

# 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, 21 de febrero de 2013

**It Never Snows.** P.V.P.: 81,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

**It Never Snows** es un juego de la *Standard Combat Series (SCS)* que cubre la importante operación Market Garden en septiembre de 1944. Emplea un sistema basado en el bien recibido título anterior, **Bastogne**. El nuevo juego abarca los aterrizajes y la ofensiva terrestre que intentó conectar con ellos, empleando una escala de 600 m por hexágono y unidades de tamaño compañía. Cada turno de juego representa medio día y el escenario de campaña contiene 17 turnos (lo que lo hace especialmente jugable si lo comparamos con otros juegos publicados sobre Market Garden).

La gran área de juego de cinco láminas de mapa permite que los combates de cada división aerotransportada estén aislados entre sí como ocurrió históricamente. Esto permite que cada sector se juegue como un reto táctico individual: es posible “ganar” en una zona y “perder” simultáneamente en otra. Ambos jugadores tienen que implicarse a fondo en el juego.

Mientras el jugador aliado está ocupado lanzando paracaidistas, estableciendo cabezas de puente y lanzando una ofensiva terrestre para conectar con ellos, el jugador alemán debe aniquilar las fuerzas aerotransportadas que se aferran a Arnhem, defender los distintos cruces de ríos y contraatacar para cortar las líneas de suministro aliadas. Ambos jugadores tienen que realizar operaciones de defensa y ataque simultáneamente, en cada turno.

Tras el éxito de la nueva escala adaptada en **Bastogne**, **It Never Snows** emplea un modelo táctico con una cantidad mínima extra de reglas tácticas, pero que permite tanto enfrentamientos preparados como ataques “sobre la marcha”, así como los efectos del fuego indirecto y el apoyo aéreo.

El Orden de Batalla, de un nivel de detalle fantástico, muestra la desesperantemente variada amalgama de tropas que los alemanes reunieron de forma improvisada para derrotar la ofensiva aliada: desde marinos desplazados a sordos, desde blindados de élite a unidades escuela sin apenas entrenamiento, desde SS altamente motivados hasta unidades penales empujadas a la línea del frente a punta de pistola. Frente a las tropas aerotransportadas de élite aliadas, esta mezcla dista mucho del ejército alemán que muchos jugadores imaginan cuando piensan en la 2ª Guerra Mundial.

Escenarios:

1. **Campaña.** Emplea los cinco mapas, los 17 turnos. El menú completo, en el que los jugadores eligen sus lugares de aterrizaje.
2. **Campaña con zonas de salto históricas.** Casi igual que el anterior, pero con los lugares de salto indicados para que los jugadores comprueben lo que sucedió y no tengan que hacer sus propios planes.
3. **Sept 18: Pie en tierra.** Aquí los saltos iniciales ya han tenido lugar y la batalla está en marcha. Al evitar los saltos del primer turno, es una versión mucho más rápida de la campaña.
4. **Sept 20: Punto álgido.** Este juego de 12 turnos pone al jugador aliado en el justo momento en que se decide el éxito (o fracaso) de la campaña.
5. **El caldero de las brujas.** Un escenario pequeño sobre la defensa de Oosterbeek.
6. **Aguantar hasta que lleguen los refuerzos.** La batalla por Arnhem en un área de juego reducida y solo 6 turnos.
7. **Ave María, llena eres de gracia.** Escenario de dimensiones reducidas y 6 turnos sobre el cruce del río Waal por la 82 Airborne, y el esfuerzo de la Guards Armored Division para conectar con ellos a través de Nijmegen.
8. **Autopista al infierno.** Pequeña superficie de juego, 8 turnos. Sobre los intentos alemanes de cortar la línea de suministro del XXX Corps.

**Componentes:** reglamento, librito de reglas específicas, mapa de cinco láminas de 55x85 cm, ayudas de juego, 840 fichas y dados.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles de la SCS:

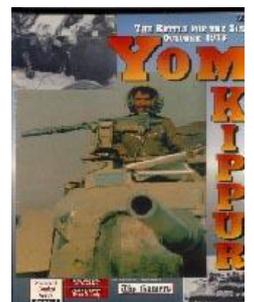
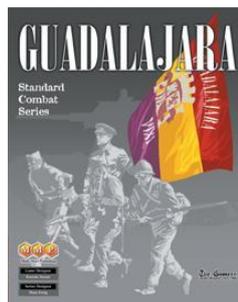
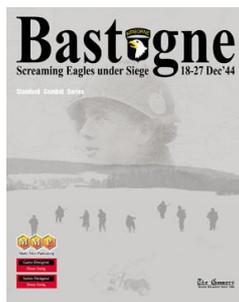
**Bastogne.**

