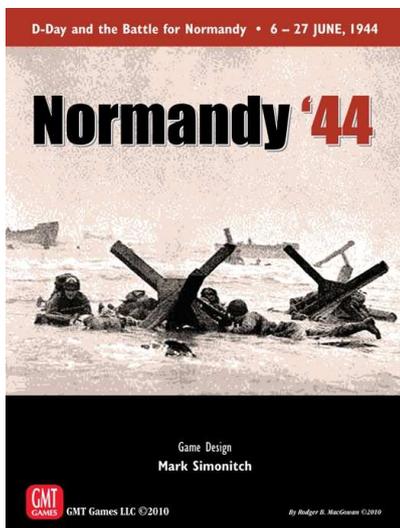


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 6 de septiembre



Normandy '44. P.V.P.: 50,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES
El Día D y la batalla por Normandía, 6-27 de junio de 1944.

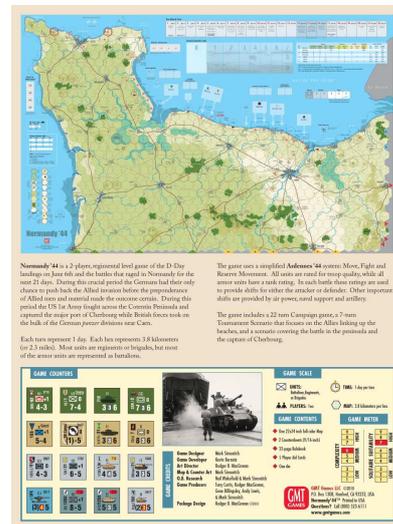
Normandy '44 es un juego de nivel regimental para 2 o 3 jugadores, sobre los desembarcos del Día-D el 6 de junio y las batallas que se desarrollaron durante los siguientes 21 días. Durante este período crítico, los alemanes tuvieron su única oportunidad real de hacer retroceder a los aliados hasta el mar, antes de que la superioridad en material y numérica hiciera inevitable la victoria aliada. En estos días el Ejército 1º de los EEUU luchó a través de la Península de Cotentin Península y tomó el gran puerto de Cherburgo, mientras los británicos se enfrentaban al grueso de las divisiones panzer cerca de Caén.

Cada turno representa 1 día histórico. Cada hex

representa 3,8 kilómetros (o 2,3 millas). La mayor parte de las unidades son regimientos o brigadas, pero la mayoría de las unidades blindadas son batallones.

El juego emplea una versión simplificada del sistema empleado en el clásico *Ardennes '44*: Movimiento, Combate y Movimiento de Reserva. Todas las unidades tienen un valor de calidad de tropa, y las unidades blindadas tienen un valor de calidad de tanques. En cada batalla estos valores sirven para proporcionar desplazamientos de columna a favor del atacante o del defensor. Otros factores a tener en cuenta son el factor aéreo, el apoyo naval, la artillería y los tanques Tigre.

Se incluye un juego de Campaña de 22 turnos, un Escenario de Campeonatos de 7 turnos que se centra en los desembarcos, y un escenario que abarca la batalla por la península y la toma de Cherburgo. Incluye 2 planchas de fichas, mapa, ayudas de juego, reglamento y dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



C3i n°24. P.V.P.: 17,00 €
FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** GMT GAMES

La revista oficial de GMT Games vuelve a la carga con este nuevo número. Qué se puede decir de esta publicación, totalmente increíble por los artículos, suplementos, escenarios y mil y un extras que incluye. Este número además va a todo color íntegramente. La lista de "inserts" y de artículos incluye:

Washington's War: The Art of Asymmetrical Strategy By Mark Herman

The cover feature article for C3i Magazine, Nr24 focuses on how each side in Washington's War requires different strategies to win. Designer Mark Herman offers detailed insights and historical strategies on how to win the American Revolution where British conventional force meets American guerrilla tactics.

