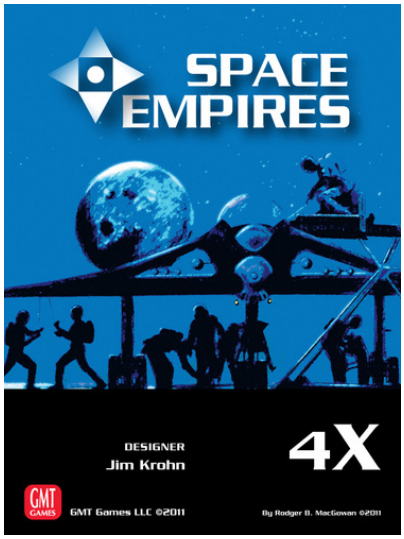
EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos y libros, 15 de septiembre de 2011

Space Empires 4X. P.V.P.: 54,60 €



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

Space Empires 4X es un juego inserto en la mejor tradición de juegos "4X" - eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar. El juego nos presenta un universo de juego atractivo con portanaves, cazas, minas, ocultamiento, dreadnoughts, naves mercantes, colonización, explotación de minerales, terraformación, astilleros, agujeros negros, puntos de plegado del espacio, alienígenas no jugadores, Máquinas del Día del Juicio Final – todo lo que una serie de televisión épica del espacio necesita. Pese a todo ello, las reglas son increíblemente sen cillas. Casi 20 años de gestación han permitido incorporar numerosas soluciones de diseño muy elegantes que restan complejidad al juego y lo hacen muy intuitivo.

De 1 a 4 jugadores eXplore el mapa aleatorio. Cada casilla puede revelar cualquiera de los 12 efectos de terreno distintos como asteroides, nebulosas y planetas. El terreno es importante y afecta tanto al combate como al movimiento, así como a la construcción de los imperios. Entonces los jugadores eXpanden sus respectivos imperios formando colonias (a largo plazo), recolectando recursos (ingresos rápidos) y construyendo una flota mercante (ingresos por comercio). Esta infraestructura debe ser eXplotada rápidamente para construir una flota con hasta 10 distintas clases de naves de guerra y para investigar en tecnologías críticas con 50 niveles de avances a tu disposición. Los imperios en liza entran rápidamente en contacto e intentan eXterminarse unos a otros. Este será el momento en que se pondrán a prueba tu tecnología y la composición de tu flota. El combate es sencillo (nada de tablas complidadas) pero recompensa a las flotas que contengan una variedad equilibrada de naves. Construir solo la nave más grande no es una buena idea. ¡Sentirás como estás al mando de una verdadera flota!

Se incluyen varios escenarios para juego en solitario y para 2 jugadores. Los escenarios multi-jugador (3-4) tiene la opción de jugarse en equipo, por ejemplo 2 contra 1. Los escenarios pueden adaptarse a nuestras necesidades de tiempo, y algunos pueden jugarse apenas una hora. Muchos aspectos del juego pueden completarse de forma simultánea por varios jugadores para aprovechar el tiempo al máximo. ¡Estamos hablando de un juego que puede jugarse en una sendada!

Para 1-4 jugadores. Duración de la partida: 1-4 horas. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-baja los escenarios multi-jugador, muy alta los escenarios para juego en solitario.

Componentes: un mapa montado plegable impreso por ambas caras, cuatro planchas de fichas, ayudas de juego, librillos de reglas y de juego, 4 dados de 10 caras. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

No Retreat! The Russian Front. P.V.P.: 50,40 €

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

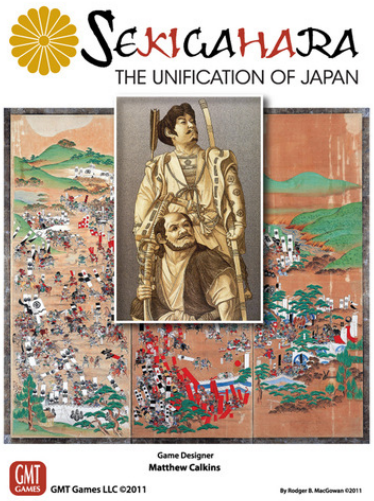
No Retreat: The Russian Front es una nueva edición deluxe del nominado al *CSR Award* de 2008, y que nos lleva de nuevo a la historia de la titánica lucha entre los ejércitos invasores de la Alemania nazi contra la Rusia comunista durante la 2ª G. M., en un formato que prima la jugabilidad y la facilidad de abarcar tan inmenso conflicto. Esta edición combina el juego original junto con sus dos expansiones *Na Berlin!* y *No Surrender*! Empleando componentes deluxe. Al necesitar solo 50 fichas de nivel Ejército/Frente en el juego de torneos, y apenas 70 en el juego de campaña completo, estamos antes un juego rápido pero realista que favorece al jugador con mentalidad estratégica y ofensiva.

