

EL VIEJO TERCIO

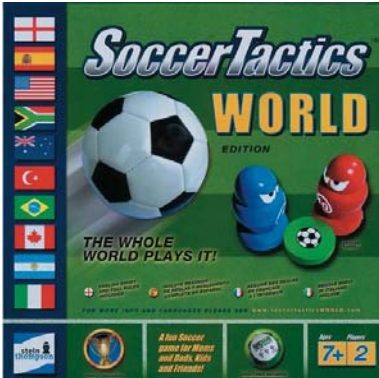
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 9 de mayo de 2008

JUEGOS DE TABLERO

ST GAMES



Soccer Tactics World Edition. Ya disponible P.V.P.: 27,00 €

Soccer Tactics combina la estrategia del fútbol con el alma del juego. Once jugadores por equipo juegan sobre un campo completo. El juego incluye driblar, pasar, cortar, así como intensos enfrentamientos por el control de la pelota. Pero que no se pongan violentos: el juego también incluye tarjetas rojas y amarillas. Hay pases cortos, pases largos, movimientos defensivos, ofensivos y estrategias. Incluye tiros libres, saques de esquina y penaltys. ¡Que no te cojan sin prepararte!

Puede jugarse un partido de 90 minutos, o puedes pactarse una duración distinta. *Soccer Tactics* se juega como un verdadero partido emocionante!

Para 2 jugadores a partir de 7 años. Duración de la partida: 30-90 minutos. **¡¡Edición en castellano!!**

Z-MAN GAMES

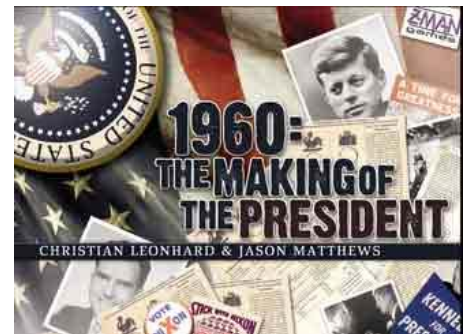
1960: The Making of the President. Reedición ya disponible P.V.P.: 45,00 €

Todas las elecciones son puntos de inflexión, pero la elección presidencial de 1960 tiene un lugar especial en la historia de EEUU. Los años 50 habían sido un período de crecimiento económico sin igual y del poder de EEUU en el mundo. Richard Nixon sirvió como vicepresidente del presidente Eisenhower durante la mayor parte de dicho período. Los orígenes humildes de Nixon le dieron un toque de clase media que aludía a la América idílica de pequeñas poblaciones imbuida en el espíritu de los 50. John F. Kennedy era como una imagen espejo de Nixon: encantador, educado en Harvard y heredero de una dinastía de políticos. Kennedy retó a los americanos a las incertidumbres y problemas que emergían ya en 1960. Basó su visión política no en el pasado, si no en nuevas fronteras.

En **1960: The Making of the President**, tu asumes el papel de uno de estos grandes protagonistas que intentan guiar a EEUU a través de una era de cambios turbulentos. Los candidatos deben enfrentarse a todos los grandes problemas de entonces, desde la Guerra Fría a los derechos civiles pasando por los libros de bolsillo de los votantes. Es una elección que dependerá de las posturas de cada uno y de su impulso. La lucha se libra sobre un mapa electoral de EEUU de 1960. Empleando un sistema con motor de cartas, todos los grandes eventos que dieron forma a la campaña electoral están representados: el mal afeitado de Nixon, el apoyo tardío del Presidente Eisenhower, y la 'Cuestión Católica' son cartas de eventos específicas. Los famosos debates televisados son también un componente importante del juego.