The Battle for Normandy

Optional Rules, New Scenarios, Counters, and Variants
(BfN counters will include optional units and errata units.)
By Dan Holte (Game Designer)

Plus New BfN Player Aids:

- Detailed Sequence of Play Sheet
- Allied Step-Loss Record Chart
- Three Map Campaign Variant Sheet

The Caucasus Campaign

Strategy Article covering the key Decision Points and Proper Tactics by Joel Toppen

Elusive Victory

Aircraft Expansions and New Scenarios By Terry Simo

Three new scenarios:

EV(C3i#3) (YK/R) Hip-Hop – Mi-8 Hips commando raids

EV(C3i#4) (YK/R) High Fast Flyer – MiG-25Rs over Israel

EV(C3i#5) (YK/R) Cornered Badger – Egyptian Tu-16s

Hellenes: Campaign Strategies

Strategy Notes specific to the individual Campaign Scenarios

By Craig Besinque

(Game Designer)

Plus New Hellenes Player Aids:

Conditions Cards

Battleboard Display

Off Map Display

Instruction Sheet

Helpful Hints for Hellenes

Player Tips for the Peloponnesian War

By Steve Carey

Combat Commander

Two New CC Europe Scenarios (Insert Card)

By Bryan Collars

Scenario 111: The Scheldt, October 1944, Belgium

Units of Canadian 10th Infantry Brigade vs. units of German 64th Infantry Division

Scenario 112: Sonnenwende, February 1945, Eastern Germany

Units of Soviet Assault forces vs. units of the German 11th SS Nordland Division

Combat Commander – Basic Training

By Bryan Collar

Do you RSG? See how the Random Scenario Generator is used to create fresh new scenarios for the Combat Commander system. Referencing the new CC scenario inserts in C3i Nr 24 this brief article will demonstrate how a historical combat situation can be modeled using the RSG.

Clio's Corner, Nr1:

What makes an historical wargame historical? By Mark Herman

First installment in a new C3i regular Feature Column by Mark Herman.

New SPQR Battle Scenario (Great Battles Of History)

The Battle of Crotona, 204 BC

The End Of The Second Punic War In Italy

By Carlos Gomez Ibañez

SPQR Rout Point Track Sheet

Player Aid Insert Sheet and game Markers

By Mike Lemick

Commands & Colors Ancients: Imperial Rome (Expansion Nr.4)

Boudica's Revolt – Britons vs Rome

Para Bellum Extended Battle System (Prepare for War)

By Richard Borg and Don Clarke

(Game Designer)

Including Two New Official C&C Ancients Scenarios – Boudica's Revolt

• Battle of Camulodunum - 60 AD

• Battle of Mona Insulis - 60 AD

Tannenberg: Breaking the Code

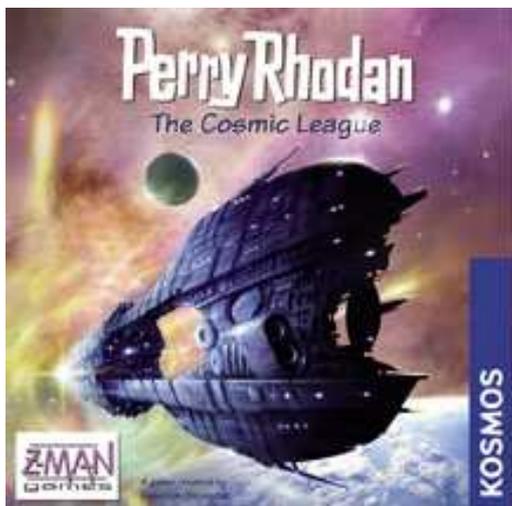
The Strategic Choices for both sides in Clash of Giants by Mark Stille

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Clash Of Giants: From Tannenberg to Gettysburg Designer's Notes By Ted Raicer

C3i Nr24 Countersheet includes counters and markers for:

- The Battle for Normandy
- New Optional Units and Errata Units
- SPQR
- New leader counters for the Crotona scenario
- New Rout Point Track markers
- Leaders for Elephant Victory (Errata counters from last issue)
- Serpents of the Seas
- Errata counters
- Ship of the Line
- Errata counters
- Hellenes
- New markers
- Elusive Victory
- New units for the C3i Scenarios
- Washington's War
- State Control markers



Perry Rhodan: Cosmic League. P.V.P.: 22,95 €

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

Como comandantes de la Cosmic League, los jugadores emplean sus naves espaciales para transportar mercancías y pasajeros entre los seis planetas. A cambio reciben cierto número de Megagalax (1 Megagalax equivale a 1.000.000 Galax, la unidad monetaria de la Liga Cómica). Los jugadores pueden gastar los Megagalax obtenidos para comprar tecnologías que faciliten sus tareas. Pero no deben olvidar el objetivo principal del juego: ser el primero en acumular 70 Megagalax.

