

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Boletín de novedades. 28 de marzo de 2014

Combat Commander Battle Pack 6: Sea Lion. P.V.P.: 23,00 € *NOVEDAD*

ABRIL

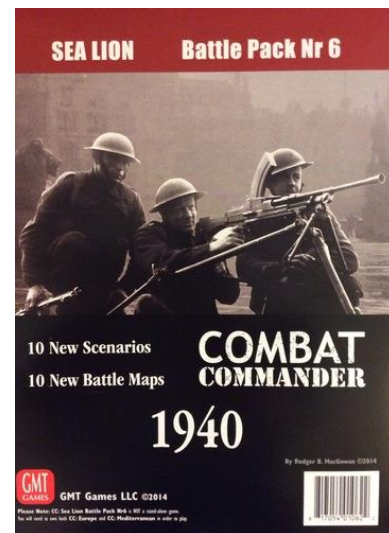
FORMATO: SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** GMT GAMES

Sexta colección de escenarios que se publica para la serie de juegos *Combat Commander*. El tema de este Battle Pack es una continuación del BP #5 y nos presenta la situación hipotética de una invasión exitosa de Gran Bretaña por parte alemana. Una victoria temprana y decisiva en la Batalla de Inglaterra permitiría a la Luftwaffe dominar los cielos del sur de Inglaterra y los puertos del Canal de la Mancha de Southampton y Portsmouth. Las acciones representadas en este battle pack abarcan el periodo que va de septiembre a diciembre de 1940, y nos muestran la invasión, el avance alemán hacia Londres y su conquista, la eventual entrada en la Guerra de EE.UU., y la contraofensiva británica para expulsar a los invasores. CC-Sea Lion nos ofrece diez nuevos escenarios impresos en cartulina y diez nuevos mapas.

Los jugadores encontrarán reglas especiales en los escenarios, como por ejemplo:

- Saltos en paracaídas (tanto de Fallschirmjägers como de abastecimientos)
- Escapada de prisiones
- Alzamientos fascistas británicos
- Ataques con francotiradores
- Ataques partisanos en retaguardia
- Reglas nocturnas alternativas para Fuego de Oportunidad

Los nuevos mapas ilustran lugares específicos del sur de Inglaterra. Los jugadores lucharán por áreas clave como Portsmouth, el río Medway, Trafalgar Square y Holloway Prison en Londres, y por el Puerto de Dover. ¿Puedes dirigir tus tropas a aplastar la resistencia británica y ganar la guerra para Alemania, o reunirás las fuerzas salvadas en Dunquerque con la Home Guard para repeler al invasor y devolverlo al otro lado del Canal?



Blood & Roses. P.V.P.: 52,00 € *NOVEDAD ABRIL*

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

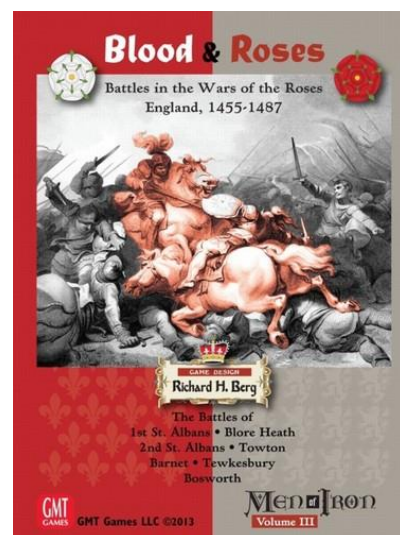
Blood & Roses se centra en las batallas de las Guerras de las Rosas en Inglaterra, entre 1455 y 1487. Era un tipo de guerra en la que la mayor parte de los hombres eran verdaderamente “de hierro”, fuertemente acorazados hasta el punto de ver limitada su movilidad. También marcó la introducción de la pólvora – principalmente en forma de artillería de campaña – en número significativo. Y aunque muchos hombres de armas ingleses disponían de monturas, las usaban casi exclusivamente como medio de transporte. La mayor parte de los combates se libraban a pie ... y eran bastante sanguinarios.

Nota histórica: el título del juego se refiere tanto a las graves bajas que producían en las batallas, como a los nombres que se dieron después a numerosos campos de batalla: Bloody Meadow, Bloody Field, etc.

