

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Boletín de novedades. 24 de febrero de 2014

1914: Offensive à outrance. P.V.P.: 99,95 €

NOVEDAD

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

1914, Offensive à outrance, The Initial Campaigns on the Western Front in WWI cubre con realismo la campaña y las batallas que se libraron en Bélgica, Francia y Alemania durante los primeros meses de la Primera Guerra Mundial.

1914, Offensive à outrance es una simulación fruto de una investigación exhaustiva, que nos lleva a estas campañas fascinantes con un orden de batalla exacto y un mapa de juego detallado. El mapa abarca la totalidad del teatro de operaciones, desde el Canal de la Mancha hasta la frontera suiza. El sistema de juego es un heredero depurado del sistema utilizado en el celebrado *1914, Twilight in the East*, modificado para acelerar el ritmo de juego, pero vigilando de no perder el foco sobre los aspectos únicos de aquellas etapas iniciales de la Gran Guerra.

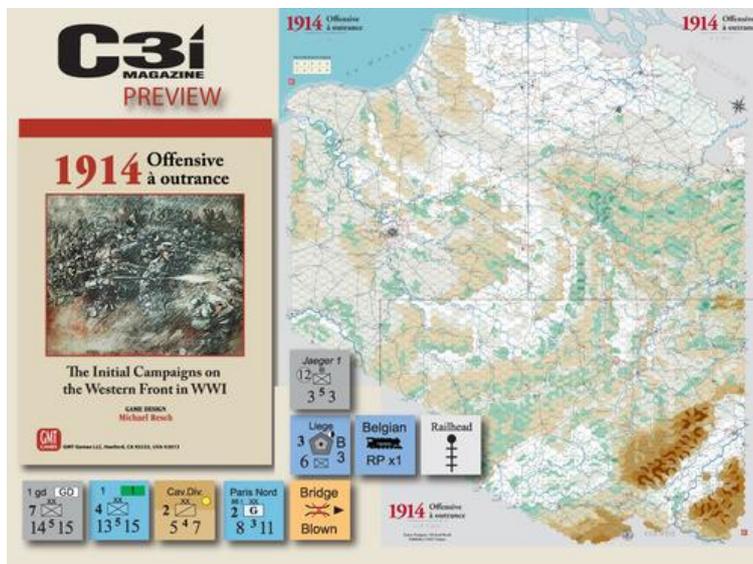
Este sistema de juego, junto con el mapa, permiten que el avance alemán se realice por rutas históricas y con el notorio “flanco abierto” presente (en lugar de tener el mapa con unidades de uno a otro lado del frente). El jugador aliado tiene la oportunidad de recrear una victoria tipo “Milagro del Marne”, o tratar de detener antes a los alemanes. Igualmente, el jugador alemán tiene la oportunidad de cambiar la historia y derrotar a los aliados en 1914.

El escenario de Gran Campaña cubre el period que va desde la caída de Lieja el 16 de Agosto hasta el agotamiento de Ypres a mediados de noviembre. Dos escenarios más cortos: la Batalla de Lirena (un escenario de aprendizaje) y From the Marne to Stalemate.

1914, Offensive à outrance es un monstruo muy jugable creado por un equipo experimentado con el objetivo de que la mayor parte de la partida pudiera teminarse en 5 días de juego por cuatro jugadores. El juego es dinámico y ofrece maravillosas perspectivas sobre una de las campañas más importantes del siglo XX. El resultado es que *1914, Offensive à outrance* es un juego que todo entusiasta de la Gran Guerra debe tener, y que todo *connoisseur* lúdico disfrutará.

Escala: turnos de juego de entre dos y cuatro días. Mapa: 8 km por hex. Unidades: divisiones y brigadas. Número de jugadores: 1-4. Diseñador: Michael Resch.

Componentes: 1960 fichas estándar; 70 fichas grandes; Mapa de tres láminas de 55x85 cm; Reglamento de 40 páginas; Librillo de escenarios; Cuatro ayudas de juego; Un registro de turnos; 24 plantillas organizativas de ejércitos; Dos dados de 6 caras
¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!



Velas de Gloria. P.V.P.: 70,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR.

Sails of Glory es un juego que recrea los combates navales en la era de la navegación a vela (1650-1815).

El juego usa miniaturas y cartas, con un juego de cartas diferente para cada barco, que refleja su diferente maniobrabilidad y armamento. El juego se basa en una colección de detalladas miniaturas de barcos a escala 1/1000, completamente montadas y pintadas.

Los jugadores eligen en secreto sus cartas de maniobra y las revelan simultáneamente. Las cartas se colocan delante de la miniatura e indican exactamente su nueva posición en el tablero. En función de la dirección e intensidad del viento o de las velas izadas por el barco, el movimiento se ve modificado.

