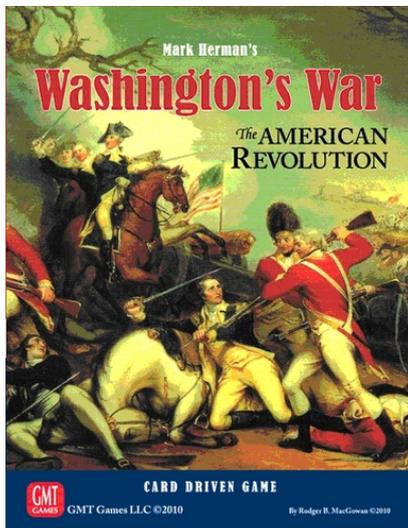


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 22 de marzo de 2010



Washington's War. P.V.P.: 54,00 €

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

Washington's War es la nueva versión del juego que introdujo el sistema de "motor de cartas" creado por Mark Herman. Se trata de un juego a nivel estratégico de la Revolución Americana. En él se enfrentan las fuerzas del rey Jorge III contra los colonos norteamericanos en lucha por su independencia. En *Washington's War*, tú te pones en el papel de:

- El soberano británico, intentando traer de vuelta las colonias rebeldes al Imperio, a la vez que libra una guerra global contra antiguos enemigos que desean vengarse de las pérdidas sufridas en la Guerra de los 7 Años, O
- El Congreso Continental en su enfrentamiento con las fuerzas británicas, a la vez que intenta unir a sus compatriotas a la causa de la libertad.

Washington's War no es simplemente una puesta al día gráfica de *We the People*, si no un nuevo diseño que mantiene las premisas básicas de aquel a la vez que simplifica y acelera lo que ya era un juego rápido. *Washington's War* posee un sistema de combate con dados que resuelve rápido las batallas. También presenta una nueva mecánica que permite jugar un evento descartado pagando como coste una carta de operaciones. Esta regla impide que un reparto complicado de las cartas pueda cerrar tus posibilidades estratégicas.

¡Ponte al mando, sé el hombre en el caballo blanco y forja una nación o salva un imperio!

Incluye 2 planchas de fichas gruesas, mapa montado plegable, 110 cartas, 2 dados de 6 caras, cuaderno de reglas, cuaderno de juego y ayudas de juego. Para 2 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

Combat Commander: Normandy. P.V.P.: 31,50 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Tercera expansión de escenarios para la serie de juegos *Combat Commander*. Este nuevo pack nos lleva al Frente Occidental en junio, Julio y agosto de 1944, cuando varias fuerzas aliadas desembarcan en suelo francés para luchar con las fuerzas de ocupación alemanas. *CC: Normandy* presenta 17 nuevos escenarios impresos en cartulinas, uno de los cuales es un Juego de Campaña multi-escenario, así como 8 nuevos mapas, nuevos marcadores y una novedad para la serie: la mayoría de las fichas de jefes representan a individuos que efectivamente lucharon en las acciones representadas.

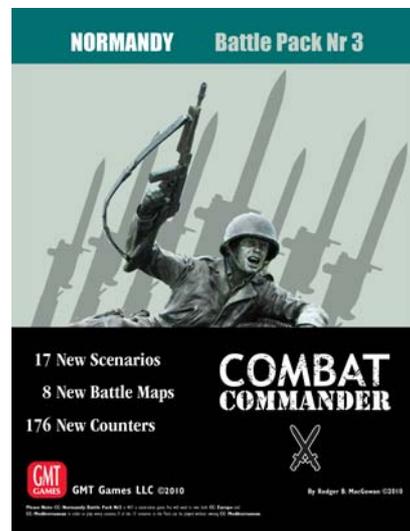
Se incluyen reglas especiales para reflejar la naturaleza de la lucha en las playas de invasión y en la zona interior:

- Carreteras rurales y Bocage
- Barrera de Humo Limitada
- Observadores de morteros
- Terreno de Invasión
- Toma de Bunkers;
- Noche

Otras reglas especiales de escenarios y de campaña abarcan temas bien conocidos como los *Widerstandsnests*, Casematas, Baterías de costa, movimiento de commandos, escalada de acantilados, limpieza de setos, baterías de morteros pre-registradas, apoyo acorazado y superioridad aérea.

