

# 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, 6 de junio de 2011**

**Fighting Formations: GrossDeutschland.** P.V.P.: 73,95 €

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

*Fighting Formations: Grossdeutschland Infantry Division* es el primero de una proyectada serie de wargames de combates de nivel táctico de la 2ª G. M. con armas combinadas y con unidades tipo sección y escuadra. Cada juego de la serie presentará una unidad de combate distinguida, llevándonos batallas en las que la unidad participara, ilustrando su particular orden de batalla y sus características en combate. Títulos futuros podrán estar dedicados a otras célebres divisiones (Big Red One), cuerpos (Afrika Korps), regimientos (442nd RCT), tropas de Commando, batallones Ranger, etc.

En cada escenario un jugador lleva el mando de la unidad protagonista mientras que el otro asume el control de las fuerzas adversarias. Ambos jugadores se alternan en la emisión de órdenes, activando sus unidades del mapa para realizar diversas funciones militares. Los jugadores intentarán alcanzar la victoria moviendo sus unidades para atacar a las unidades del adversario y alcanzar tantos objetivos como les sea posible.

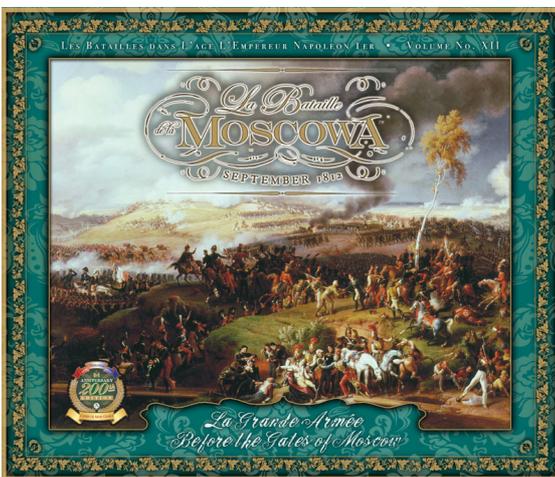
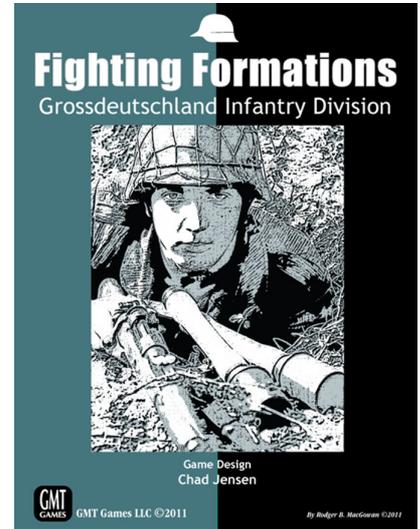
Cada turno de juego se divide en diez órdenes, y cada jugador realiza un número variable de ellas. La secuencia de juego es fluida: las órdenes las da el jugador activo, pero ambos jugadores pueden reaccionar a los acontecimientos. Esto depende del nivel de iniciativa relativo en cada momento. No se emplea una secuencia de juego estricta de alternancia entre los jugadores, si no que se usa una mecánica de acción-reacción en la que las distintas Órdenes conllevan cierto coste de Iniciativa. Existe un "fondo" de 40 puntos de Iniciativa que se van gastando para dar órdenes y activar unidades con ellas. Al final de cada orden el jugador con más Iniciativa podrá dar la orden siguiente. En respuesta a ellos el adversario también puede gastar Iniciativa para realizar Fuego de Oportunidad (contra las unidades en movimiento) y Fuego de Reacción (contra las unidades que disparen).

El juego tiene cartas de recursos como humo, artillería, apoyo aéreo, armas portátiles de apoyo y de demolición, pero no tiene "motor de cartas". Cada recurso que se emplee puede tomar el lugar de una orden normal o otorgar al jugador alguna capacidad de reacción durante una orden.

Aunque **FF:GD** es un juego autónomo dentro del sistema *Fighting Formations*, emplea también reglas especiales como terreno específico, fortificaciones y acciones especiales de las unidades para reflejar más correctamente los combates tácticos experimentados en la campaña del Este.

Escala: 75 m. por hex, 5 minutos por turno. Las unidades representan escuadras de infantería, cañones con sus dotaciones, y vehículos individuales. También se usan secciones. Los jefes se representan de forma abstracta mediante marcadores de Mando (cada uno coordina las acciones de unidades amigas dentro de un radio).

Componentes: cuatro láminas de mapa de 55x85 cm., cinco planchas de fichas, 55 cartas, reglas de la serie, reglas especiales, ayudas de juego, diez dados (de 6, 8, 10, 12 y 20 caras), 10 cubos de madera y un peón de madera. Autor: Chad Jensen. Desarrollo: Kai Jensen y John A Foley. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**La Bataille de la Moscowa.** P.V.P.: 135,00 €

**Formato:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES.

*“¡Soldados! Ha comenzado la segunda guerra de Polonia. La primera terminó en Friedland y en Tilsit, Rusia juró amistad eterna con Francia y guerra contra Inglaterra. Hoy viola sus juramentos. No está dispuesta a explicar su extraña conducta hasta que las águilas francesas crucen el Rin, abandonando a nuestros aliados a su merced. Rusia es arrastrada por la fatalidad; su destino está a punto de cumplirse. ¿Tan decadentes nos cree? ¿Acaso no somos ya los soldados de Austerlitz? Nos obliga a escoger entre el deshonor y la guerra. No hay duda en la elección. Marchemos pues. Cruzemos el Niemen y llevemos la guerra a su territorio. La segunda guerra de Polonia será gloriosa para las armas francesas, al igual que la primera, pero la paz resultante traerá consigo la garantía del fin de la fatal influencia que Rusia ha ejercido en los asuntos europeos durante 50 años”.*

Frank Chadwick ha unido fuerzas con Clash of Arms Games, justo a tiempo

para el 200 aniversario de la fatal invasión a Rusia de Napoleón, para devolver *La Bataille de la Moscowa* a la venerada serie *La Bataille*.

**El Viejo Tercio S.L.** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Cinco al siete de Septiembre de 1812. Masas de franceses y rusos chocan en un estrecho campo de batalla donde más de mil cañones rugen masacrando a hombres y bestias. Fue el día de batalla más sangriento hasta la Primera Guerra Mundial.

