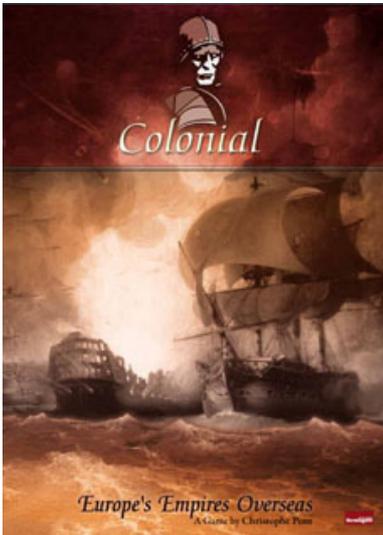


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

**Novedades juegos y libros, 21 de noviembre de 2011**



**Colonial: Europe's Empires Overseas.** P.V.P.: 65,00 €  
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** STRATAGEM

*Colonial: Europe's Empires Overseas* es un juego de tablero sobre la época de los imperios coloniales, desde el Renacimiento hasta la Revolución Industrial. Estamos encantados de presentarlo en España tras su excelente acogida en la última feria de Essen.

En *Colonial* los jugadores son los gobernantes de poderosos estados europeos y envían a sus delegados a explorar la tierra, establecer misiones, conseguir la supremacía científica y obtener materias primas exóticas. Estas materias primas deberán ser explotadas a escala industrial para revenderse a Europa o a las propias colonias.

Se trata de un juego con una ambientación histórica sobresaliente y que emplea un sistema de motor de cartas con personajes, dados normales y dados especiales. Es un juego que requiere una gestión cuidadosa de los recursos, conocimientos, diplomacia y un poco de suerte para alcanzar la victoria en la carrera

por el prestigio.

Para 3-6 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 120 minutos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**The Walking Dead.** P.V.P.: 34,00 €

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

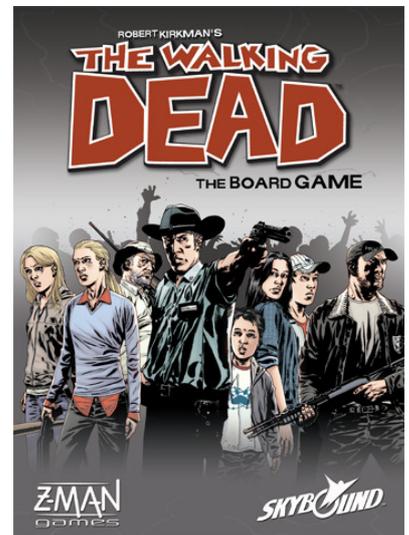
¡Entra en el mundo de The Walking Dead de Robert Kirkman's! Conviértete en un jugador y assume el papel de un superviviente en un mundo repentinamente lleno de zombies. Con apenas un solo compañero al comienzo de la partida, cada jugador debe luchar para conseguir recursos, encontrar a otros supervivientes, y finalmente encontrar un refugio a salvo de los zombies que dominan el paisaje. ¿Podrás encontrar suficientes recursos y explorar suficientes lugares para encontrar un refugio seguro donde escapar?

Cada jugador assume el papel de uno de los seis personajes principales de la serie *The Walking Dead*. Con escasos recursos y un compañero, cada jugador debe viajar por el norte de Georgia en busca de comida, munición, gasolina y otros supervivientes. Pero, dondequiera que se mueva un jugador, las hordas de zombies siempre irán detrás de él. ¿Quién será el primero en explorar los tres lugares disponibles y en refugiarse de los Muertos Vivientes? Diseñado por Keith Tralins y Brian David-Marshall

**BASADO EN THE WALKING DEAD DE ROBERT KIRKMAN'S**

Componentes: 4 dados azules "Hero", 4 dados rojos "Warrior", dados "Carroñeros/Scavenger", 1 dado negro "Ammo", 216 fichas de Zombies, 72 marcadores de Fatiga, 6 cartas de Starting Characters, 23 cartas de Seguidores/Follower, 26 cartas de lugares, 90 cartas de encuentros, 6 Retratos de Personajes Iniciales, 6 Bases, 6 Hojas de Jugador, 1 tablero de juego, 1 reglamento, 18 marcadores de Recursos, 23 piezas de Seguidores.

Para 1-6 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 30-60 minutos.