**Rock of the Marne.**

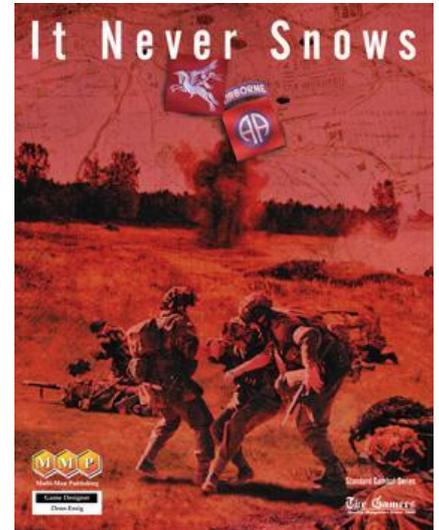
**Karelia '44.**

**Yom Kipur.**

**¡¡ TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!**



**El Viejo Tercio S.L..** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)



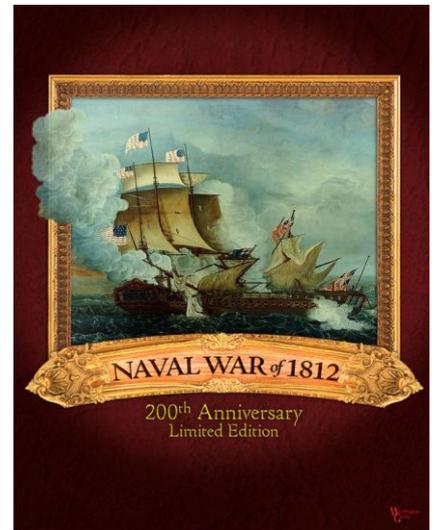
**The Naval War of 1812.** P.V.P.: 65,00 €

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

Showcasing the global commerce war between Great Britain and the young United States.

The goal of the American player is to hunt down British merchant ships while avoiding their warships. The British goal is to seek out the American frigates and merchant ships, while protecting their own. The game includes a hard mounted game board, plastic ships in four colors and cards for ship maneuver that depict the strategic and tactical capabilities of the era.

*The Naval War of 1812* is Worthington's second limited edition game and will be limited to 812 copies of the game.



**Commands & Colors: Napoleonic.** P.V.P.: 60,00 € **¡¡REIMPRESIÓN!!**

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GMT GAMES

*Commands & Colors: Napoleonic* está basado en el popular sistema de juego *Commands & Colors*, en el que las cartas de Mando son necesarias para mover las unidades y a la vez crean el famoso efecto de “niebla” o incertidumbre de la guerra. Los dados de batalla especiales resuelven los combates rápida y eficientemente. *Commands & Colors: Napoleonic* presenta numerosos conceptos de juego nuevos que añaden profundidad histórica y que ofrecen incluso a los jugadores veteranos de *Commands & Colors* nuevos retos y experiencias.

La escala del juego es variable según la batalla. En algunos escenarios una unidad de infantería puede representar una división completa, en otros un único batallón o regimiento. Las tácticas napoleónicas que deberás usar para alcanzar la victoria reflejan muy bien las ventajas y limitaciones inherentes a los ejércitos de los distintos países de la época, así como a los tipos de terreno sobre los que se desarrollaron las batallas.

Las batallas ilustradas en el libro de escenarios se centran en el enfrentamiento histórico entre los ejército inglés y francés. Los estilizados mapas de los campos de batalla subrayan los accidentes del terreno más significativos y los despliegues históricos de las fuerzas.

Características principales del sistema *Commands & Colors: Napoleonic* que lo diferencian de *Commands & Colors: Ancients*.

- Debido a los tipos de armas empleados, el fuego a distancia es ahora mucho más efectivo, de forma que muchas batallas se decidirán antes de que ninguna unidad llegue a la melee.
- A medida que las unidades van sufriendo bajas, el número de dados que pueden tirar para atacar va decreciendo. Preservar las fuerzas propias y el empleo oportuno de las reservas son cruciales.
- Las unidades reducidas a un solo bloque pueden no ser capaces de combatir debido a reducciones de dados por el terreno.
- Las unidades en este juego básico (excepto las de milicia) se retiran un solo hex por cada resultado de bandera en las tiradas.
- Una o más unidades de artillería y una unidad ordenada de infantería o caballería pueden combinar sus dados de batalla en un ataque de Armas Combinadas.
- La caballería puede retirarse frente a la infantería atacante.
- La caballería victoriosa en melee puede penetrar y entablar combate de melee adicional.
- La infantería puede formar en cuadro para resistir los ataques de caballería.
- El terreno juega un papel clave en muchas batallas.
- Cada gran potencia participante en las Guerras Napoleónicas tiene su propia Tabla Nacional de Referencia de las Unidades. La tabla detalla las fuerzas de las unidades y cualesquiera ventajas nacionales que tuvieron las fuerzas del ejército durante el periodo. Incluye 15 escenarios de batalla: Rolica (primera y segunda posiciones), Vimiero, Coruña, Río Coa, Talavera, Bussaco (el asalto de Reynier y el Asalto de Ney), Redinha, Salamanca (ataques de la Derecha y de la Izquierda francesas) García Hernández, Aire, Quatre Bras y Waterloo.

