

# EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 20 de septiembre de 2006

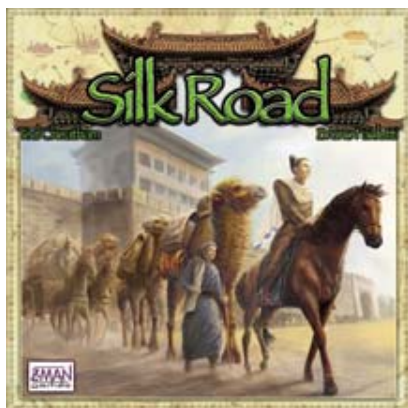
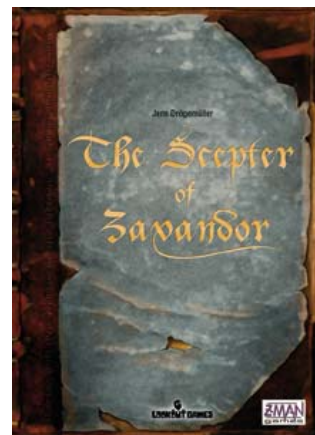
## JUEGOS DE MESA

### Z-MAN GAMES

**Scepter of Zavandor. Ya disponible** P.V.P.: 49,99 €

En este juego estratégico de magia, poder y luchas políticas, los jugadores representan a jóvenes magos que han ganado la posesión de conocimientos mágicos arcanos, e intentan usarlos para obtener el puesto de archimago, simbolizado por el Cetro de Zavandor. Para obtener su objetivo, deben buscar joyas que encantar para crear fuentes de energía mágica con las que aumentar su poder e influencia.

Contiene 1 tablero de juego, 6 tableros para los jugadores, 100 fichas de polvo mágico, 162 cartas de piedras preciosas, 6 fichas de energía, fichas que ilustran piedras preciosas, 9 fichas de Centinelas, 48 fichas de madera, 6 cartas del orden del turno. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Silk Road. Ya disponible** P.V.P.: 49,99 €

En la época de la Dinastía Han, desde el 200 a. de C. al 8 d. de C., se desarrolló una ruta comercial terrestre que iba desde el Mar Mediterráneo hasta China denominada la Ruta de la Seda. Esta ruta de 6.000 km iba desde el Mediterráneo hasta la antigua capital china de Chang'an. No solo se comerciaban mercancías de varios puertos europeos hasta China y las ciudades a lo largo de la ruta, si no que dicha ruta jugó un papel decisivo en la penetración del budismo en China.

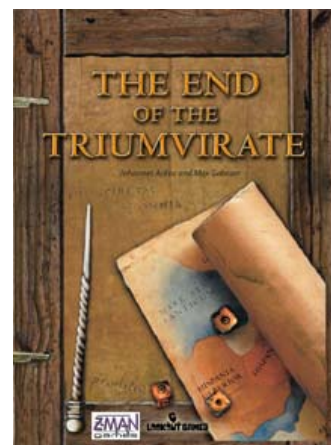
Silk Road es un juego de estrategia para 3-6 audaces aventureros que comercian, compran y venden a lo largo de esta histórica ruta comercial. Los jugadores puján por el control de ser el jefe de la caravana, el cual decide qué ciudades se visitarán. En las ciudades los jugadores elegirán las acciones que deseen realizar (comprar, vender y comerciar con artículos como joyas, frutos secos, seda, etc.). También puede jugarse al revés, comenzando en el Oeste y moviéndose hacia el Este.

Contiene 75 cubos de madera, 45 discos de monedas de madera, 5 discos de acción de madera, 2 peones de caravanas de madera, 90 losetas de acción, 1 tablero de 55x22 cm. 6 pantallas y una bolsa de tela. Para 3-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**The End of the Triumvirate. Ya disponible** P.V.P.: 49,99 €

Estamos en el año 56 a. de C. La República Romana está dividida por la guerra civil. El histórico consejo de tres hombres (el primer triunvirato de César, Pompeyo y Craso) no pudo renovarse en la conferencia de Luca, dando paso a una terrible lucha entre los tres rivales. Ahora intentan eliminarse unos a otros, luchando por la supremacía. Pero para conquistar el poder, deben demostrar habilidad tanto política como militar. ¡Que Júpiter te sea favorable!

