

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 28 de agosto de 2008

Ver nuevos precios de Steve Jackson Games y Worthington Games en el catálogo general.

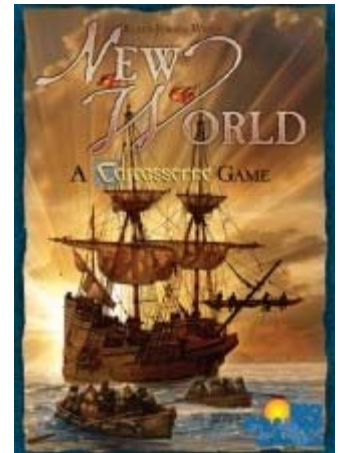
JUEGOS DE TABLERO

RIOGRANDE GAMES

New World (Carcassonne). *Ya disponible* P.V.P.: 25,50 €

En este juego de la línea Carcassonne, los jugadores comienzan como unos de los primeros colonos de los actuales Estados Unidos, en la costa este de Norteamérica. A medida que exploran hacia el oeste, construyen ciudades, granjas, caminos y compiten por obtener más puntos que los demás jugadores. Según avanza la exploración hacia el oeste, los jugadores que no se den prisa en completar las obras que hayan comenzado verán como se van quedando atrás, ¡sin puntos!

Para 2-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Klaus-Jürgen Wrede. **¡¡Reglas en castellano!!**



Ricochet Robots. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 21,25 €

TWILIGHT CREATIONS INC.



Humans!!! *Ya disponible* P.V.P.: 29,75 €

Ahora te toca a ti llevar a los zombies e intentar infectar a tanta gente de la ciudad como te sea posible. Este juego puede jugarse con Zombies!! – unos jugadores hacen de humanos y otros de zombies. **¡¡Reglas en castellano!!**



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALANCHE PRESS

IMPORTANTE: por fin hemos terminado la traducción de la 3ª edición de las reglas *Second World War* para los juegos **Third Reich** y **Great Pacific War**. Es el momento ideal para introducirse en uno de los wargames más celebrados de la historia, ahora totalmente remozado.

Panzer Grenadier: Elsenborn Ridge (Battle of the Bulge 2). Ya disponible

P.V.P.: 34,00 €

In late December, 1944, German armies rolled into the wooded hills of the Ardennes in eastern Belgium, striking a final blow against the American troops forcing their way toward German territory. *Elsenborn Ridge* covers the fierce fighting on the "north shoulder" of the Battle of the Bulge between the American First Army and the German Sixth SS Panzer Army and Fifth Panzer Army. The heroic stand at St. Vith by 7th Armored Division, the "panzer graveyard" of Krinkelt, the destruction of 1st SS Panzer Division — it's all here, and more.

Elsenborn Ridge is a stand-alone game in the *Panzer Grenadier* series: You do not need the original *Battle of the Bulge* volume or any other game in the series to play any of the 35 scenarios. These include fierce tank battles and infantry actions, including the failed drive of Jochen Peiper's battle group toward the Meuse River, 3rd Armored Division's destruction of 2nd SS Panzer Division, the American stand along Elsenborn Ridge and the collapse of the 106th Infantry Division.

Pieces include American paratroopers, German Tiger II tanks, American P47 fighter-bombers, German "Nebelwerfer" rocket launchers, and much more. Both German regular army and Waffen SS troops are present. There are four semi-rigid mapboards, the same type as those found in *Airborne* and *Eastern Front*, created by a new artist to the series, video game veteran Guy Riessen.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



DECISION GAMES

China: The Middle Kingdom. Ya disponible P.V.P.: 51,00 €

Este original juego abarca la totalidad de la historia de China, desde sus orígenes como un grupo de estados feudales enfrentados entre sí, hasta la guerra fría actual entre China y Taiwan. En este juego épico basado en el sistema del clásico *Britannia*, cada uno de los cuatro jugadores controla varias facciones simultáneamente. Cada facción tiene sus propios objetivos y situaciones, como por ejemplo la necesidad de conquistar ciertas provincias. El ganador será el jugador que haya obtenido más puntos al final de la partida.

