

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Boletín de novedades, 10 de noviembre de 2014

Enemy Coast Ahead: The Dambuster Raid. P.V.P.: 53,00 € **NOVEDAD**

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

Operation Chastise: the Dambuster Raid

On the night of May 16, 1943, nineteen Lancaster bombers of 617 Squadron took off from their base near Lincoln in Great Britain and headed for the heart of German industry in the Ruhr. The Lancasters had been modified to carry a most unusual ordnance codenamed Upkeep. Eight of the Lancasters would not return that night, but the two primary targets of the Möhne and Eder dams were breached, letting loose a combined torrent that measured nearly half a million tons of water and taking the lives of over 1200 German civilians and military personnel. Had at least one other dam been breached, it could have been devastating. This is your challenge: can you match 617's success? Can you surpass it?

In *Enemy Coast Ahead: The Dambuster Raid*, you command a newly formed squadron assigned the task of breaching the dams in the Ruhr Valley. Not only are you presented with a variety of decisions, you play the invisible hand of fate as your crews endure the hazards of a dangerous night raid. Play the campaign and you get to organize and train the squadron, or play the historical scenarios.

Play solitaire and you do it all. Play with teammates and one of you is the squadron commander giving orders to subordinates. Each Lancaster is represented by its own 1" counter. Ground crew are also featured in the campaign game, represented by markers rated for a variety of tasks.

Reconnaissance is crucial. In the campaign game you will need to survey the defenses of the dams and the routes to them, but too much recon and you risk tipping off the enemy. Training is vital. In the campaign game you will requisition and then train your crew to fly at exceptionally low altitude, maintain a steady speed, locate the target in the dead of night, and release ordnance at precisely the right distance from the lip of the dam. You will only have just so much time to prepare your squadron.

The game board is organized into three sections, the Mission Planning Blotter, the Flight Map (from Scampton to the Ruhr), and the Target Maps. The first scenarios use only the Target Maps, while larger scenarios will use them as well as the Flight Map. Only the campaign game takes full advantage of the Planning Mission Blotter, allowing you to organize and train your squadron, assign tasks to ground crew, and modify the Lancasters for this unique raid.

The Target Maps are intended to portray (and analyze) four key elements in a bomber's attack: altitude, speed, distance from the dam, and the angle of approach to the face of the dam's wall. The full campaign game begins with the forming of the squadron weeks before the raid. The player assumes the role of squadron leader or one of his subordinates in team play, requisitioning bombers, ground crew, and aircrew. He must train the aircrews and results are variable.

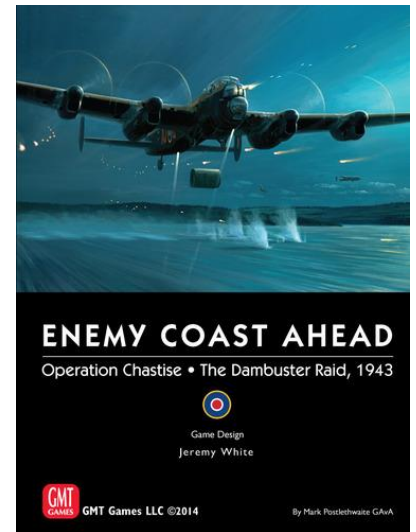
Meanwhile, the player may order recon missions along the flight path and over the dams, garnering information that will help him devise a target list. There are 7 dams that can be attacked, but it is unlikely the player will have the resources to hit them all (there's nothing stopping him from trying). Before launching the attack the player would like to know which dams are defended by flak, searchlights and balloons, and how high the reservoir is (the higher the better, but too high and the Germans may soon open the valves and reduce the water-level, so timing is crucial). Too much recon can tip off the Germans, however, which means that the fog of war is a very important aspect of the design. The player won't know if security has been compromised until the flight is already underway.