Como en una elección real, el reto consiste en adaptar tu plan inicial a los movimientos del electorado según avanza la campaña. Nunca hay suficientes recursos ni tiempo para hacer todo, pero hay que tomar las decisiones difíciles para llegar a la Casa Blanca. Este rápido juego de estrategia para dos jugadores te enfrenta a revivir la lucha política más significativa del s. XX. ¿Repetirás la historia o volverás a escribirla de modo distinto? **1960: The Making of the President** te ofrece ambas posibilidades. Creado por Christian Leonhard and Jason Matthews.

Contenido: 1 tablero de juego, 108 cartas, 150 cubos de madera de apoyos, 2 peones de candidatos, 50 sellos de Estados, 12 marcadores de Momentum, 8 marcadores de Endorsement, 3 marcadores de Asuntos, 2 cubos de Turno/Fase. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DEVIR



Toledo. Ya disponible P.V.P.: 35,00 €

En Toledo cada jugador representa a una familia de nobles artesanos espaderos en la Castilla del siglo XVII. Los jugadores compiten por fabricar las mejores espadas de la corte y conseguir con ellas los favores reales, aunque para ello tal vez deban recurrir a la esgrima!!

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 50 minutos. **¡¡Edición en castellano!!**

Colonos de Catán: Juego de dados. Ya disponible

P.V.P.: 9,00 €

En este emocionante juego, la isla de Catán se poblará a base de tiradas de dados. Cada carretera y cada

construcción dan puntos. Para ser el mejor Colonizador hace falta un poco de suerte y un poco de habilidad. ¡En este juego tú puedes ser el que tenga más suerte con los dados! **¡¡Edición en castellano!!**



Expansión Pilares de la Tierra. Ya disponible P.V.P.:

20,00 €

Con esta expansión se incorporan al juego nuevos elementos de la novela. Los jugadores pueden contratar mercenarios y ponerlos al servicio del rey, enviar a sus maestros constructores a Toledo o negociar con el recaudador de impuestos. Además con esta expansión pueden añadirse hasta 2 jugadores más a la partida.

Para 2-6 jugadores. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡Edición en castellano!!**

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT



¡Sí, Señor Oscuro! 2: El Alba de los héroes. Ya disponible P.V.P.: 14,95 €

Os habéis arrastrado hasta lugares ignotos para servir a tu Señor Oscuro.

Habéis afrontado peligros indecibles para apaciguar su ira. Pero el Genio del Mal tiene nuevas misiones para vosotros que os llevarán aún más lejos, atravesando las dimensiones, para buscar nuevos tesoros y arrostrar nuevos peligros. Os enfrentaréis a la mismísima Muerte. Pero el verdadero peligro será afrontar a Rigor Mortis si falláis esta vez.

¡Miente! ¡Échale la culpa a los demás! ¡Sálvate de la Ira del Genio del Mal!

¡Sí, Señor Oscuro 2!: El Alba de los Héroes es la primera expansión para ¡Sí, Señor Oscuro! y os permitirá afrontar nuevas situaciones en el mundo de Rigor Mortis, sacadas directamente de los comics. Encontrarás nuevas cartas de Excusa que describen lugares inaccesibles, objetos imposibles y personajes tan divertidos como peligrosos. Pero eso no es todo. Los lacayos de Rigor Mortis, siempre inclinados a justificarse, tendrán a su disposición nuevas cartas de Acción para meter en problemas al resto de sus compañeros.

Este juego es una expansión. Para poder jugar es necesario tener una copia del juego base ¡Sí, Señor Oscuro!

El Alba de los héroes (cómico). Ya disponible P.V.P.: 9,95 €

En algún lugar perdido en los confines del universo, impasible ante la tremenda guerra que desde hace años está devastando el corazón de la galaxia, salpicando a todos los sistemas y razas que lo habitan, ignorando el infinito número de muertes que el conflicto está causando, tan lejos de las rutas comerciales cósmicas que ni siquiera está señalado en los mapas espaciales, se encuentra olvidado este misterioso planeta, ajeno a las corrientes mágicas que lo atraviesan y que han cambiado profundamente las leyes de la física, convirtiéndolo en algo único en todo el universo. Aquí todo es real. Esto es Kragmortha. Por fin en español el genial cómic de espada y brujería que mezcla a partes iguales fantasía y humor. Conoce los orígenes de Rigor Mortis y cómo pasó de aprendiz de mago a supremo señor del mal. La más divertida aventura de fantasía que puedes leer en este momento.