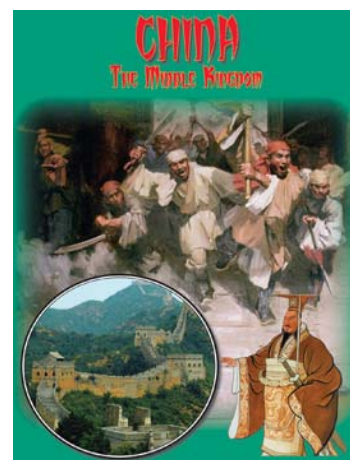
Este impresionante juego nos presenta un mapa ilustrado de China, 456 fichas que comprenden 50 pueblos y países (incluyendo todas las dinastías principales de la historia de China, la llegada de las potencias europeas, ambas guerras mundiales y la invasión japonesa, hasta el final de la guerra civil entre nacionalistas y comunistas). El juego transcurre a lo largo de 24 turnos, desde el 403 a. de C. Durante el período de los "Estados Guerreros" en que China comienza a surgir de su época feudal. El juego incluye dos escenarios de campaña más cortos que abarcan la primera y la segunda mitad del juego respectivamente.

Las batallas entre los ejércitos pueden verse afectadas de forma dramática por el tipo de terreno, emperadores, héroes, nuevos inventos e incluso la Gran Muralla. Suceden rebeliones e invasiones bárbaras desde cualquier punto, señalando el final de una dinastía y el comienzo de la siguiente. La diplomacia es tan importante como la fuerza militar. Cada jugador debe defenderse continuamente contra múltiples enemigos sobre múltiples frentes. Componentes: mapa, 50 cartas de países, 456 fichas y reglas.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

War in the Pacific Expansion Kit. 34,00 € P.V.P.:

Este kit de expansión extiende el juego War in the Pacific hasta 1946, haciendo posible explorar la hipótesis de que la guerra continuara sin el uso de armas atómicas. El kit incluye una nueva plancha de fichas con aviones, barcos y otras unidades planificadas para aparecer después de agosto de 1945. También incluye un juego completo de planchas adicional de las fichas de aviones, lo que suma un total de cinco planchas fichas, más dos mapas tácticos de islas. El librito de reglas y tablas incluye las reglas adicionales necesarias para continuar la guerra.





Flying Circus (Down in Flames WWI). *Ya disponible* P.V.P.: 19,50 €

Este juego nos lleva a los cielos de la Primera Guerra Mundial para revivir las batallas aéreas. Los fans de la serie de juegos *Down in Flames* (editados por GMT Games) podrán aprender rápidamente las nuevas reglas y disfrutar de las nuevas decisiones y opciones que abre este nuevo juego. Los recién llegados podrán también estar en el aire tras menos de 15 minutos de lectura de las reglas.

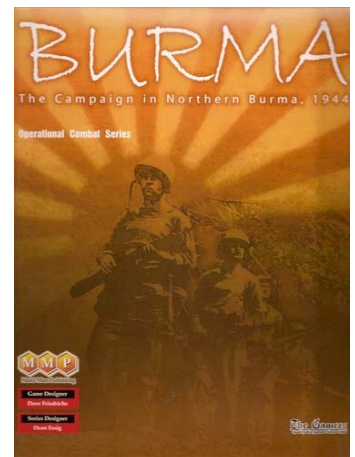
Los jugadores personalizan cada misión eligiendo el líder y un número de wingmen (puntos) para que le apoyen en el combate. Los aparatos de la Gran Guerra presentan un nuevo nivel de detalle, con características que dan bonos y penalizaciones por ascender, descender, giro y estructura. Se incluyen todos los aparatos más famosos: Nieuport 17, SPAD XIII, Sopwith Camel, Albatros DIII, Fokker Dr. I y Fokker DVII. Las cartas de Acción como Chandelle, Stall Turn y Side Slip recrean el feeling de los combates aéreos de entonces. Para dos o más jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MULTI-MAN PUBLISHING/THE GAMERS

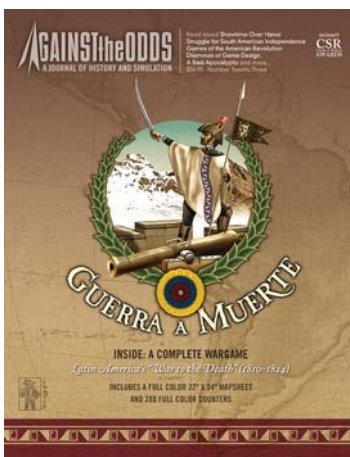
Burma. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 53,00 €