La escala es de 100 metros por hexágono. 100 hombres por punto de fuerza de infantería, 50 por punto de fuerza de caballería y entre y dos y cuatro cañones por punto de fuerza de artillería. 4 mapas y más de 1400 fichas.

Utiliza una versión nueva y simplificada de las reglas de *La Bataille* llamada *El Reglamento de los María Luisa* (nombre de los conscriptos franceses de 1814, que a su vez se llamaban así por la Emperatriz de Napoleón).

Componentes: Reglas simplificadas “María Luisa”; 54 páginas de escenarios, reglas simplificadas y comentario histórico; 4 mapas a todo color del estilo de la época de 55 x 85 cms; más de 1000 fichas a todo color; 2 plantillas de organización a todo color; múltiples cartas y tablas; 2 dados de seis caras. Autor: Frank Chadwick. Complejidad: media. Jugabilidad en solitario: alta.

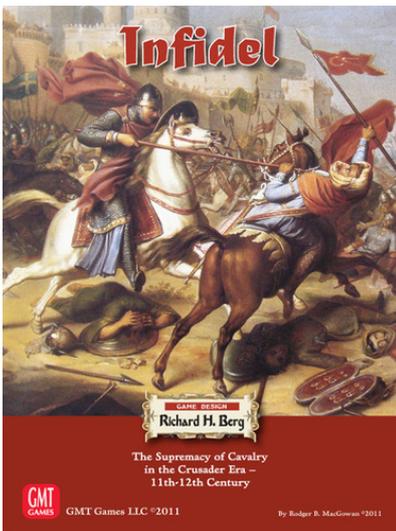
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles (todos con reglas en castellano):

**La Bataille de Lützen.**

**La Bataille de Orthez.**

**La Bataille de Quatre Bras.**



**Infidel.** P.V.P.: 47,75 €

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

Uno de los juegos que más hemos disfrutado en los últimos años, *Men of Iron* (por desgracia ya agotado), tiene ahora continuación en este nuevo lanzamiento que emplea el mismo sistema de reglas.

*Infidel* nos lleva a las batallas más grandes de las primeras Cruzadas libradas entre cristianos y musulmanes. Este período se caracterizó por el dominio completo del campo de batalla por la caballería. En estas batallas se enfrentó la caballería pesada europea –los “caballeros” acorazados– contra las tácticas de caballería ligera orientales/turcas.

*Infidel* está diseñado para aprender rápido a jugar. Las reglas son cortas, no hay turnos –la estructura del juego es de Continuidad, pasando de unos líderes a otros, con frecuentes oportunidades de robar la jugada al contrario–, y la resolución de los combates es sencilla con una única tirada del dado. La duración de cada batalla es de 1-3 horas.

*Infidel* es también un regalo para los que disfruten jugando en solitario. El sistema está pensado para funcionar igual de bien en solitario o cara a cara, sin pérdida de diversión. Cada juego es una “máquina del tiempo de papel y cartón” que permite a los jugadores ver lo que sucedió en aquellas batallas y por qué.

Las batallas incluyen:

\* Dorylaeum (1097): la columna de marcha cruzada, con la Cruzada del Pueblo y Pedro el Ermitaño, es emboscada por Kilij Arslan y su caballería seljuk de élite.

\* Antioquía (1098): los exhaustos y agotados cruzados, con apenas unos pocos caballos ya, acaban de tomar Antioquía y deben enfrentarse a un gran ejército turco, bajo el mando de Kerbogha, enviado para recuperar la ciudad.

\* Ascalón (1099): los cruzados, tras tomar Jerusalén, marchan hacia el sur para rechazar al repentinamente activo ejército de los fatimidas y su caballería pesada mameluca.

\* Harran (1104): Balduino II de Edessa intenta mantener el control de su pequeño reino en el norte de Siria, algo que Soqman, atabeg de Damasco, no está dispuesto a consentir. Una de las primeras grandes derrotas cruzadas.

\* Montgisard (1177): Saladino intenta destruir un pequeño ejército del Reino de Jerusalén con un ejército cinco veces superior en número. Aunque solo eran 400 caballeros, los cruzados estaban dirigidos por el notable Balduino IV, el rey Leproso. El resultado: una de las mayores victorias cruzadas. ¿Podrás igualar esta gran hazaña?

\* Arsuf (1191): la batalla clásica entre Ricardo I Corazón de León y el ejército ayyubida de Saladino, en la que vemos las características de ambos ejércitos en una batalla muy movida.

Componentes: 2 láminas de mapas de 55x85 cm. Impresas por ambas caras, 2 planchas de fichas, librillos de reglas y de escenarios, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## Combat Commander Battle Pack 4: New Guinea. P.V.P.: 21,25 €

**FORMATO:** EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** GMT GAMES

Cuarto pack de escenarios para la serie *Combat Commander*. El nexo de este pack son las acciones libradas en Nueva Guinea desde enero de 1942 hasta julio de 1944. Los escenarios siguen el desarrollo de las fases más importantes de dicha campaña, con acciones típicas de cada momento. CC -New Guinea presenta catorce nuevos escenarios impresos en cartulina así como seis nuevos mapas.

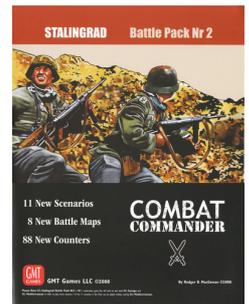
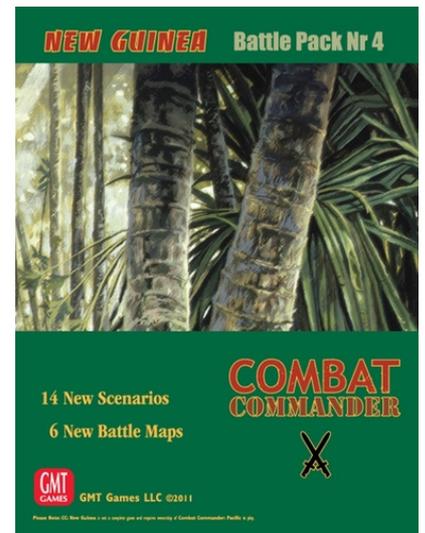
En cada escenario se incluyen reglas para reflejar las características de la lucha en la jungla costera o en la zona de montaña, sin necesidad de un nuevo libro de reglas. Varias reglas especiales de los escenarios contemplan situaciones únicas como Abastecimiento Aéreo, Desembarco en Balsas, Canebreak y Jungla Costera, Tanques M3 Emplazados, Operaciones Aliadas Conjuntas como el Batallón de Infantería de Papúa, Patrullas de Perros y pantanos.