DEVIR



El Gran Dalmuti. Ya disponible P.V.P.: 15,00 €

El Gran Dalmuti es el más sencillo de los juegos familiares de sobremesa. Para ganar debes deshacerte de todas tus cartas, pero debes recordar que la vida no es justa y que el Gran Dalmuti siempre tiene ventaja. Para 4-8 jugadores. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡Edición en castellano!!**

AMIGO

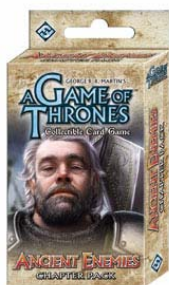
¡Como una cabra! Ya disponible P.V.P.: 10,95 €

¡Como una Cabra! ha recibido muy buenas críticas desde su lanzamiento en Alemania. Hoy en día cuenta ya con una edición internacional y se ha traducido a varios idiomas. Su principal atractivo es que es un juego muy sencillo de jugar, de modo que es muy recomendable para jugar en familia, pero además tiene unas posibilidades de estrategia, que los aficionados a los juegos también sabrán apreciar. Reglas aparte, las imágenes de las cartas resultarán muy divertidas para todo el que lo juegue.

¡¡Edición en castellano!!



FANTASY FLIGHT GAMES



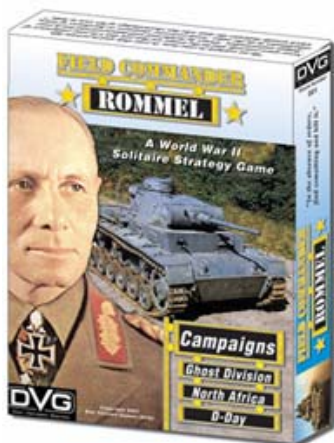
AGOT Clash of Arms: Ancient Enemies Chapter Packs. Ya disponible P.V.P.: 9,00 €

El único enemigo bueno es el enemigo muerto, pero hay uno cuya muerte es la más satisfactoria de todas. Antiguas rivalidades se han convertido en odios acérrimos que guían las acciones de las grandes casas de los Westeros durante la Guerra de los Cinco Reyes. El día del juicio ha llegado, y hay deudas que saldar...

Ancient Enemies es el segundo pack de 40 cartas fijas de la expansión *A Clash of Arms* para el juego de cartas base *A Game of Thrones*, basado en el bestseller de George R.R. Martin, *Song of Ice and Fire*. Contiene 20 cartas nunca vistas antes creadas para aumentar los mazos existentes y añadir variedad a las partidas de *A Game of Thrones* CCG para jugar.

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

DAN VERSSEN GAMES



Field Commander: Rommel. Ya disponible P.V.P.: 36,00 €

Primer juego de un editor que dará que hablar. El veterano diseñador Dan Verssen ya tiene su propia editorial. *Rommel* es el primer juego de la serie de juegos de estrategia solitarios "Field Commander". Te pones al mando de las fuerzas del General Erwin Rommel en tres emocionantes campañas de la 2ª G. M.: Francia 1940, Norte de África 1941 y Día-D 1944. Un sistema de juego sencillo de usar gestiona el movimiento, combate y refuerzos de los Aliados.

A medida que tus unidades ganan batallas, sus valores van aumentando. Cada campaña incluye una lista de opciones históricas. Puedes elegir cualquiera de estas opciones para modificar la campaña y su nivel de dificultad. Esto permite que cada campaña pueda jugarse muchas veces y que siempre sea distinta. El juego viene con las reglas de "Carrera" que te permiten unir las campañas. El resultado de la campaña afecta a tus condiciones de inicio de la siguiente campaña.

