EL VIEJO TERCIO

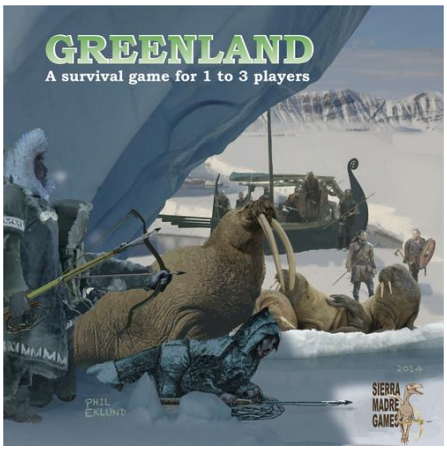
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS – LIBROS

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

Boletín de novedades, 18 de noviembre de 2014

Greenland. P.V.P.: 27,00 € ***NOVEDAD NOVIEMBRE***

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** SIERRA MADRE GAMES



Los tres jugadores representan a las tribus Tunit (verde), Norse (rojo) y Thule (amarillo) luchando por la supervivencia en Groenlandia en los siglos XI-XV. Cada tribu envía cazadores a buscar comida y combustible para mantener a sus niños, ancianos y ganado, a la vez consiguiendo puntos de victoria barriendo a especies competidoras o consiguiendo recursos. Históricamente el clima se volvió aún más frío y solo los Thule (Inuit) sobrevivieron.

Componentes:

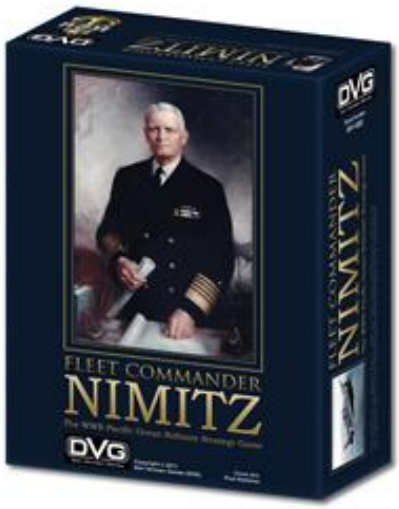
- 60 Cartas (animales, recursos, inventos, animales domésticos, hijas, ancianos, el Nuevo Mundo)
- 48 piezas que representan energía, marfil y hierro.
- 57 cubos de madera (de 8mm y 10mm) que representan alphas, ancianos, cazadores, maridos y colonos
- Reglas y comentario histórico
- 6 dados de seis caras que se usan en los Ataques, la Tirada de Caza y la Muerte de Ancianos.

Para 1-3 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 1-2 horas.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Fleet Commander: Nimitz. P.V.P.: 90,00 € ***NOVEDAD DICIEMBRE***

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



Fleet Commander Nimitz es el cuarto juego de la serie Commander de juegos en solitario. Este es el primero que se aventura a Alta Mar!

Al principio de la guerra Nimitz se enfrenta a una situación en el Océano Pacífico al borde del desastre. La Marina Imperial japonesa acababa de asestar un ataque devastador contra la flota norteamericana en Pearl Harbor, y bien poco se interponía ante la victoria total del enemigo. En los siguientes meses la situación empeoró aún más, Nimitz fue testigo de una victoria japonesa tras otra a través del Pacífico, hasta que ya solo quedaban Midway y Hawaii entre el enemigo y la Costa Oeste de EEUU.

El juego abarca toda la guerra en el Pacífico desde enero de 1942 hasta el final en septiembre de 1945.

El éxito depende de conseguir equilibrar las prioridades estratégicas y tácticas. Debes mover tus fuerzas a través de mapas estratégicos, pero también debes superar a tus adversarios en el campo de batalla.