Los nuevos mapas ilustran lugares específicos de Nueva Guinea: la cabeza de playa en la base del Monte Vulcan, el pueblo de Oivi, una llanura elevada que domina el río Eora, una zona fortificada en la carretera Soputa-Sanananda Road, el borde del aeródromo de Wau, y uno de los vados del río Driniumor cerca del Sendero de Afua.

Escenarios:

- \* M1 – “Rabaul Rousers” en la base del monte Vulcan en la Bahía de Simpson frente a Rabaul, con un desembarco nocturno japonés en balsas contra las defensas australianas el 23 de enero de 1942;
- \* M2 – “The Gloomy Forest” en el pueblo de Oivi, donde australianos y papúes de la Maroubra se enfrentan a la ágil fuerza de Vanguardia de Yokohama, el 26 de julio de 1942;
- \* M3 – “Rebuked at Rabi”, en la Bahía de Milne, con un ataque de la SNLF japonesa contra unidades australianas el 3 de septiembre de 1942;
- \* M4 – “Templeton’s Crossing” en el duramente disputado cruce del río Eora en los montes Stanleys, el 17 de octubre de 1942;
- \* M5 – “Blind Man’s Bluff” situado a lo largo de una de las altas mesetas sobre el traicionero río Eora Creek, donde se confunden las posiciones de ambos bandos, el 28 de octubre de 1942;
- \* M6 – “Breakout” situado en Gorari tras la caída de Kokoda en manos de los australianos, donde tiene lugar una desesperada acción banzai el 11 de noviembre de 1942;
- \* M7 – “The Butcher’s Bill” situado en la carretera Soputa-Sanananda Road, con la entrada en la campaña de fuerzas norteamericanas en un terrible pantano boscoso, el 10 de diciembre de 1942;
- \* M8 – “Closing Outer Camp” situado en Buna, con unidades australianas empleando tanques M3 para despejar a los defensores, el 18 de diciembre de 1942;
- \* M9 – “Wau Me Worry” en la pista del aeródromo de Wau (mientras tienen lugar operaciones de aterrizaje), donde los defensores australianos se enfrentan a un ataque desesperado, el 31 de enero de 1943;
- \* M10 – “Bulolo River Bridge” en el puesto avanzado de Wau, entre patrullas de ambos bandos (incluyendo Perros de Patrulla japoneses) que intentan cruzar el mismo puente, el 30 de enero de 1943;
- \* M11 – “Shattered Bobdubi” ambientado durante el avance sobre Salamua. Australianos avanzan sobre un campamento base japonés situado en las Alturas cubiertas por el kunai del interior, el 30 de junio de 1943.
- \* M12 – “Scarlet Beach” situado en la desembocadura del río Song cerca de Finschhafen, donde tiene lugar un desembarco nocturno japonés en balsas contra fuerzas australianas y norteamericanas, el 17 de octubre de 1943;
- \* M13 – “Bad Dreams” en el río Driniumor, con la heroica defensa de un servidor de BAR Americano enfrentado a una apresurada carga nocturna japonesa, el 10 de julio de 1944;
- \* M14 – “Encirclement of Troop C” en el río Driniumor, donde una Tropa de la caballería norteamericana intenta evitar ser rodeada por unidades japonesas que los habían sorprendido al toparse por casualidad con sus posiciones, el 21 de Julio de 1944.

NOTA: CC–New Guinea no es un juego completo, y requiere tener *Combat Commander: Pacific* para poder jugarse. Diseñado por John Foley. Editado por Kai Jensen. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



*También disponibles (todos con reglas en castellano):*

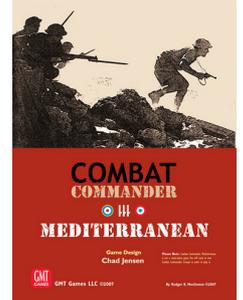
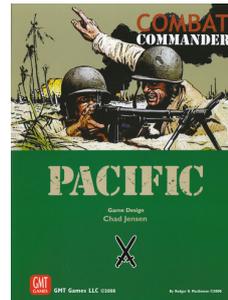
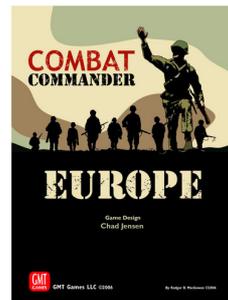
**Combat Commander: Europe**

**Combat Commander: Pacific**

**Combat Commander: Mediterranean**

**Combat Commander Battle Pack 2: Stalingrad**

**Combat Commander Battle Pack 3: Normandy**



### **ASL Starter Kit Expansion Pack 1.** P.V.P.: 32,50 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** MMP

Ha sido diseñado teniendo en mente a los jugadores del Starter Kit de todos los niveles. Éste paquete trae ocho nuevos escenarios tales como Polonia 1938, Finlandia 1942, Sicilia 1943, Francia 1944 y Alemania 1944. El Expansion Pack incluye acciones que enfrentan a los polacos contra el ejército eslovaco, rusos avanzando contra los alemanes, americanos luchando contra los italianos y las fuerzas libres francesas defendiéndose contra un repentino contrataque alemán.

¡El Expansion Pack es un juego completo que contiene todo lo necesario para jugar (excepto dados), incluyendo nuevas fichas, reglas y tablas actualizadas! Un pack imprescindible para todos los entusiastas del *Advanced Squad Leader Starter Kit*.

El Expansion Pack cubre acciones que permiten a jugar a cualquier nivel de jugador del Starter Kit del 1 al 3: incluye dos escenarios sólo con infantería (Starter Kit 1), dos con infantería y artillería (Starter Kit 2), y cuatro escenarios con tanques (Starter Kit 3), de los cuales dos sólo tienen tanques en un bando.

Contenidos: 3 mapas geomórficos de 20 x 55 cms.; 1 plancha de fichas de pequeñas, 1 plancha de fichas grandes, libro de reglas ilustrado a todo color con todas las erratas conocidas corregidas, nuevas tablas, 8 nuevos escenarios. En inglés.