Cada campaña puede jugarse en 2 horas. Complejidad baja a moderada. Diseñado para jugar en solitario. A partir de 12 años.

Componentes: 3 mapas de campañas (27x42 cm.), 176 fichas, 1 dado, reglas y ayuda de juego. **¡¡Reglas en castellano!!**

KHYBER PASS GAMES

B-29 Superfortress. P.V.P.: 45,50 €

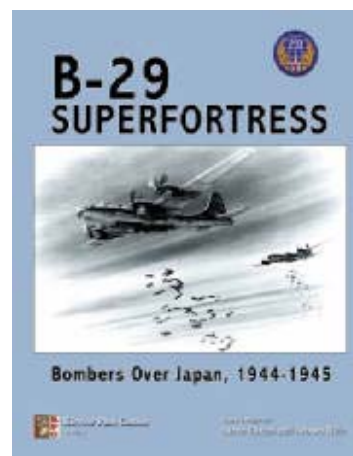
Juego solitario que nos lleva al bombardero tecnológicamente más avanzado de la 2ª Guerra Mundial - el B-29 - volando como parte de la 25ª Fuerza Aérea desde las Islas Marianas hasta blancos en Japón a finales de 1944 y 1945.

El oficial de "briefing" detuvo finalmente su charla. Había detallado las particularidades de la misión durante los últimos 30 minutos. "Ok, caballeros, en resumidas cuentas, su objetivo hoy es Tokyo, el corazón del Imperio japonés. Atacarán el objetivo de noche, soltando la carga desde 9.000 pies. La AA y la resistencia enemiga se prevén duras. Habrá submarinos de la marina estacionados a lo largo de la ruta para ayudar en tareas de salvamento, o para los que sientan la necesidad de tirar a la basura sus aviones de 1,1 millones de dólares. ¿Alguna pregunta?" "¿Ninguna? Muy bien. A sus puestos. Pueden marchar."

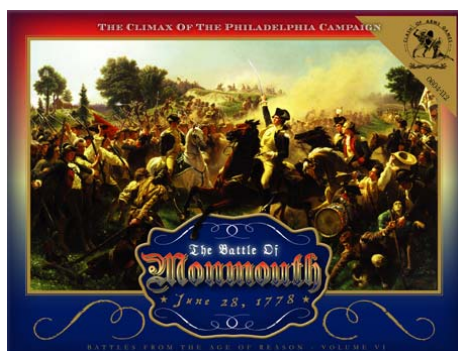
El juego te pone en la cabina de una Superfortaleza volante B-29 en misiones sobre Japón. Tu objetivo: completar con éxito una serie de 35 misiones y volver a casa convertido en un héroe por contribuir a la derrota de Japón sin que sea necesario un sangriento desembarco. Tus misiones serán variadas: a gran altura, a baja altura, de día y de noche. Te enfrentarás a ataques de cazas, artillería antiaérea, avistamiento con focos y mal tiempo; por no hablar del daño que puede sufrir tu aparato, como por ejemplo la destrucción del parabrisas, la pérdida de presión en cabina, la pérdida del suministro de oxígeno, daños en el tren de aterrizaje, inutilización del equipo de navegación o de comunicación, daño en los tanques de combustible, inoperatividad del armamento, y prácticamente cualquier cosa que pueda ir mal en un aparato de 100 toneladas volando 1.500 millas hacia su objetivo para encontrarse con la feroz resistencia de un enemigo decidido.

El diseñador, Steve Dixon, también ha creado una campaña online que registrará las misiones del 781st Bombardment Group, compuesto por los 900th, 901st y 902nd Bomb Squadrons. Se trata de un grupo de 3 escuadrones, con dotaciones de reserva listas para unirse cuando sea necesario.

