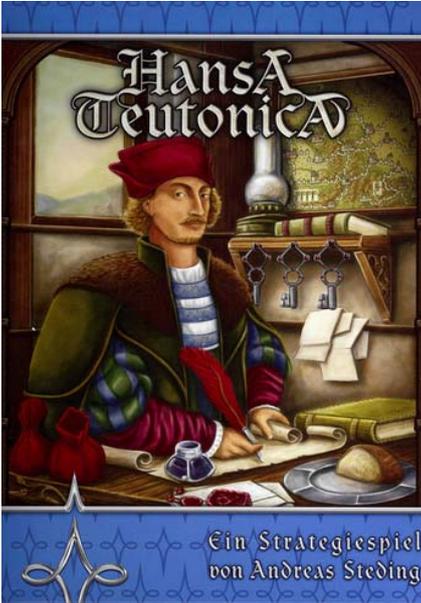


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Novedades, 23 de junio de 2010



**Hansa Teutonica.** P.V.P.: 31,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** ARGENTUM VERLAG

Presentamos aquí uno de los juegos más calidad aparecidos últimamente. La Liga de la Hansa (también conocida como Hansa Teutonica) era una alianza medieval entre las cofradías de comerciantes de varias ciudades de la Baja Alemania que rápidamente se expandió por el Mar del Norte y el Mar Báltico. Muchas de las ciudades integrantes de la Liga adquirieron gran importancia y se llamaban orgullosamente a sí mismas "Ciudades de la Hansa".

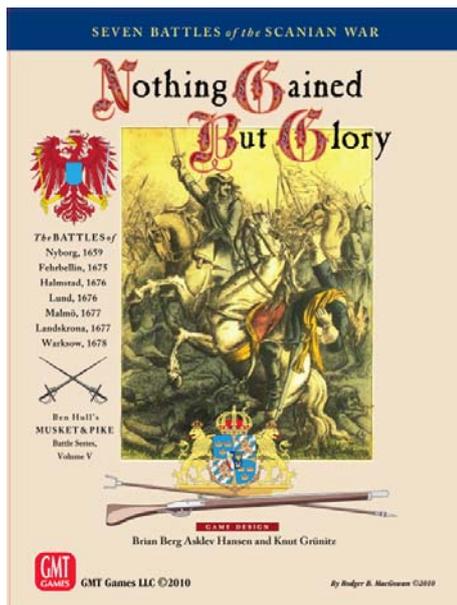
Los jugadores compiten por la riqueza y el prestigio en las ciudades de la Hansa. Hay muchas oportunidades para ello: pueden establecer una red de delegaciones en tantas ciudades como les sea posible, pero también deben desarrollar sus talentos y habilidades comerciales para tener más



éxito como mercaderes.

El desarrollo de las habilidades de comercio permite a los jugadores realizar sus actividades más eficientemente. Pueden ganar acciones adicionales, mayores ingresos, nuevos privilegios y más puntos de prestigio. El desarrollo de un perfil adecuado te ayudará a competir en mejores condiciones con los demás jugadores.

Hansa Teutonica está muy abierto para que los jugadores desarrollen sus estrategias individuales para conseguir el éxito. Un uso inteligente de tus comerciantes, la vigilancia constante de las actividades de tus adversarios, la mejora continua de tus habilidades y el correcto uso de las actividades que proporcionan prestigio son las claves para convertirte en el mercader de más éxito de la historia de la Liga de la Hansa. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Nothing Gained But Glory.** P.V.P.: 58,50 €

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

La premiada serie *Musket & Pike* continúa su marcha triunfal con este quinto volumen, *Nothing Gained But Glory*, que nos ofrece varias batallas clave libradas en la región del Mar Báltico en la Guerra de Escania, a finales del s. XVII –un período en que los gobernantes intentaban centralizar el poder y establecer ejércitos permanentes que sustituyeran a las caras fuerzas mercenarias. Nos muestra al muy entrenado y bien dirigido ejército sueco luchando por defender sus grandes ganancias territoriales de la Guerra de los Treinta Años y de la Guerra del Norte de 1655-1661 contra las fuerzas de Dinamarca y Brandemburgo, reforzadas éstas por contingentes de Austria, las Provincias Unidas, Münster, Hesse-Kassel y Polonia.