Cada turno cobra vida con retos emocionantes sobre el tablero, más la sorpresa de los Eventos que se van desarrollando mediante cartas. Los jugadores intentan ganar de una entre tres formas posibles. Se trata de una hábil mezcla de wargame clásico de hexágonos con las recientes simulaciones con motor de cartas, que nunca pierde la tensión narrativa y que permite mantener la sensación de las grandes operaciones, la explotación de las brechas y las grandes batallas de cerco a través de las vastas estepas y bosques de Rusia. El sencillo modelo económico que incorpora también nos permite comprobar el poder y sofisticación creciente del Ejército Rojo, así como la decadencia de la en principio invencible *Wehrmacht*, a lo largo de los cuatro años de campaña.

Ningún bando puede permitirse la desgracia de ceder un palmo de terreno a su enemigo, así que tus órdenes son: "¡Prohibido retirarse!"

Incluye seis escenarios más uno para torneos. Componentes: un mapa montado plegable de tamaño estándar, dos planchas de fichas, 55 cartas, librillo de reglas, ayudas de juego y 2 dados de 6 caras. Complejidad: media-baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

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



Sekigahara. P.V.P.: 49,50 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES
La batalla de Sekigahara, librada en 1600 en un cruce de caminos en Japón, unificó dicha nación bajo el mando de la familia Tokugawa durante más de 250 años.
Sekigahara te permite recrear aquella guerra en el papel de Ishida Mitsunari, defendor de un niño heredero, o en el de Tokugawa Ieyasu, el *daimyo* (señor feudal) más poderoso de Japón.

La campaña duró solo 7 semanas, durante las que cada bando improvisó un ejército y una estrategia con las fuerzas que consiguieron de sus aliados. Ambos jefes tenían muy serias dudas sobre la lealtad de sus unidades –y con razón. Varios *daimyo* se negaron a luchar, y algunos incluso cambiaron de bando en medio de la batalla.

Para dominar Japón deberás hacer algo más que despegar un ejército – deberás estar seguro de que te seguirá en el combate. Cultiva la lealtad de tus aliados y despliégalos solo cuando estés seguro de ella. Gana batallas consiguiendo la defección de unidades de tu adversario.

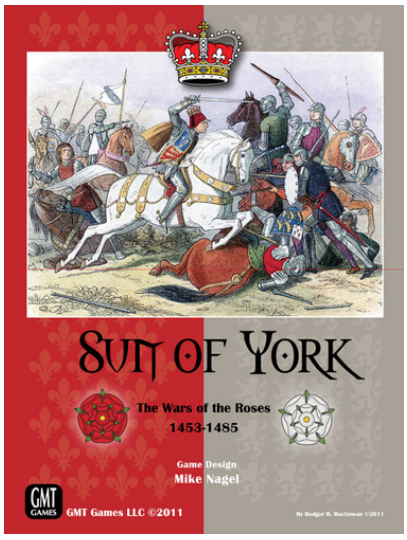
Sekigahara está repleto de mecánicas inusuales: no se emplean dados, las cartas representan lealtad y motivación (sin una pareja de cartas un ejército no podrá entrar en batalla)- Las alianzas se representan mediante el tamaño de la mano de cartas de cada jugador, la cual fluctúa en cada turno. Las batallas son una serie de despliegues a partir de apilamientos de unidades ocultas, basados en factores de lealtades ocultas. Las cartas de Cambio de Lealtad crean posibles eventos de defección.

Sekigahara es un juego de bloques de madera que se juega en 3 horas, sobre la campaña militar que tuvo lugar en 1600. La guerra de 7 semanas, librada a lo largo de las dos carreteras principales del país y en aislados asedios y escaramuzas, elevó a Tokugawa Ieyasu a la categoría de Shogun y unificó Japón durante 265 años.

Sekigahara está diseñado para ofrecer una experiencia histórica correcta con una mecánica de juego intuitiva y que puede jugarse en una sentada. Se ha puesto mucho cuidado en preservar un mecanismo de juego sencillo. Pese a tener una buena dosis de detalles históricos, las reglas son de apenas 6 páginas). La variabilidad toma forma de incertidumbre y no de suerte.

