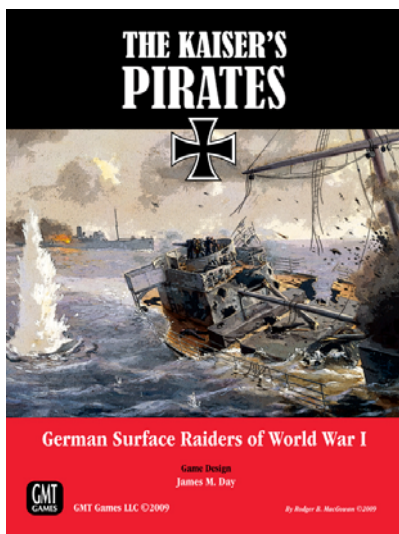


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 28 de julio de 2009



The Kaiser's Pirates. P.V.P.: 44,00 €

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

The Kaiser's Pirates es un dinámico juego de cartas sobre fascinantes aventuras en alta mar durante la 1ª Guerra Mundial. Los jugadores controlan algunos de los mejores corsarios alemanes del Káiser Guillermo. Estos buques eran originalmente buques de transporte o de pasajeros que fueron armados con cañones, así como cruceros ligeros. Las patrullas de reconocimiento aéreo aún estaban eran muy poco efectivas, así que era fácil desaparecer en la inmensidad del mar y aparecer por sorpresa en otra ruta comercial. Los jugadores usan sus corsarios siguiendo la tradición de los bucaneros, corsarios y piratas de épocas anteriores, con el objetivo de hundir o capturar tantos mercantes aliados o neutrales como sea posible. El peligro acecha en todas partes, pero estos buques pueden a veces enfrentarse a sus cazadores, los buques de guerra británicos. En este original sistema de juego, cada jugador está simultáneamente al mando de fuerzas alemanas y británicas que trillan las rutas marítimas en búsqueda de su siguiente presa. El juego recompensa la astucia estratégica de los jugadores, y se caracteriza por el juego rápido de cartas.

Componentes: manual de reglas, cuatro mazos de cartas (20 cartas de corsarios, 60 cartas de mercantes, 100 cartas de acción, 20 cartas solitario), 16 marcadores y ocho dados (de 6, 8 y diez caras). **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Liberty Roads. P.V.P.: 51,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** HEXASIM

Segundo juego publicado por Hexasim, que no hace si no confirmar la excelente impresión que nos dejó *Marne*

1918 Friedensturm (por cierto, ahora punto de agotarse). *Liberty Roads* es una simulación histórica sobre la campaña de Francia desde el 6 de Junio de 1944 a Marzo de 1945. El mapa abarca la totalidad del teatro de operaciones, desde Brest hasta el Ruhr, y desde Rotterdam a Toulon. La escala es de 1 hexágono por 25 km. Las fichas son unidades tamaño división. El sistema subraya la diferencia entre las organizaciones de ambos bandos. Los ejércitos aliados se benefician de superioridad numérica y mejor apoyo logístico, los alemanes dependen de sus tropas de élite y superioridad táctica. Las reglas estándar son

el núcleo del juego e incluyen todos los particulares de la campaña. Aunque se ha prestado gran atención a las reglas de desembarco, el sistema ofrece al jugador aliado gran flexibilidad para elegir las playas de desembarco, dado que casi todos los hexes pueden ser objeto de asalto anfibio. Además, los desembarcos no se resuelven con una sola tirada, si no que se emplean mecánicas originales y divertidas.

Todos los aspectos principales de la campaña se han tenido en cuenta: Operación Fortitude, operaciones aerotransportadas, la Resistencia Francesa, Festung alemana, rivalidad Patton / Montgomery rivalry, formación de Kampfgruppen, y mucho más...

Además el jugador alemán debe tener en cuenta la intervención directa de Hitler, lo cual influye sobre los recursos de que dispone. La logística aliada se simula mediante reglas opcionales: PLUTO (oleoductos submarinos) y RED BALL (sistema de emergencia). También depende del tener el control de los puertos mayores y menores: la toma y activación de los puertos de Francia, Bélgica y Holanda constituye un reto decisivo para el jugador aliado.

Liberty Roads incluye 4 escenarios de distintas duraciones:

Cobra (4 turnos), un escenario introductorio para aprender las bases del sistema.