Contiene 1 tablero de juego, más de 150 fichas de madera, 1 bolsa de tela, 8 losetas. Para 2-3 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

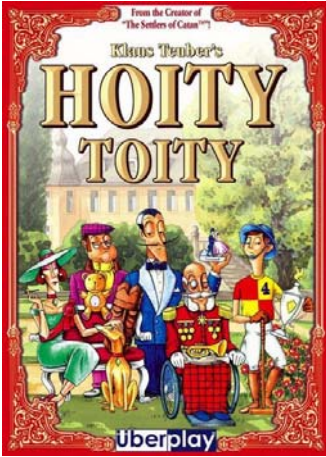


### AMIGO

**Il Principe. Ya disponible** P.V.P.: 21,00 €

Los jugadores asumen el papel de gobernantes (príncipes) italianos durante el Renacimiento, luchando por la riqueza y el poder. Para ganar puntos de victoria, compiten por posiciones de influencia en la política, el comercio y la cultura, y financian la construcción de las nuevas ciudades. Al final de la partida ganará el que haya conseguido más puntos de victoria. Un juego para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## UBERPLAY GAMES



**Hoity Toity. Ya disponible** P.V.P.: 29,99 €

La excentricidad es lo que mueve el mundo. Bueno, por lo menos es lo que mueve tu mundo. Como miembro del pretencioso "Club de Antigüedades", te sientes inexplicablemente impelido a sobresalir por encima de tus amigos snobs. Estás extrañamente convencido de que tu destino es convertirte en el coleccionista de antigüedades con la colección más valiosa – usando los medios que sean necesarios. Supera a tus amigos snobs para convertirte en el más "Hoity Toity" de todos.

Creado por el autor de "The Settlers of Catan", Klaus Teuber. Para 3-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**The Motley Fool Game. Ya disponible** P.V.P.: 24,99 €

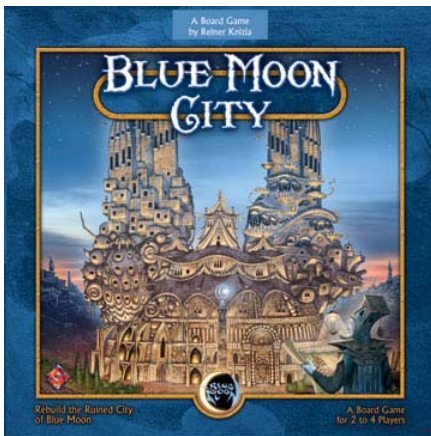
¡Tira los precios! ¡Compra tecnología! ¡Compra todo! No, espera... ¡vende tecnología!! ¡Vende! ¡Aaargh!!

En The Motley Fool's Buy Low Sell High, los jugadores intentan sacar más provecho y maniobrar más rápidamente que sus colegas inversores en la bolsa. ¿Quién será el Loco más famoso de Wall Street?

Las acciones suben y bajan según la demanda – y otros factores menos predecibles. El jugador que haga las mejores... ejem, las más alocadas decisiones ganará la partida y tal vez será al inversor más famoso de la historia. O por lo menos de vuestra mesa de juego. Recuerda: compra barato, vende caro. Así de simple. El que lo haga mejor, como sucede en el mundo real, ¡se lo pasará mejor! Autor: Reiner Knizia. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## FANTASY FLIGHT GAMES



**Blue Moon: The City. Ya disponible** P.V.P.: 39,95 €

La Edad Oscura ha terminado. Los herederos reales, cuyas luchas internas y orgullo causaron la destrucción de Blue Moon City, han huido. Los consejeros y cortesanos corruptos que susurraban en sus oídos han sido desterrados. La amarga división entre los pueblos de Blue Moon está comenzando a curarse. Es tiempo de armonía y esperanza.

En el espíritu de esa armonía, debes colaborar junto con la gente de Blue Moon para reconstruir la ciudad ... y ganar el favor de los dragones elementales, convirtiéndote así en el líder de Blue Moon City. Completa los edificios, gana piezas de cristal y armaduras de oro, y restaura el Santo Grial de Psi para unir a todo Blue Moon a tu causa! Demuestra que tienes lo que hace falta para convertirte en el líder de todos los pueblos de Blue Moon.