**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Guards! Guards!** P.V.P.: 42,50 €

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

Diseñado por Leonard Boyd & David Brashaw Supreme.

**BASADO EN LOS LIBROS DE TERRY PRATCHETT**

*'Era temprano por la mañana en Ankh-Morpork, la más antigua, mayor y más mugrienta de las ciudades. Una fina lluvia caía del cielo y perforaba la niebla del río que se metía en las calles. Ratas de varias especies merodeaban en sus quehaceres nocturnos. Bajo la húmeda capa de la noche, asesinos asesinaban, ladrones robaban, las busconas buscaban, y así todos.'*

(Terry Pratchett)

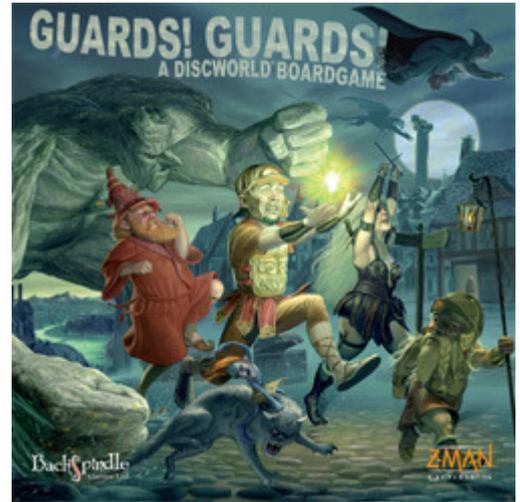
En el corazón de esta maravillosa metrópolis se asienta la Unseen University. En el centro de la Unseen University está la Biblioteca. Y en el centro de la Biblioteca hay un Simio, aunque como sucede con la mayoría de los orangutanes su postura deja mucho que desear. No obstante, actualmente la curva de su columna vertebral es el menos importante de los problemas del Bibliotecario. Ha desaparecido el mayor tesoro que albergan los viejos muros de la Unseen University. Su preocupación principal es explicar al Consejo de Magos que el Octavo ha sido robado. Sobre todo por que, al ser un Simio, su vocabulario solo tiene una palabra: "OOOK !" Pero aún teme más las consecuencias que pueden sobrevenir sobre la totalidad del Mundodisco si los ocho 'Grandes Conjuros' no se devuelven pronto a su lugar apropiado.

A medida que la noticia del robo se extiende por las calles y avenidas, el Capitán Vimes de la Guardia de la Ciudad reúne a sus hombres. "Estoy seguro de que sabéis lo que pienso sobre estos asuntos, sin embargo es nuestro deber asegurar que los conjuros se encuentren y se devuelven a donde pertenecen. Nadie quiere que algo tan potente caiga en malas manos. La Cofradía de Ladrones ha negado cualquier implicación en el robo y se ha ofrecido para ayudar a encontrar los conjuros. Las cofradías de Asesinos y de Locos han hecho lo mismo. Incluso los Alquimistas, tal vez los únicos a quienes la magia les gusta incluso menos que a mí, se dan cuenta del peligro al que se enfrentan y han ofrecido su ayuda." "Os he dado a todos instrucciones sobre los Grandes Conjuros que debéis buscar, y necesito que cada uno de vosotros trabaje con una de las cofradías para descubrir lo que podáis y recuperéis los conjuros." **ASÍ DE SENCILLO.....**

O al menos lo sería, si no fuera en Ankh-Morpork. Cada jugador está enfrentado a los demás y dispuesto a todo para ser el primero en devolver los conjuros. Todos están deseando usar las nuevas habilidades de sus respectivas Cofradías sobre cualquiera que se interponga en su camino. Además, los peligros cotidianos de la ciudad más bulliciosa, poblada y menos respetuosa de la ley del Mundodisco no son nunca muy sencillos. A eso hay que añadirle trolls, saboteadores, vendedores callejeros asesinos y un equipo de equipaje de 800 libras que atruena la ciudad desplazándose sobre cientos de minúsculas piernas. Aquí comienza una aventura llena de acción por las calles de Ankh-Morpork en la que los jugadores necesitarán de toda su astucia simplemente para sobrevivir, no hablemos ya de recuperar los conjuros y de salvar al Discomundo de la destrucción.