Puedes jugar cada partida de campaña individualmente, o como parte de una serie de juegos conectados. Las 4 campañas incluidas son: 1942, 1943, 1944 y 1945. Cada campaña tiene su propio conjunto de fichas de fuerzas que detallan con exactitud los buques, grupos aéreos y unidades del ejército que participaron en la guerra.

Las fichas de los barcos son rectangulares, las de grupos aéreos y unidades terrestres cuadradas. Cada ficha de barco representa 1 portaaviones individual, o 2 acorazados, o 2 cruceros, o un grupo de destructores o submarinos. Cada grupo aéreo representa 1 grupo de cazas o de bombarderos (se detalla el modelo concreto). Cada ficha terrestre representa 1 división concreta.

Listado de componentes: 1 mapa montado extragrande (64x55 cm)- ¡6 paneles!; 8 planchas de fichas; 1 tablero de batalla (27x43 cm.); 1 Log Sheet a color; reglamento y dado de 10 caras.

Rejugabilidad: el sistema de juego flexible y las campañas interconectadas otorgan una rejugabilidad infinita al juego. Se trata de un juego perfecto para los fans de la 2ª G.M., la guerra naval y los juegos en solitario en general. Complejidad: media-baja. ***REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN***

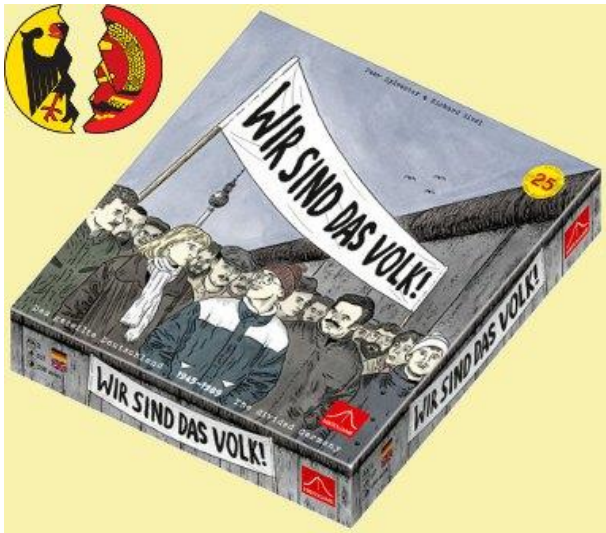
También disponible en esta serie:

Field Commander: Rommel

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Wir sind das Volk! (*We are the people!*) P.V.P.: 31,00 € ***NOVEDAD NOVIEMBRE***
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** HISTOGAME

1949. Alemania, aún en ruinas tras la 2ª G. M., está dividida en dos al descender el Telón de Acero de la Guerra Fría. Alemania Occidental y Alemania Oriental serán agrios rivales, cada uno intentando demostrar la superioridad de su sistema. ¿Cuál reconstruirá su país antes? ¿Cuál hará más feliz a su pueblo? Socialismo vs Capitalismo; colectivismo vs individualismo — ¿Cuál triunfará?



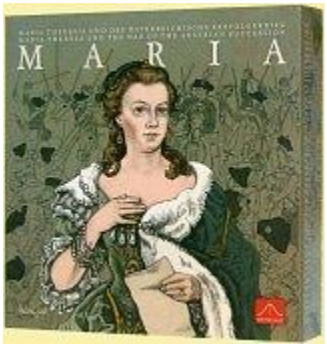
Wir sind das Volk! (*We are the people!* – el principal slogan de los manifestantes de Alemania Oriental en 1989) recrea la historia de la Alemania dividida, desde el Puente Aéreo de Berlín hasta la caída del Muro de Berlín. Cada partida, al desarrollarse según se juegan las 84 cartas de acción, será completamente distinta. Hay muchas estrategias posibles. ¿Construirá Alemania Oriental el Muro o redirigirá el éxodo de sus ciudadanos en otra dirección?

