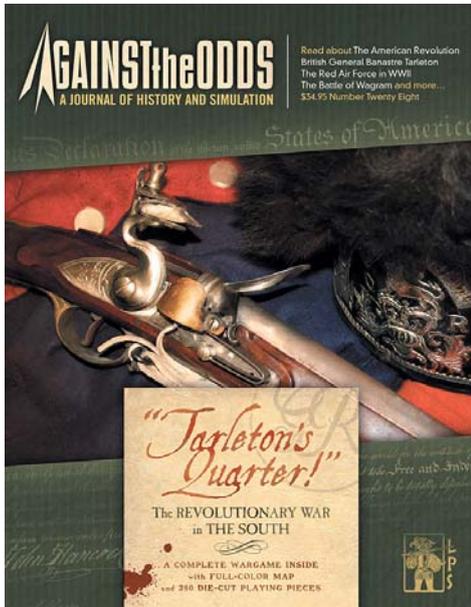


Archaeology. P.V.P.: 9,00 €

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

Reimpresión de uno de los juegos de cartas más interesantes del último año.





Against the Odds nº28: Tarleton's Quarter.

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

El juego incluido en este número de Against the Odds, "*Tarleton's Quarter!*", trata del intento británico de vencer a la Revolución Americana invadiendo las colonias del Sur. El objetivo del esfuerzo británico es recuperar el control de las cuatro colonias del sur—Georgia, North Carolina, South Carolina y Virginia—tras casi cuatro años de control ininterrumpido por parte del Congreso Continental. El objetivo ideal de los británicos era "restaurar el gobierno civil", es decir, devolverlas a la situación de preguerra, cuando pagaban impuestos a la Corona y no era necesario mantener en ellas una cara guarnición.

El juego resalta algunos aspectos notables de esta campaña. En primer lugar está el efecto de los mandos, y la dificultad que ambos bandos tenían en encontrar jefes que fueran a la vez audaces sin ser alocados. Raramente la energía y el buen juicio conviven en el mismo hombre. El terreno también era un componente clave, sobre todo la omnipresencia del agua (en ríos, y pantanos). Estas circunstancias aumentan las bajas por enfermedad: mantener un ejército intacto en aquella época era una labor complicadísima.

El factor más notable de todos era la creencia británica en la existencia de una reserva de apoyos leales en el Sur. Los jefes militares británicos sabían que no tenían soldados suficientes para controlar ni la mitad sur de las colonias americanas. Pero confiaban en la aparición de una "mayoría silenciosa" de súbditos americanos que tomarían el control de las provincias y barrerían a las fuerzas Continentales.

Componentes: un mapa de 55x85 cm, 280 fichas y tablas. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: hasta 8 horas. Autor: Mike Joslyn. Desarrollo: Lembit Tohver. Gráfico: Craig Grando.



The Naval Sitreo 38. P.V.P.: 6,00 €

FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Nuevo número de la revista oficial de la Admiralty Trilogy, la referencia absoluta en juegos navales tácticos desde 1904 hasta nuestros días.

Traducciones ya disponibles:

Warlords of Europe.

At the Gates of Loyang.

Desert War: Egypt 1940.

War of the Roses.