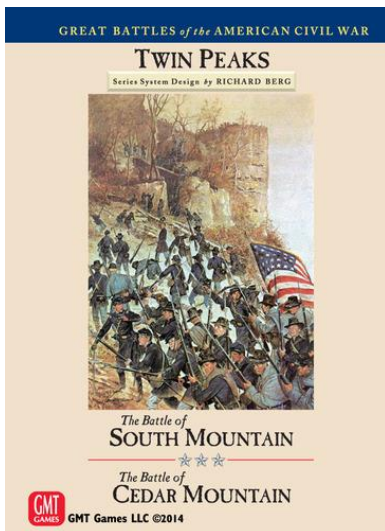
Upon reaching and acquiring the target, the player uses target maps to play attack turns, each representing approximately 8 minutes of historical time. Here each bomber has to negotiate the dam's immediate terrain and defenses (if any -- recon missions might have revealed that some dams are undefended, making them prime targets, but if security has been compromised the player may discover that the Germans have added defenses). There is an approach sequence where the player must resolve the attack of each bomber on the target map, striving for the perfect speed and altitude, hopefully releasing the bouncing mine at precisely the right distance from the dam. There is the possibility of being jumped by nightfighters if the attack is prolonged, motivating the player to get the job done promptly.

And finally, the player resolves the fate of returning bombers as well as those that lost their way, and then conducts a morning-after recon mission verifying the damage he inflicted on the dams. A dam that was only damaged may have weakened and breached by morning, or conversely, the reports of your exuberant bomber crews may prove to have been exaggerated.

Components:

- One Rule Book
- One Scenario Booklet
- One 22" x 34" map
- Two 8.5" x 11" wave display cards
- One 8.5" x 11" player aid card (double-sided)
- One sheet of 1" playing pieces (35)
- One and a half sheets of 5/8" playing pieces (264)
- Two six-sided dice





Twin Peaks: . P.V.P.: 49,50 € **NOVEDAD**

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

Twin Peaks es el séptimo volumen de la serie Great Battles of the American Civil War (GBACW) publicado por GMT Games. Las dos batallas de este juego son:

Cedar Mountain

9 de Agosto de 1862. En los estertores de la Campaña de la Península, el general Robert E. Lee envió los generales Stonewall Jackson y A.P. Hill a atacar al nuevo ejército federal de Virginia comandado por el general John Pope y formado por 27.000 soldados.

El general John Pope, esperando atraer la atención para permitir la retirada del general George McClellan de la Península, se dirigió al nudo ferroviario de Gordonsville, Virginia. Stonewall Jackson se topó allí con la división del general federal Nathaniel Banks aislada. Jackson cruzo el río Rapidan para entablar contacto. Pope ordenó a la división del general de brigada James Ricketts unirse a las fuerzas de Banks en las Alturas cercanas a Cedar Run, siete millas al sur de la población de Culpeper. Estas dos fuerzas se encontrarían en el calor de la tarde.

South Mountain

14 de septiembre de 1862. Tras el éxito de los confederados en la Segunda de Bull Run, el general Robert E. Lee pensaba que los desmoralizados ejércitos de la Unión no podrían

responder frente a una acción audaz. Por ello planeó una campaña de incursión sobre Maryland y Pennsylvania que llegar a amenazar al propio Washington D.C.. De nuevo Lee volvió a dividir su ejército, enviando parte hacia el norte y dedicando el resto a neutralizar la fuerte guarnición federal de Harper's Ferry.

Sin embargo, el ejército de la Unión de George B. McClellan se recuperó rápidamente de la derrota de Bull Run y ya había comenzado a perseguir a Lee. Los dioses de la guerra sonrieron a las tropas de la Unión cuando una copia de las órdenes de Lee cayó en manos de sus enemigos. Un ataque a través de los escasamente protegidos pasos de South Mountain cortaría en dos al ejército de Lee y tal vez concluiría la guerra. A las 6:00 am el Ejército de la Unión se puso en movimiento.