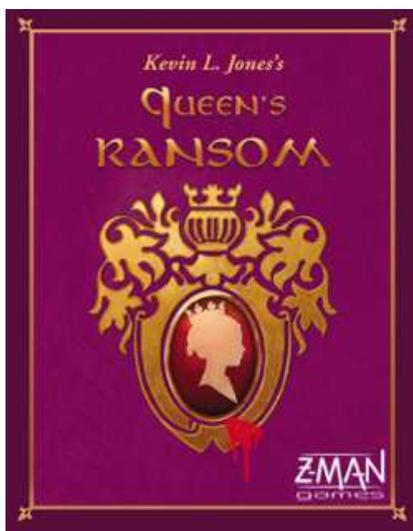
Estamos ante un juego estratégico para dos jugadores ambientado en uno de los universos de ciencia ficción más prolíficos y vendidos. Descubre tú mismo a Perry Rhodan y la Cosmic League!

Creado por **Heinrich Glumpler**

Componentes: 60 cartas (de Intervención y de Tecnología), 30 cartas de mercancías, registro de puntos, 2 peones de naves con bases, 6 planetas, 1 sol, 1 dado y reglas.

Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Queen's Ransom. P.V.P.: 9,25 €

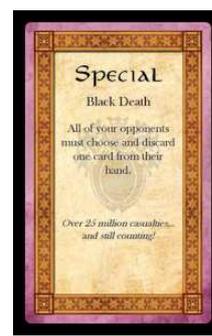
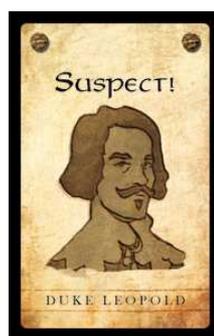
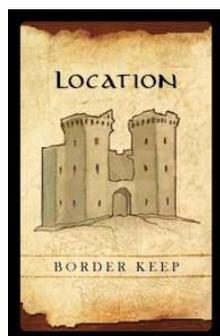
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

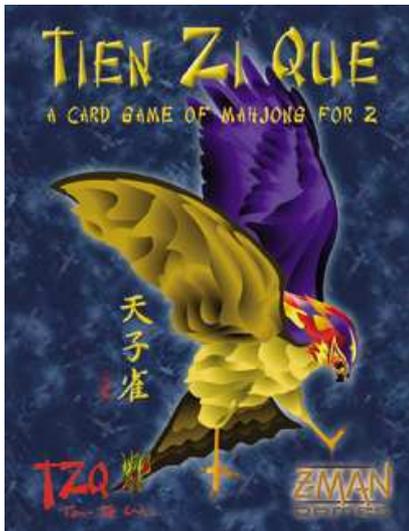
¡La reina ha sido capturada y sus captores piden un rescate!

Tú y tus amigos sois detectives contratados por el rey. ¿Quién sea el primero en descubrir quién ha secuestrado a la reina y dónde la tiene prisionera?

Un juego de investigación y deducción. Creado por Kevin L. Jones.

Componentes: 90 cartas y reglas. Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Tien Zi Que. P.V.P.: 9,25 €

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

Tien Zi Que es un entretenido juego MahJong de bolsillo para dos personas. Usa una selección única de fichas de MahJong y añade nuevos tipos de colores para la ronda final de puntuaciones. Todo lo que necesitas es 5 cartas en la mano y un poco o nada de conocimiento del MahJong.

Al final de cuatro rondas de juego, ganará el jugador que haya acumulado más puntos.