East vs West: cuando juegues deberás asumir el papel de Alemania Occidental u Oriental. Usa tus cartas de acción con astucia. Desarrolla tu economía y aumenta el estándar de vida de tu pueblo. No te quedes atrás o te enfrentarás a un malestar general. También debes ganar la lucha por el prestigio internacional. La planificación precisa es clave para la victoria. ¡Pero cuidado! Incluso los mejores planes pueden descarrilar por eventos como la Crisis del Petróleo de 1973 o las manifestaciones de los Lunes. Las protestas de grandes masas que pueden acabar con tu destino siempre pueden surgir.

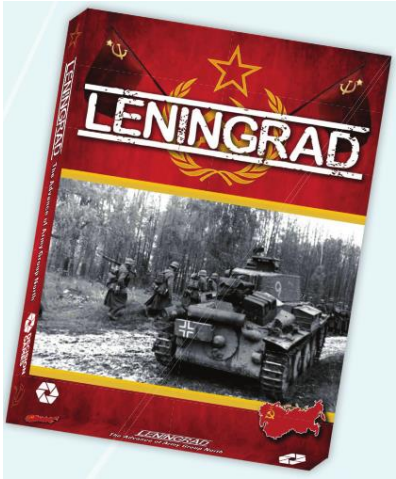
Componentes del juego:
1 tablero (25"x17")); 50 fichas de madera de *malestar;* 12 fichas de madeta *socialistas;* 35 fichas de madera de *estándar de vida;* 84 cartas de acción; 2 planchas de fichas troqueladas; 1 reglamento. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Reposición:

Maria. P.V.P.: 45,00 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Leningrad. P.V.P.: 23,75 € ***NOVEDAD DICIEMBRE***
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES



Leningrad recrea una de las campañas más cruciales de la 2ª G. M., el ala norte de la Operación Barbarroja, en la que las fuerzas alemanas avanzaron a lo largo de la costa del Báltico para tomar Leningrado y atrapar a la flota soviética. Los alemanes estaban en la cima de su capacidad operacional: las divisiones panzer proporcionaban la potencia de choque, las resistentes divisiones de infantería las seguían para asegurar los avances, mientras que la Luftwaffe otorgaba apoyo cercano y atacaba a las columnas de marcha enemigas. División frente a división, los soviéticos se veían superados, pero disponían de mucho espacio que ceder para dar tiempo a la llegada de sus enormes reservas. Históricamente los soviéticos consiguieron mantener a los alemanes fuera de Leningrado, pero las cosas podrían haber sido muy distintas con mucha facilidad.

Leningrad, basado en el premiado sistema de juego de ***Panzergruppe Guderian***, presenta un formato de reglas fáciles de aprender que permite a los jugadores entrar rápidamente en acción. Todos los elementos de la batalla de fuerzas mecanizadas –apoyo aéreo, blindados, infantería, logística, reservas- están presentes. Las mecánicas de juego son sencillas, pero la situación a la que se enfrentan los jugadores no es nada sencilla. La fuerza de las unidades soviéticas es desconocida para ambos jugadores hasta que tienen su bautismo de fuego, lo que crea la posibilidad de amargas sorpresas para ambos bandos. La superioridaad inicial alemana les permite cortar las líneas soviéticas casi a placer, pero a veces el empuje debe verse limitado para asegurar la protección de las líneas de suministro y para sacar del frente a unidades muy castigadas que necesiten recibir reemplazos. Los continuos refuerzos soviéticos les permiten dar batalla a los alemanes, pero siempre guardando fuerzas para nuevas líneas defensivas. El jugador que mejor sepa equilibrar sus objetivos y evitar errores ganará.

Leningrad es un reto para todo tipo de jugadores, veteranos o novatos, interesados en la 2ª G. M. en el Frente Oriental. Componentes: un mapa de 28x43 cm, 100 fichas, reglamento de 8 págs. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Legion of Honor. P.V.P.: € ***NOVEDAD DIC-ENERO***

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Legion of Honor - is an innovative card game that recreates the personal drama of the Napoleonic Wars.