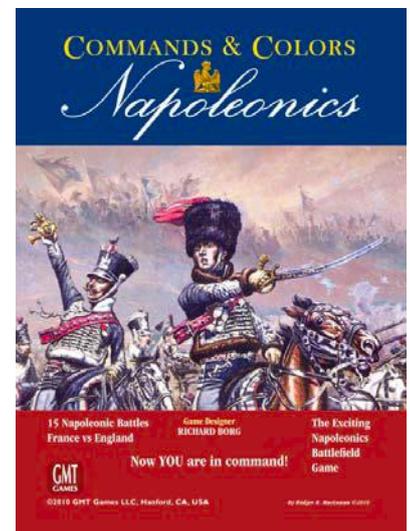
Las cartas de Mando incluyen 48 cartas de Sección y 22 cartas de Tácticas como Bayonet Charge, Bombard, Cavalry Charge, Counter-Attack, Elan, Fire and Hold, First Strike, Force March, Give Them the Cold Steel, Leadership, La Grande Manouvre, Rally y Short Supply.

Componentes: 1 tablero de juego; 5 planchas con 56 losetas de terreno impresas por ambas caras, 2 registros de infantería en cuadro, fichas de infantería en cuadro y de estandartes de victoria; 70 cartas de Mando; 6 hojas de pegatinas de bloques y de dados; 1 reglamento; 8 dados de batalla; 340 bloques de madera (azul oscuro los franceses, rojo los ingleses y marrones los portugueses).

Para 2 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 1 hora por batalla. Diseñado por Richard Borg.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

*El Viejo Tercio S.L.* Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

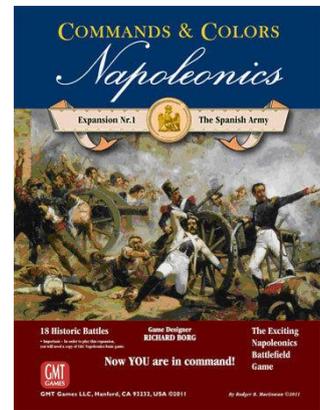
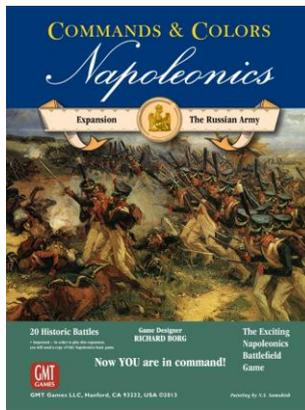


*También disponible:*

**Commands & Colors Napoleonics Expansion:  
The Spanish Army.  
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

*Próximamente:*

**Commands & Colors Napoleonics Expansion:  
The Russian Army.**



**World at War 28: Green Hell.** P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

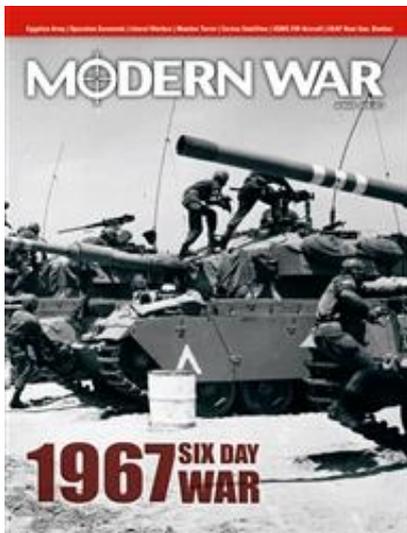
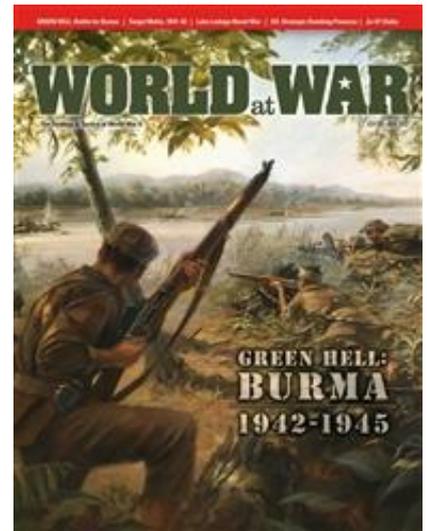
*Green Hell* uses the popular *Fire & Movement* system (DG Folio Series) to examine two different situations in Burma during World War II: *Operation Thursday* and *The Battle of the Admin Box*. *Operation Thursday* simulates the British gliderborne assault into Burma in March 1944, after Gen. Slim ordered Gen. Wingate to land behind the Japanese lines to support the Allied offensive in Burma, particularly Gen. Stilwell's advance to the strategic town of Myitkyina. *The Battle of the Admin Box* is a simulation of the Japanese infiltration that surrounded the Indian 7<sup>th</sup> Infantry Division, and was also moving to trap the Indian 5<sup>th</sup> Infantry Division in order to annihilate both before the arrival of the Indian 26<sup>th</sup> and British 36<sup>th</sup> Divisions from the north. Holding up the entire Japanese plan was the headquarters area of the Indian 7<sup>th</sup> Division, which formed a defensive perimeter known as the "Admin Box" in the village of Sinzweya.