The Great Battles of the American Civil War Series:

Esta serie es una de las más veteranas del Mercado: su primer juego sería un legendario juego de Gettysburg -Terrible Swift Sword (SPI)- diseñado por Richard Berg en 1976. Bajo GMT el sistema de reglas ha permanecido estable pero ha ido evolucionando con cada volumen incorporando reglas adicionales que permiten reflejar mejor las batallas históricas. La serie se sustenta en una mecánica de extracción de fichas de iniciativa que simulan la naturaleza a menudo caótica del campo de batalla decimonónico a escala regimental.

El juego:

Twin Peaks contiene dos juegos de batalla, cada uno con su propio mapa, en una lámina de mapa impresa por ambas caras. Los jugadores veteranos podrán jugar una u otra batalla en una sentada. Ambas batallas subrayan los efectos de la fatiga del calor del verano y por la dificultad del terreno. Las reglas opcionales de fatiga son obligatorias en ambas batallas. La batalla de Cedar Mountain también incluye unidades opcionales que podrían haber participado en la batalla.

Componentes: tres y media planchas de fichas; un mapa de 55x85 impreso por ambas caras; dos ayudas de juego; reglamento del sistema; reglamentos de las batallas; un dado de 10 caras.

REGLAS DE LA SERIE EN CASTELLANO

D-Day at Tarawa. P.V.P.: 56,00 € **NOVEDAD**

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

Ponte al mando de la 2ª División de Marines en “una milla cuadrada de infierno”.

D-Day at Tarawa es un juego solitario que nos lleva a la invasión anfibia de la Isla de Betio en el atolón de Tarawa. Los marines que asaltaron la isla con su aeródromo de importancia estratégica se hallaron en medio de lo que sería su batalla más dura en la 2ª G. M., una lucha a muerte contra 5000 japoneses.

D-Day at Tarawa avanza el sistema de juego en solitario que inauguró su premiado antecesor, *D-Day at Omaha Beach*, al siguiente nivel. Aquí controlas las fuerzas estadounidenses contra la tenaz resistencia japonesa. El innovador sistema de combate sin dados subraya el desconocimiento sobre los despliegues enemigos y la importancia del empleo de las armas y tácticas correctas. Las cartas de eventos mantienen la acción en movimiento sin complicar las reglas, a la vez que introducen mucho detalle histórico.

Los jugadores familiarizados con Omaha Beach reconocerán los desesperantes desembarcos anfibios, los campos de tiro cruzado enemigo, estrategias japonesas y la aparición de héroes y líderes norteamericanos según se desarrolla la historia. Tarawa añade además nuevas características como los vehículos de desembarco LVT, el movimiento a través de los arrecifes de coral, el combate cerrado, la infiltración nocturna japonesa, los ingenieros de combate norteamericanos y los tanques japoneses.

Escenarios:

Las primeras oleadas – ¿podrán tus marines sobrevivir a los desembarcos iniciales?

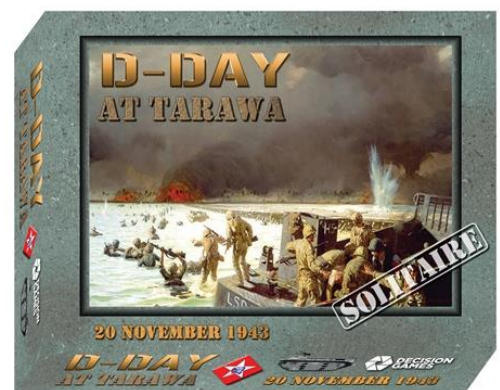
20 de noviembre de 1943 – establecer una cabeza de playa viable antes del anochecer.