De Market-Garden a la caída del Tercer Reich (14 turnos)

D-Day (9 turnos)

La Campaña (24 turnos)

Autores: Yves Le Quellec y Nicolas Rident. Componentes: 1 mapa de 2 láminas (90x84 cm.), 420 fichas, librito de ejemplos de juego a color, librito de reglas, librito de escenarios, reglas opcionales y comentarios históricos; ayudas de juego; 2 dados de 6 caras. Complejidad: moderada. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

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



Kawanakajima 1561 (Sengoku Jidai, Vol. 1). P.V.P.: 25,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** HEXASIM

Japón, 18 de Octubre de 1561. Durante los últimos 5 días, los ejércitos de Takeda Shingen, el tigre de Kai, y Uesegi Kenshin, el dragón de Echigo, se han enfrentado a ambas orillas del río Chikumagawa, que fluye en el centro de la fértil llanura de Kawanakajima. Los dos adversarios se conocen bien, puesto que ya han luchado tres veces durante los doce últimos años por el control de la provincia de Shinto. El día anterior, urgido por uno de sus generales, Takeda Shingen decidió tomar la iniciativa y preparar una trampa para su adversario. Parte de su fuerza (12.000 hombres bajo el mando de Kosaka Masanobu) se enviarían en secreto al alba a la falda boscosa Monte Saijo, para sorprender a Uesegi Kenshin en su campamento. Según el plan, el ataque sorpresa debía poner en fuga a las fuerzas de Uesegi. El resto del ejército de Takeda (8000 hombres bajo el mando personal de Takeda) se quedaría esperando para atacar a los fugitivos según se vinieran huyendo por la carretera. Pero cuando Masanobu llega al campamento de Uesegi aquella mañana, lo encuentra vacío. Al entrar, escucha el ruido lejano de una batalla... que viene de la llanura. Resulta que Uesegi Kenshin, oculto por la niebla de la



mañana, ha dejado su campamento y ha dispuesto a su ejército frente a Takeda. ¡Al descubrir que goza de superioridad numérica, Kenshin se lanza al ataque!

Kawanakajima 1561 simula la cuarta batalla de Kawanakajima. Este será el primer juego de la nueva serie Sengoku Jidai, que abarcará batallas del s. XVI en Japón. El sistema ha sido diseñado para que los jugadores puedan terminar una partida en una tarde, y sus mecánicas son sencillas pero dinámicas. atles in 16th century Japan.

En el juego, cada jugador asume el mando de un comandante en jefe. Cada ejército consta de varios clanes, y los jugadores deben elegir una acción para cada uno de ellos. Cada clan está representado por entre 1 y 3 unidades. Las unidades tienen varias capacidades reflejadas en factores numéricos: empuje/élan, masa/mass, fuego/fire y la presencia de un jefe. El concepto empuje/élan representa factores como la movilidad o la agresividad en el ataque, y también se usa para reflejar la ventaja que goza la caballería al atacar. La masa de una unidad representa su capacidad de aguante, así como su capacidad para resistir cargas de caballería o huidas.

Las capacidades de cada unidad están ligadas al valor de sus factores y el modo de operación en que esté su clan en cada momento. Cada clan puede estar en uno de cuatro modos posibles: Ataque, Defensa, Movimiento y Reorganización. Cada turno de juego consiste de fases alternativas en las que los jugadores activan sus unidades mediante un sistema de extracción de "chits" o fichas de activación. Cada jugador tira primero en la tabla de mando de su general en jefe para ver cuántos clanes activará en el turno en curso. Estos marcadores se colocan en la taza junto con otros marcadores de eventos: Combate x2, Marcha, Reorganización, Iniciativa del Jefe. Cuando se extrae el marcador de un clan, su jugador puede efectuar movimiento y combate, e intentar cambiar el modo actual de su clan (con una tirada). Entonces el marcador se descarta y se extrae otro... de esta forma ambos jugadores están permanentemente implicados en la partida. Cuando se extrae un marcador de evento, ambos jugadores realizan la acción consiguiente. Por ejemplo, un marcador de Movimiento permite a ambos jugadores mover a todas sus unidades en modo de Movimiento.

El sistema de juego exige que cada jugador planifique cuidadosamente sus acciones para ganar. Deben maniobrar para obtener superioridad numérica, desplegarse en el terreno más conveniente para su modo de operación, e intentar sorprender a su adversario atacando a tropas que no estén preparadas. El sistema también pone a los jugadores bajo las mismas restricciones que tenían sus equivalentes históricos. Los generales japoneses de la época preparaban sus planes de batalla y coordinaban sus ejércitos con un sistema muy preciso de banderas "semáforo" y señales acústicas. Cada jugador, antes de comenzar, podrá elegir que algunos de sus clanes reciban una señal secreta en la batalla. Entonces coge los marcadores de la señal correspondiente, que podrá usar durante la partida. En clan que reciba una señal de batalla puede ser capaz de realizar una acción especial inmediatamente al activarse. Ejemplos de señales de batalla: Gyōrin – defensa elástica – las unidades pueden romper el contacto con el enemigo; Saku – defensa a ultranza – las unidades reciben un modificador en combate para simular una orden de "no retroceder un centímetro".