Componentes: 1 reglamento, 6 guías para los jugadores, 1 tablero de juego, 1 dado de 8 caras, 6 piezas de juego de colores, 18 marcadores de Atributos (cubos rojos), 25 marcadores de Grandes Conjuros (cilindros dorados), 5 contenedores de cartas de plástico. Cartas: 8 Guild Cards, 4 Dragon Cards, 30 Lords & Ladies Volunteer Cards, 30 Man & Beast Volunteer Cards, 30 Shades & Shadows Volunteer Cards, 20 Curses & Cures Scroll Cards, 20 Odds & Sods Item cards, 36 Fate Cards, Punch Boards, 6 Saboteur Tokens - Fools Quadrant, 6 Saboteur Tokens - Thieves Quadrant, 6 Saboteur Tokens - Assassins Quadrant, 6 Saboteur Tokens - Alchemists Quadrant, 6 Spell Run Tokens, 6 Alchemists Fire Water markers, 6 Pox Markers, 1 Luggage Piece, 36 Spell Collected Tokens, 56 Silver 1 Ankh-Morpork \$ coins, 39 Gold 5 Ankh-Morpork \$ coins.

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



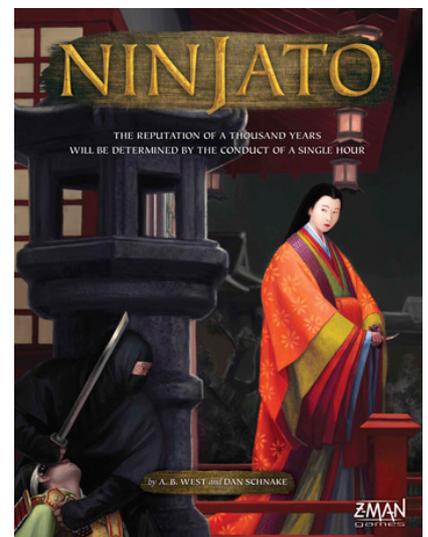
**Ninjato.** P.V.P.: 42,50 €

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

En el Japón del s. XII, los clanes Minamoto y Taira luchan por el poder mientras el Emperador retirado Go-Shirakawa juega a mantener a sus rivales enfrentados entre sí. Una de las tres facciones triunfará para imponer un nuevo orden social. A la sombra de estos poderes, unos pocos ninjas urden sus planes para sacar provecho del caos. Audaces raids, maestría y sutiles intrigas son necesarias para establecer el honor personal. Cuando surja la nueva era, un Ninja se proclamará Ninjato, la Espada Invisible de la familia gobernante.

Componentes: tablero, 19 losetas de habilidades Sensei, 40 cartas de guardias y 20 de guardias de élite, 90 fichas de tesoro, 30 cartas rumores, 21 cartas de emisarios, 52 cartas Dojo, 12 shuriken de madera, 12 marcadores de puntos de madera, 15 piezas de clanes, 1 bolsa, reglamento.

Diseñado por A.B. West y Dan Schnake. Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**The Ares Project.** P.V.P.: 42,50 €

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

La tierra ha sido devastada por miles de años de explotación humana. La salvación de la humanidad está a millones de kilómetros de distancia, en la tundra de Marte. La Humanidad se embarca en el Proyecto Ares, un ambicioso programa de terraformación y colonización del Planeta Rojo. Cuando se extienden sobre la superficie de Marte, cuatro facciones lucharán por el futuro...

**Terran:** con los restos de la Fuerza de Defensa de la Tierra, la Alianza Terrícola planta una última línea de defensa por la democracia.

**Kahoum:** una antigua cabala cuya existencia se ha mantenido en secreto, los Kahoum han dominado fuerzas psíquicas y están listos para revelarse al resto de la humanidad.

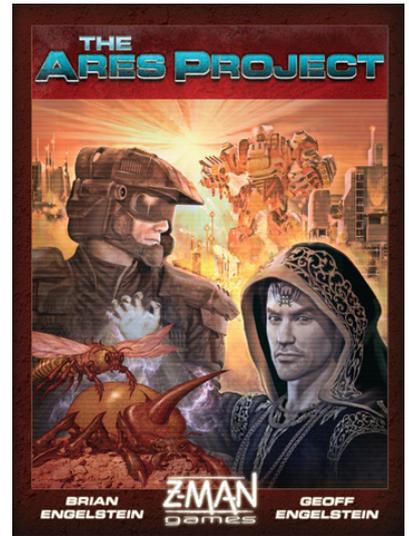
**Colossus:** un equipo renegade de ingenieros infrapagados se retiraron a un laboratorio secreto para crear la máquina definitiva: el Colossus. Es el equivalente de un ejército completo, y está listo para comenzar la destrucción.