Entre las personalidades del juego encontramos al gran rey guerrero sueco, Carlos XI, a Federico Guillermo de Brandemburgo (el Gran Elector), y al rey Cristiano V de Dinamarca-Noruega. ¡Nunca se habían incluido tantos reyes en una caja de esta serie!

Casi todos los escenarios de este juego son más pequeños que los que hemos encontrado en otras cajas, y por lo tanto necesitan menos tiempo para jugar. Por esta misma razón es un volumen excelente para conocer la serie (aunque recordemos que *Under the Lily Banners* y *Gustav Adolph* están a punto de agotarse, y *This*

*Accursed Civil War* y *Sweden Fights On* ya están agotados).

## Trasfondo histórico

La Guerra de Escania fue provocada por la Guerra Franco-Holandesa de 1672-1678. Suecia se había aliado con Francia contra varios países europeos, y finalmente se vio obligada a cumplir con sus obligaciones invadiendo Brandemburgo. Esta invasión fue un intento de forzar la retirada de Brandemburgo de la lucha contra Francia, pero la invasión se llevó a cabo con la típica decisión y

energía de las ofensivas suecas anteriores. Cuando el Ejército de Brandemburgo volvió apresuradamente a casa para enfrentarse a los suecos, éstos comenzaron a retirarse, pero fueron atrapados y derrotados en la batalla de Fehrbellin en junio 1675. El “imbatible” ejército sueco había perdido una batalla, y aquello movió a otros países a entrar en la guerra.

El más importante de ellos era Dinamarca, que vio la oportunidad de recuperar las tierras de Escania perdidas en las Guerras del Norte (Escania es la punta sur de Suecia, al otro lado del Oeresund, frente a Dinamarca). Tras barrer las posesiones suecas de Wismar y Bremen, el ejército danés desembarcó en Escania el 29 de junio de 1676. El rey danés Cristiano V dirigía un ejército de 15.000 hombres contra un ejército sueco de 5.000 hombres dispersos por la provincia. La operación fue en un primer momento un gran éxito. Gran parte de los locales se pusieron de parte de Dinamarca y las tropas suecas no estaban en condiciones de luchar. Una ciudad tras otra cayeron en manos de los daneses mientras los suecos tenían que retirarse al norte a la propia Suecia. En apenas un mes solo la fortaleza de Malmo permanecía bajo control sueco. En el mar la situación tampoco iba mejor para los suecos, ya que su marina perdió varias batallas contra la marina combinada danesa-holandesa que consiguió el control del mar.

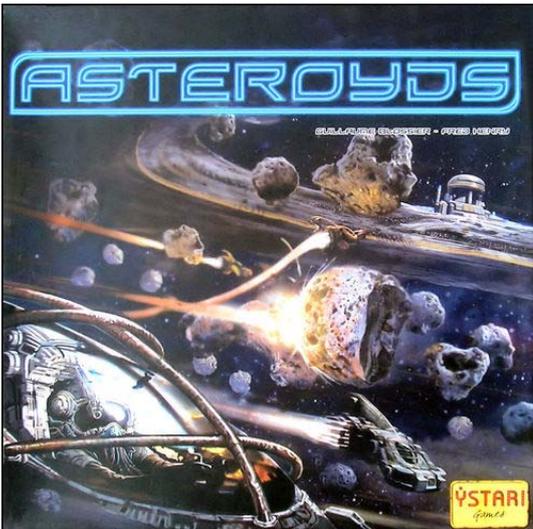
Dos factores ayudaron a los suecos a salvarse del desastre: el espléndido valor de su joven rey, que resueltamente consiguió mantener a raya a los invasores suecos, y la actividad diplomática de Luis XIV, el rey de Francia. El primer rayo de esperanza para la causa sueca llegó con la batalla de Halmstad en agosto de 1675, cuando el rey desbordó mediante maniobras y derrotó a una pequeña fuerza danesa enviada al norte para tomar Halmstad y unirse a las fuerzas que operaban desde Noruega. A medida que el ejército sueco fue aumentando de tamaño se hizo posible enfrentarse de frente al ejército danés, y los suecos vencieron en las batallas de Lund en diciembre de 1676 y de Landskrona en junio de 1677. Estas batallas llevaron al estancamiento del frente en Escania, ya que los daneses podían abastecer sus fortalezas costeras por mar pero eran incapaces de adentrarse tierra adentro debido a la superioridad de los suecos.

