

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

8 de octubre de 2009

¡¡ YA DISPONIBLE, JUEGO DE ESTRATEGIA DE BAJA COMPLEJIDAD EDITADO EN CASTELLANO!!

Carreteras a Stalingrado. P.V.P.: 47,95 €

Comandante de Campo Volumen I: Carreteras a Stalingrado.

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** BELLICA 3G

Primer volumen de la Serie "Comandante de Campo", refleja la campaña del sur de Rusia entre el verano de 1942 y finales del invierno de 1943. Después del terrible primer invierno en Rusia las tropas alemanas se reorganizaron y prepararon para lanzar una ofensiva que pusiera fin a la guerra. Antes se les adelantaron los soviéticos que lanzaron un ataque para reconquistar Kharkov que acabó en un desastre para las tropas envueltas en él. Tras acabar con esa ofensiva las fuerzas del EJE –contando con numerosos aliados húngaros, rumanos e italianos- lanzaron, a comienzos de julio de 1942 la ofensiva conocida con el nombre clave "Caso Azul".

El avance alemán fue arrollador llegando hasta las mismas puertas del Cáucaso y el río Volga. En la ciudad de Stalingrado encontraría el ejército alemán el mismísimo infierno entre los meses de agosto y octubre tratando de conquistarla. La ciudad permitiría a los alemanes cortar el tráfico fluvial por el Volga y se convirtió para los soviéticos en todo un símbolo de su resistencia al invasor. Stalin y Hitler enviaron más y más tropas al caldero de esa ciudad destruida configurando una de las batallas más brutales y sangrientas de la historia de la humanidad. La conquista de la ciudad no sirvió prácticamente de nada a los alemanes puesto que el 19 de noviembre daría comienzo la "Operación Urano" en la que el mariscal Zhukov embolsaría al 6º ejército alemán en las ruinas que acababa de conquistar. Sucesivas ofensivas soviéticas destruirían a los ejércitos italiano, rumano y húngaro en el frente del río Don y haría evacuar a los alemanes sus conquistas en el Cáucaso poniendo en peligro la propia supervivencia del Grupo de Ejércitos Sur alemán. Sólo la hábil intervención de Erich von Manstein permitió a los alemanes detener el avance soviético y estabilizar el frente, salvando una situación que ya de por sí era catastrófica.

El juego se desarrolla en una escala operacional – mapa zonal de escala 1:120000. Pensado para dos jugadores uno lleva las fuerzas del EJE y el otro las fuerzas SOVIÉTICAS. El juego tiene una duración aproximada de **3-4 horas** y usa un doble sistema de fichas/mapa y cartas en sus mecánicas. Los jugadores deberán usar sus fuerzas militares y sus recursos para obtener puntos de victoria a base de eliminar fuerzas enemigas y ocupar ciudades en el mapa. No es un juego de motor de cartas, sino que las cartas sirven para provocar eventos, influir en las batallas y conseguir refuerzos y recursos con los que luchar en el mapa. Al comienzo del juego es verano y el jugador del EJE llevará la Iniciativa y atacará sin piedad ni descanso al SOVIÉTICO. El jugador soviético deberá buscar la llegada del invierno –es una carta que hay que jugar- para frenar el avance del EJE y derrotarlo con sus mismas armas.

Como todos los futuros juegos de esta Serie, posee un **reglamento muy sencillo** y está pensado para que las partidas sean muy interactivas, creando una experiencia de juego agradable y sólida para aquellos que no disponen del tiempo o el espacio para dejar puesto un juego de mayor duración y envergadura.

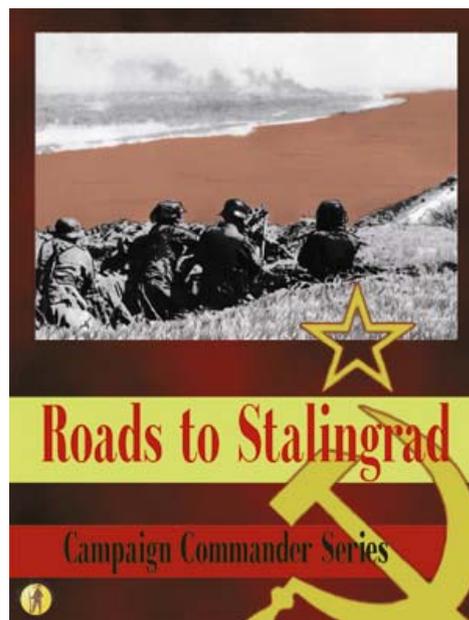
El jugador del EJE debe enfrentarse a la disyuntiva histórica ¿concentrarse en tomar el Cáucaso, Stalingrado o intentar las dos a la vez? El jugador SOVIÉTICO deberá ser paciente y hacer que su enemigo se sobre extienda, acumular fuerzas para realizar una letal ofensiva de invierno.