**Xenos:** los habitantes originales de Marte, han hibernado durante milenios. Ahora los humanos los han despertado de su sueño.

Dirige a uno de estos cuatro bandos en un juego de combate rápido con cartas. Construye tus fuerzas, mejóralas con tecnologías avanzadas y lánzalas a la batalla.

Componentes: 1 reglamento principal, 4 reglamentos par las facciones, 212 cartas, 4 tapetes de Bases, 1 tapete de Frontera, 360 fichas, 4 dados de 6 caras, 4 pantallas de jugador.

Diseñado por Brian y Geoff Engelstein. Para 2-4 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 45-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Quest: A Time of Heroes: Attack of the Orcs.** P.V.P.: 39,00 €

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

Attack of the Orcs – Only a few ancient legends still tell of the Age of the Warrior Kings, when King Wenzel banished the cruel Orcs. Now, however, a dark power is rising again, rattling the doors of its prison. Once again, Orcs are prowling the night. It is time for brave men and women to stand up to them once more. It is a time of heroes! Quest – A Time of Heroes – Together, you are going to have cinematic adventures, develop your heroes' powerful abilities, and discover unique treasures. You are going to face fierce warriors and dark sorcerers. They do the bidding of one player only: the Quest Master! It is he who will be testing the prowess and the cunning of your heroes – but also their intelligence. Your decisions will guide the story and, thus, the fate of the entire world. Will you be able to stop the minions of darkness?

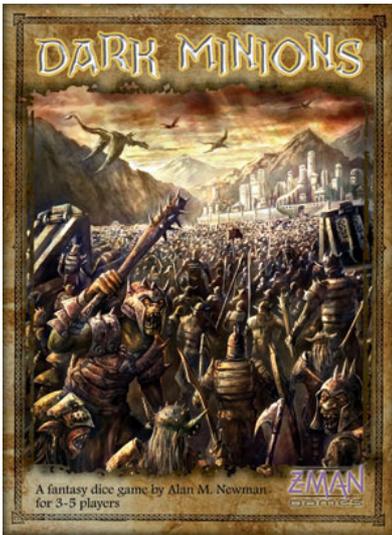
Senior editors:  
Alexander Dotor, André Wiesler

Contents: •1 rules booklet •1 adventure

booklet containing •5 adventures •1 map •18 cardboard miniatures with plastic bases •120 cards •4 hero sheets •3 Quest Master sheets •25 coins •12 terrain elements •2 ten-sided dice •1 non-permanent pen

No. of players: 2-5. Ages: 12+. Playing time: 60-90 minutes.





**Dark Minions.** P.V.P.: 34,00 €

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

A fantasy dice game by Alan M. Newman

Hordes of dark minions have descended upon the countryside, eager to secure their reputation as a scourge on mankind. The despicable evil marauders attack everywhere in search of conquest. The citizens are helpless and will soon be overwhelmed. Death and destruction awaits all those in the path of the evil ones...

Lead your army of 50 evil minions in battle. Use your dice to choose the actions your minions will take, whether it is to storm a town, destroy a tower, or to dig up their dear departed comrades. Play the advanced game, aided by powerful and evil Overlords, ready to do your bidding in the quest to increase your awesome influence and control.

Contents:

• 18 Town (pentagon) tiles • 15 Skull tiles • 44 VP tiles (22x 1VP, 22x 2VP) • 3 Black dice • 3 Red dice • 1 White die • 21 Tower tiles in three colors (White, Gray & Black) • 5 Experience card & Player Aid Tiles • 5 disks • 100 small cubes • 30 large octagons • 1 large Graveyard tile • 15 Overlord cards