Contiene mapa de colocación de cazas de 42,5 cm. x 55 cm., 224 fichas grandes, 52 fichas normales, ayudas de juego, reglas y librito de tablas. **¡¡Reglas en castellano!!**



CLASH OF ARMS GAMES



The Battle of Monmouth. *Ya disponible* P.V.P.: 57,50 €

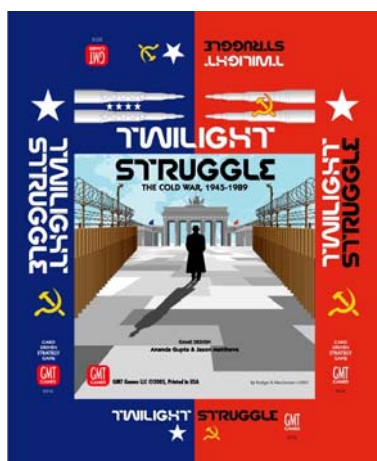
Clash of Arms Games continúa en su nivel de excelencia con "The Battle of Monmouth", volumen sexto de la justamente aclamada serie Battles from the Age of Reason (a la que pertenecen títulos como Zorndorf, Leuthen y Brandywine). Este es el segundo juego de la serie que explora los campos de batalla de la Revolución Americana.

"The Battle of Monmouth" explora los decisivos acontecimientos del 28 de junio de 1778, cuando el Ejército Continental bajo el mando de George Washington atacó la columna británica y de Hesse de Sir Henry Clinton cuando se retiraba de Filadelfia y a través de Nueva Jersey hacia Nueva York... una batalla que marcó el cambio de rumbo de la guerra.

Cuatro escenarios exploran esta situación: Lee's Repulse; Washington's Stand; The Battle of Monmouth Courthouse (la lucha completa); y The General Engagement – una exploración hipotética de un segundo posible día de batalla.

Componentes: 2ª edición de las reglas estándar de la serie; librito de reglas exclusivas incluyendo Reglas Especiales, Escenarios y Comentario Histórico; dos mapas de 55x85 cm.; más de 400 fichas; ayudas de juego y 2 dados de 10 caras. **¡¡Reglas en castellano!!**

GMT GAMES



Twilight Struggle. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 51,25 €

Reedición de este superéxito de GMT, ganador de varios premios y nominaciones.

"Ahora la trompeta nos llama de nuevo – no como una llamada a las armas, aunque armas necesitamos, no como una llamada a la batalla, aunque una batalla estamos librando – si no como una llamada a soportar la carga de una larga y oscura lucha..."

- John F. Kennedy, Discurso Inaugural, enero de 1961

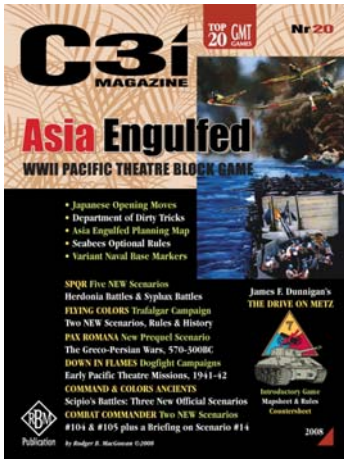
Twilight Struggle es un juego para dos jugadores que simula la danza de intriga, prestigio y choques bélicos ocasionales entre la Unión Soviética y EE.UU. La totalidad del globo es el escenario sobre el que luchan estos dos titanes por la supremacía de sus ideologías y formas de vida. La partida comienza entre las ruinas de Europa, cuando las dos superpotencias se reparten los despojos de la Segunda Guerra Mundial, y termina en 1989, cuando ya solo EE.UU. sigue en pie.