El juego incluye 2 escenarios: uno de la batalla histórica y otro hipotético. En el histórico el ejército de Takeda está dividido en dos contingentes. Uno es sorprendido por el ejército de Uesugi, y debe aguantar hasta que el resto del ejército llegue en su ayuda. Pero la otra mitad del ejército de Takeda, dirigida por Masanobu, está al otro lado del río, el cual solo puede cruzarse por un vado. Existen tres vados posibles, pero Uesugi no puede protegerlos todos. Mientras tanto, Uesugi debe aprovechar su superioridad numérica temporal para arrollar a su adversario antes de que el ejército de Takeda logre reunirse.

El escenario hipotético explora lo que podría haber sucedido varios días antes de la batalla histórica. El ejército de Uesugi está acampado en la colina de Saijo, amenazando la fortaleza de Kaizu, la cual está guarnicionada por Masanobu. Takeda ha reunido a su ejército para romper el asedio de la fortaleza. Cuando el ejército de Takeda aparece cruzando la llanura para cruzar por un vado el Chikumagawa, Uesugi recibe peticiones de sus hombres para barrer al ejército enemigo antes de que pueda socorrer la fortaleza. Pero Uesugi se niega. Prefiere emplear el día escuchando poemas, y su ejército permanece inmóvil mientras Takeda se reúne con Masanobu y salva la fortaleza. ¿Pero qué habría sucedido si Uesugi no hubiera estado escuchando poesía? En este escenario la batalla tiene lugar en la llanura, en torno al vado, y también dentro de la fortaleza de Kaizu. La batalla por la fortaleza se simula mediante reglas especiales y se libra en una parte del mapa con una escala distinta. Esto permite simular un ataque de Uesugi sobre la fortaleza y también la llegada del ejército de socorro... ¿pero llegará Takeda a tiempo?

Escala: 250 metros por hex, 100 hombres por punto de fuerza. Componentes: 1 mapa A1 (84cmx60cm), 228 fichas (88 grandes, 140 normales, librito de reglas, ayudas de juego, 4 dados. Autor: François Vander Meulen. Complejidad: baja. En bolsa. **¡REGLAS**

EN CASTELLANO!!

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

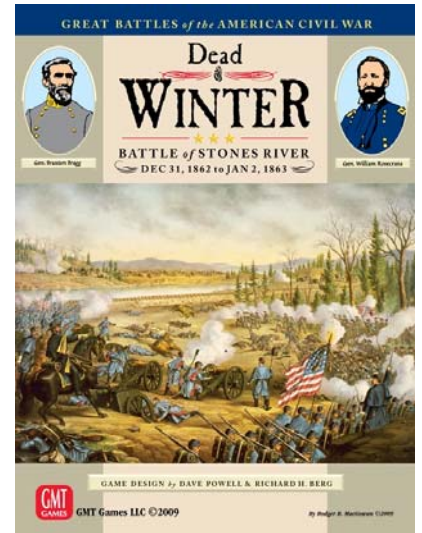
Dead of Winter. P.V.P.: 72,00 €

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

Dead of Winter es el volumen V de la serie Great Battles of the American Civil War, la cual revive las batallas de aquél conflicto con unidades tipo regimiento. Se emplea un sistema de chits para reflejar la imprevisibilidad del campo de batalla del s. XIX.

La batalla de Stones River (o Murfreesboro) se libró a finales de 1862 por el control de la zona central de Tennessee. Aunque el ejército de la Unión resultó sorprendido, consiguió resistir la furiosa embestida confederada y al final de la batalla no había cedido el terreno. Ambos ejércitos se enfrentarían de nuevo ocho meses después en Chickamauga. Este juego contiene un escenario introductorio y diez normales, que van desde los que solo necesitan medio mapa y un par de horas para jugar hasta el escenario de la batalla completa que emplea los cuatro mapas y necesita varias horas.

Componentes: librillos de reglas y escenarios, cuatro mapas de 55x85 cm., cuatro planchas de fichas, cuatro ayudas de juego y un dado de 10 caras.



Últimos ejemplares:

Marne 1918: Friedensturm. P.V.P.: 50,00 €