**OTHER ARTICLES:**

**Stuka:** German ground attack aircraft

**Lake Ladoga Naval War:** Late 1941-44

**Strategic Bombing Panacea**



**Modern War 4: The Six Days War.** P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

**Six Day War: 1967**, designed by Joseph Miranda, is a wargame of Arab-Israeli War of June 1967. There are two players in the game, each commanding a *Front* of the Israeli Army against various Arab opponents. One commands the Sinai Front; the second commands the Eastern Front. Each player *also* commands the Arab forces facing the other player (his opponent.) The game is designed in this manner owing to the massive qualitative superiority of Israeli forces in this war. The assumption of the game is that an Israeli victory was generally inevitable, so the intent is to place the players in a situation in which they have to compete with each other on both sides to win the greatest possible victory on their own Front.

The map is divided into two sectors, one for each Front. Only units of that Front may operate in that sector. There are additional units, called Reserves, which can possibly be assigned to either Front. The objective of each player is to score the most Victory Points in terms of seizing objectives and destroying enemy units at the lowest possible cost. Meanwhile, the player will be using the Arab forces facing the other player to delay or even stop that Front.

The game includes one map of Israel and the surrounding regions from the Golan Heights to the Suez canal (and all of the Sinai), and one counter-sheet (228 counters) representing all of the Israeli and Arab forces, color-coded to apportion them by their respect Front.

The game includes one map (22x34") and 228 counters.

**OTHER ARTICLES:**

**Egyptian Military Today**

**Operation Savannah:** Angola

**Future of the USN Littoral Warfare**

## **Force on Force 8: Classified. Special Operations Missions 1940–2010**

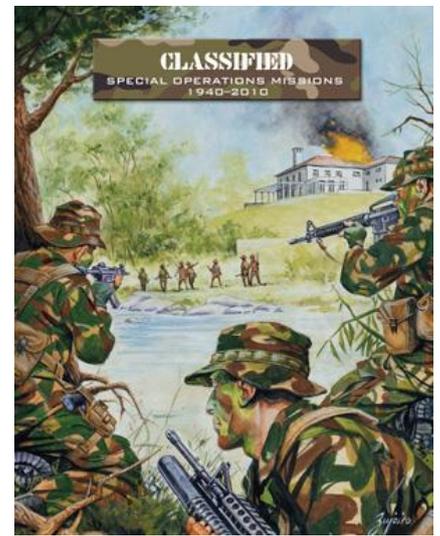
**Author:** Ambush Alley Games

**Illustrator:** Ramiro Bujeiro

### **About this book**

From covert actions against insurgent groups and daring sabotage missions to precision strikes against fortified positions and reconnaissance deep behind enemy lines, the special forces units deployed by many nations are the spearhead of modern combat operations. Classified, the latest companion volume for Force on Force, allows wargamers to recreate any and all of them. With detailed background information, extensive orders of battle for the world's preeminent special forces units, and a range of scenarios, Classified gives Force on Force players a detailed and realistic experience of modern special operations missions across the globe.

Paperback; February 2013; 136 pages;



## **NOVEDADES LIBROS OSPREY PUBLISHING**

### ELITE

**ELI192 World War II Tactical Camouflage Techniques**

### AIR VANGUARD

**AVG6 Hawker Hurricane Mk I–V**

### CAMPAIGNS

**CAM256 Fallen Timbers 1794**

### WEAPON

**WPN23 The M1903 Springfield Rifle**

### COMBAT AIRCRAFT

**COM96 Pe-2 Guards Units of World War 2**

**COM97 USAF and VNAF A-1 Skyraider Units of the Vietnam War**

### RAID

**RAID38 The Fall of Eben Emael – Belgium 1940**