Using a quick playing, card-driven game system, each player assumes the role of a French soldier - or grognard- starting out as a young sergeant or sous-lieutenant trying to make it in life starting in 1792. Fortunately for the enterprising grognard, he can look forward to over twenty years of continuous war provided courtesy of the Directory and Napoleon!

Against the historical backdrop of major historical events that span the period from the Brunswick Manifesto to The Hundred Days, grognards take advantage of the opportunities that Fate provides to advance their station in life. Or not!

Winning the game is achieved in a number of ways: having the highest award in the Legion of Honor, having the highest military rank or having the most glory or wealth.
The game is entirely suitable solitaire play through six players.

Components: 200 color playing cards; 140 cardboard counters; Exclusive rulebook with Rules Summary Sheet; 6 Grognard/Ledger sheets; 1 Campaign Sheet; 1 Opportunity Sheet; 1 History Sheet; 1 Fate Sheet & Fair Sex Sheet.

Aviso:
BAR Primer (Clash of Arms) está ***AGOTADO***

Atlantic Wall: From D-Day to Falaise. P.V.P.: € ***NOVEDAD FEBRERO 2015***

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

On June 6 1944 the greatest armada the world has ever seen approached northern France. This great fleet consisted of more than 5300 ships carrying over 300,000 men and 50,000 vehicles. Opposing them was Germany's veteran Wehrmacht.

THE ATLANTIC WALL is a grand-tactical simulation of this incredible campaign. The counters in the game represent almost every formation which participated in the campaign at a company and battalion level. Infantry, armor, anti-tank, reconnaissance, engineer, assault gun, howitzer, rocket, parachute, ranger, commando, glider and headquarter units are all fully represented in the game. Features include Widerstandnests (resistance nests), Cherbourg Fortifi cations and the all-important Bocage.

The map portrays all primary and secondary roads, trails, and other types of terrain, along with the villages, towns and cities that proved to be the bastions of German defense. As always with this series the orders of battle have been extensively researched in order to provide an accurate and functional depiction of the armies of both sides.

There are three introductory one map scenarios depicting critical points in the campaign that use an abbreviated set of rules while still maintaining the fl avor and historical accuracy of the campaign game as a whole. In addition there are three large multi-map scenarios that allow players to either play a short period of the overall campaign or to play the campaign from various starting points. The June 6 assault is covered in two modules, the Airborne Assault Module and the Amphibious Assault module which allow players to re-create both the airborne and initial amphibious assault stage of the campaign. The Amphibious module is played on a special Beach Display that shows each sub-area of the invasion beaches with units depicted at the company level and can be played as a solitaire scenario. The campaign game can be played from June 6th to August 22nd with a total of 234 game turns.

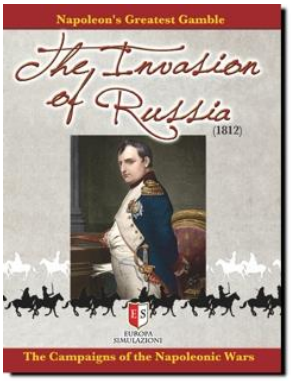
This is the third installment of the Grand Operational Simulation Series (GOSS), the fi rst two being; ***Wacht am Rhein 2*** and ***Hurtgen, Hells Forest***. All three games share a common rule set that has been extensively updated and revised to simplify some game functions while still maintaining the flavor and design of the earlier games. In addition to the basic rules, Atlantic Wall includes a set of exclusive rules that cover the special requirements of the amphibious/airborne landings and the logistical system required to support the armies.