*Blue Moon City* es un juego de reconstrucción, estrategia y astucia para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 60 minutos. Contiene 21 losetas de edificios (impresas por ambas caras), 1 Obelisco, 80 cartas (10 de cada uno de los 8 pueblos), 4 figuras de jugadores, 40 marcadores, 40 piezas de Cristales, 15 escamas de Dragon Dorado, 3 figuras de dragones. **¡¡REGLAS EN**

**CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

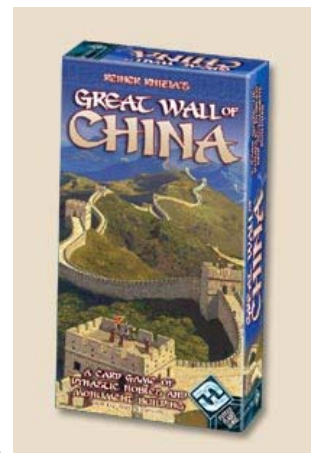
### FANTASYGLIGHT GAMES

**Great Wall of China. Ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

¡Solo ganará el más astuto!

En China, en el s. I a. de C., el gran emperador Shi Huang Ti ha unido las anteriormente enfrentadas provincias chinas bajo su firme mandato. Ha ordenado la construcción de una Gran Muralla que proteja su inmenso imperio de los mongoles. Asumirás el papel de un noble de provincias, ansioso de impresionar al temible monarca. El jugador que más contribuya a la construcción y defensa de la Gran Muralla obtendrá el favor del Emperador. ¿Usarás tu honor y recursos para construir la sección más grande de la muralla, o las argucias y los engaños para anular el progreso de tus adversarios?

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**







**MagBlast 3rd Edition. *Ya disponible*** P.V.P.: 19,95 €

El tiempo de la cháchara ha acabado – ¡y los Mag Blasts hablan más alto que las palabras!

*Mag•Blast* es un juego de batallas espaciales hilarantes, donde 2-8 jugadores asumen el mando de una flota de Scouts, Gunships, Dreadnaughts, Destroyers e incluso naves más temibles, para intentar reventar las flotas enemigas de Scouts, Gunships – esa es la idea. Presenta el sistema patentado por Fantasy Flight Games "Make a Silly Noise or Miss" Blast Targeting System™, *Mag•Blast* contiene más risas por centímetro cuadrado que cualquier otro juego de cartas de batallas estelares de naves de ciencia ficción que se llame *Mag•Blast* que haya en el mercado!

*Mag•Blast* 3rd Edition presenta una parte gráfica totalmente renovada por John Kovalic, así como nuevas cartas de acción y efectos de impactos directos, reglas mejoradas y diez nuevas razas. Recuerda: en el espacio, ¡todo el mundo puede oír como gritas!

### MAYFAIR GAMES

**Settlers of Catan Event Cards. *Novedad septiembre*** P.V.P.: 5,00 €

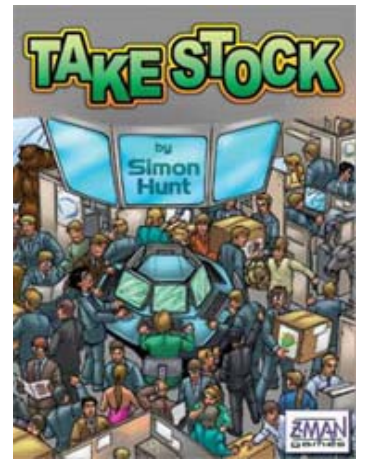
Tira los dados y dale más gracia a tus partidas de Settlers of Catan o de Cities and Knights con estas nuevas cartas. Incluye treinta y seis cartas de sirven de juego de dados, usándose en lugar de ellos en tus partidas. Estas cartas provocan además eventos especiales cada vez que se descubren, lo que añade un nuevo elemento de emoción al juego. También se incluyen 6 cartas de registro de puntos, la regla de las cartas y una carta de rebarajar. 44 cartas en total.

### Z-MAN GAMES

**Take Stock. *Ya disponible*** P.V.P.: 15,00 €

Los jugadores juegan por el poder de hoy día. Puedes elegir que los precios suban comprando acciones de compañías fuertes, o puedes convertirte en la pesadilla de tus adversarios congelando sus cuentas o haciendo caer el mercado. Recuerda: el que tenga más al final será declarado ganador. Los jugadores usan su mano de cartas para aumentar los precios de las distintas acciones, o se descartan para afectar el valor de una o más compañías, tanto a favor como en contra. También te guardas certificados de acciones para luego obtener puntos. Los jugadores pueden también ejercitar opciones sobre acciones (stock options) para aumentar sus ganancias al final de una ronda.

Creado por Simon Hunt. Contiene 100 cartas y 30 fichas. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**B-Movies Scurvy Musketeers of the Spanish Main. *Ya disponible*** P.V.P.: 19,95 €

¡Prepárate a poner a remojo la cincha de tu espada y a pasar por la tabla en este cinematográfico juego de cartas de espadachines!