Los mapas ilustran lugares específicos de Normandía: Pegasus Bridge, Pointe du Hoc, Omaha Beach, los pueblos de Crisbecq y La Madeleine y finalmente Sword Beach.

NOTA: *CC: Normandy* no es un juego completo, es necesario poseer *Combat Commander: Europe* y *Combat Commander: Mediterraneo* para jugar. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Serpents of the Seas. P.V.P.: 62,00 €

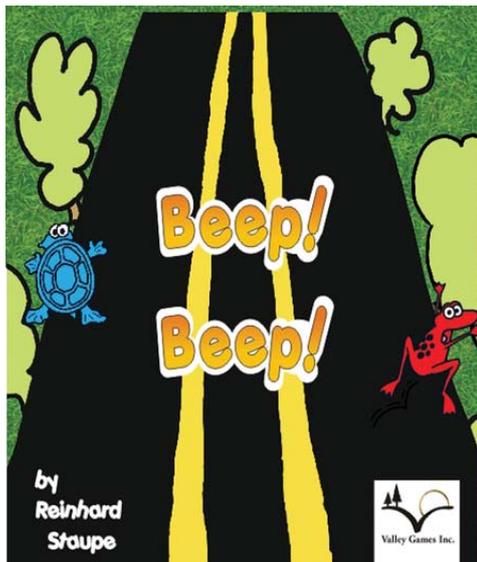
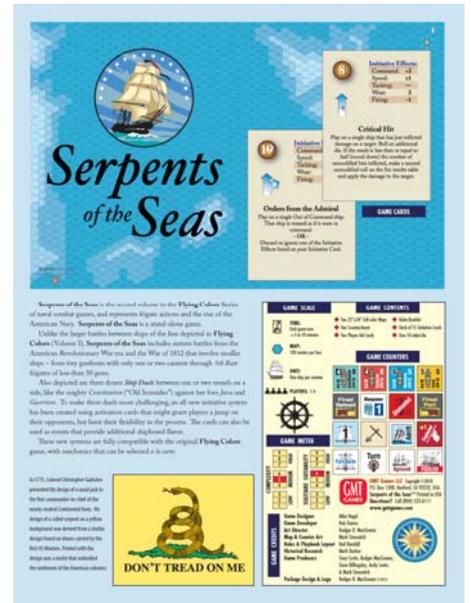
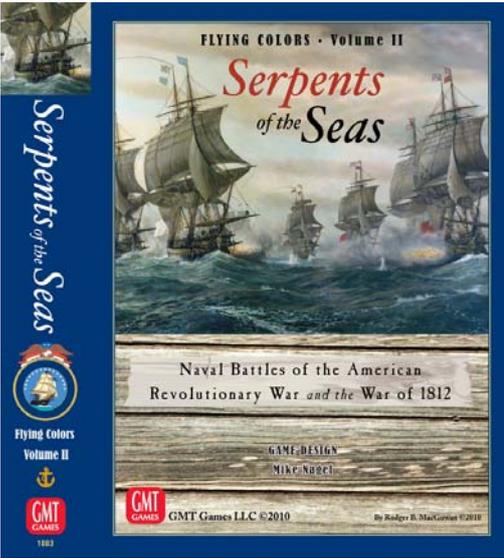
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Combates con fragatas desde la Revolución Americana hasta la Guerra de 1812.

Serpents of the Seas es el segundo juego completo de la serie *Flying Colors*, que nos lleva a los combates navales de la era de la vela. En este volumen tenemos

principalmente acciones con fragatas, y somos testigos del surgir de la Navy norteamericana. A diferencia de las batallas más grandes entre buques de línea incluidas en *Flying Colors*, *Serpents of the Seas* incluye dieciséis batallas en las que participan buques más pequeños –desde minúsculas cañoneras con solo uno o dos cañones, hasta combates entre fragatas de “5ª clase” de menos de 50 cañones. También se incluyen tres docenas de “Duelos buque contra buque” con solo uno o dos naves por bando, como el combate entre el potente *Constitution* (“Old Ironsides”) contra las fragatas *Java* y *Guerriere*.