Esta primera serie está ambientada en la era napoleónica, y todos los barcos representan los principales navíos de esta época



Pathfinder: Pantalla del DJ. P.V.P.: 10,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: SUPLEMENTO. **EDITOR:** DEVIR.

Esta espléndida pantalla de 4 paneles tiene por el lado de los jugadores una impactante ilustración de Wayne Reynolds, y un buen número de tablas y notas en el lado del DJ para agilizar la partida, y reducir el tiempo perdido hojeando manuales. Desde las Clases de dificultad de las pruebas de habilidad, hasta los modificadores por luchar con dos armas, la Pantalla del Director de juego te proporciona las herramientas que necesitas para que el juego se desarrolle de forma rápida y divertida.



Venetia. P.V.P.: 50,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR.

En este nuevo juego de Marco Maggi y Francesco Nepitello, los creadores de La guerra del anillo, los jugadores compiten por ser la más influyente y próspera familia de la historia de la Serenísima república de Venecia. Desde su auge en el siglo noveno hasta su caída en el siglo dieciocho, los jugadores forman parte de la edad de oro de la que fue conocida como Reina del Mediterráneo.

Cada jugador controla una noble familia y se enfrenta a los otros jugadores en busca del poder y la influencia. Para conseguirlo, enviarán representantes a mercados exteriores y tratarán de influir en puertos y ciudades distantes. Al mismo tiempo, tratarán de hacerse con el disputado título de Dogo, el jefe del gobierno de la ciudad.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos.

Hapsburg Eclipse. P.V.P.: 27,00 € **NOVEDAD MARZO**

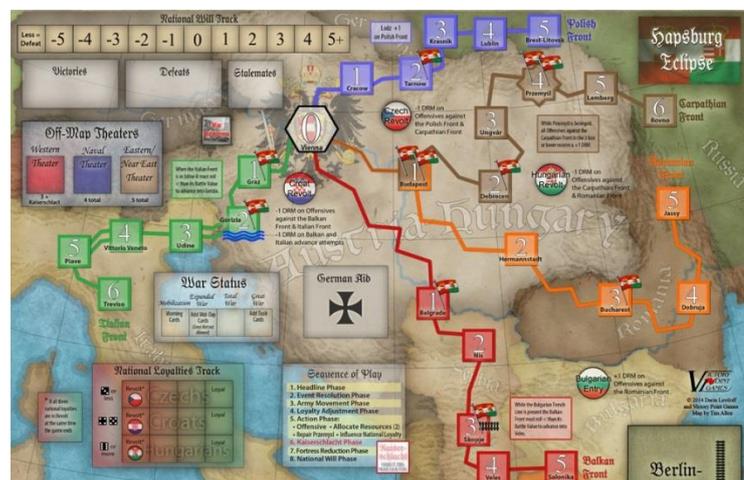
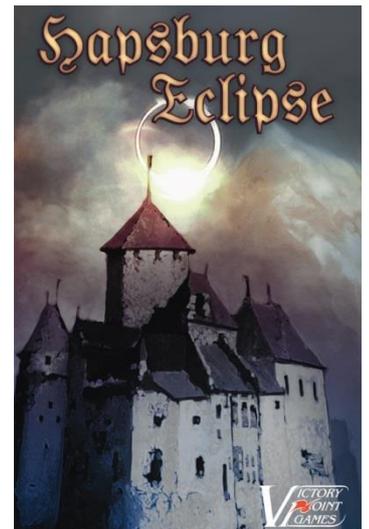
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** VICTORY POINT GAMES

In *Hapsburg Eclipse*, from designer **Darin A. Leviloff**, you control the leadership of the Austro-Hungarian Empire and, peripherally, the German Central Staff who assumes greater and greater control over their ally. The Austro-Hungarians have unique challenges as they try to survive the onslaught of the “Russian Steamroller” and try to conquer the Serbs in the South. The mission will be complicated by the perseverance of those enemies, the difficulties with new fronts in Romania, the Balkans, and the Italian border, and the difficulty of keeping the Empire’s restive nationalities from revolting against Hapsburg Rule.

In the end, the war was too much for the disparate nationalities of Austria-Hungary to take and when it became clear that the Central Powers could not win the war, the Austro-Hungarian Empire disintegrated. Can you succeed in keeping the Hapsburg Monarchy intact? Play *Hapsburg Eclipse* and find out!

Take command of the Austro-Hungarian Empire and try to lead it through the horrors of the Great War in *Hapsburg Eclipse*, a solitaire *States of Siege*TM game on World War One in Eastern Europe from 1914-1918.

