

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

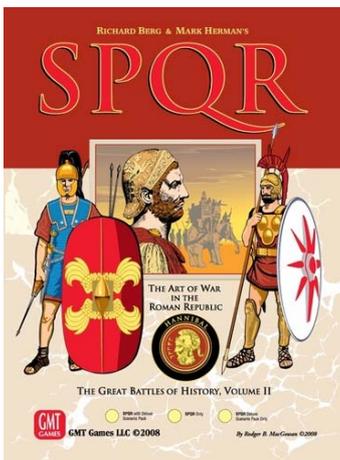
TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 25 de junio de 2008

IMPORTANTE: por favor consultar siempre los precios actuales del fondo de catálogo en el documento “Catálogo General” que se encuentra en nuestra página web.

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

GMT GAMES



SPQR Deluxe: The Art of War in the Roman Republic. *Ya disponible* P.V.P.: 84,25 €

Tras más de una década de espera, por fin se reedita (ampliado y remozado) este juego que ha marcado la historia de la edición de wargames. Fue el juego que definitivamente puso a GMT Games en el mapa. Esta nueva edición Deluxe incluye, además de las 5 batallas que ya contenía la anterior edición, 9 batallas más que antes se ofrecían en distintos módulos. Una verdadera fiesta para los aficionados a las batallas de la Antigüedad. Volumen II de la serie “The Great Battles of History”.

Componentes: 5 mapas impresos por ambas caras, 6 planchas de fichas, reglas para el juego y los escenarios.

Batallas: Beneventum, Bagradas, Cannae, Zama y Cynocephalae (*SPQR*), Baecula, Ilipa (*Africanus*), Trebbia, Metaurus (*Consul for Rome*), Magnesia (*War Elephant*), Heraclea, Asculum (*Pyrrhic Victory*) y Muthul River, Cirta (*Jugurtha*). **¡¡Reglas en castellano!!**

Barbarian. *Ya disponible* P.V.P.: 21,25 €

Módulo de expansión para *SPQR*. Es una simulación de combate táctico entre los ejércitos de Roma y sus primeros enemigos bárbaros, los samnitas y los galos, entre el 310 y el 200 a. de C. Para jugar es necesario posar *SPQR*. También puede jugarse con las reglas *Simple Great Battles of History*.

Según Roma intentaba conquistar la península italiana en los siglos tercero y cuarto antes de Cristo, sus adversarios más formidables no fueron los avanzados etruscos ni los hábiles griegos. Más bien fueron las tribus bárbaras las que casi acabaron con Roma: los guerreros salvajes de la Galia Cisalpina y los feroces guerreros de las colinas de Samnio enseñaron a los romanos las ventajas de usar formaciones más flexibles que la pesada falange. Tras sufrir un duro revés en Lautulae (-315), los romanos se recuperaron y contraatacaron en Tifernum (-297). El genio político del general samnita Gellius Aegnatius unió a varios antiguos enemigos como eran Samnio, Etruria, Umbría y los Galos en una gran coalición que casi acabó con la República de Roma en la batalla de Sentinum (-295). Esta batalla, más que cualquier otra, decidió el destino de Italia.

Aunque los samnitas y sus aliados itálicos fueron finalmente sojuzgados, los galos continuaron la lucha trayendo ayuda de allende los Alpes. Los galos invadieron Italia en el -225 y solo por un golpe de suerte su ejército fue atrapado entre dos ejércitos consulares en Telamon. La batalla subsiguiente fue una de las más inusuales de toda la historia militar, al tener que luchar los galos en dos direcciones opuestas mientras los romanos se acercaban por norte y sur. Finalmente, justo después de que Roma resistiera la devastadora invasión de Aníbal, el tenaz cartaginés Hamílcar levantó a las tribus galas para librar una última batalla en Cremona (-200). Al final Rome emergió victoriosa y dominó la península italiana desde los estrechos de Messina hasta los Alpes.

Escenarios: LAUTULAE, -315: Los romanos bajo del Maestre de Caballería Quintus Aulius contra los samnitas de Meddix Tuticus Caius Pontius; TIFERNUM, -297: los romanos del Cónsul Quintus Fabius Rullianus contra los samnitas de Meddix Tuticus Gellius Aegnatius; SENTINUM, -295: los romanos de los Cónsules Quintus Fabius Rullianus y Publius Decius Mus contra los samnitas y los galos senones bajo el mando de Gellius Aegnatius; TELAMON, -225: los romanos bajo el mando del Cónsul Gaius Atilius Regulus y Lucius Aemilius Papus contra los galos Gaesatea, Insubres, Boii y Taurini bajo el mando de los reyes Concolitanus and Aneroestes; CREMONA, -200: los romanos bajo el mando del Pretor Furius Purporeo contra los galos Boii, Insubres y Cenomani y los ligurres bajo el mando de Hamílcar de Cartago.

Componentes: 140 fichas, un mapa impreso por ambas caras, librito de reglas y escenarios. Creado por Dan Fournie. **¡¡Reglas en castellano!!**

MULTI-MAN PUBLISHING/THE GAMERS

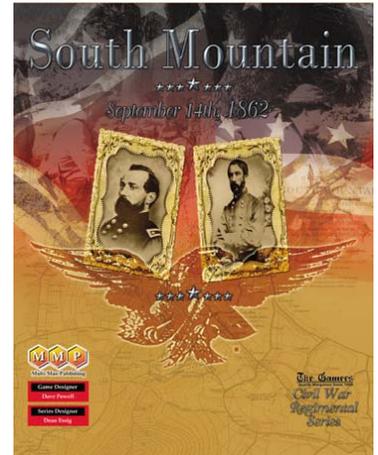
South Mountain. *Ya disponible* P.V.P.: 43,00 €

El 14 de septiembre de 1862, la división confederada de D. H. Hill fue sorprendida y atacada por el Ala de Ambrose Burnside del Ejército del Potomac. Los hombres de Hill aguantaron todo el día contra una marea creciente de tropas federales de los Cuerpos 1º y 9º, y solo se salvaron al final gracias a la llegada de las divisiones de D.R. Jones y Hood. ¿Puedes tomar South Mountain y evitar el fracaso de Burnside?

Pese al hecho de que se trató de una derrota bastante rotunda para los rebeldes, Hill se sintió justificadamente orgulloso de la lucha que sus hombres mantuvieron durante 12 horas en lo alto de South Mountain. Le dieron a Lee el tiempo que necesitaba para concentrar su ejército frente a la cada vez más agresiva fuerza federal.

South Mountain es el cuarto juego de la *Civil War Regimental Sub-Series*. Con solo un mapa y un número de fichas manejables, es el primero de la serie en ofrecer una batalla completa que puede jugarse en una tarde. Pese a incluir un único escenario, la rejugabilidad es muy alta debido a la llegada variable de algunas fuerzas rebeldes clave y a la aplicación de eventos aleatorios a ambos bandos.

Contiene 1 mapa de 55x85 cm., 2 planchas de fichas, reglas de la serie, reglas específicas, tablas y 2 dados. Escala: 90 metros por hexágono. Para 2 jugadores (también válido para jugar en solitario). Complejidad media.



LIBROS OSPREY PUBLISHING

FIELD OF GLORY

Field of Glory 5: Legions Triumphant. Imperial Rome at War.

NEW VANGUARD

NVG116 Sikorsky UH-60 Black Hawk

NVG143 US Cruisers 1883-1904: The Birth of the Steel Navy

NVG145 British Submarines of World War I

AVIATION ELITE UNITS

AEU28 USAS First Pursuit Group

CAMPAIGN

CAM197 Amiens 1918: The Black Day of the German Army

ELITE

ELI164 British Napoleonic Infantry Tactics 1792-1815

ELI165 The British Fleet Air Arm in World War II

WARRIOR

WAR128 US Helicopter Pilot in Vietnam

FORTRESS

FOR76 Saracen Strongholds AD 630-1050