Los jugadores realizan una película de serie B jugadno Personajes, Props Localizaciones en su película, y enviando Criaturas a atacar a las películas de los demás jugadores para matar a sus personajes. Las cartas de efectos especiales "SFX" pueden modificar los ataques y producir otros resultados inesperados. ¡Cuando llegue la Tirada de los Títulos de Crédito, ganará el jugador con más puntos! Compatible con todos los juegos de películas de serie B de Z-Man Games.

Contenido: 120 cartas, 2-6 jugadores de 13 años en adelante. Duración de la partida: 20-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

#### AVALANCHE PRESS LTD.

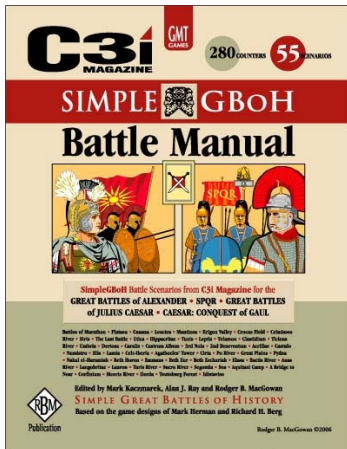
**Panzer Grenadier: Red Warriors. *Novedad septiembre*** P.V.P.: 17,99 €

Aplastado por el embite inicial nazi, el Ejército Rojo retrocedió a través de cientos de kilómetros. Pero a medida que la resistencia se iba endureciendo, pronto quedó claro que algunas unidades más motivadas luchaban mejor que otras. Estas unidades se convirtieron, a partir de septiembre de 1941, en Guardias. Se convirtieron en las mejores tropas del Ejército Rojo, con mejor entrenamiento, equipo y paga que el ejército regular. *Red Warriors* es un suplemento de la serie *Panzer Grenadier*, centrado en estos luchadores de élite y en sus éxitos. No se puede jugar por sí mismo, si no que requiere tener *Eastern Front*, *Road to Berlin* y *Battle of the Bulge* para jugar todos los escenarios.

Aunque los Guardias Soviéticos eran de excelente calidad, el suplemento incluye las tropas terrestres de la Fuerza Aérea alemana (Luftwaffe) de méritos escasos, más fuerzas del ejército alemán. Los escenarios cubren acciones de estas unidades durante los dos *El Viejo Tercio S.L.* Tel/Fax: 91 8060157. [quijanoterccio@eresmas.net](mailto:quijanoterccio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

primeros años de la Gran Guerra Patria, muchos de ellos centrados en la Operación Marte, también analizada en el juego *Red God of War* del mismo editor. Este suplemento permite explorar la batalla en una escala más detallada. Las fichas y la mitad de los escenarios aparecieron en el juego *Heroes of the Soviet Union*. Estos escenarios han sido actualizados para aprovechar los numerosos tableros y fichas aparecidas desde entonces. Como novedad, cada escenario se presenta en una cartulina individual, en lugar de usarse un librito como en los demás juegos de la serie.

## GMT GAMES



### C3i Simple GBoH Battle Manual. **Novedad septiembre** P.V.P.: 32,00 €

Este número especial de la revista C3i contiene versiones GBoH de todas las batallas del sistema GBoH publicadas en números anteriores de la *C3i Magazine* desde el número 1 hasta el 14, así como en la *C3i - SPQR Player's Guide*. Este manual consiste de un libro de juego del mismo estilo que el SBGoH original, más una plancha de 140 fichas para incluir los jefes adicionales necesarios para jugar los escenarios publicados en C3i, así como unos pocos marcadores que son exclusivos del sistema Simple GBoH. Casi sesenta batallas..

### The Conquerors: Alexander the Great. **Novedad septiembre** P.V.P.: 55,00 €

*The Conquerors* es el proyecto de una nueva serie de juegos que se centrarán en los grandes conquistadores de la historia, las figuras cuya visión, ansia de poder y notables capacidades

militares cambiaron el mapa del mundo, a veces por poco tiempo y otras para siempre. El primer juego de esta nueva serie es Alexander the Great, un juego que cubre la carrera del fabuloso rey de Macedonia, desde su ascenso al trono hasta que su ejército había "helenizado" la mitad del mundo.