No. of players: 3-5. Ages: 10+. Playing time: 45-60 minutes

**Undermining.** P.V.P.: 38,25 €

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

Designed by Grzegorz Rejchtman

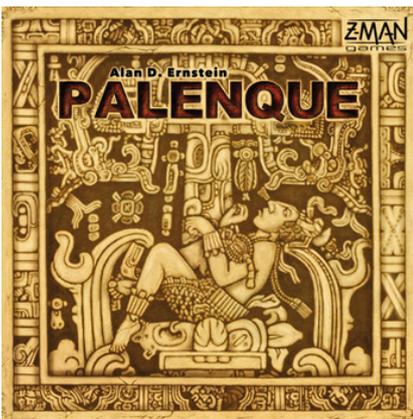
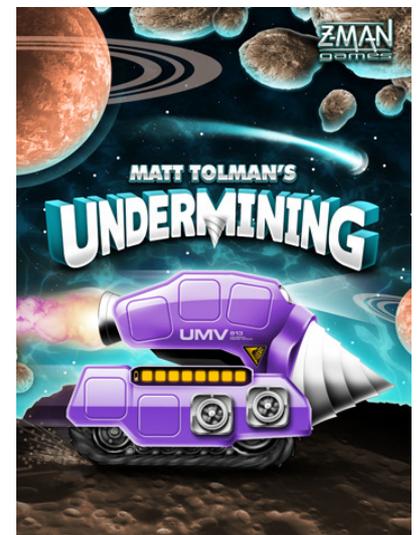
Undermining casts you in the role of rival miners, hollowing out an alien world in your Universal Mining Vehicle (UMV) for fun and profit. Alongside prized resources like Uranium, Titanium, Diamond, and Niobium, you're also likely to find powerful alien technologies left behind by an ancient civilization.

- Mine beneath the surface of alien worlds!
- Exploit the resources to build upgrades, or fill contracts for star bucks!
- Outmaneuver your opponents in your Universal Mining Vehicle!
- Discover alien technologies to aid you in your conquests!
- Undermining is a family strategy game for 2-5 players

Contents:

•1 Game board, •18 Contract cards, •18 Star buck tiles, •16 Equipment tiles, •5 Unavailable bay tiles, •5 Player mats, •10 Alien tech cards, •5 Plastic UMVee pieces, •129 Debris tiles, •40 Wooden battery cubes.

No. of players: 2-5. Ages: 8+. Playing time: 45 minutes.



**Palenque.** P.V.P.: 46,75 €

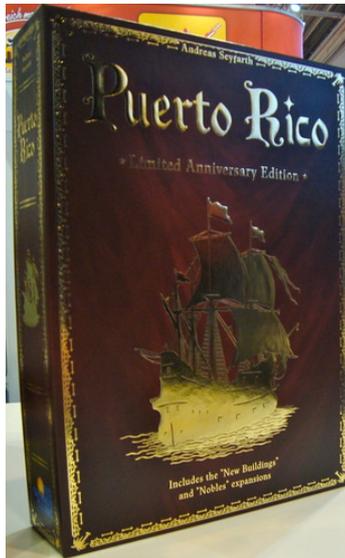
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Designed by Alan D. Ernstein

Pacal, king of the Mayan city, Palenque, is trying to control all of the Yucatan's resources. As kings of other cities, you have other ideas. By using your influence to control resources in Kingdoms across the Yucatan, you can establish yourself as the greatest king of the Maya. Build temples. Alter borders. Control resources.

Contents: board, 70 wooden border markers, 144 wooden control discs, 12 plastic temples, 60 cards, 6 scoring markers, rules.

No. of players: 2-6. Ages: 10+. Playing time: 60 minutes.



**Puerto Rico Anniversary Edition.** P.V.P.: 75,00 €

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

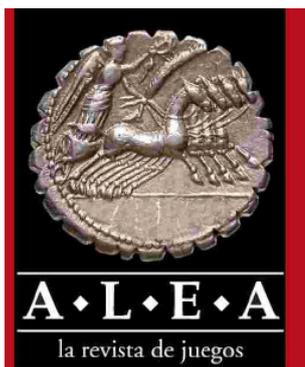
Edición limitada décimo aniversario de uno de los juegos verdaderamente indispensables: *Puerto Rico*, de Andreas Seyfarth. *Puerto Rico* debutó en el la feria Spiel 2001 con un prototipo que encontró una acogida entusiasta del público.

El juego es similar a la versión normal de *Puerto Rico*: los jugadores son dueños de plantaciones en la época de los buques de vela. Mediante el cultivo de cinco tipos de productos distintos – maíz, indigo, azúcar, tabaco y café – intentan gestionar sus negocios de mejor que sus competidores: cultivar y almacenar eficientemente, desarrollar la ciudad de San Juan con edificios útiles, desplegar sus colonos en las posiciones más eficientes, vender la cosecha en el mejor momento, y enviar a Europa los productos para sacar el máximo beneficio.