### **Battle for Baghdad.** P.V.P.: 72,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MODERN CONFLICT STUDIES GROUP

*Battle for Baghdad* es un juego político muy especial en el que los jugadores representan a distintas facciones que luchan por el control del gobierno de Irak durante la ocupación estadounidense. El juego subraya los roles y capacidades específicas de las distintas facciones implicadas, y demuestra cómo pueden emplearse capacidades asimétricas para obtener resultados favorables. El diseño hereda algunas mecánicas del clásico *Dune*.

El diseño gráfico del tablero está basado en imágenes satélite de la ciudad, y cada componente se ha investigado hasta comprobar su autenticidad. Se trata de un juego de complejidad moderada para 3 a 6 jugadores. Los bandos son: chihitas, sunitas, Gobierno de Irak, EEUU, jihadistas y ONGs.

El libro de reglas contiene también el comentario del desarrollador y un ejemplo de juego extenso.

Diseñador principal: Joseph Miranda. Desarrollo y diseño adicional: Michael Anderson, J. Bernhard Compton.

Complejidad: 3 sobre 10. Duración de la partida: 1-2 horas.

Componentes:

- 280 fichas troqueladas • 30 cartas de Command • 35 cartas Arab Street • 63 cartas Arms Bazaar • Tablero montado de 55x55 cm.
- Dos dados de 20 caras • Seis Faction Displays • Reglas y comentarios • Guía Estratégica

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



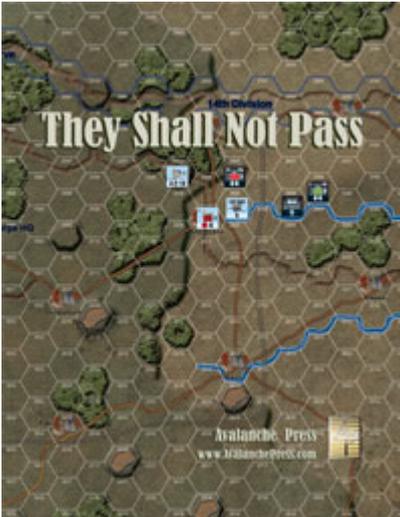
### **Second World War at Sea: Orange Waters.** P.V.P.: 8,50 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

En el S. XVII, los líderes holandeses confiaron en su poderosa armada y habilidosos almirantes, ganando repetidas victorias mientras extendían su imperio comercial por todo el mundo. Pero para 1930 los Países Bajos confiaban en que la Liga de Naciones defendiera la paz mundial y no iniciaron la reconstrucción de su flota hasta que fue demasiado tarde. Hace unos pocos meses se editó *Spice Islands* (Las islas de las especias), donde se presentaba a la flota que los almirantes holandeses hubieran deseado construir, con escenarios que en las Indias Orientales frente a las fuerzas japonesas.

*Orange Waters*, es un suplemento para la serie *Second World War* con 15 escenarios que investigan cómo podría haberse utilizado aquella flota hipotética en las aguas del Atlántico Norte. Éste módulo no se puede jugar en solitario, necesita el juego en caja *Bismarck* y el suplemento *Spice Islands*. No hacen falta más juegos ni suplementos para disfrutar de los 15 escenarios.

Duración de la partida: entre media hora y varias horas. Nº de jugadores: 2. Escala: 36 millas por zona naval, las unidades son navíos individuales y escuadrillas de aviación. En inglés.



**They Shall Not Pass.** P.V.P.: 25,50 €

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

Cuando los soldados de asalto alemanes avanzaron hacia la antigua ciudad fortaleza de Verdún protegidos por intensos bombardeos el II Ejército francés del Gen Henri Petain se negó a retirarse. Petain dio una orden muy sencilla: “No pasarán”.

No se encontraron a muchos de los cadáveres, pero fueron más de 200.000. Fue una de las batallas más duras de la historia, y finalmente también decisiva: Francia sobrevivió pese a las terribles pérdidas y Alemania no pudo ganar la Primera Guerra Mundial.

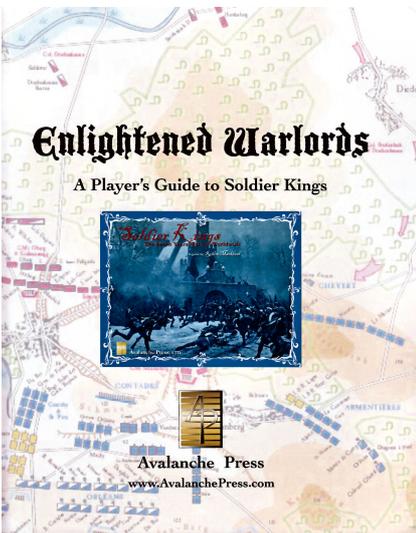
**They Shall Not Pass** es un nuevo tipo de producto de Avalanche press: incluye un libro de 64 páginas sobre la batalla y las fuerzas implicadas y también incluye un juego histórico completo sobre el tema.

El libro detalla los ejércitos que lucharon en Verdún y el transcurso de la batalla. Tiene pistas para jugar al juego y muestra cómo se relaciona éste con la historia.

El juego es una simulación rápida de jugar de William Sariego que cubre los cruciales primeros 10 días de la batalla. El bombardeo de artillería y el asalto tienen lugar por separado. Las tropas de élite tienen múltiples ventajas y la moral es una parte vital del

juego. Las fichas representan regimientos y un puñado de batallones. Las unidades tienen puntuaciones de moral, ataque, defensa y movimiento.

Autor: William Sariego. Complejidad: baja. Jugabilidad en solitario: alta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Enlightened Warlords.** P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

**Enlightened Warlords** (“Señores de la guerra ilustrados”), es un suplemento de 64 páginas para **Soldier Kings**, el juego multijugador de Avalanche Press sobre la Guerra de los Siete Años. Incluye guía de estrategia de juego para la ocho potencias mayores, una historia de la Guerra de los Siete años y varias variantes para animar tu partida:

1. Aspiraciones Nacionales. Austria puede ganar la partida capturando La Martinica, pero María Teresa quería Silesia, no una isla del Caribe por valiosa que fuera. Cada Potencia Mayor recibe unos objetivos nacionales únicos y que generalmente entran en conflicto con los de los otros jugadores.