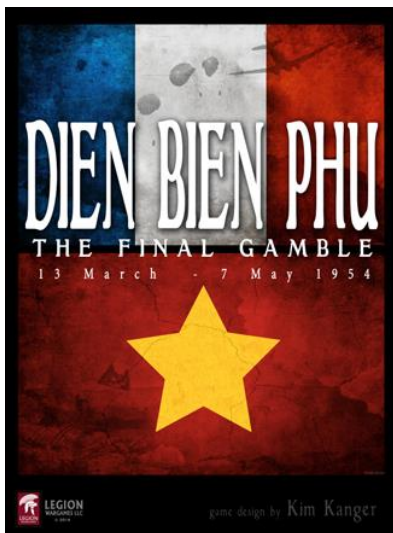
Dos días en el Infierno – ¿podrás asegurar la isla en dos días?

21 de noviembre de 1943 – en el D+1, expande tu estrecha cabeza de playa contra la impávida resistencia japonesa.

Componentes: 1 mapa de 82x55 cm, 352 fichas, 55 cartas de eventos, reglamento y ayudas de juego.

REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN





Dien Bien Phu. P.V.P.: 57,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** LEGION WARGAMES

"Dien Bien Phu" nos lleva a la batalla decisiva que tuvo lugar en un lejano valle de jungla en el norte de Vietnam. Fue una batalla en la que ambos bandos sabían desde el principio que sería el acto final. Los franceses buscaban desesperadamente una oportunidad de atraer a la principal fuerza de batalla a un enfrentamiento directo en condiciones dictadas por los franceses. Dien Bien Phu sería una trampa en la que unidades y armas superiores aplastarían la avalancha del Viet Minh. Los Viet Minh pensaron que no podían ganar la guerra a menos que fueran capaces de luchar en una guerra total convencional. Los franceses eran demasiado fuertes en el delta, pero en aquel valle lejano habían reunido casi todas sus mejores unidades, sin las que Francia perdería la voluntad de seguir luchando. Dien Bien Phu fue el lugar en el que Francia sufriría una derrota aplastante.

Fue una batalla de preparación, asalto y reacción. Los Viet Minh excavaron trincheras de aproximación antes de asaltar los reductos franceses. Los franceses, desbordados, tuvieron que reaccionar lanzando batallones de reserva a la pira para salvar su posición. El juego será rápido y

violento. El jugador Viet Minh intentará superar la defensa francesa y el francés intentará forzar la detención del enemigo.

Componentes: un mapa de 55x85 cm, 352 fichas, reglamento de 24 págs., ayudas de juego. Complejidad: 5 sobre 10. Adaptabilidad a juego en solitario: 6 sobre 10. Juego en inglés.



Korea. P.V.P.: 81,00 € **NOVEDAD**

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

La Guerra de Corea fue un acontecimiento de importancia mundial. Bien merece que se le dedique más estudio. El primer choque armado de la Guerra Fría, y la primera guerra limitada de la era nuclear, fue el único momento desde el fin de la 2ª G. M. en que dos de las grandes potencias militares lucharon directamente –en este caso, EEUU y China.

Diplomáticamente, la Guerra ofrece una visión interesante de los errores de cálculo y la ineptitud de ambos bandos que llevó a un conflicto abierto. También fue la primera oportunidad de la ONU para jugar un papel de liderazgo en los acontecimientos militares mundiales.

OCS Korea: The Forgotten War cubre el primer año de la Guerra centrándose en las fases móviles de la batalla. La victoria en la campaña la determina en la mayoría de las ocasiones la línea del frente. También se incluyen varios escenarios más cortos para permitir a los jugadores explorar operaciones específicas o como escenarios de entrenamiento antes de entrar en los juegos de campaña.

OCS Korea: The Forgotten War se publicó originalmente en 2003. Esta nueva edición incluye cambios para corregir erratas previas y para adaptarse mejor a la versión OCS v4.0 del sistema de reglas.

