

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - **DISTRIBUCIÓN** - JUEGOS - **DISTRIBUCIÓN** -

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

Novedades juegos, 22 de octubre de 2012

The Blitzkrieg Legend. P.V.P.: 95,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MULTIMAN PUBLISHING

The Blitzkrieg Legend simula la operación *Case Yellow*, la ofensiva alemana de mayo de 1940 que sacudió el mundo. En menos de un mes acabaron con Bélgica y Holanda, aplastaron los ejércitos Francia y empujaron a la Fuerza Expedicionaria Británica al mar en Dunquerque. Este decimosegundo juego de la *Operational Combat Series (OCS)* difiere de lo habitual en la misma en que usa una escala de terreno de 3 millas por hex y turnos de 2 días, y por tanto es similar al agotado **Sicily**. La escala elegida permite que esta campaña tan rápida se desarrolle de forma más apropiada en este sistema de juego, y permite que los ejércitos dispongan de espacio de maniobra.

Case Yellow consiguió apresar el embolsamiento más grande jamás creado en una Guerra y con el mayor número soldados. Esto hoy nos puede parecer una conclusión predecible, pero el audaz ataque de Manstein por las Ardenas fue una maniobra arriesgada que pudo haber salido mal. El análisis nos dice que la historia pudo haber sido muy distinta.

El jugador que lleva a los aliados en este juego se enfrenta a varios problemas históricos. Sus unidades de combate francesas, belgas, holandesas y británicas aún no dominan el ritmo más rápido de acción de la 2ª Guerra Mundial, y son por tanto lentas y no pueden luchar con su Valor de Acción completo cuando están en Modo de Movimiento. Los aliados también están obligados a implementar el Plan Dyle (a menos que se juegue la versión hipotética de la campaña), el cual deja a los franceses con reservas inadecuadas tras las Ardenas, y demasiadas de las fuerzas de más calidad dedicadas a defender Amberes y Bruselas. Como la historia nos dice que el rápido avance por Bélgica fue la causa principal de la derrota aliada, el juego presenta una versión hipotética de la campaña que permite a ambos bandos experimentar con despliegues iniciales distintos.

Se presenta un conjunto sencillo de objetivos de campaña, en la que los Puntos de Victoria se centran en lo siguiente:

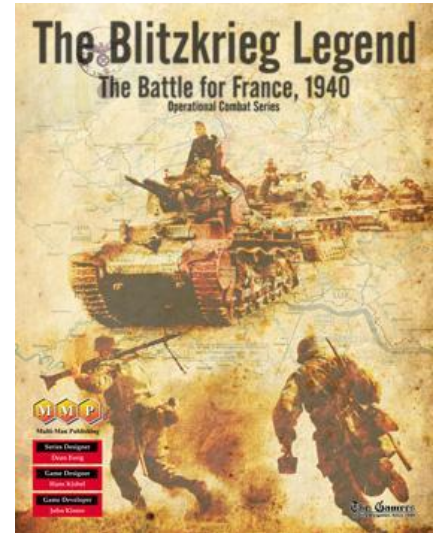
- Los franceses deben proteger siempre París, que es el objetivo último alemán. Dos ciudades del borde sur del mapa, Verdún y Metz, también valen puntos (de forma que el francés *no puede* abandonar la Línea Maginot).
- La rendición de Holanda es posible desde que haya blindados alemanes junto a cualquiera de las tres ciudades principales holandesas. Las posibilidades de rendición se modifican si franceses y británicos apoyan a Holanda (esta es la razón por la que el 7º Ejército francés se desplazó al norte de Amberes).
- La rendición de Bélgica y la evacuación de los británicos son posibles si los alemanes crean una cuña entre la costa belga y París. No obstante, las posibilidades de rendición se modifican si franceses y británicos defienden Bélgica (otra motivación histórica del Plan Dyle).
- Los alemanes también obtienen puntos por destruir la BEF, así que los aliados deben intentar conservar esta fuerza.

Las reglas especiales del juego se han elegido cuidadosamente para evocar la ambientación correcta de la campaña. Por ejemplo, la Línea Maginot recibe su importancia histórica, apareciendo como un fuerte escudo en la derecha que por desgracia puede ser desbordado por las Ardenas. Las reglas para efectuar operaciones especiales son una novedad en el sistema OCS, y sirven aquí para tomar puentes y fuertes. La BEF puede quedar aislada o quedar muy dañada, y si esto sucede se tomarán medidas de emergencia para rescatarla: destructores de la Royal Navy, Puertos de Evacuación especiales, batallones de élite irlandeses y galeses, e incluso algunos Spitfire para dar cobertura aérea. Si a todo esto le añadimos alguna Pausa en las operaciones ocasional, y tenemos la ambientación y el sabor histórico que harán de **The Blitzkrieg Legend** una herramienta tremenda de estudio histórico a la vez que una fuente de placer lúdico.