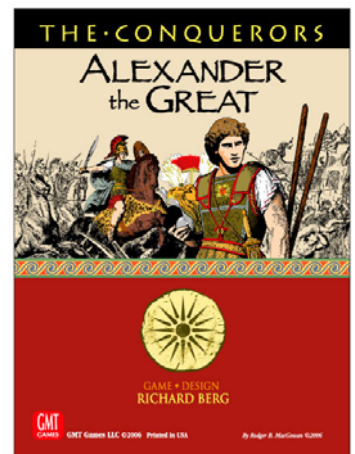
Alexander emplea un interesante nuevo sistema que da a los jugadores la sensación de la época y los problemas de realizar campañas militares entonces. Para empezar, no hay turnos. El juego no cesa hasta que el jugador macedonio gana o Alejandro muere. Y ganar, para el jugador macedonio, no es empresa pequeña. Sí, disfruta de ejércitos muy potentes, pero Alexander es un juego en el que el jugador debe no solo ganar batallas, si no también superar los problemas de logística de las campañas... construyendo ejércitos, llevándolos donde hacen falta, comprendiendo la fatiga de la batalla y el cansancio de las tropas, tratando con personalidades, y adaptándose a la sociedad que intentas dominar.

Los objetivos del jugador, en el papel de Alexander, son múltiples y difíciles. Para ganar debe mantener su hegemonía en Grecia, convertirse en el Gran Rey y establecer su Dieta. Los dos últimos objetivos necesitan ocho requisitos para cumplirse, como el control de provincias clave, la construcción de Alejandría, controlar la Familia Real, y reclamar proskynesis (homenaje por prostración). Un jugador persa inteligente tiene muchas maneras de detener al macedonio de cumplir sus objetivos, y dispone de dinero y hombres para su causa.

El juego emplea cartas, pero no es un juego con "motor de cartas". En su lugar, las emplea para proporcionar a los jugadores las oportunidades históricas y los eventos exteriores que conformaron las campañas de Alejandro. Las cartas abarcan eventos como los problemas de Alejandro con la bebida, la oscura figura de Bagoas, la amistosa presencia del Negro Clito, y las posibilidades de asesinato, bodas en masa, revueltas espartanas ... incluso una Luna de Miel para los agotados macedonios!

El combate emplea un divertido sistema de resolución de las batallas de dos niveles que tiene en cuenta más factores que los puramente numéricos, y que a menudo deja a los ejércitos (incluso a los victoriosos) en un estado mucho peor de lo que desearías.

*The Conquerors: Alexander the Great* es un juego rico en detalles histórico, que significa un gran reto para los jugadores, y es divertido! Puede jugarse entre dos a cuatro jugadores en unas 4 horas, así como en solitario. Contiene 1 mapa, 2 planchas de fichas, 55 cartas, reglas y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

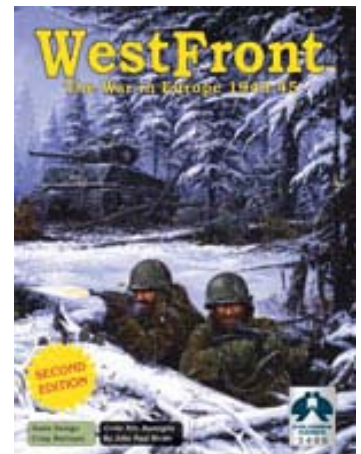


## COLUMBIA GAMES

### WestFront 2<sup>nd</sup> Edition. **Ya disponible** P.V.P.: 99,95 €

WestFront 2nd Edition es parte de la nueva edición completa de la serie EuroFront. La nueva serie estará formada por EastFront, WestFront y EuroFront. Los anteriores MedFront, VolgaFront y otras expansiones quedan pues incorporados en estos tres juegos.

WestFront incluye dos mapas formando una superficie de juego total de 113x85 cm. El área del mapa abarca toda Europa occidental, desde España a Noruega. Incluye todos los escenarios originales de WestFront. Los bloques de madera y etiquetas de WestFront II están revisadas y mejoradas, pero emplean la misma simbología que en la anterior edición. Se ha intentado conservar el aspecto general del juego. Las reglas no cambian. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





## CLASH OF ARMS GAMES

### **Dawn of the Rising Sun Ship Forms. *Ya disponible*** P.V.P.: 28,00 €

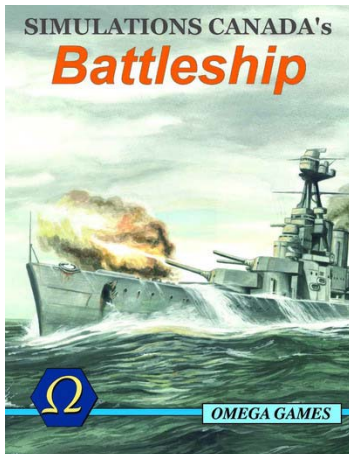
Hojas de buques preconfeccionadas para agilizar tus partidas de Dawn of the Rising Sun. Incluye CD Rom con el contenido del libro, para facilitar la impresión de "forms" a la hora de jugar. Este librito de 56 páginas contiene "forms" para cada clase de buque, incluyendo los de la Royal Navy, reflejado en el data annex. Todas las "forms" incluyen un perfil y un plano del puente. E CD incluye la misma información en formato PDF para facilitar la impresión.