OCS Korea: The Forgotten War contiene:

- 3 láminas de mapas de 55x85 cm
- 4 planchas de fichas
- 1 reglamento OCS v4.0
- 1 reglamento específico
- 2 ayudas de juego OCS v4.0
- 1 librito de ayudas de juego específicas
- 2 dados de 6 caras

OCS Korea: The Forgotten War incluye 15 escenarios organizados así:

- 5 de 1 mapa
- 4 de 2 mapas
- 6 de 3 mapas

REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN

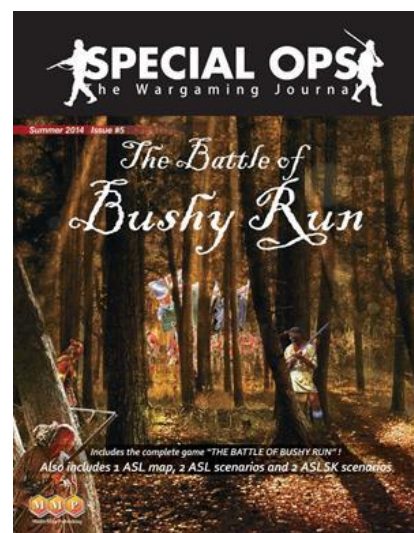
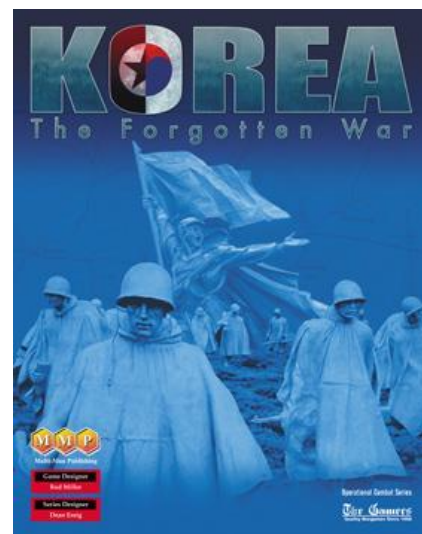
Special Ops 5. P.V.P.: 27,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** MMP

Special Ops #5 has 6 articles, 2 ASL scenarios, 2 ASLSK scenarios, an ASL map board, and the *Battle of Bushy Run*, a complete game.

Featured articles cover ASL, Angola!, Lincoln's War, Storm over Dien Bien Phu, Last Chance for Victory, and It Never Snows.

The Battle of Bushy Run game uses a simplified version of *Iwo Jima: Rage Against the Marines* (in *Operations Special Magazine Issue #1*). The American Indian units use a concealed map and have dummy units to help hide their movement. The British force is a



mix of soldiers, grenadiers, and scouts (who can reveal hidden Indian units). To increase replayability there are random events each turn (8 turns, 10 event chits, so 2 are not played each game...their identify is not revealed). Both sides have multiple ways in which they can secure victory.

In July, 1763, Fort Pitt (now Pittsburgh) was under siege as part of Pontiac's Rebellion. A relief column was sent out from Carlisle in order to try and break the siege. The column was under the command of Colonel Henry Bouquet and consisted of approximately 500 British soldiers of the 42nd Highlanders, 77th Highlanders, and 60th Royal Americans.

On August 5th, several hundred Indian warriors of the Delaware, Shawnee, Mingo, and Huron tribes attacked the column east of Bushy Run Station. The British held out, and that night a redoubt was constructed from the supplies, and the wounded were treated inside this perimeter. The next day, the Indians attacked again, and a British counterattack broke the Indians. The British column was able to advance, and relieve Fort Pitt on August 10th.

Strategy & Tactics 288 (Special Issue): Hindenburg's War. P.V.P.:

45,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Hindenburg's War: Decision in the Trenches, 1918 (HW) is a strategic-level, two-player wargame of low complexity that covers the fighting on World War I's western front during that final year of the war, from the start of the first German offensive on 21 March through Armistice Day on 11 November. The game's sub-systems are crafted to present a supreme-commander's-eye-view of the war: it is therefore almost fully strategic in its perspective, with only the most pastel of operational undertones added to enhance historical tone and texture.

Each hex on the map represents 9.31 miles (15 km) when measured from side to opposite side. Each full turn of play, other than the first and last, represents half-a-month. Every combat unit in the game represents one division of infantry or one brigade of tanks.