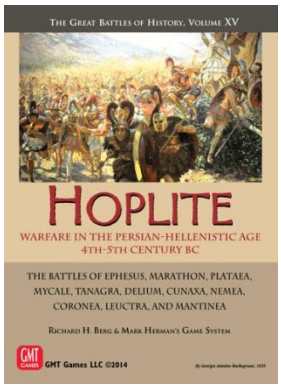
Contents

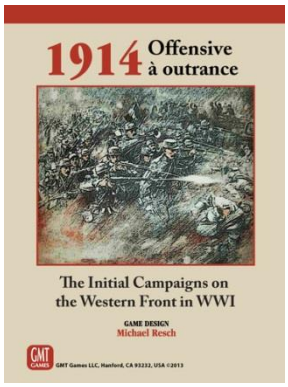
- Seven 3 4x22 inch terrain map
- 4,480 die-cut counters
- Rule Booklet / Scenario book
- Assorted Player Aid Charts
- Storage Bags

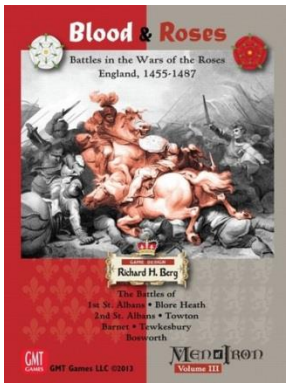
Últimas traducciones ya disponibles:

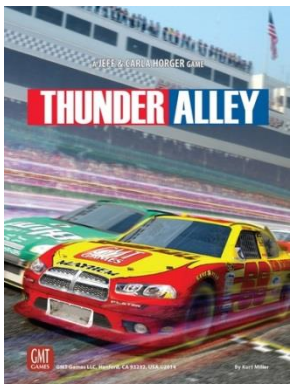
Hoplite. (GMT)
The Invasion of Russia (1812). (ES)
Blood & Roses. (GMT)
Battle for Stalingrad. (DVG)
Storm Over Dien Bien Phu. (MMP)
The Mighty Endeavor Expanded Ed. (MMP)
Thunder Alley. (GMT)
Picket Duty. (LW)
1914: Offensive a´Outrance. (GMT)

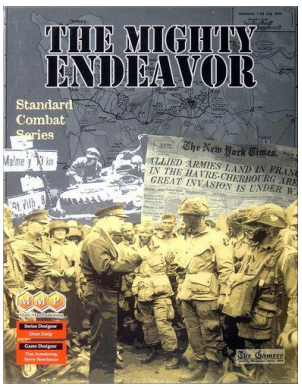


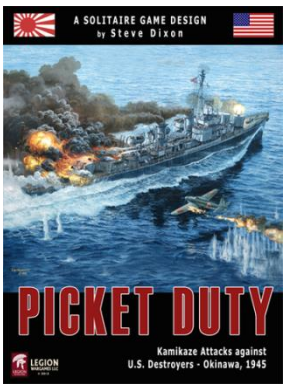








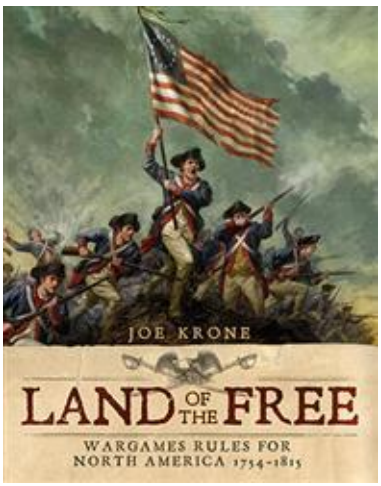




Land of the Free - Wargames Rules for North America 1754–1815.

P.V.P.: 34,95 €. OSPREY PUBLISHING

Land of the Free is the new set of wargaming rules from Osprey that allow players to recreate the various conflicts that broke out in North America shortly prior to and just after Independence, including the French and Indian Wars, the Revolution and the War of 1812. This set of rules lets players begin their campaigns with small warbands of 10-20 miniatures of any scale and develop their forces over time, building them into armies hundreds strong. A unique system of command points and the need to carefully manage resources or risk becoming vulnerable to counter-attack have to be finely balanced against the need to gain objectives throughout the game, creating a challenging, but enjoyable environment for your armies.