Blood & Roses se ha diseñado para aprender a jugar rápido y sin gran complejidad, como sabrán los que hayan probado los anteriores volúmenes del sistema (*Men of Iron* e *Infidel*). Las reglas son cortas, no hay “turnos” –el juego es Continuo, con amplias oportunidades de robar la iniciativa al contrario –y la resolución de los combates se hace con una sola tirada. Una batalla típica se puede jugar en 1-2 horas.

Batallas:

- *1st St. Albans* (22 de mayo de 1455) es el primer gran enfrentamiento de las Guerras de las Rosas. Richard, Duque de York y su aliado, Richard Neville, Conde de Warwick, derrotaron a los partidarios de Lancaster comandados por Edmund, Duque de Somerset, que murió durante la batalla. York también capturó a Henry VI y le obligó a nombrarle Condestable de Inglaterra.
- *Blore Heath* (23 de septiembre de 1459) en la que la infantería de York, ampliamente superada en número, empleó el arco largo y una posición defensiva para repeler a los hombres de armas de Lancaster.
- *2nd St. Albans* (17 de febrero de 1461) en la que los de Lancaster expulsaron a los de York de la población y destruyeron al ejército extrañamente desplegado de Warwick, pese a la protección que le ofrecían setos, escarpas y redes con pinchos.
- *Towton* (29 de marzo de 1461) es tal vez la batalla de más tamaño de esta caja, y la mayor de toda la serie. Emplea más de 200 unidades de combate, y como la batalla real, necesita más tiempo para resolverse. Es básicamente un choque frontal, con poco espacio de maniobra, ¡y además se libró en medio de una cegadora tormenta de nieve!
- *Barnet* (14 de abril de 1471) es una batalla clásica de despliegues planificados, pero con flancos que envuelven al



enemigo, gritos de traición en las líneas propias, niebla de guerra (verdadera niebla) y empleo de reservas.

- *Tewksbury* (4 de mayo de 1471) es una batalla que ilustra la importancia de algunos accidentes del terreno muy importantes en las batallas de la época, como grandes matorrales, y zonas espesas de setos en campos despejados.
- *Bosworth* (22 de Agosto de 1485) es la más conocida de estas batallas, y el lugar de la muerte trágica del rey Richard III en una batalla que debía haber ganado.

Cada juego incluye:

- Dos láminas de 55x80 de mapas impresas por ambas caras
- Dos planchas y media de fichas
- Reglamento
- Librillo de batallas
- Ayudas de juego
- 2 dados de 10 caras

Diseñador: Richard Berg. Desarrollo: Ralph Shelton. Para 2 jugadores. Complejidad media-baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-alta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

Reimpresiones a punto de llegar:

Combat Commander BP 2: Stalingrad (GMT Games)

Combat Commander BP 1: Paratroopers (GMT Games)

Reimpresión finales abril:

Thunderbolt-Apache Leader (DVG)

Juegos recientemente agotados:

Samurai (GMT Games)

Commands & Colours Expansion 6: Spartans (GMT Games)

Alesia (GMT Games)

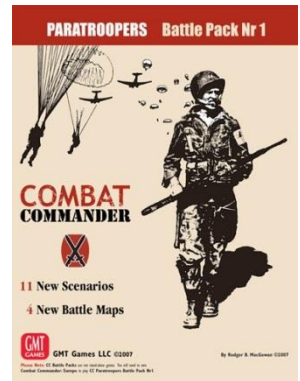
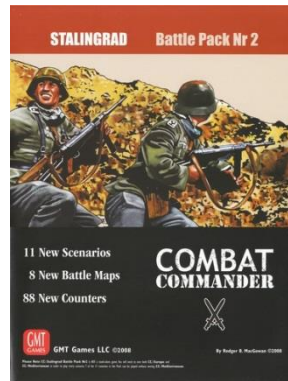
C3i 25 (GMT Games)

Leuthen (Clash of Arms)

Hell of Stalingrad (Clash of Arms)

Field Commander Napoleon (DVG)

Field Commander Alexander (DVG)



A punto de agotarse:

Combat Commander: New Guinea (GMT Games)

Combat Commander: Pacific (GMT Games)

Red Winter (GMT Games)

A Distant Plain (GMT Games)

The Pursuit of Glory (GMT Games)

Commands & Colours Napoleonic: The Spanish Army (GMT Games)

Commands & Colours Napoleonic: The Russian Army (GMT Games)