Complejidad: baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Componentes: un mapa montado plegable, 119 piezas de madera, 1 plancha y media de fichas de cartón, 110 cartas, reglas y ayudas de juego. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Sun of York. P.V.P.: 46,25 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES
"Now is the winter of our discontent made glorious summer by this… "Sun of York" (Richard III, Ace I, Scene 1)



Las Guerras de las Rosas (1453-1485) fueron el resultado de la lucha por la corona inglesa entre las casas de Lancaster y de York … ambas descendientes de la línea los Plantagenet … ambas con igual derecho al trono. Al final de la sangrienta lucha, ambas casas se extinguirían y la corona pasará al primero de los Tudor.

Sun of York es un juego de cartas que ilustra las batallas tácticas que tuvieron lugar entre ambas casas reales. En las cartas encontramos representados a todos los líderes principales del momento, como el rey Enrique VI (un líder demasiado débil para conservar el control del reino), Margarita de Anjou (la fuerte y manipuladora mujer de Enrique), el rey Eduardo IV (un genio organizativo y quien detentó la corona por más tiempo), el rey Richard III (líder carismático de moral cuestionable) y Richard Neville, Duque de Warwick (el "King Maker"). Cada jefe tiene un valor de habilidad de combate que afecta a la moral de las tropas que dirija.

Las cartas de tropas incluyen soldados de infantería, unidades de proyectiles (arqueros, ballesteros), armas de poste y caballería, todos ellos de distintas calidades, e incluyendo mercenarios del Continente. Cada carta de tropa tiene un valor de cohesión (la cantidad de daño que puede resistir), su capacidad de movimiento por el campo de batalla y su capacidad de combate.

Se incluye una buena variedad de cartas de terreno que se emplean para confuigurar el campo de batalla antes de comenzar a jugar. También se incluyen cartas “especiales” que dan ambientación de la época y permiten la aparición de resultados tan típicos de la época en la que abundaban las grandes hazañas heroicas junto con las traiciones más bajas.

El núcleo del sistema de juego (y lo que separa a este juego de otros similares) es su sistema de “órdenes”. En general los jefes dan órdenes en el campo de batalla a las unidades bajo su mando. Las unidades sin jefes solo pueden mover por medio del juego de cartas de Órdenes (jefe desocupado, terreno y cartas de terreno). La llamada de refuerzos también necesita jugar Órdenes. A menudo los jugadores tendrán que elegir descartar tropas excelentes para poder tener algún tipo de tropa antes de que su línea se venga abajo. Esto simula muy bien las caóticas melees en que se convertían a menudo estas batallas, y la dificultad que los jefes tenían entonces en controlar a sus propias unidades una vez entablaban contacto con el enemigo.

Se incluyen todas las grandes batallas mayores (y varias menoreS), así como un despliegue aleatorio. En total son veinte escenarios. También se incluye un sistema de campaña que permite luchar todas las batallas de las guerras de una en una.

Complejidad: baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Componentes: dos mazos de 110 cartas, 140 marcadores de status, reglas, ayudas de juego y cinco dados de seis caras. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

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

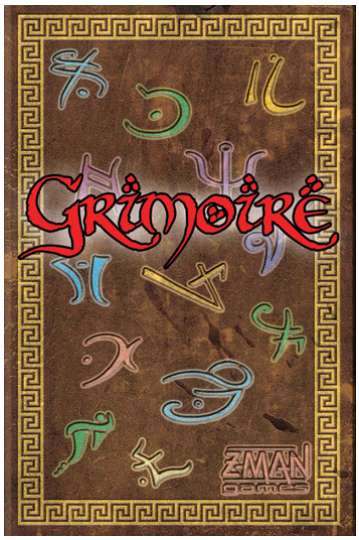
Ikusa. P.V.P.: 77,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** AVALON HILL
Ikusa es la nueva edición de un juego ya clásico que anteriormente apareció con los nombres de ***Shogun*** o ***Samurai Swords***. Se trata de un espectacular juego sobre la caótica sociedad feudal japonesa durante la Edad Media. Los jugadores llevan una de varias facciones que entran en conflicto en una guerra civil, intentando consolidar sus posiciones de partida y luego derrotar a los demás para reclamar el título de Shogun, el jefe supremo.