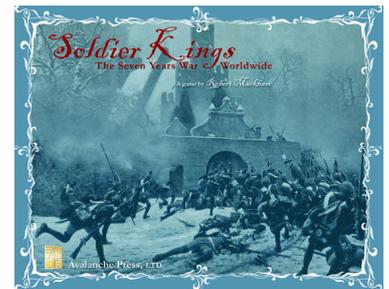
2. Poderes Especiales. Falsificación prusiana, libertad de prensa francesa, frontera military austriaca y otros muchos. Las grandes potencias se hacen incluso más únicas.

3. Opciones prebélicas. España Habsburgo, el Imperio Maratha... ¿Cómo habrían afectado estos insólitos eventos a la siguiente generación?

4. Y muchas más opciones: enfermedades tropicales, límites a las finanzas nacionales, abastecimientos, capitales y mucho más.

También disponible:

**Soldier Kings.** P.V.P.: 45,00 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Panzer Grenadier: Divisione Corazzata.**

P.V.P.: 8,50 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Durante las Segunda Guerra Mundial las unidades acorazadas italianas combinaban valientes tripulaciones con vehículos decrepitos. Gracias a los monopolios de las empresas favoritas del estado fascista, tanques completamente obsoletos causaron la muerte de cientos de tripulante que intentaban luchar en sus “sarcófagos de hierro” contra los mucho más capaces tanques aliados.

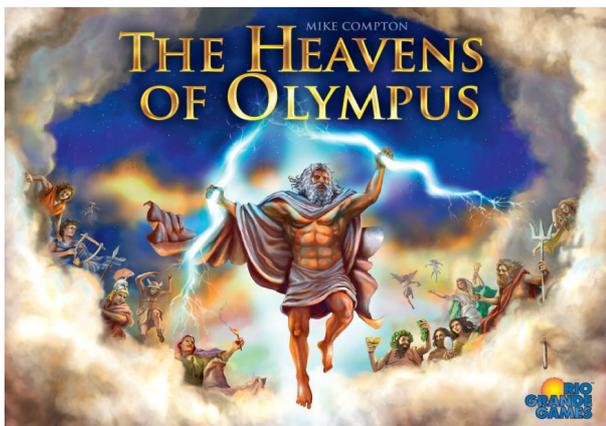
Se podría haber dispuesto de máquinas mucho más capaces: el tanque “pesado” P26/40 (que en realidad era un vehículo de tamaño medio), que no llegó a la cadena de montaje a tiempo para la campaña en el Norte de África, o las licencias alemanas que Italia nunca compró.

**Divisione Corazzata** (División acorazada), es un suplemento basado en los vehículos planeados, pero nunca construidos, y utiliza piezas que ya venían en el juego **Desert rats** y en el suplemento de fichas Gold Club, pero que hasta ahora nunca se habían utilizado en escenarios.



**El Viejo Tercio S.L.** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Hay 10 escenarios o situaciones de juego diferentes, que investigan el potencial de estos vehículos. Éste módulo no se puede jugar por sí mismo, necesita los juegos *Eastern Front*, *Battle of the Bulge*, *Afrika Korps* y *Desert Rats*. Duración de la partida: de media hora a varias horas. Nº de jugadores: 2. Escala de juego: 200 ms por hexágono, las unidades representan secciones. Nivel de dificultad: 2 de cinco. Jugabilidad en solitario: excelente. En inglés.



**Heavens of Olympus.** P.V.P.: 40,50 €

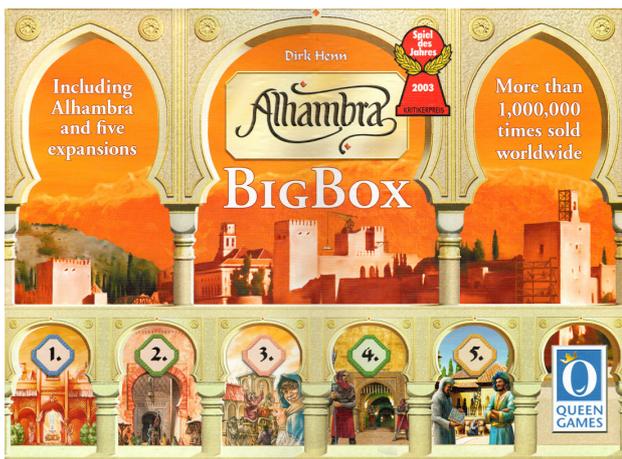
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES.

Zeus, el más grande entre los dioses, ha decidido construir un universo que pueda observar desde lo alto del Monte Olimpo. Para ello se ha alistado a varios dioses desconocidos que deben hacer éste trabajo para él... y tienen cinco días para acabar el trabajo. El dios que mejor realice la tarea de construir éste universo será admitido en el Olimpo.

El juego transcurre a lo largo de cinco turnos o “días”. Cada día tiene tres fases: mañana, tarde y anochecer. Durante estas fases los jugadores seleccionan acciones tales como construir planetas, situarlos... Tras acabar las tres fases llega la noche, en la que se puntúa. Zeus observa el trabajo de los jugadores. Los jugadores reciben puntos de prestigio por cosas tales como tener planetas en órbita o por las constelaciones (planetas interconectados) que hayan construido. Al concluir el quinto

día el jugador con más puntos de prestigio será el vencedor.

Componentes: 1 tablero de juego, 10 marcadores circulares (2 por color), 5 tableros de asignación, 1 marcador circular de Tiempo, 1 pieza de Sol, 1 pieza de Luna (con pie de plástico), 5 juegos de marcadores de Planetas (10 marcadores por juego), 5 juegos de cartas de Plan, 30 piezas de “Poder” de uno, 20 piezas de “Poder” de cinco. Autor: Mike Compton. Duración de la partida: 60-90 minutos. Edad: 13 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Alhambra Big Box.** P.V.P.: 72,00 €

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

Alhambra, Juego del Año 2003, es uno de los sistemas de juego más exitosos, del que ya se han vendido más de 1.000.000 de ejemplares en 24 idiomas por todo el mundo.

Éste popular juego de tablero está ahora disponible en una caja completa, con sus 5 expansiones y los 4 módulos que incluye cada expansión.

Ahora puedes personalizar tu juego favorito con cualquiera de los 20 módulos de expansión.