Componentes: 2 planchas de fichas, 55 cartas de juego, 2 láminas de mapa (E y F) más un mapa doble separado, librillos de reglas y de escenarios, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Beep! Beep! P.V.P.: 18,00 €

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

Reinhard Staupe ha creado este rapidísimo *party game* para Valley Games.

Un agradable paseo en coche por el campo es una actividad relajante que agradaría a cualquiera, ¿verdad? “Mira, una ardilla en los bosques de la izquierda, mira, una rana en la hierba a la derecha!”

Sin embargo, ¿qué pasa si los animales intentan cruzar la carretera? ¡Lo último que querrías sería tener un accidente con una de estas adorables criaturas!

En este juego los jugadores deben sacar del camino rápidamente a estas criaturas del bosque para terminar el viaje. Sin embargo, a veces hay tantas que no tienes más remedio que hacer sonar el claxon – Beep! Beep! – y despejar el camino.

Cada partida se resuelve en aproximadamente 2-3 minutos, y el jugador que salve más criaturas será declarado ganador.

AVISO: ¡NO SE HA HECHO DAÑO ALGUNO A NINGÚN ANIMAL EN LA CREACIÓN DE ESTE JUEGO!

Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. **¡¡EDICIÓN ADAPTADA CASTELLANO!!**

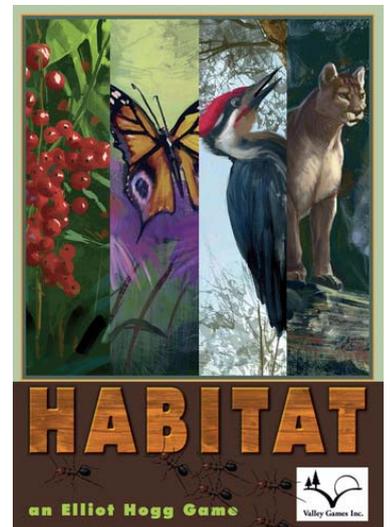
Habitat. P.V.P.: 18,00 €

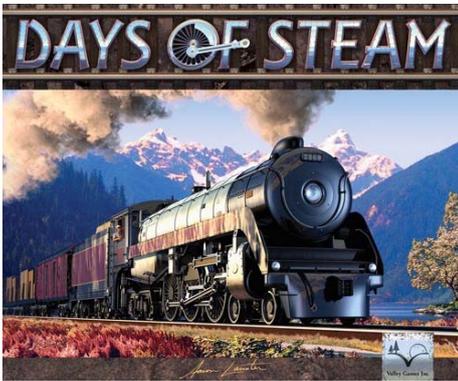
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** VALLEY GAMES

Juego de cartas de temática ecológica verdaderamente interesante. El diseño de las cartas es especialmente atractivo y elegante.

En *Habitat* tu objetivo es atraer la vida animal más compleja y variada posible a tu porción de los Bosques del Norte. Los ecosistemas más vibrantes de vida son los que tienen organismos de todos los niveles de vida, desde los productores hasta los depredadores. Por tanto, para ganar una partida de *Habitat*, debes crear una colección completa de cartas que vayan del 1 al 8. Las cartas de apilan por orden de valor, desde las de menor valor hasta las de mayor valor, para formar Cadenas Alimenticias. Puede haber múltiples Cadenas Alimenticias y filas duplicadas, pero para ganar basta con tener una carta de cada valor. Cuando un jugador haya conseguido las cartas necesarias y todos los animales puedan alimentarse, ese jugador declarará haber conseguido un “*Habitat*” y ganará la partida.

Para 2-6 jugadores. Duración de la partida 15-30 minutos. Componentes: 123 cartas. Creado por Elliot Hogg. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Days of Steam. P.V.P.: 45,00 €

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

Edición de Valley Games de uno de los mejores juegos de trenes de los últimos tiempos. La partida comienza con una única loseta en juego. Los jugadores van jugando losetas para crear el tablero. Se crean redes ferroviarias con nuevas ciudades. Con estas nuevas ciudades aparecen nuevas mercancías que necesitan ser transportadas. Cada loseta que un jugador coloque también genera vapor para mover tu tren. Cuando llega el momento adecuado, los jugadores mueven sus trenes para recoger y transportar mercancías de una ciudad a otra. Pero, obviamente, no todo es fácil, ya que las colinas suponen un gasto mayor de vapour, y acelerar en una curva puede llevar tu tren al descarrilamiento!