El sistema de juego permite a los jugadores elegir el orden de las fases de cada turno permitiendo a cada jugador elegir un rol de entre los disponibles cuando les llega su turno. Ningún rol puede elegirse más de una vez en la misma ronda. El jugador que acabe con más puntos de victoria –obtenidos mediante el envío de mercancías y la construcción de edificios- ganará la partida.

*Puerto Rico: Die Jubiläumsausgabe* incluye dos expansiones que se publicaron por separado: New buildings y Nobles.

Los componentes físicos y gráficos del juego han sido totalmente rediseñados: los doblones de cartón se han ahora sesenta monedas de metal, mientras que los cincuenta recursos octagonales se han reemplazado por bases de madera. Las losetas de edificios vienen ahora ilustradas, y el cartó de esas losetas y los demás componentes es de casi 3 mm de espesor. Los tableros individuales de los jugadores, las fichas de puntos de victoria, los barcos y los demás componentes también han sido rediseñados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



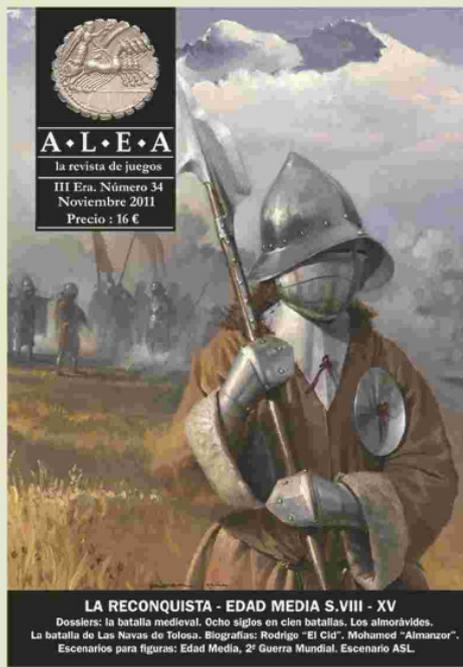
**ALEA Núm.34**

Precio : 16 €  
 Tamaño : 205 x 290 mm.  
 Fecha : Noviembre 2011.  
 Núm. de páginas: 50 a color  
 mas portada y contraportada

Juego Encartado :  
**La Reconquista.**

Período histórico :  
 Edad Media, s.VIII - XV.

Componentes :  
 11 páginas de reglas y  
 escenarios.  
 2 hojas de ayuda al jugador,  
 1 hoja con 15 cartas,  
 2 mapas tamaño 410x290mm.  
 160 fichas y marcadores  
 troquelados.



La batalla de Las Navas de Tolosa



Fichas y marcadores, La Reconquista



Detalle mapa, La Reconquista

### ARTÍCULOS DE CONTENIDO HISTÓRICO

- Pág. 5** La batalla medieval.  
El epicentro de la batalla giraba entorno a las cargas de caballería pesada y a los combates individuales de guerreros de la misma clase social.
- Pág. 7** La batalla de Las Navas de Tolosa.  
El principio del fin de la presencia musulmana en la Península y el aldabonazo definitivo para La Reconquista.
- Pág. 13** Los almorávides.  
La influencia de los imperios bereberes del norte de África en la historia medieval de la Península.
- Pág. 37** Ocho siglos en cien batallas.  
Cien reseñas que modifican el tópico de que las batallas no eran frecuentes durante La Reconquista.
- Pág. 43** El corazón y la espada.  
Retazos vitales de historias de hombres y mujeres inmersos en la vorágine de las guerras en la Edad Media.

### OTROS ARTÍCULOS

- Pág. 30** Biblioteca básica, La Reconquista.
- Pág. 46** Las Navas de Tolosa, 1212, escenario para Fields of Glory.
- Pág. 48** Aprilia, 11 de Febrero de 1944, escenario para figuras, 2ª Guerra Mundial, campaña de Italia.
- Pág. 49** Ispanitsi Kaput!. Escenario no oficial para ASL, (españoles vs rusos).
- Pág. 50** Presentación del juego encartado en el próximo número de Alea. Italia 1944.