**Expansiones incluidas:**

Alhambra: The Vizier's Favor

Alhambra: The City Gates

Alhambra: The Thief's Turn

Alhambra: The Treasure Chamber

Alhambra: Power of the Sultan

Autores: Dirk Henn y Wolfgang Panning. Duración de la partida: 45-60 minutos. Número de jugadores: 2-6. Edad recomendada: 8 años en adelante. Juego en inglés.

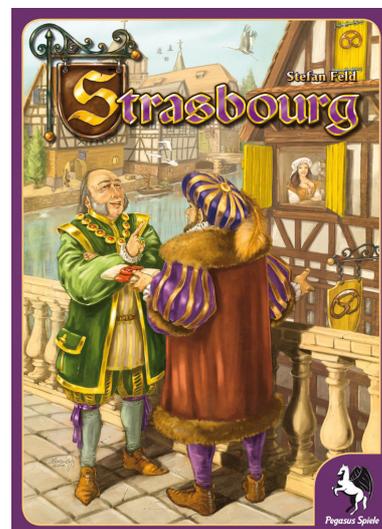
**Strasbourg.** P.V.P.: 34,95 €

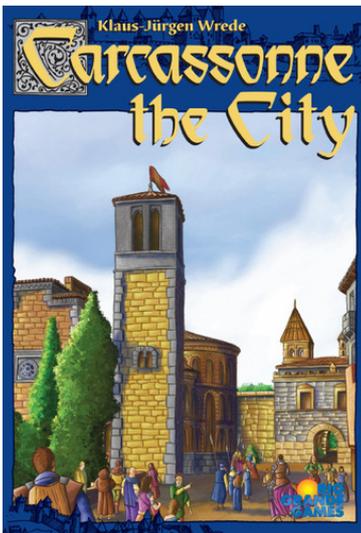
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PEGASUS SPIELE

Strasburgo en el s. XV: la lucha política por el control de la ciudad está muy influida por las cofradías de oficios. Los jugadores asumen el papel de grandes familias que prosperan en la ciudad. Tu objetivo es poner a los miembros de tu familia en las distintas cofradías. Solo el inteligente empleo de puntos de influencia te permitirá situarlos como aprendices, asistentes o incluso maestros, siempre que pagues los costes de admisión. Pero no subestimes el poder de la Iglesia ni el de la nobleza.

*Strasbourg* es un juego de estrategia rápido de aprender, con mecánicas innovadoras, que ofrece un amplio campo de decisiones posibles a los jugadores. Pero solo los que atiendan también a los planes de los demás jugadores tendrán posibilidades al final.

Para 3-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Stefan Feld. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**Carcassonne: The City.** P.V.P.: 27,00 €

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

*Carcassonne: The City* es un juego autónomo de la serie Carcassonne. Los jugadores construyen la ciudad mediante la colocación de baldosas. Mientras crece el área de la ciudad, las murallas de la ciudad crecen también en torno a la misma, comenzando por una torre de madera. La muralla se compone de preciosas partes de madera que crean al final de la partida una bella representación de la ciudad medieval al final de la partida.

Junto a las reglas de colocación de baldosas (ligeramente modificadas respecto de las normales de Carcassonne), los jugadores tienen también la posibilidad de colocar a sus seguidores como guardias en la muralla, consiguiendo una amplia vista de la ciudad. Esto otorga puntos extra. Cada jugador también recibe entre tres y seis torres de Madera (dependiendo del número de jugadores) que aumentan el efecto estético. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Junta: Viva el Presidente!** P.V.P.: 36,00 €

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

Uno de los grandes clásicos de los juegos de tablero es el satírico *Junta*, en el que los jugadores son miembros del corrupto gobierno de la República de las Bananas, luchando por el poder y el dinero que guarder en sus cuentas suizas. "Junta: ¡Viva el Presidente!" continua este concepto, pero aplicándolo a un formato de juego de dados y cartas.

Han pasado varios años desde que la isla se viera sacudida por el descontento y varios intentos de golpe. Desde entonces el ejército ha perdido importancia, y en su lugar han surgido milicias privadas encargadas de hacer los trabajos sucios. Los miembros de la Junta viven reclusos en sus grandiosas propiedades financiados por sus cuentas en Suiza. Los jugadores pertenecen a esta Junta y están al mando de sus propias milicias. Como en el juego original, roban a sus adversarios e intentan atrapar al presidente para ponerse en su lugar. Los jugadores deben embolsarse tanta ayuda al desarrollo como les sea posible, y emplearla en contratar nuevas milicias y aumentar sus propiedades. Ganará el jugador que lo haga más rápido.

Componentes del juego: 5 Propiedades; 20 dados, 45 cartas, 5 cartas sumario, 5 pantallas de jugador, 25 losetas de construcción, 1 par de gafas presidenciales y reglas. Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Travel Blog.** P.V.P.: 36,00 €

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

Hay gente a la que le encanta viajar. Otros prefieren leer sobre viajes. Imagina una revista web diseñada para reunir a estos tipos de personas. ¿Te gustaría unirte a las filas de los travelbloggers?

*Travel Blog* es un rápido y emocionante juego sobre viajes. Tu tarea es elegir uno o varios países para tus viajes y hacerlo antes que tus adversarios. ¿Cuántas fronteras tendrás que cruzar si viajas de Francia a Rusia? ¿Más o menos que si fueras desde Noruega a Turquía? Tener un conocimiento detallado del mapa es una gran ventaja, pero puede ser superado por una buena intuición y la capacidad de tomar decisiones rápidamente. El juego incluye como “bono” datos interesantes sobre unos 100 países. Pero no se trata de un juego tipo “Trivial”, *Travel Blog* sigue siendo divertido aunque te sepas de memoria los mapas. Y ten por seguro que después de unas pocas partidas te los sabrás.

Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS**

**EN CASTELLANO!!**

**Conclave of Wyrms.** P.V.P.: 13,50 €

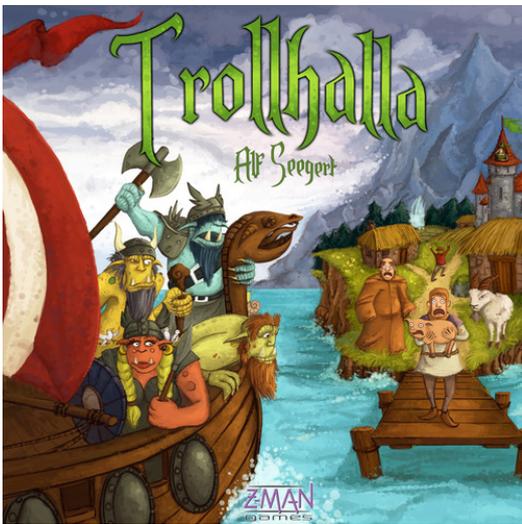
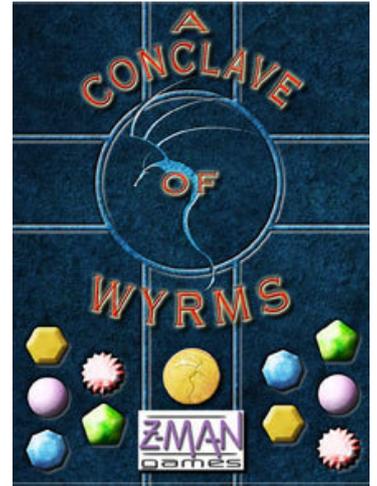
**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Juego de cartas de reunir combinaciones con temática de dragones. Durante la partida intentas conseguir grupos de dragones de edades similares, o series numéricas de dragones. Para darle una vuelta de tuerca, el juego también tiene Guardidas, Tesoros y Caballeros que añaden matices especiales.

Poderosos, majestuosos, brillantes, simpáticos y avariciosos, los dragones viven en una sociedad muy estructurada centrada en torno a la edad de cada dragón. Hay cinco razas draconianas, cada una de un color distinto, y una ponderosa Reina multicolor. Cada una de las razas se subdivide en tres grupos de edad básicos: dracos jóvenes, dragones de edad media y wyrms ancianos. Cuanto más viejo sea un dragon, más poderoso y avaricioso se vuelve. El más viejo de cada raza, el Gran Wym, está tan consumido por su avaricia que ello es una gran debilidad.

El objetivo del juego es reunir la mayor cantidad de puntos (poder draconiano) al final de seis rondas. Recibes puntos por predecir el número de jugadas que conseguirás, y también por conseguir combinaciones de cartas especiales. Debes evitar coger cartas con valores negativos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Trollhalla.** P.V.P.: 45,00 €

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

*Tú y tus repulsivos amigos troll habéis decidido que es hora de cambiar de oficio. Estáis cansados de guardar puentes y sacudir a agotados viajeros por apenas unas monedas. Los peajes están no dan para vivir, en cambio la vida del bandido ofrece pingües beneficios. Además, la vida debajo de tu puente es húmeda e incómoda, y respirar el cemento del puente está acabando con tus pulmones...*

¡Ha llegado la hora de aventurarse y buscar aire fresco del mar! En **Trollhalla** unirás tus fuerzas con las de tus amigos para navegar los mares y busca de islas repletas de tesoros y botines. Crujiente ganado, nerviosos monjes, princesas aterrizadas, montones de oro y cascos de grog os esperan! Pero cuidado con los Billy Goats —si no tenéis cuidado, tirarán por la borda vuestro preciado botín.

Los jugadores se turnan colocando los trolls en el tablero. Los trolls emergen del puente de cada barco para saquear y explorar los mares de Trollhalla. Los trolls situados en los barcos reclaman para sí el botín de las islas cercanas. Los situados en el mar exploran nuevos destinos y determinan dónde viajarán los

barcos, y también otorgan a los jugadores cartas para realizar acciones especiales. El jugador que emplee sus trolls para llenar su buque privado con el tesoro más valioso ganará la partida. Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Strategy & Tactics 268: When Lions Sailed.** P.V.P.: 25,50 €

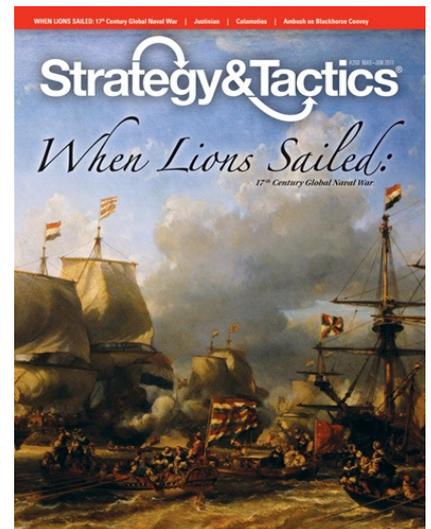
**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES.

*When Lions Sailed* (cuando los leones navegaban), es un wargame de complejidad media sobre los conflictos navales a escala global en el siglos XVII diseñado por Joseph Miranda. Esa época significó el comienzo de una revolución tecnológica naval que marcó el ritmo de la expansión occidental durante dos siglos. Se puede jugar entre dos, tres o cuatro jugadores, cada uno en el papel de una nación diferente: Países Bajos, Inglaterra, España y Francia.

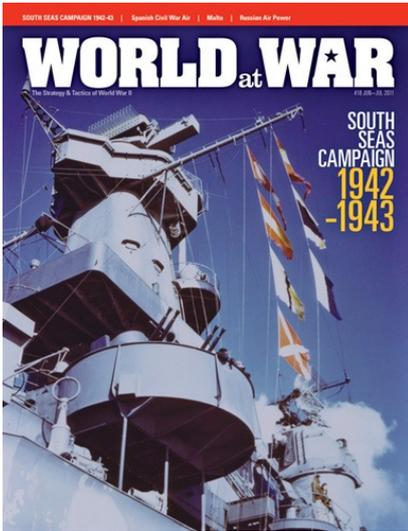
Cada turno de juego representa un año. Cada fase de operaciones representa varias semanas de campaña, dependiendo del tempo general de las operaciones en ese momento dado. Cada unidad de navío representa de 6 a 12 buques. Cada regimiento representa unos 1.000 hombres. El sistema de juego es una evolución del utilizado en los juegos anteriores *Hannibal's War* y *Frederick's War*.