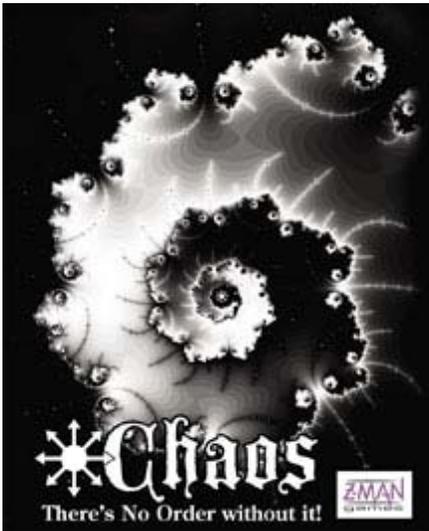
Al ser distinto el diseño de las vías y la distribución de las mercancías en cada partida, cada vez que juegues será un nuevo reto. Deberás crear las redes más

eficientes, así como gestionar inteligentemente tu vapor.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

Days of Steam. (Stratamax). P.V.P.: 25,00 €



Chaos. P.V.P.: 9,00 €

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

“Debes tener Caos dentro de ti para dar a luz a una estrella danzante.” – Friedrich Nietzsche

“En todo Caos existe un cosmos, en todo desorden un orden secreto.” – Carl Gustav Jung

En este juego de cartas necesitas conseguir 3 grupos de cartas de Spectrum idénticas y ponerlas en la mesa. O conseguir el grupo de 3 cartas de Orden y conservarlas en tu mano hasta el final de la ronda. Debes evitar la 4ª carta Spectrum que case con un grupo que hayas jugado en la mesa, o la 4ª carta de Orden si es que tienes las otras 3. Además debes evitar poseer la carta de Caos al final de la ronda.

Cuando es tu turno, puedes buscar una carta, intercambiar una carta o declarar una batalla. No puedes conservar cartas de Orden a la vez que conservas una carta de Caos. Si descartas una carta de Caos, todas las manos se pasan de unos a otros jugadores hasta que el jugador que se descarte lo detenga. Como puede verse, el título “Caos” está muy bien elegido!

Componentes: 58 cartas. Para 3-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

War of the Roses. P.V.P.: 63,00 €

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

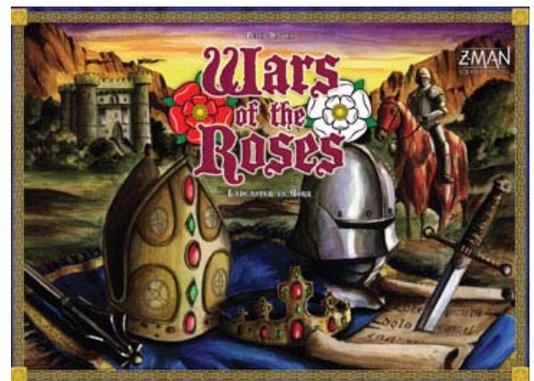
Viajemos en el tiempo a Inglaterra en 1450, justo antes del estallido de la guerra civil entre las casas reales de Lancaster y York. Enrique VI, un Lancaster, estaba demostrando ser un soberano débil, así que el rico y ambicioso Ricardo, Duque de York, resolvió solucionar la situación. Las poderosas familias nobiliarias tuvieron que elegir bando, y durante los 40 años siguientes, reyes, herederos al trono y grandes nobles morirían en lo que se ha venido a conocer como las Guerras de las Rosas.

Los jugadores asumen el papel de nobles de uno u otro bando. Deben obtener el apoyo de las ciudades principales y de poderosas familias de la nobleza, así como tomar el control de los castillos reales a lo largo y ancho del país. También son necesarios los puertos, el control del comercio marítimo, así como ayuda financiera de la Iglesia y de Francia. A medida que una facción se va haciendo más fuerte, los jugadores compiten por obtener el favor del Rey e intentan obtener los títulos prestigiosos de Captain of Calais, Archbishop of Canterbury, Warden of the Cinque Ports, Lord High Admiral y Constable of the Tower of London.