Componentes: 1 Gameboard (tri-fold), , 1 Rulebook, 5 Reference screens, 5 Army cards, 5 Foam planning trays, 1 Foam master tray, 10 Castles, 5 Fortification bases, 30 Red koku (red "coins"), 1 Set of 26 ronin (gray), 1 Ninja (black), 5 Swords, 5 Foam sword stands, 72 Province cards (68 cards & 4 blanks), 12 Battle markers, 1 Label sheet, 6 Twelve sided dice, 5 colored sets of 72 plastic military units with these pieces: 36 Spearmen, 9 Sword samurai, 9 Bow samurai, 9 Gunners, 6 Standard bearers. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Reedición ya disponible:
Robo Rally. P.V.P.: 46,00 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Gnomes of Zavandor. P.V.P.: 42,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES
Bienvenido al mundo de los Gnomos de Zavandor. Como la mayoría de los gnomos, tenéis dos grandes pasiones: gemas resplandecientes y maravillosas máquinas. Las anheladas gemas pueden encontrarse en la ciudad minera de Diamantina. Pueden comprarse y venderse en el mercado de gemas: oscuros comerciantes siempre están dispuestos a entablar una negociación, y luego puede usar las gemas para reclamar derechos de explotación minera, artefactos y joyas. ¿Quién se convertirá en el comerciante de más exitoso?

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Creado por Torsten Landsvogt. En inglés.

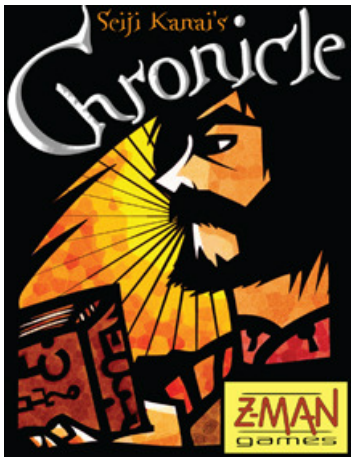


Grimoire. P.V.P.: 21,25 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES
Grimoires are ancient tomes from which Wizards learn their spells, everything from the simplest of cantrips to spells of unspeakable power. Wizards generally use this knowledge to help their fellow adventurers to quest for fame and fortune...but sometimes they turn that power on each other!

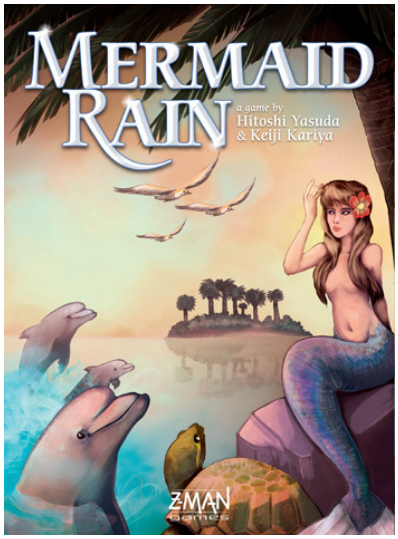
Each round they will choose from their Book of Spells to either help themselves or hinder their opponents, then gain Companions or Treasure to help them towards victory. If you earn the most Victory Points, you win the game!

Contents: board, 5 spellbooks, 5 bookmarks, 30 VP tokens, 72 Quest cards, 21 Item cards, 5 turn order markers, 1 spell level marker, rules. No. of players: 2-5. Ages: 10+. Playing time: 60 minutes.

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



Chronicle. P.V.P.: 8,50 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES
A chronicle of this world is forever being written...
Chronicle is a trick-taking game where each card has an ability and the requirements for winning a trick, and thus gaining allies, changes from hand to hand. Sometimes you need to win lots of a specific faction of allies, sometimes not. Sometimes you need to recruit evil allies and sometimes you cannot have any. Gain enough fame and your name will be chronicled amongst the greats of the world.
Designed by Seiji Kanai
Contents: 72 cards, 15 fame tokens, rules. No. of players: 3-6. Ages: 12+. Playing time: 30 minutes



Mermaid Rain. P.V.P.: 29,75 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES
In "Mermaid Rain", you explore the ocean and gather as many treasures as possible in order to win the heart of your Prince. But you can't win the heart of the Prince while stuck in the ocean - you will need to spend some of your treasure to appease the witch, who will ransform your glorious fish tail into functional legs. Then, hopefully, you will have enough treasure left to dazzle the Prince.
The main action of "Mermaid Rain" is divided into two phases: the "Surf-predicting" phase and the "Surf-riding" phase. In the "Surf-predicting" phase, you make melds by using the cards in your hand and gain a Surf tile. In the "Surf-riding" phase of each round, you place the Surf tile on the board, move your Mermaid by using cards from your hand, and gather treasures. Gain enough treasure and win your Prince!
Designed by Hitoshi Yasuda and Keiji Kariya
Contents: board, scoring board. 87 cards, 36 surf tiles, 72 treasure tokens, 6 scoring tokens, 6 mermaids stand ups with plastic base, rules. No. of players: 3-6. Ages: 10+. Playing time: 45-60 minutes.