El foco de la guerra se desplazó entonces de nuevo al frente alemán, donde el ejército de Brandemburgo fue conquistando poco a poco fortalezas suecas de una en una. El ejército danés envió una fuerza expedicionaria a tomar la isla de Rügen y la capture, pero la perdió de nuevo en enero de 1678, tras un invierno terrible, cuando los suecos volvieron a la isla y les derrotaron en la batalla de Warkow. Más entrado 1678 los Aliados volverían a tomar Rügen y acabaron expulsando a los suecos de todas sus posesiones alemanas.

Los eventos en Europa Occidental volverían a tener repercusión en el Báltico, ya que el final de la guerra Franco-Holandesa en 1678 dio a Francia el poder de forzar el final de la Guerra de Escania y dictar los tratados de paz en Fontainebleau. Estos tratados restauraron casi todas las posesiones suecas perdidas durante la guerra, así que el resultado final fue ciertamente “Nothing Gained but Glory/No se ganó nada excepto Gloria.”

Las siete batallas incluidas son: Nyborg, noviembre de 1659, Fehrbellin, junio de 1675; Halmstad, agosto de 1676; Lund, diciembre de 1676; Malmö, junio de 1677; Landskrona, julio de 1677; y Warkow, enero de 1678 .

Componentes: 1 libro de reglas, 1 libro de juego, 3 planchas de fichas, 2,5 láminas de mapas (2 de ellas impresas por ambas caras), 1 dado de 10 caras, 3 ayudas de juego. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-alta. Escala: turnos de 20-30 minutos, hexágonos de 90 mts, regimientos/escuadrones de caballería, regimientos/brigadas de infantería, baterías de 3-4 cañones. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



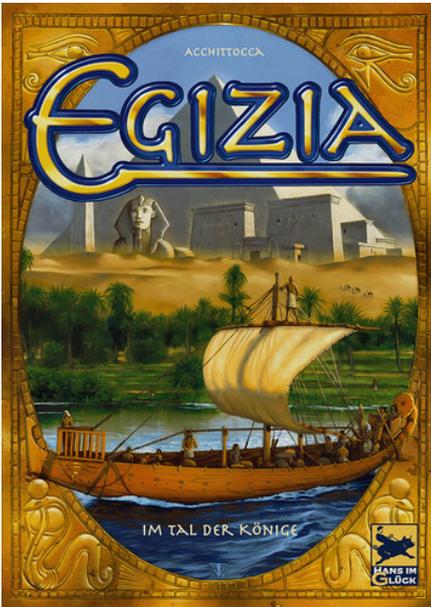
**Asteroyds.** P.V.P.: 46,75 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES.

Hasta seis jugadores compiten en una carrera en un circuito a través de un campo de asteroides. Obviamente, no es tan fácil como parece: hay distintos tipos de asteroides, cada uno de los cuales afectará a los corredores de forma distinta.