Components: Two 22" x 34" map & 456 counters

Other Articles:

- **Myths of the Schlieffen Plan:** a revisionist look at one of history's best known plans.
- **War on East Timor:** an analysis of the vicious little war fought on this island in the Indonesian archipelago during the late 20th century.
- **The 13 Years War:** the savage 1454-66 war fought by the allied Poles and Germans to once and for all crush the independent Order of Teutonic Knights.



Modern War 13: The Next War in Lebanon. P.V.P.: 27,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

The Next War in Lebanon is an operational level wargame of a speculative Israeli invasion of Lebanon in the near future. The context is an Israeli invasion with the goal of eliminating the presence of Hezbollah terrorist group, and presumes a much larger invasion than the 2006 incursion (which is also included as a scenario). One player (the IDF) is assigned the role of the IDF (Israeli Defense Force) commander, and the other player is assigned the role of the Hezbollah forces, as well as Syrian and Iranian forces if certain events occur to cause their entry into the game (or players may agree to have these additional forces in the mix from the beginning of the game instead).

The game map features northern Israel and southern Lebanon, divided into 21 large hex territories, representing three categories of terrain: Urban (a major population center, such as the cities of Tyre, Sidon and Nabatiye), Populated (full of villages and small towns, and numerous roads), and Remote (rough terrain with few inhabitants or roads.) Stacking in any hex zone is unlimited, and units

move and conduct operations within these hex zones to win the game.

One 22x34" map, 176 counters, designed by Brian Train

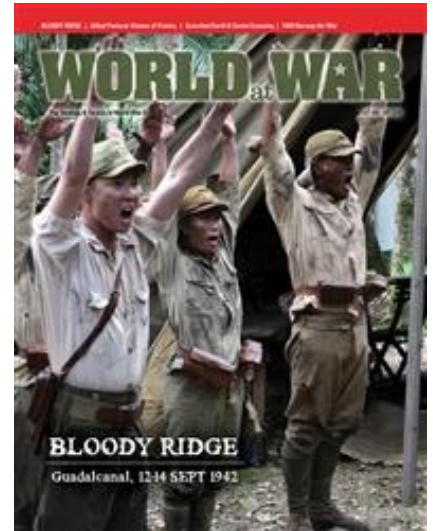


World at War 37: Bloody Ridge. P.V.P.: 27,00 € **NOVEDAD**
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

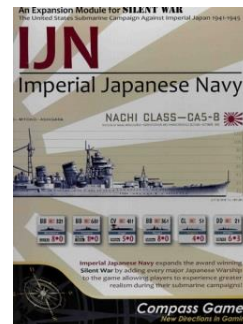
Bloody Ridge: Decision on Guadalcanal, 13 September 1942 (*BR* for short) is a purpose-designed solitaire wargame of low complexity simulating the climactic Japanese night attack of that date. The attacked was aimed at nothing less than the capture of Henderson Field and the annihilation of the entire US ground force on the island. You are on the offensive, commanding the Japanese attack force that's attempting to break through the US Marine defense. The rules system, with your help in handling the mechanics of the process, runs the Marine defense. You win by exiting one or more Japanese units off the north edge of the map, or by eliminating the *1st Marine Division* headquarters.

Each game turn of *BR* is equal to about two hours of "real time." Each hexagon represents 125 yards from side to opposite side. Each unit-counter represents a fire-team, squad, platoon, company or some other similarly sized *ad hoc* grouping of infantry and/or support weapons. The effect of the historically important off-map USMC field artillery is covered by the bombardment rules (see section 8.0).

One 22x34" map, 228 counters, designed by Ty Bomba



Reimpresiones ya disponibles:
IJN (Imperial Japanese Navy).
Silent War.



Aviso: ya estamos enviando a las tiendas los "kits" de fichas corregidas para *End of Empire* de Compass Games.