ASL Starter Kit Historical Module #1: Decision at Elst. P.V.P.: 57,50 €

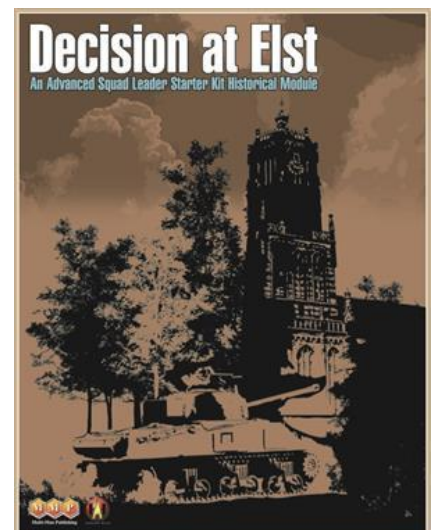
NOVEDAD ABRIL

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MMP

Decision at Elst (DaE) is the first *Advanced Squad Leader Starter Kit* Historical Module and covers the battle at Elst, Holland, in September 1944 between British and German units during Operation MARKET-GARDEN. It depicts the British 214th Brigade's advance toward Arnhem through the Dutch town of Elst defended by the German *Kampfgruppe* Knaust. This area of Betuwe, also known as "the Island," was the furthest advance of XXX Corps before the official end of the MARKET-GARDEN offensive on 25 September 1944.

Decision at Elst comes with:

- a 22" x 32" historically-accurate map of the battlefield;
 - three countersheets with British and German infantry, tanks, and guns, and game markers;
 - two player aid cards;
 - four historical scenarios and one Campaign Game;
 - one 28-page *ASL Starter Kit* basic rules booklet (with all the latest finetuning);
 - one 20-page *DaE* Campaign Game rules booklet, with all of the rules needed to play the scenarios and the Campaign Game, including new rules for the steeple, offboard artillery, polder terrain, and German SS units.
- Decision at Elst* is a fully self-contained product and requires nothing else to play it.

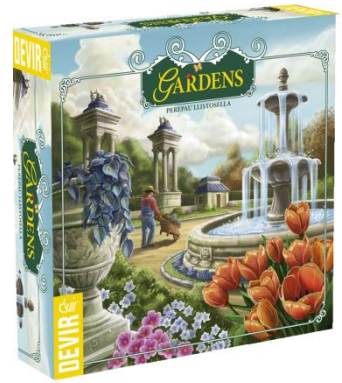


Gardens. P.V.P.: 27,00 € **NOVEDAD MARZO**

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

En Gardens, los jugadores crean entre todos un maravilloso jardín, pero cada uno de ellos debe tratar de que su color de flores favorito sea el que ocupe el mejor lugar en cada parterre. Para ello, debe mover a sus jardineros con astucia, de modo que estos consigan acceder a los laberínticos accesos del jardín.

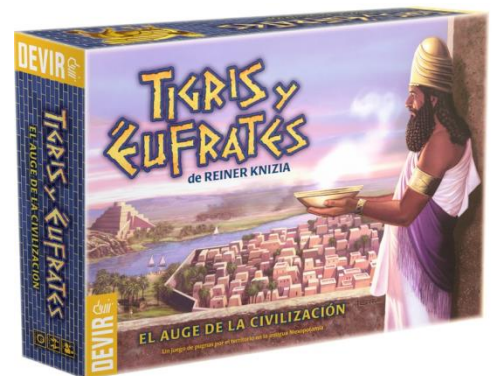
Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45 minutos.



Tigris & Éufrates. P.V.P.: 45,00 € **NOVEDAD MARZO**

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

Considerado por muchos como la obra maestra de Reiner Knizia (El señor de los anillos, Genial, Exploradores, El hobbit, etc.), este juego está ambientado en las fértiles tierras que sirvieron de cuna a la civilización. Los jugadores deben colocar sus piezas en el tablero de forma que su civilización prospere en cuatro ámbitos; Agricultura, comercio, religión y gobierno. Los líderes de cada facción se usan para recoger puntos de victoria, pero como es natural surgirán conflictos entre las diferentes civilizaciones al encontrarse sobre el terreno.



¡Gol!. P.V.P.: 10,00 € **NOVEDAD MARZO**

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

¡Desafía a tus amigos al juego más emocionante del mundo!

¿Alineas un 4-3-3, un 4-4-2 al contraataque o presionas al rival para recuperar la posesión del balón?

Un juego de cartas futbolístico con varios niveles de dificultad.

Para 2 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos.