

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 14 de octubre de 2010

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



Coral Sea/Mar de Coral. P.V.P.: 47,95 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME) **EDITOR:** BELLICA THIRD GENERATION

Comandante de Campo Volumen II: Coral Sea.

"*Coral Sea*" es un nuevo volumen de la Serie "Comandante de Campo" y refleja la campaña de los mares del Sur entre la primavera de 1942 y la de 1943. La expansión japonesa llega a su límite en el archipiélago de las Islas Salomón y en Nueva Guinea. La fuerza inicial japonesa –Destacamento de los Mares del Sur- comenzó a expandirse aplastando a las débiles guarniciones australianas de la zona a partir de su base en Rabaul, que sería el centro logístico y de mando japonés en la zona. La batalla aeronaval del Mar del Coral supuso un duro golpe para dicha fuerza puesto que fue hundido su único portaaviones –el portaaviones ligero Soho- y la fuerza anfibia de invasión para tomar Port Moresby tuvo que volver a Rabaul sin cumplir su misión. Tras ello las fuerzas imperiales trataron de llegar por tierra hasta Port Moresby y se fueron extendiendo por las Islas Salomón creando bases aéreas y estaciones de observación por todo el archipiélago. La amenaza para los aliados era que las fuerzas japonesas fueran capaces de cortar las comunicaciones navales entre Estados Unidos y Australia.

Mientras las fuerzas de los aliados reforzaron Australia y la zona de Nueva Caledonia buscando una oportunidad para contraatacar y detener la marea imperial que se extendía por la zona. La vuelta a Australia de unidades que combatían en Oriente Medio permitió iniciar una ofensiva en Papua/Nueva Guinea que habría de durar 6 sangrientos meses por la posesión de los enclaves de Buna y Gona en la costa norte de Nueva Guinea. En las Islas Salomón el contraataque norteamericano se inició el 8 de agosto de 1942 y también dio paso a una dura y sangrienta campaña hasta febrero de 1943, con sucesivos ataques y contraataques de ambos bandos. Quedando finalmente la isla en manos americanas.

Junto a los escenarios terrestres de la lucha las operaciones aeronavales también fueron protagonistas de los combates puesto que ambas marinas hicieron lo imposible por apoyar a sus fuerzas terrestres y mantenerlas suministradas, de modo que las batallas aeronavales fueron numerosas y costosas, como la última de ellas en este período –La batalla del Mar de Bismarck- que señaló el comienzo de la supremacía aliada en la zona. La marina Imperial con base en la isla de Truk hizo en varias ocasiones incursiones en la zona para apoyar al pequeño destacamento naval de los Mares del Sur.

Finalmente los japoneses tuvieron que ceder la iniciativa a los aliados en la zona al quedar exhaustos sus recursos, divididos entre dos frentes. Los aliados habían agotado el empuje japonés y se disponían a pasar a la ofensiva. Pero eso ya es otra historia...

El juego se desarrolla en una escala operacional – mapa zonal de escala 1:300000. Pensado para dos jugadores uno lleva las fuerzas JAPONESAS y el otro las fuerzas ALIADAS. El juego tiene una duración aproximada de 3-4 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.

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

Al comienzo del juego el jugador JAPONÉS llevará la Iniciativa y deberá expandirse por el mapa para conseguir Puntos de Victoria. El jugador ALIADO parte de una situación de debilidad e irá fortaleciéndose a medida que la partida avance. Deberá esperar su oportunidad para infligir al japonés derrotas costosas. La isla de Guadalcanal será crucial en el desarrollo de la partida, así como las acciones en Papua/Nueva Guinea.

Como todos los 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 de JAPONÉS debe enfrentarse a la disyuntiva histórica ¿concentrarse en tomar las Islas Salomón, Papua o intentar las dos a la vez? El jugador ALIADO deberá ser paciente y hacer que su enemigo se sobre extienda, acumular fuerzas para realizar letal ofensivas que pongan en jaque a las fuerzas del Imperio del Sol Naciente.

Componentes:

- 1 mapas de 80x60 cm de los Mares del Sur, Islas Salomón y Papua/Nueva Guinea.
- 2 dados d10
- 176 fichas (1 plantilla)
- 1 librito de Reglas de la Serie “Comandante de Campo” y Reglas Exclusivas de “Coral Sea”; notas históricas y del diseñador.
- 70 cartas (divididas en dos mazos + cartas de ayuda + promocionales)
- 3 bolsas de plástico

El juego está completamente en español. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

También disponible:

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.

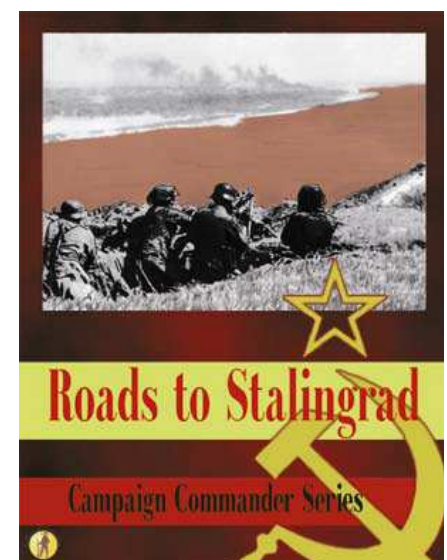
El juego se desarrolla en una escala operacional – mapa zonal de escala 1:120000. Pensado para dos jugadores uno lleva las fuerzas del EJE y el otro las fuerzas SOVIÉTICAS. El juego tiene una duración aproximada de **3-4 horas** y usa un doble sistema de fichas/mapa y cartas en sus mecánicas. Los jugadores 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.

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



Componentes:

- 1 mapas de 80x60 cm del sur de Rusia, Ucrania y el Cáucaso.

- 176 fichas (1 plantilla)

- 1 libretto 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!!!

LIBROS OSPREY PUBLISHING

WARRIOR

WAR151 Samurai Women 1184–1877

ELITE

ELI183 U-boat Tactics in World War II

MEN-AT-ARMS

MAA464 World War II Soviet Armed Forces (1) 1939–41

DUEL

DUE31 British Dreadnought vs German Dreadnought

FORTRESS

FOR99 Defense of Japan 1945

FOR100 The Führer’s Headquarters

RAID

RAID15 A Far-Flung Gamble – Havana 1762

WEAPONS

WPN3 Medieval Handgonnes

WPN4 Browning .50-caliber Machine Guns

CAMPAIGNS

CAM227 London 1917–18 The bomber blitz