Las reglas especiales cubren cosas como: iniciativa, ingresos, negociaciones, puesta a punto y refuerzos, organización de flota, niebla de guerra, saqueo, líderes, flotas tesoro, fundar colonias, piratas, puntuaciones de navío, artillería, reparación de daños, fuertes, neutralidad y beligerancia, dinero de premio, mercenarios, embestida, tácticas en línea, marines, mapas de compañías, honores de guerra, permisos de corsario, circunnavegación, la ventaja del viento, buques incendiarios, almirantes y más.

Artículos destacados de este número: *When Lions Sailed: 17<sup>th</sup> Century Global Naval War*; *Calamities of World War II*; *Russia's Chechen War*; *Justinian Conquers & Ruins Italy*.



**El Viejo Tercio S.L.** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)



**World at War 18: South Seas Campaign.** P.V.P.: 25,50 €

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

*South Seas Campaign, 1942-43* (SSC), diseñado por Joseph Miranda, es un wargame de nivel estratégico y complejidad media que abarca la lucha por el control de las líneas de comunicación navales, aéreas y terrestres entre Australia y EEUU durante esos dos años. La mayor parte de las unidades del juego representan divisiones, brigadas o regimientos. Las unidades aéreas representan dos grupos o regimientos aéreos (de seis a ocho escuadrones). Las unidades navales representan un portaaviones de flota, divisiones de dos portaaviones ligeros o de escolta, dos acorazados, cuatro cruceros, escuadrones de seis a ocho destructores (más destructores jefe japoneses) y diversas cantidades de otros tipos de buques. Cada 2,5 cm del mapa representan 90 millas. Cada turno representa entre dos semanas y dos meses, dependiendo del tempo de las operaciones en cada momento dado.

Las reglas especiales abarcan cuestiones como eventos aleatorios, refuerzos, retirada de tropas, reforzamientos, niebla de guerra, bases de fuera del mapa, interceptaciones, invasión de Australia, bombarderos de largo alcance, objetivos protegidos, bombardeo de costa, comandos, unidades aerotransportadas, hidroaviones y el *Tokyo Express*. El sistema de juego deriva del premiado *Red Dragon Rising*.

Artículos destacados de este número de la revista: *South Seas Campaign, 1942-43*; *The Battle of Changkufeng Hill, 1938*; *The Battle of Hatten-Rittershofen, 1945*; *Soviet Air Power, 1941-45*.

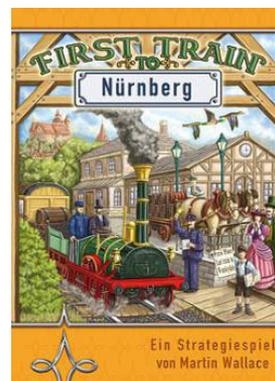
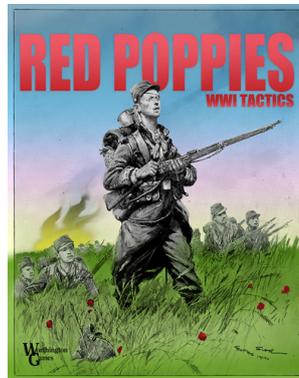
*Traducciones ya disponibles:*

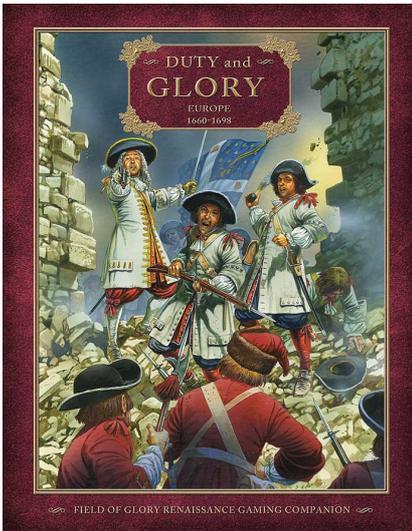
**Pastiche.**

**First Train to Nuremberg.**

**Red Poppies.**

**Kings & Things.**





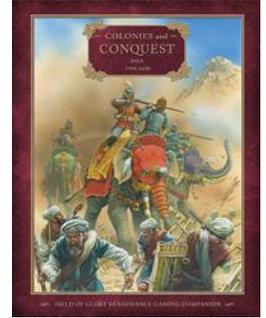
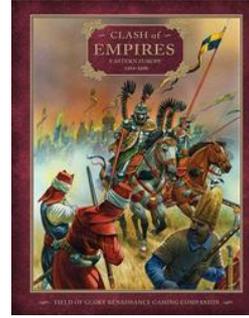
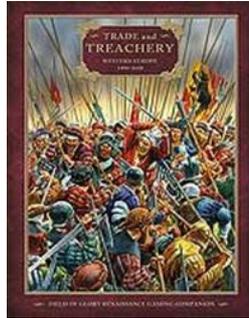
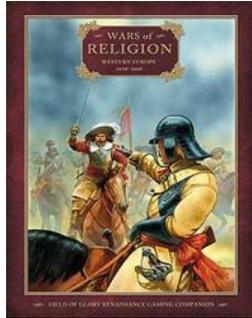
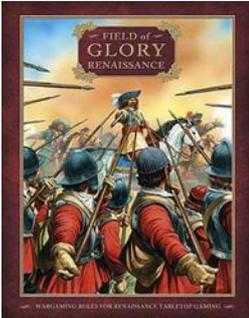
**Field of Glory Renaissance 5: Duty and Glory. Europe 1660–1698.**

P.V.P.: 21,00 €

**FORMATO:** REGLAMENTO PARA MINIATURAS. **EDITOR:** OSPREY PUBLISHING

Step from the splendor of the courts of Louis XIV and Charles II to the mud and blood of Sedgemoor, the Boyne, and the battlefields of the War of the League of Augsburg with Duty and Glory, the latest Field of Glory: Renaissance Companion. With historical overviews, artwork, maps, and detailed army lists for the armies of the antagonists of this period, Duty and Glory provides generals with everything they need to wage war in Western Europe in the Age of Reason.

*También disponibles:*



**NOVEDADES OSPREY PUBLISHING**

**DUEL**

**DUE35 F-105 Wild Weasel vs SA-2 'Guideline' SAM**

**WARRIOR**

**WAR155 ANZAC Infantryman 1914–15**

**WEAPON**

**WPN9 The Colt 1911 Pistol**

**RAID**

**RAI20 The Great Chevauchée – John of Gaunt's Raid on France 1373**

**FORTRESS**

**FOR104 Fortress Monasteries of the Himalayas**