Can you succeed in keeping the Hapsburg Monarchy intact? Play *Hapsburg Eclipse* and find out!



Hapsburg Eclipse has a sister game titled *Ottoman Sunset*, depicting the struggle of their Central Powers ally, the Ottoman Empire. If in possession of both games, a Combined Game is playable, either as a two player co-op game or as a large two-front solitaire game. The rules for the Combined Game are included with *Hapsburg Eclipse* and modify the rules for each individual game.

What's In The Box?: One 26-page Rules booklet. One 11” x 17” map. 66 game pieces. 15 Morning Event cards. 17 Mid-Day Event cards. 18 Dusk Event cards. One 6-sided die. One 11” x 17” mounted, jigsaw-cut game map. One bright red, 9 1/4” x 5 7/8” Standard cardboard VPG game box. One beautiful box cover sleeve. One "Wipes-A-Lot" napkin. One charcoal desiccant packet.

LIBROS OSPREY PUBLISHING

CAMPAIGN

CAM259 The Chesapeake Campaigns 1813-15
CAM268 Operation Neptune 1944

NEW VANGUARD

NVG209 French Tanks of World War II (1)

MEN-AT-ARMS

MAA492 Modern African Wars (4) The Congo 1960-2002
MAA493 Hitler's Blitzkrieg Enemies 1940

RAID

RAID43 Kill Rommel! – Operation Flipper 1941

COMBAT AIRCRAFT

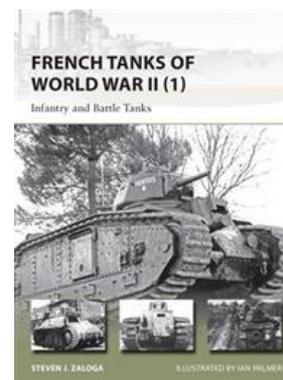
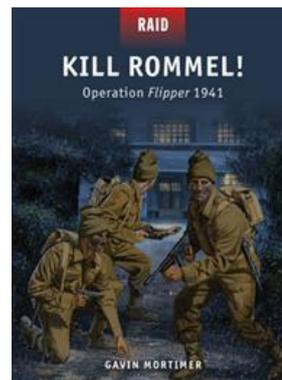
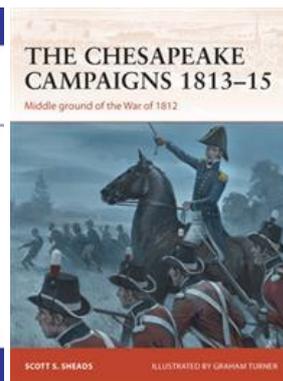
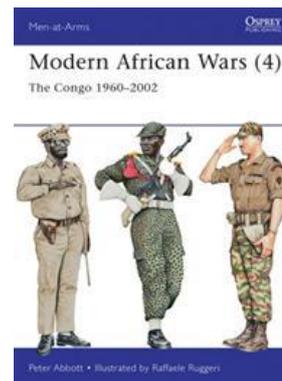
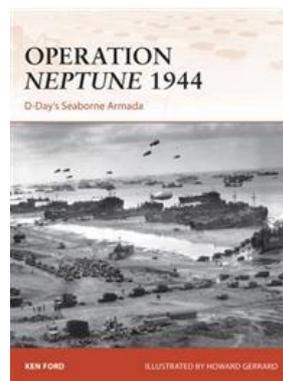
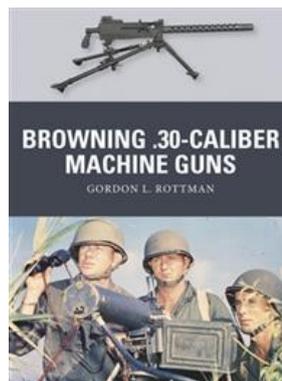
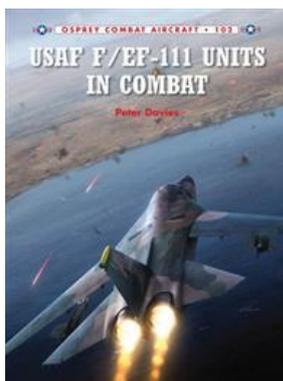
COM102 F-111 & EF-111 Units in Combat

WEAPON

WPN32 Browning .30-caliber Machine Guns

DUEL

DUE57 Q Ship vs U-Boat



Civil War. Fort Sumter to Appomattox. PVP: 28,00 €

Challenge of Battle: The Real Story of the British Army in 1914.

PVP: 28,00 €

A Fistful of Kung Fu – Hong Kong Movie Wargame Rules.

PVP: 16,75 €