Componentes: 54 cartas y reglas. Para 2 jugadores a partir 8 años. Duración de la partida: 20 minutos. Creado por Ta Te Wu. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

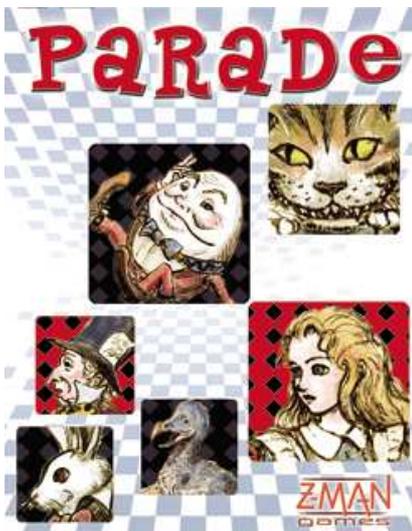
Onirim. P.V.P.: 9,25 €

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

Eres un Sonámbulo/Dreamwalker, perdido en un misterioso laberinto, y debes descubrir las puertas oníricas antes de que se acabe el tiempo de tu sueño – ¡o acabarás atrapado para siempre!

Un juego **solitario** o **cooperativo** en el que intentas descubrir las puertas para escapar de la laberíntica pesadilla. El juego también incluye tres expansiones: El Libro de los “Pasos perdidos y encontrados”, “Las torres” y “Presagios oscuros y sueños felices”. Creado por Shadi Torbey.

Componentes: 109 cartas. Para 1-2 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Parade. P.V.P.: 9,25 €

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

Ha comenzado el desfile en el País de las Maravillas. Todo el mundo se ha puesto sus mejores galas, las calles están adornadas y se respira la emoción en el aire. Pero nos hace falta más gente para que se una al desfile. Los jugadores son organizadores del desfile e intentan que más personajes se unan al desfile. Además está el problema de que los participantes abandonan el desfile en un santiamén. Después de un rato pierden interés en el desfile. Y si alguien aparece con un vestido igual o de más categoría, los otros abandonan el desfile y se te quejan. Debes conseguir que todos lo pasen bien, ¿pero por qué es tan difícil?

Rápido juego de cartas publicado originalmente en Japón. Creado por Naoki Homma.

Componentes: 66 cartas. Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

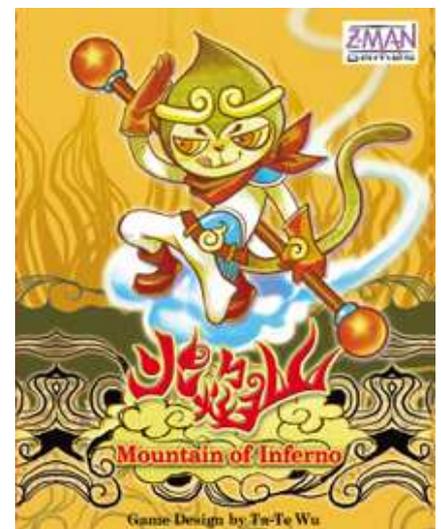
Mountain of Inferno. P.V.P.: 9,25 €

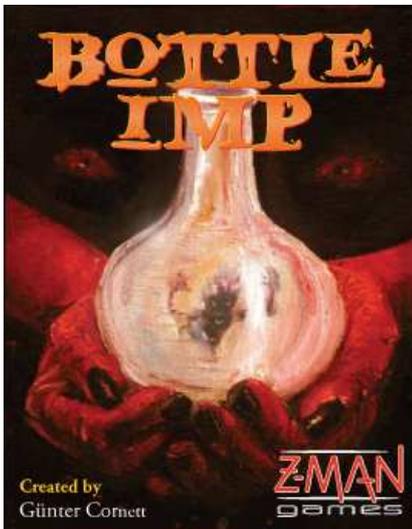
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Mountain of Inferno (Montaña en Llamas) es un capítulo del “Viaje al Oeste”, una de las cuatro grandes novelas clásicas de la literatura china. Durante el viaje, Xuanzang queda atrapado en la Montaña en Llamas por la hambrienta familia del Rey Búfalo Demonio. Ahora es el turno de los discípulos de rescatarlo para que pueda continuar su viaje hacia el oeste.

Experimenta el Viaje al Oeste con los personajes clásicos como el Rey Mono y el Cerdo Monje – en su lucha contra el Rey Búfalo Demonio y sus servidores.

Componentes: 52 cartas, fichas, y reglas. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. Creado por Ta Te Wu. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Bottle Imp. P.V.P.: 9,25 €

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

“Es de cristal, pero de cristal templado en las llamas del infierno. Un demonio vive en su interior, ésa es la sombra que vemos moverse dentro. O eso es lo que creo. Si algún hombre compra esta botella, el demonio estará a sus órdenes, le concederá todos sus deseos. Pero hay una cosa que no puede hacer el demonio: alargar la vida. Además, la botella tiene un inconveniente: si mueres antes de haberla vendido, arderás para siempre en el infierno... y no puedes venderla a menos que lo hagas por menos dinero del que te costó...”