Twilight Struggle hereda sus fundamentales sistemas de juego de los clásicos juegos "con motor de cartas" *We the People* y *Hannibal: Rome vs. Carthage*. Se trata de un juego rápido y en esa línea de poca complejidad. Como en otros juegos con motor de cartas de GMT, la toma

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

de decisiones es un reto: ¿cual es la mejor manera de usar las cartas y unidades propias dado lo limitado de los recursos? Las cartas de Eventos de Twilight Struggle añaden detalle y sabor histórico a la partida. Abarcan una amplísima gama de acontecimientos históricos: los conflictos árabe-israelíes, Vietnam y el movimiento pacifista de EE.UU., la Crisis de los misiles, y otros incidentes de ese tipo que llevaron al mundo al borde de su aniquilamiento nuclear. Sussistemas de juego reflejan la Carrera Espacial y las tensiones nucleares, con la posibilidad de que la partida termine con una guerra nuclear. ¿Podrás, como presidente de los EE.UU., o de la Unión Soviética, llevar a tus fuerzas a la victoria? Juega Twilight Struggle y averígualo.

Contenido: 1 plancha de fichas, 104 cartas, mapa “deluxe” de cartulina de 55x85 cm., librito de reglas, ayudas de juego y dados.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



C3i nº20. Ya disponible P.V.P.: 18,00 €

Incluye un juego completo (*The Drive on Metz 1944*), además de: análisis del escenario 14 de *Combat Commander Europe*; reglas opcionales para *Asia Engulfed*; escenarios para *Commands & Colours*, *Combat Commander*, *SPQR*; reglas para campañas *Down in Flames*; y mucho más!
Fichas, mapas, ayudas de juego... ¿qué más se puede pedir?

Onward Christian Soldiers. Últimos ejemplares en bolsa P.V.P.: 50,50 €

Últimos ejemplares de este gran juego sobre las Cruzadas.

MULTI-MAN PUBLISHING

ASL Starter Kit 2. Reedicón ya disponible P.V.P.: 30,00 €

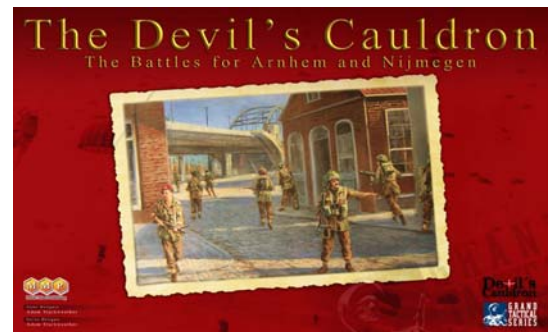
¡¡Reglas en castellano!!

Devil's Cauldron. Ya disponible P.V.P.: 179,95 €

La Operación Market-Garden – *Un puente demasiado lejano* – es reconocida como una de las batallas que definieron la 2ª Guerra Mundial en el Oeste. *The Devil's Cauldron* es el primero de una nueva serie de juegos que recrean aquellos momentos en una gran escala. Con el color y la atmósfera que merecen las grandes campañas, la serie también contiene un detalle histórico exquisito y un sistema de juego que permite a los jugadores ver los grandes porqués e hipótesis sin contestar a medida que jueguen las campañas. ¿Deberían haberse arriesgado más las tropas aerotransportadas británicas y haber saltado más cerca del puente de Arnhem? ¿Podría el Cuerpo XXX haber llegado hasta la desesperada guarnición del puente? Estas preguntas siguen cuestionándose hoy día, y con *Devil's Cauldron* tú podrás llegar a tus propias conclusiones.

El nivel de detalle del juego no tiene igual. Incorpora la información histórica más puesta al día, así como contribuciones de historiadores especialistas en el tema. Encontramos detalles como la Banda de Música de la SS; equipos Jedburgh; camiones de bomberos holandeses; unidades de Policía alemana; y mucho más. No se ha ahorrado ningún esfuerzo en los mapas, que tienen un detalle extraordinario y han sido creados para permitir una verdadera imagen de lo que sucedió y por qué sucedió. También se incluyen amplios comentarios históricos y de juego para completar el efecto de “cápsula temporal”.