Componentes:

- 1 mapas de 80x60 cm del sur de Rusia, Ucrania y el Cáucaso.
- 176 fichas (1 plantilla)
- 1 librito de Reglas de la Serie "Comandante de Campo", Reglas Exclusivas de "Carreteras a Stalingrado" y notas históricas y del diseñador.
- 70 cartas (divididas en dos mazos + cartas de ayuda y promocionales)
- 2 dados d10, 3 bolsas de plástico

¡¡¡ El juego está editado COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL, reglas y cartas incluidas!!!

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



También disponible:

Tomb for an Empire/Tumba para un Imperio. P.V.P.: 65,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** BELLICA 3G

Tuumba para un Imperio/Tomb for an Empire refleja la lucha que tuvo lugar en la Península Ibérica desde 1808 hasta 1814. Fue una guerra muy compleja puesto que en ella se vieron envueltas tropas e intereses de naciones muy diversas: Gran Bretaña envió su ejército a defender Portugal y continuar su lucha contra Francia –en el contexto de las grandes Coaliciones Europeas contra ella; en la propia España la guerra tomó un carácter acusado de guerra civil, puesto que enfrentó a los partidarios de reformas en el régimen monárquico con los defensores del absolutismo. Todos ellos, bajo el apelativo de “Patriotas”, se enfrentaron a la monarquía títere de José I Bonaparte y la ocupación del suelo español por tropas francesas y sus aliados –italianos, napolitanos, polacos, alemanes, suizos, holandeses y los españoles “Juramentados”.

Espanoles, británicos y portugueses forman un “Bando”, el aliado. Francia y sus aliados y satélites forman el “Bando Imperial”. Un jugador (o equipo) controla cada bando. El juego permite jugar la guerra entera desde julio de 1808 hasta abril de 1814, empezar la campaña completa en varias fechas posteriores -noviembre de 1808, mayo de 1809, enero de 1810, enero de 1811 o febrero de 1812-, jugar sólo algunas partes o campañas -la Guerra en Levante de 1809 a 1813, la campaña de Napoleón- o sólo alguna batalla suelta -Salamanca, Vitoria... El título resalta la importancia que la lucha en España tuvo para el Imperio Napoleónico.

Componentes:

- 2 mapas de 70x50 cm (forman un mapa de la Península Ibérica de 70x100 cm)
- 8 Solapas de terreno para las batallas campales
- 2 juegos de Hojas de Ayuda al Jugador (3 Hojas en cada juego)
- 3 Despliegues de Cuarteles Generales
- 2 dados d10
- 1 juego de Hojas de Ejércitos (con permiso para fotocopiarlas).
- 1264 fichas (6 plantillas)
- 1 libro de Reglas de la Serie “Age of Muskets”
- 1 libretto de Reglas Exclusivas de “Tomb for an Empire”, Escenarios y notas históricas y del diseñador.

Tumba para un Imperio/Tomb for an Empire no es solo “un” juego. Tiene 6 escenarios introductorios de batalla -para aprender a manejar el subsistema de batalla- y 18 escenarios de campaña, que están ordenados en progresiva complejidad y que van desde el 1º (Bailén, con menos de un turno de duración) hasta la campaña entera a empezar desde cualquier año (escenarios 14 a 18). Cada turno da muchísimo de sí y pueden pasar muchas cosas en cada uno de ellos. Es el primer volumen de la Serie “La Era de los Mosquetes”.

La caja del juego está en inglés, pero todo su contenido está tanto en inglés como en castellano. ¡Y ha sido diseñado e impreso en España! ☺ **¡¡EDICIÓN INGLÉS + CASTELLANO!!**