Sexto juego de la excelente serie *Operational Studies Combat* de The Gamers. Abarca las campañas en Birmania en 1944, comenzando con la ofensiva japonesa U-Go y acabando con lo que se conocería como Imphal-Kohima, la más dramática derrota sufrida jamás por un ejército japonés. Aunque se trata de una campaña protagonizada por británicos e indios por el lado aliado, también participaron tropas norteamericanas (Galahad) y chinas. *Burma* es uno de los más diferenciados de los juegos de la serie OCS, con su gran variedad de tipos de unidades y calidades, y donde el terreno extremadamente denso y la escasez de carreteras crean un problema de abastecimiento grave a ambos bandos. También es un juego equilibrado, ya que ambos bandos tienen oportunidades de atacar y de defenderse. No faltan unidades especialmente glamorosas como Galahad, los Chindits, los Gurkhas, montones de opciones de abastecimiento aéreo y de transporte que crean situaciones estratégicas muy interesantes. Por no hablar del siempre inusual ejército japonés.

El juego contiene una excelente variedad de escenarios, desde 1-2 horas de duración hasta los tres juegos de campaña monstruo de 30-60 horas. *Burma* nominado al Gamer's Choice y premiado con el Charles S. Roberts (Best WWII Game) en 2000. Esta nueva edición corrige todas las erratas descubiertas y actualiza las reglas del sistema a la versión actual OCS 4.0.



REVISTAS CON JUEGO



Against the Odds 23: Guerra a Muerte. *Ya disponible* P.V.P.: 29,75 €

Aunque el público norteamericano no suele darse cuenta de los enormes cambios que las Guerras Napoleónicas causaron en el Hemisferio Occidental... cosas mucho más grandes y significativas sucedieron que la guerra de bricánico-norteamericana de 1812.

La Compra de Louisiana fue el comienzo de todo aquello, cuando Napoleón vendió a Jefferson una gran extensión de tierra que realmente "perteneía" a España. Al desviar sus fuerzas a frenar la expansión de los EEUU, las autoridades leales a España abrieron un paso que permitiría la pérdida del resto de dos continentes. *Guerra a Muerte* ilustra la lucha de 14 años en los que las posesiones españolas en el hemisferio pasaron de ser "casi todo lo que no fuera EEUU" hasta "Cuba y Puerto Rico".

Como sucedió en la Revolución Americana, la población local se dividía entre "patriotas/revolucionarios" por un lado y "leales/Realistas" por el otro, con un gran sector intermedio formado por los que querían permanecer al margen de la lucha—y sobre el cual ambos bandos ejercieron una tremenda presión, haciendo que estos episodios fueran tremendamente crueles en ocasiones. El título del juego viene de una proclama de Simón

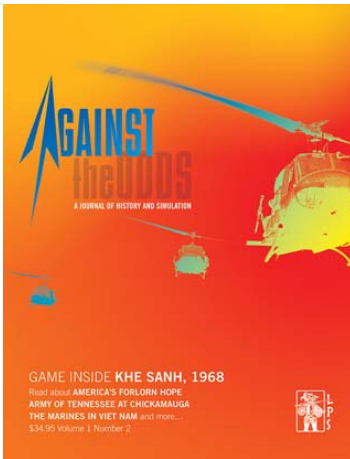
Bolívar: "apoyadnos o si no..."

La guerra tuvo lugar desde la remota frontera con EEUU hasta la punta del Cono Sur. Ambos bandos tuvieron victorias y reveses, diversos territorios cambiaron de manos varias veces, y la intensidad y tamaño de las batallas fue creciendo progresivamente.

La guerra en su conjunto es una lucha fascinante con elementos muy variados, desde las tropas españolas y "realistas" hasta las unidades patriotas, milicias, armed mobs, indios y mercenarios. Las acciones incluyen revueltas de esclavos, asaltos navales, guerra de guerrillas, batallas en lugares muy difíciles, y la interrelación entre política y economía... todo ello reflejado y relacionado en el juego para que afecte a la partida igual que afectó a los eventos históricos. El juego ofrece un mapa desde Nueva España hasta el Río de la Plata con movimiento por áreas, turnos de un año y una plancha de 280 fichas.