El sistema Ujitos: un planeta minúsculo inhóspito y un campo de asteroides errantes –el Enjambre Perdido– orbitan en torno a una mortífera estrella roja. No hay riquezas ni minerales preciosos. Ujitos no tiene tampoco valor estratégico, ni para la Federarquía ni para la Astrocracia ni para el Umpyrius. Sin embargo, algunos organizadores de carreras montan competiciones en esta rocosa tierra de nadie. Y recientemente, Maryius Valentinus, un empresario archimillonario, ha tomado el control de Ujitos. Nace la carrera más peligrosa, feroz, traicionera y prestigiosa contra la muerte del Circuito de Independientes... Seis de los treinta mejores pilotos están listos para participar en esta intensa y salvaje carrera con un solo objetivo: ¡ganar a toda costa!

Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Egizia.** P.V.P.: 36,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES.

Los jugadores son constructores en el Antiguo Egipto, compitiendo por obtener la mayor gloria por la construcción de distintos monumentos encargados por el Faraón (la Esfinge, el Obelisco, el Templo y la Pirámide).

El juego dura 5 turnos. En cada turno los jugadores colocan sus peones en el tablero a lo largo de las orillas del Nilo, obteniendo las ventajas indicadas en cada recuadro. En la orilla derecha del Nilo hay cuadrados donde los jugadores pueden obtener trabajadores, mejorar sus habilidades mercantiles, influir sobre las inundaciones (y por tanto sobre la fertilidad de los campos), y reservarse el derecho de construcción de monumentos (que solo pueden construirse una vez se hayan hecho todas las colocaciones). En la orilla izquierda los jugadores pueden coger cartas que se despliegan en las 10 casillas al comienzo de cada turno; algunas de estas cartas se conservan hasta el final de la partida (campos cultivados, bloques de piedra, deidades que conceden ventajas especiales), mientras que otras se descartan tras usarlas y ofrecen distintas ventajas.

En *Egizia*, la clave de la mecánica de colocación de los trabajadores es que los jugadores deben colocar sus peones siguiendo el curso del Nilo,

moviéndose hacia el norte, hacia la desembocadura del río. De esta forma, cada colocación no solo impide a los adversarios elegir la misma casilla (excepto en los monumentos), si no que también obliga al jugador a colocar sus restantes peones en las casillas debajo de la que acaba de ocupar. Cuando termina la fase de colocación hay que alimentar a los trabajadores con grano producido en los campos. La producción de cada campo se basa en las crecidas del Nilo, así que algunos campos pueden no dar grano en todos los turnos. Si un jugador no tiene suficiente grano para todos sus trabajadores, tiene que comprarlo con Puntos de Victoria (que salen más baratos a los jugadores con capacidades mercantiles mejoradas).

Después se reciben piedras de las canteras y se usan para construir monumentos (si se ha reservado el derecho con antelación) con los trabajadores. Al final de la partida los puntos obtenidos (básicamente por construir monumentos) se suman a los puntos obtenidos por cumplir ciertas condiciones de las cartas Esfinge. Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 75 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Traducciones ya disponibles:

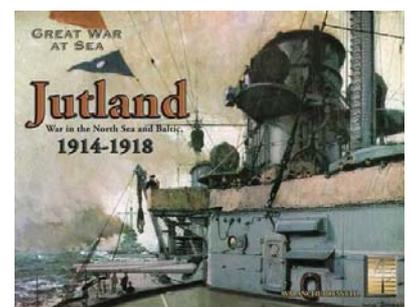
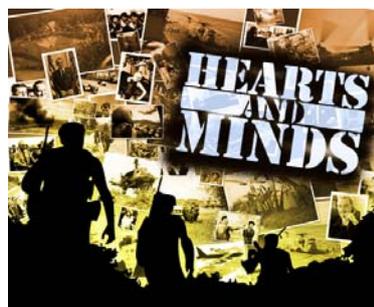
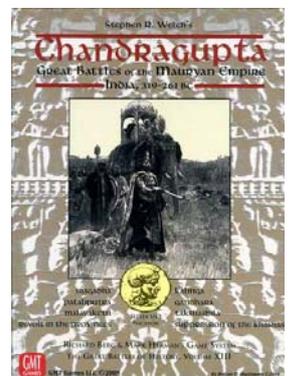
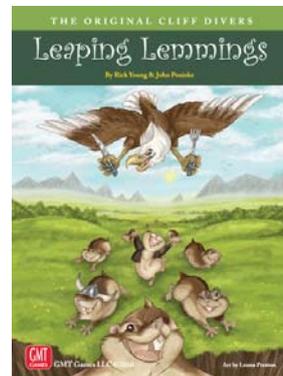
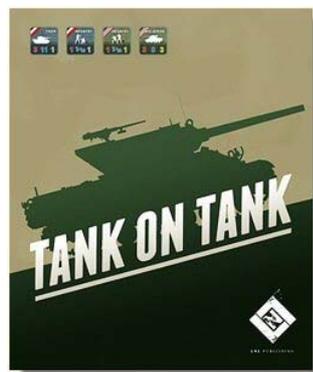
**Tank on Tank.**

**Chandragupta.**

**Leaping Lemmings.**

**Hearts & Minds: The Vietnam War 1965-75.**

**Great War at Sea: Jutland.**



## LIBROS OSPREY PUBLISHING

### COMMAND

- CO1 **Napoleon Bonaparte**
- CO2 **Erich Von Manstein**
- CO3 **Patton**
- CO4 **Julius Caesar**

### CAMPAIGN

- CAM220 **Operation Crusader 1941**
- CAM222 **Salamis 480 BC**
- CAM223 **Operation Nordwind 1945**