El objetivo del juego es conseguir puntos. El Demonio de la Botella consigue hacer jugadas con las cartas más bajas. El jugador que tenga la carta más alta pero que valga menos que la Botella conseguirá la jugada y también la carta de la botella. Entonces el precio de la botella bajará. El proceso se irá repitiendo hasta que no pueda seguir bajando de valor. Quien se quede con la botella al final de la partida obtendrá puntos negativos en lugar de positivos.

Creado por Gunter Cornett.

Componentes: 42 cartas y reglas. Para 3-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Swarm. P.V.P.: 45,95 €

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

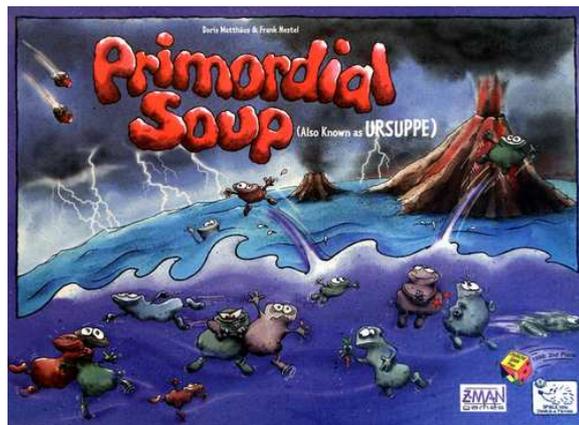
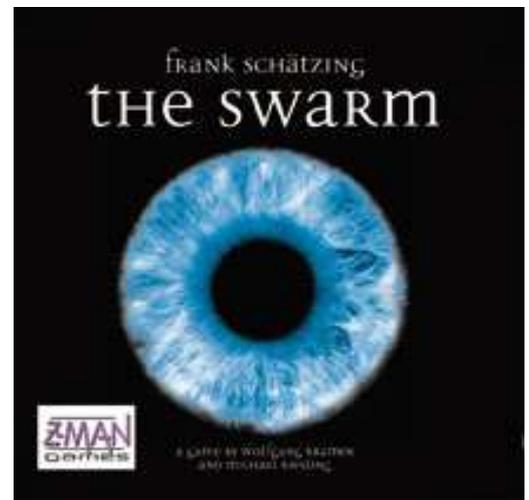
El mundo se enfrenta a una catástrofe ecológica causada por formas de vida marina previamente desconocidas. Los jugadores representan a distintos países que investigan el océano para hacer frente al ‘Enjambre/Swarm’. Primero estableces bases de investigación desde las que envías buques en busca de muestras de agua en forma de losetas de enjambre. Los investigadores analizan las losetas y las devuelven al océano. El objetivo es establecer contacto con la reina del enjambre, así que marcas las losetas que devuelves al océano con tus boyas. Ganará el jugador que haya conseguido más puntos de investigación al final de la partida.

Pero ten cuidado: ¡en las profundidades acecha el peligro!

Componentes: 1 tablero de juego, 112 investigadores de madera, 48 barcos de madera, 5 figuras de peligro (ballenas, tsunami y langosta gigante), 63 losetas, 24 cartas, 96 losetas de estaciones de investigación, 8 marcadores y reglas.

Creado por **Wolfgang Kramer** y **Michael Kiesling**.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 75 minutos
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Primordial Soup. P.V.P.: 45,95 €

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

Reedición de este superclásico, uno de los mejores juegos del catálogo de Z-Man Games.

La “Sopa primordial” es supuestamente el elemento del que viene toda la vida de la tierra. Los jugadores se hacen cargo cada uno de una tribu de amebas que luchan por sobrevivir. Para conseguirlo, las familias de amebas se aprovecharán de ventajas genéricas que les permitirán romper las reglas de la vida. Por ejemplo, en lugar de quedarse con hambre, tu ameba puede aprender a atacar a otras amebas para alimentarse. O tal vez tu ameba puede aprender a sobrevivir con menos comida...

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!