Guerra a Muerte ofrece una oportunidad de comprender un periodo largamente ignorado de la historia occidental, cuyos efectos aún perduran. Además de la revista, el juego contiene un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, reglas, ayudas de juego. Complejidad: media. Asaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: hasta 6 horas. Autor: Javier Romero.

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



Against the Odds 2: Khe Shan 1968. Reedición ya disponible P.V.P.: 29,75 €

Reedición de este buscado segundo número de Against the Odds. El diseño de John Prados, *Khe Sanh, 1968*, recibió el premio Charles Roberts Awards en la categoría de "Best Modern Wargame" en 2002. Reglas completas aéreas y de artillería, movimiento escondido por parte del NVA, y una interconexión íntima entre las armas combinadas y el movimiento permite a los jugadores apreciar en su dimensión real los retos de sus equivalentes históricos. Las unidades van de secciones a regimientos, incluyéndose una opción de "formación táctica" que permite disparar bien y mover más lentamente o mover mejor y dispara peor.

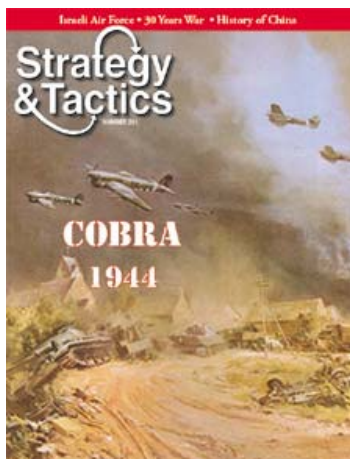
El juego encartado contiene 280 fichas, un mapa de 55x85 cm., reglas. Complejidad media. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Duración de la partida: 4 horas.

World at War 2: Solomons Campaign. Ya disponible P.V.P.: 21,25

Este juego es una versión muy mejorada del clásico juego de SPI del mismo nombre, creado y publicado por James F. Dunnigan en 1973. Presenta una simulación compleja para dos jugadores de las campañas aéreas, marítimas y terrestres libradas en y alrededor de la isla de Guadalcanal en el verano y otoño de 1942. El juego comienza con la invasión norteamericana de la isla e incluye los subsiguientes intentos japoneses de recuperarla. Está pensado como simulación de las operaciones aeronavales combinadas, o lo que hoy día denominaríamos "operaciones conjuntas". Por tanto, se centra en los sistemas de mando y estado mayor, centrándose en las dificultades y ventajas inherentes en las interacciones entre fuerzas aéreas, navales y terrestres.

En el juego hay tres tipos bien diferenciados de unidades: barcos, aviones y unidades terrestres. Cada categoría tiene sus propias reglas especiales e interactúa con las demás de varias formas. También hay reglas sobre los distintos enfoques que los altos mandos terrestres y navales tenían sobre las operaciones.

Cada hex del mapa representa 100 millas de un lado a su opuesto. Cada turno de juego representa dos semanas, dentro del cual cada "impulso operacional" representa 12 horas de intensas operaciones tácticas. Cada punto de fuerza terrestre representa unos 1000 hombres. Cada punto de fuerza aéreo representa un escuadrón o 10 a 24 aviones. Las unidades navales representan un buque capital o varios menores. Contiene 280 fichas.



Strategy & Tactics 251: Cobra 1944. Ya disponible P.V.P.: 34,00 €

El juego encartado en este número, de tamaño doble al habitual en esta revista, es una actualización del popular juego editado en S&T en los años 70, y que se publicó en España por TSR en los años 80. Muchos veteranos seguro que lo recuerdan con nostalgia...

Se trata de un juego con un mapa de dos láminas de 55x85 cm., en el que la acción comienza en el Día D, el 6 de junio de 1944, y continúa hasta la penetración aliada y subsiguiente ofensiva hasta el río Sena. También incluye dos escenarios que se pueden jugar en uno solo de los mapas: uno abarca los desembarcos y la lucha por el control de las playas del 6 de junio al 15 de julio, y un segundo escenario abarca la famosa operación de rotura del frente de Patton. Las unidades de maniobra son básicamente regimientos y brigadas, con algunos batallones y divisiones. Randy Heller ha proporcionado una variante que incluye más unidades del orden de batalla histórico, con nuevas fichas para unidades flak y otras pequeñas unidades alemanas que fueron importantes en la tenaz defensa. Joe Youst se ha encargado del desarrollo y la actualización de las reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**