El dinero significa poder dado que la lealtad puede comprarse, así que los jugadores deben estar preparados para las inevitables traiciones en momentos cruciales. Cuando se reúna al Parlamento, cada región de Inglaterra apoyará a una de las dos casas reales, y la corona irá para el que tenga una base de apoyos más amplia. Los nobles leales a su causa serán recompensados por un agradecido rey. Al final solo una casa real vencerás, pero ganará el jugador que haya obtenido más dinero y prestigio, sin que importe cual fuera su bando.

Estamos ante un juego altamente interactivo, donde debes preveer la traición dentro de tu propio bando.

Componentes: 1 tablero de juego, 4 pantallas para los jugadores, 4 tablas de planificación, 54 cartas, 225 fichas, 153 piezas de madera y reglas. Para 2-4 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Chez Cthulhu. P.V.P.: 18,00 €

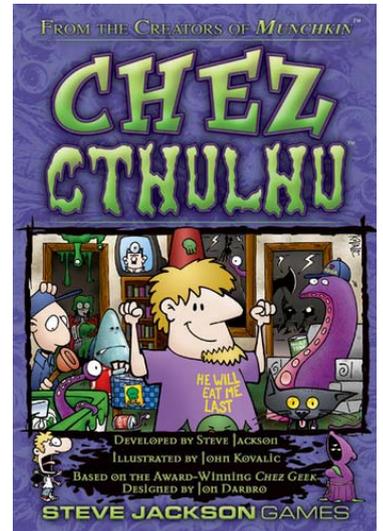
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** STEVE JACKSON GAMES

Prepárate para un encuentro con los entes más enloquecedores de todas las dimensiones. . . tus compañeros de cuarto.

Chez Cthulhu nos trae el horror de los mitos de Lovecraft justo a tu apartamento... como si los restos de la Pizza con todos los ingredientes no fueran suficientemente malos. Elige tu trabajo -- ¿serás funerario, guardia de manicomio o enterrador? Compra objetos como una camisa de fuerza, unos amigables tentáculos, invita a gente a tu habitación, ¡y sacrifícalos!

Chez Cthulhu combina el sistema de Chez Geek con el Antiguo favorito de cada cual... y añade una nueva mecánica de Locura/Madness. Esta caja incluye 110 cartas, 2 hojas, un dado y fichas.

Idioma: ingles.



Fluxx Family. P.V.P.: 10,75 €

En esta nueva version de Fluxx, las cartas a conservar son de temática infantil, y las cartas de Reglas son más sencillas de lo habitual. Perfecto para introducir a los pequeños en el alocad mundo de Fluxx.

Hay cartas que otorgan Bonos por ser Niño, Padre o Abuelo, de forma que todos se lo pasan en grande! Para 2-6 jugadores a partir de 6 años. Idioma: ingles.

EcoFluxx. P.V.P.: 14,50 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** LOONEY LABS

¿Ganarás consiguiendo que tus Osos coman Pescado? O alguien cambiará el objetivo, para que las Ranas e Insectos puedan hacer Música Nocturna? Juega acciones de tema ecológico y Reglas como "Scavenger" o "Composting", pero vigil alás cartas "Creepers" como "Forest Fire" que pueden perjudicar a todos. Descubre como las cosas se complementan unas a otras con EcoFluxx – el juego de las regls cambiantes!

Para 2-6 jugadores a partir de 6 años. Idioma: ingles.



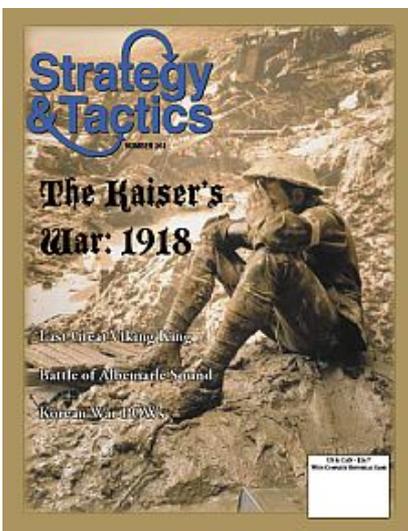
También disponibles:

Fluxx español. P.V.P.: 7,25 €

Zombie Fluxx. P.V.P.: 13,75 €

Martian Fluxx. P.V.P.: 14,25 €

Monty Python Fluxx. P.V.P.: 17,00 €



Strategy & Tactics 261: The Kaiser's War: 1918. P.V.P.: 25,50 €

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

Este número presenta The Kaiser's War, un juego estratégico sobre el ultimo año de la 1ª Guerra Mundial. Entre los artículos históricos encontramos: The Kaiser's War: Grand Strategy, 1918-1919, Prisoners of War During the Korean Conflict, Harald Hardrada: The Life & Times of the Vikings' Greatest King y The Battle of Albemarle Sound. También contiene artículos sobre los B-36, the Capture of Fao and the Battle of Saniyeh, Can China Trump US Carrier Strategy, además de las secciones fijas.

The Kaiser's War (KW), es una simulación estratégica de complejidad media sobre el ultimo año de la Gran Guerra en Europa, que incluye la posibilidad de jugar en 1919. Al comienzo de la campaña de 1918, las Potencias Centrales había derrotado al Imperio Ruso y dominaban gran parte de Europa, pero en menos de un año los aliados ganaron la guerra.

En el juego son vitales los "puntos de victoria". Los jugadores comienzan cada escenario con un número determinado de ellos. Pueden gastarlos para conseguir refuerzos y realizar ciertas acciones. También ganan nuevos puntos de victoria por alcanzar objetivos, y los pierden por perder unidades en combate. Para ganar debes tener más puntos que tu adversario, así que en el juego debes vigilar siempre un difícil equilibrio entre gastar puntos de victoria y alcanzar objetivos.

Escala: 100 km por hex. El mapa muestra toda Europa, desde Londres a Moscú, el sur de Italia y Grecia. Turnos de 2 meses históricos. Las unidades de maniobra son básicamente ejércitos, junto con ciertos cuerpos de ejército de élite y especializados. El escenario más corto (el histórico) puede jugarse en unas 4 horas. Creado por Joseph Miranda.

Las reglas abarcan aspectos como movilización, reemplazos, conversión de unidades, trincheras, zonas fortificadas, niebla de guerra, ferrocarriles, cuarteles generales, bases aéreas, bombardeo aéreo, estaciones, neutrals, fuerzas bolcheviques y nacionalistas, ciudades clave, guerra psicológica, moral, órdenes de no retroceder, tropas de choque, guerra pre-mecanizada, los polacos, el Bloqueo Aliado, unidades alpinas, el USMC, guerrillas, la Legión Árabe y mucho más.

LIBROS OSPREY PUBLISHING

CAMPAIGNS

CAM219 Dunkirk 1940

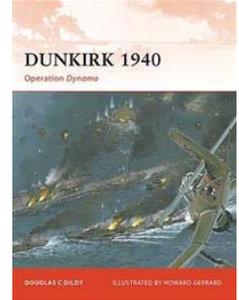
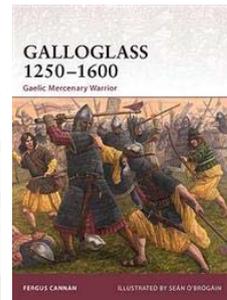
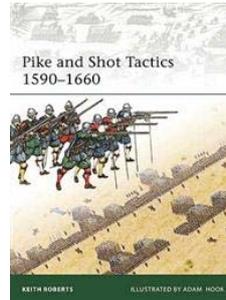
WARRIOR

WAR143 Galloglass 1250-1600. Gaelic mercenary warrior

ELITE

ELI178 Hatamoto. Samurai Horse and Foot Guards 1540–1724

ELI179 Pike & Shot Tactics. 1590-1660



DUEL

DUE25 Fw 200 Condor vs Atlantic Convoy 1941–43

DUE26 P-38 Lightning vs Ki-61 Tony New Guinea 1943–44

RAID

RAI8 The Cockleshell Raid – Bordeaux 1942

AVIATION ELITE UNITS

AEU36 VF-11/111 'Sundowners' 1942–95