Pero pese a toda la información histórica que contiene, **Devil's Cauldron** no es simplemente una herramienta de referencia. ¡También es un gran juego! Emplea una versión actualizada del célebre sistema Panzer Command de Victory Games para ofrecer una forma de jugar rápida, emocionante y divertida. Haciendo gala de un motor de juego sencillo de aprender, **Devil's Cauldron** ofrece sutileza y equilibrio para los grognards, y una experiencia lúdica amena y enriquecedora que va desde un escenario de 90 minutos hasta la campaña completa de 50 horas. La escala es de 500 metros por hex y turnos de unas 2 horas, con unidades tamaño compañía. **Devil's Cauldron** abarca la mitad Norte de la campaña de Market-Garden, incluyendo la acción de las divisiones 1st Airborne británica y la 82nd All American Division norteamericana. El plan del editor es publicar más adelante un segundo juego hermano que abarque la mitad sur de la campaña. Contenido: 4 láminas de mapas de 59 cm. x 89 cm., tres de las cuales están impresas con escenarios por su reverso; 3 extensiones de mapas de 23 cm. x 30 cm. (añadiendo áreas útiles que quedan fuera de las láminas principales); 11 planchas de fichas normales; 1 plancha de fichas grandes; librito de reglas de la serie y librito de reglas exclusivas; librito de comentario histórico; numerosas ayudas de juego y 4 dados de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Osprey Military, Osprey Aviation y Osprey Automotive.

Precios de los títulos pertenecientes a colecciones:

13,95 €	MEN-AT-ARMS NUEVO PRECIO
16,75 €	ELITE NUEVO PRECIO
16,75 €	WARRIOR NUEVO PRECIO
23,75 €	BATTLE ORDER NUEVO PRECIO
20,75 €	CAMPAIGN NUEVO PRECIO
16,75 €	FORTRESS NUEVO PRECIO
25,50 €	ORDER OF BATTLE NUEVO PRECIO
15,25 €	ESSENTIAL HISTORIES NUEVO PRECIO
18,00 €	AIRCRAFT OF THE ACES NUEVO PRECIO
18,00 €	COMBAT AIRCRAFT NUEVO PRECIO
20,95 €	AVIATION ELITE UNITS NUEVO PRECIO
13,95 €	NEW VANGUARD NUEVO PRECIO
19,50 €	OSPREY MODELLING NUEVO PRECIO
27,75 €	MODELLING MANUALS MASTERCLASS NUEVO PRECIO
18,00 €	MODELLING MANUALS NUEVO PRECIO
18,00 €	OSPREY DUEL NUEVO PRECIO
8,50 €	GRAPHIC HISTORY NUEVO PRECIO
REGLAMENTO FIELD OF GLORY PARA MINIATURAS	
18,00 €	FIELD OF GLORY ARMY LISTS NUEVO PRECIO
34,75 €	FIELD OF GLORY RULEBOOK NUEVO PRECIO

Alexander the Great at War. P.V.P.: 27,75 €

Hell in the Pacific: The Battle of Iwo Jima. P.V.P.: 27,75 €

CAMPAIGN

CAM195 Syracuse 415-413 BC: Destruction of the Athenian Imperial Fleet

CAM196 Gazala 1942: Rommel's greatest victory

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE82 Soviet MiG-15 Aces of the Korean War

AVIATION ELITE UNITS

AEU27 Jagdverband 44: Squadron of Experten

DUEL

DU9 Victory vs. Redoubtable: Ships of the line at Trafalgar 1805

DU10 M3 Medium Tank vs. Panzer III: Kasserine Pass 1943

FIELD OF GLORY

Field of Glory 4: Swords & Scimitars: The Crusades Armies List

FORTRESS

FOR65 The Forts of Judaea: 168 BC-AD 73 : From the Maccabees to the fall of Massada

FOR75 The Forts of New France in Northeast America: 1600-1763

MEN-AT-ARMS

MAA446 The Confederate Army 1861-65 (6): Missouri, Kentucky & Maryland