## OMEGA GAMES

### **Line of Battle. *Ya disponible*** P.V.P.: 35,00 €

Simulación de combate táctico naval entre buques de primera línea, 1914-18. *Line of Battle* recrea batallas navales de la época de los acorazados dreadnought. Un sistema de combate único simula las potencias de fuego, las zonas inmunes, la localización de la coraza, los alcances de los cañones y el ángulo de impacto de los proyectiles sin tener que recurrir a cálculos complejos.

Ponte al mando de un escuadrón de dreadnoughts para luchar por el dominio de los mares. Contiene 1 libro de reglas, 420 fichas, 4 mapas de 28x42 cm., ayudas de juego a color y dados.



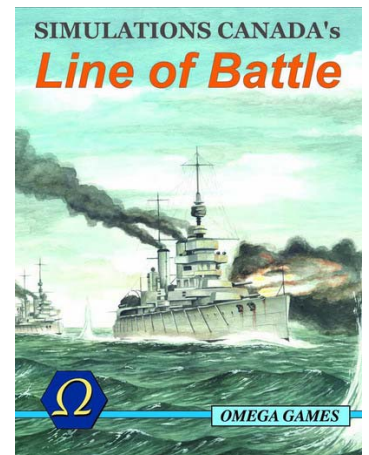
### **Battleship. *Ya disponible*** P.V.P.: 35,00 €

Simulación de combate táctico naval entre buques de primera línea, 1925-45. *Battleship* recrea batallas navales de las etapas finales de la época de los acorazados. Un sistema de combate único simula las potencias de fuego, las zonas inmunes, la localización de la coraza, los alcances de los cañones y el ángulo de impacto de los proyectiles sin tener que recurrir a cálculos complejos. Asume el mando de una task force y revive las batallas de la 2ª Guerra Mundial.

Incluye reglas, 420 fichas, 4 secciones de mapa de 28x42cm, ayudas de juego a color y dados.

### **Paper Wars 62. *Ya disponible*** P.V.P.: 6,00 €

48 páginas de análisis de juegos y artículos variados. Incluye artículos sobre Combat Soldiers, Great Pacific War, Empires of the Middle Ages, The Games of the Golan, Sergeants on the Eastern Front, The Third World War, Rommel in the Desert, Suleiman the Magnificent, Sword of Rome, Into a Bear Trap, libros y mucho más.



## LIBROS OSPREY MILITARY

### TÍTULOS INDIVIDUALES:

ROLLING THUNDER IN A GENTLE LAND (The Vietnam War Revisited). P.V.P.: 34,25 €

BESIEGED Siege Warfare in the Ancient World. P.V.P.: 34,25 €

SHADOW WARRIORS. A History of the US Army Rangers. P.V.P.: 22,00 €

### CAMPAIGNS

CAM174 PHARSALUS 48 BC

### ELITE

ELI140 THE AMERICAN CIVIL WAR IN THE INDIAN TERRITORY

ELI144 US WORLD WAR II AMPHIBIOUS TACTICS: MEDITERRANEAN & EUROPEAN THEATRES

### WARRIOR

WAR109 US MARINE CORPS RAIDER 1942-43

WAR110 HITLER'S HOME GUARD: VOLKSSTURMMANN

### FORTRESS

FOR50 THE FORTS OF CELTIC BRITAIN

FOR51 INDIAN CASTLES 1206-1526

### MEN-AT-ARMS

MAA434 WORLD WAR II GERMAN POLICE UNITS

### AVIATION ELITE UNITS

AEU21 VERY LONG RANGE P-51 MUSTANG UNITS OF THE PACIFIC WAR

### OSPREY MODELLING

MOD8 MODELLING PANZERCREWMEN OF THE HEER

MOD22 MODELLING THE STURMGESCHUTZ III

MOD33 MODELLING THE T-34/76

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>