The Blitzkrieg Legend es también un juego de una gran rejugabilidad. Se incluyen 7 escenarios y 3 campañas. La más larga dura apenas 13 turnos. La más grande cabe en una mesa normal de 120x180 cm. Los veteranos de la serie OCS saben que la profundidad de la misma puede llevar a que algunos turnos sean largos y complejos, pero esta es una campaña que definitivamente puede jugarse al completo.

Escenarios

- 1 *Sur.* Los 4 turnos primeros en la mitad sur del Mapa B. Abarca la lucha en Sedán así como los cruces a través del Mosa río abajo por las 6ª y 8ª Panzer..
- 2 *Centro.* Los 4 primeros turnos en la mitad norte del Mapa B. Abarca la lucha en la Bolsa de Gembloux así como los cruces a través del Mosa por las 5ª y 7ª Panzer.
- 3 *Norte.* Los 4 primeros turnos en el Mapa C. Abarca los asaltos aerotransportados y la rendición de Holanda.
- 4 *Mini-Campaña.* Une los tres primeros escenarios en una campaña corta que usa ambos mapas.
- 5 *Sedán.* Solo dura 2 turnos y emplea apenas una pequeña porción del Mapa B. Abarca el contraataque francés y la penetración alemana.
- 6 *Arras.* Solo dura 1 turno de jugador. Es un escenario de aprendizaje sobre el contraataque aliado.



7 *Dynamo*. Dura 8 turnos. Se juega como un juego de campaña que solo usa el mapa A para cubrir los eventos importantes de la segunda mitad de la campaña.

Campanñas

Versión "Sin Holanda". No incluye la lucha en Holanda, la cual se trata de forma automática sin control por los jugadores. Emplea dos mapas y los 13 turnos.

Versión "Con Holanda". Emplea los tres mapas, los 13 turnos.

"Si yo estuviera al mando..." Distintas variaciones sobre las dos campañas.

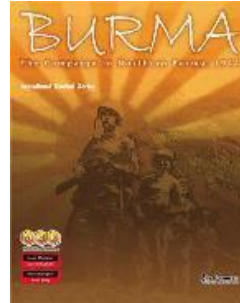
Componentes del juego: reglamento serie OCS, reglamento específico, 2 librillos de diagramas y tablas, mapa de 2 láminas de 55x85 cm., 1960 fichas, una ayuda de juego, 10 escenarios y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

También disponibles en la serie OCS:

Burma.

Baltic Gap.

Guderian's Blitzkrieg.



Spearpoint 1943: Village and Defensive Line Expansion. P.V.P.: 49,50 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** COLLINS EPIC WARGAMES

Expand your copy of *Spearpoint 1943* and *Spearpoint 1943 Eastern Front* with **Frontline General: Spearpoint 1943 Village and Defensive Line Map Expansion!** This expansion requires the cards from either base game of *Spearpoint 1943* and adds new depth to the system, new situations with fictional intros by Mark H. Walker, beautiful Marc von Martial artwork, large die-cut 1" general counters and 4" terrain tiles, printed rules/situation booklet, quick reference and score cards, and a gorgeous two-sided mounted 12"x36" Village / Defensive Line map inspired by 1943 Italian summer and winter terrain. Features

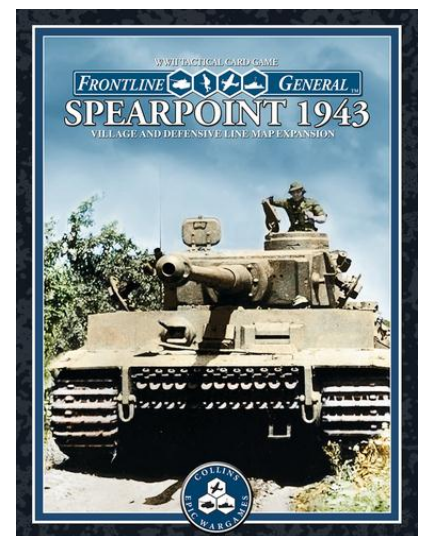
- Take the fast-paced fun of the original two-player 30-minute World War II squad-level tactical card game *Spearpoint 1943* to a whole new level!

- Play new tense tactical Standard Games and Situations that set up differently every time using versatile die-cut terrain tiles such as buildings, ruins, minefields, bunkers, trenches, and more!