Contents

- History of North America – French and Indian War to the War of 1815
- Rules
- Army Lists
- Escalation League
- Campaign
- Missions
- Hobby Guide

Hardback; 192 pages.

NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

Títulos pertenecientes a colecciones:

MAA497 Armies of the Russo-Polish War 1919–21

DUE61 F-8 Crusader vs MiG-17 Vietnam 1965-72
DUE63 Panzer III vs Somua S 35 - Belgium 1940

Bolt Action: Battleground Europe - D-Day to Germany

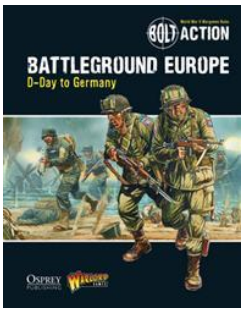
NVG216 Super-heavy Tanks of World War II

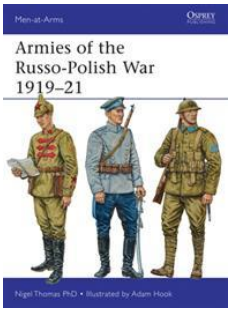
CAM276 Waterloo 1815 (1) Quatre Bras

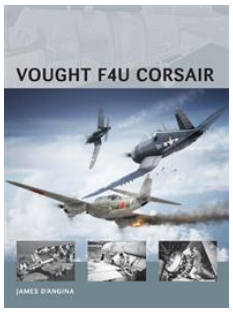
CBT9 Continental vs Redcoat – American Revolutionary War

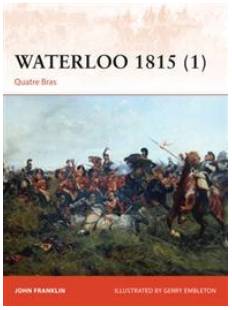
COM101 F-104 Starfighter Units in Combat

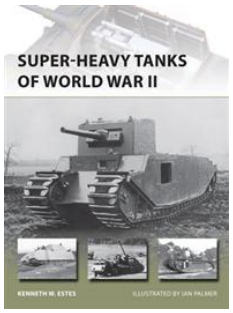
DARK Steampunk Soldiers - Uniforms & Weapons from the Age of Steam. P.V.P.: 23,50 €

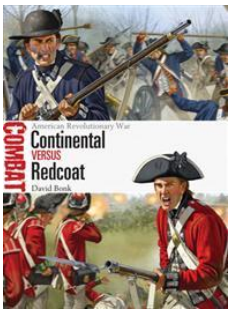


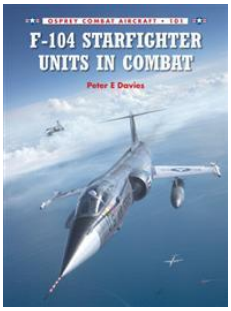


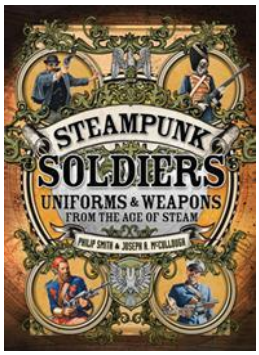




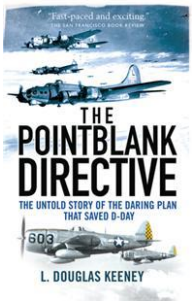
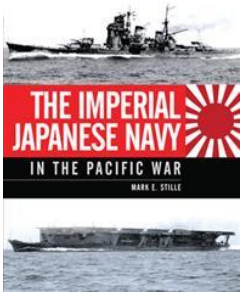








Títulos de la serie general:

The Imperial Japanese Navy in the Pacific War. P.V.P.: 42,00 €

The Pointblank Directive - The Untold Story of the Daring Plan that Saved D-Day