### RAID

- RAI11 **Pegasus Bridge**

### NEW VANGUARD

- NVG166 **German Battleships 1914-18 (2)**

### FORTRESS

- FOR96 **The Fortress of Rhodes 1309-1522**

### ELITE

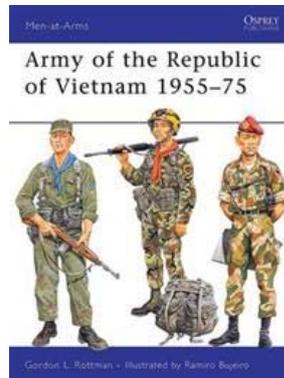
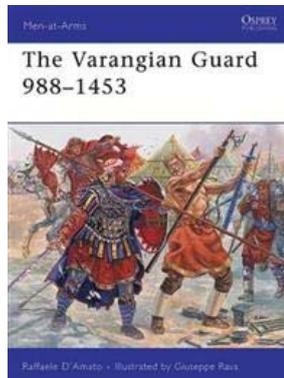
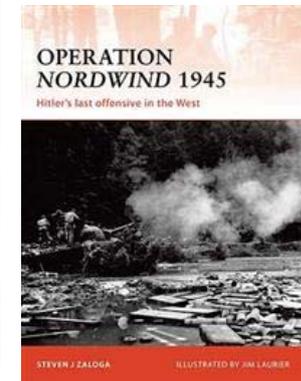
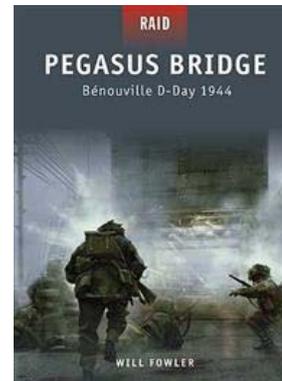
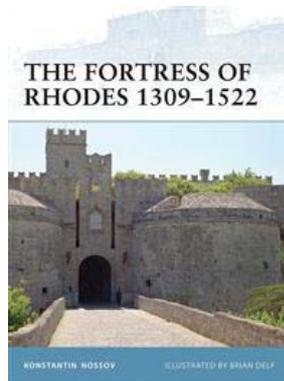
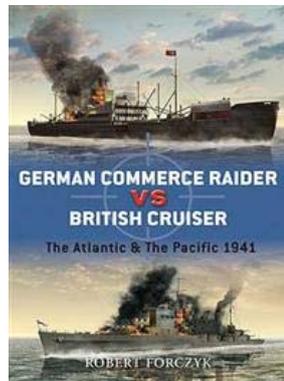
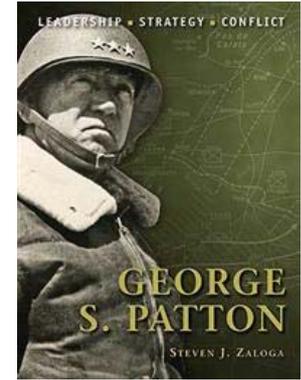
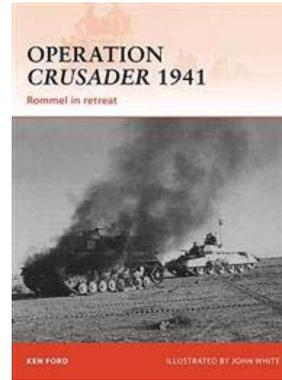
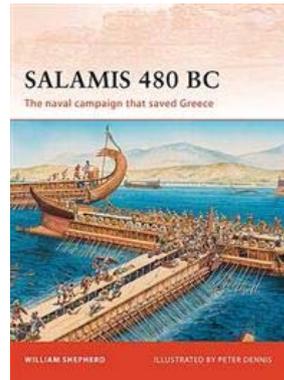
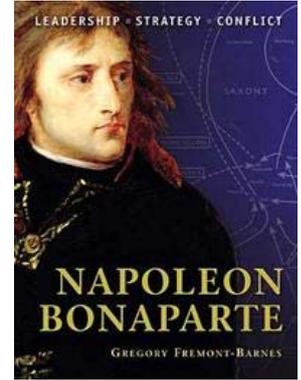
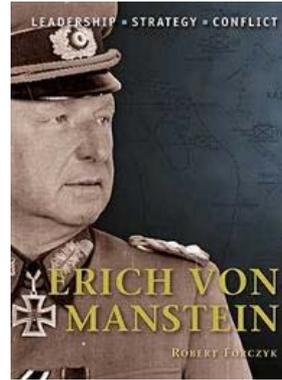
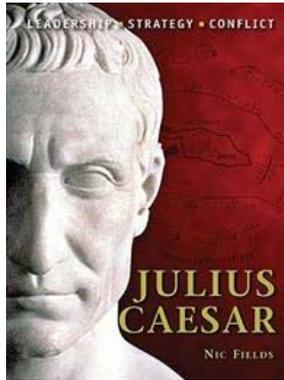
- ELI181 **WWII Battlefield Communications**

### MEN-AT-ARMS

- MAA458 **Army of the Vietnam Republic 1955-75**
- MAA459 **The Varangian Guard 988-1453**

### DUEL

- DUE27 **German Commerce Raider vs. British Cruiser**



## **OPERATIONAL STUDIES GROUP**

<b>• LIBROS •</b>	
<b>32,50 €</b>	<b>SPECIAL STUDY N°1: 1813 THE YEAR THAT DOOMED THE EMPIRE</b>
<b>32,50 €</b>	<b>SPECIAL STUDY N°2: 1806: THE AUTUMN OF NO RETURN</b>
<b>38,25 €</b>	<b>SPECIAL STUDY N°3: 1807: STALEMATE IN THE SNOW</b>
<b>38,25 €</b>	<b>SPECIAL STUDY N°4: 1807: TRIUMPH WITHOUT VICTORY</b>
<b>38,25 €</b>	<b>SPECIAL STUDY N°5: 1806: THE COMING STORM</b>