- Expansion includes new Situations with fictional introductions by Mark H. Walker.
- Beautiful Marc von Martial (cogwheel designs.com) component and box artwork.
- Adds simple new rules to the *Spearpoint 1943* system including movement, line of sight, combat within buildings and structures, artillery spotting, and more!
- Adds more tactical challenges for players through new well-tested Situations.

Components:

- 1 12"x36" beautiful double-sided mounted Village / Defensive Line map
- 24 large 4" square die-cut double-sided Structure / Obstacle tiles
- 56 large 1" square die-cut double-sided tracking Counters
- 8 new Scenarios with fictional intros by Mark H. Walker (LnL)
- 40-page Rules and Situations Book
- 2 Quick Reference Cards
- 1 Score Sheet
- Score Sheet Tokens
- Telescoping box that can also store the base game inside



También disponible:

Frontline General: Spearpoint 1943.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Poltava's Dread Way. P.V.P.: 27,00 €

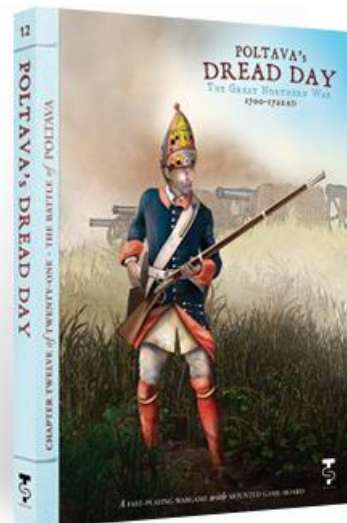
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** TURNING POINT SIMULATIONS

Aquí tenemos el 4º volumen de la serie de 20 juegos que Turning Point Simulations tiene planeados. A menudo hoy se olvida la dimensión que llegó a alcanzar el imperio sueco al comienzo del s. XVIII, y que comprendía los estados bálticos y grandes porciones de las actuales Polonia, Alemania, Dinamarca, Finlandia y Noruega. La Gran Guerra del Norte comenzó cuando los dirigentes de Dinamarca y Sajonia/Polonia advirtieron la debilidad del soberano sueco, Carlos, de apenas 18 años, y pensaron que era la oportunidad adecuada para recuperar territorios perdidos. Pedro I de Rusia (antes de que se le apodara "el Grande") también vio la oportunidad de compensar derrotas anteriores y obtener acceso al Mar Báltico. La guerra fue creciendo en dimensiones con la incorporación de Prusia al bando de la coalición, mientras que separatistas polacos y ucranianos se aliaban con Suecia, y por su parte Inglaterra y Hannover apoyaron sucesivamente a ambos bandos. Los turcos también participaron, a veces ayudando a Suecia y otras veces no (Carlos "se quedó" con ellos cinco años tras la derrota de Poltava.)

Al comienzo los suecos tuvieron éxito en todos los frentes excepto el diplomático, y pudieron haber concluido la Guerra con ventaja en varias ocasiones en las que derrotaron a distintos miembros de la coalición, pero estos fueron capaces de reincorporarse a la lucha. Al final Carlos quedaría como un loco, Pedro recibiría el sobrenombre de "el Grande", mientras que Prusia y Sajonia serían potencias emergentes cuyas ambiciones chocarían 30 años más tarde.

Poltava's Dread Day nos lleva a un conflicto que duró casi un cuarto de siglo (1700-1722). Cada año se compone de dos turnos más una fase administrativa. El turno de Verano es en el que todo el mundo se pone en marcha. El turno de Invierno es un turno muy arriesgado. Todo el movimiento de las fuerzas es variable, y se ve afectado por la iniciativa de los jefes y una tirada del dado. A veces las tropas se mueven rápido y lejos, otras veces no.

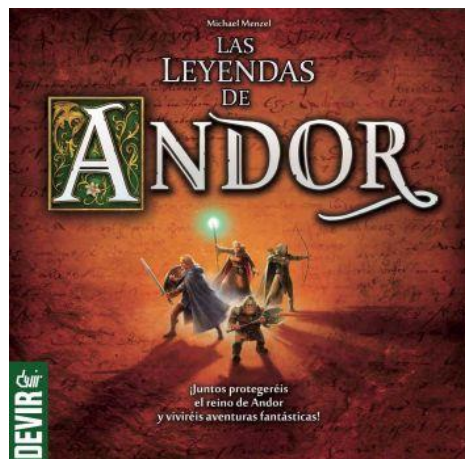
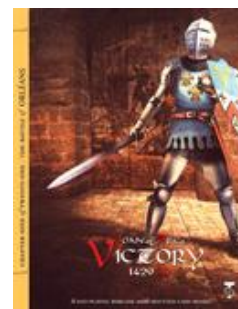
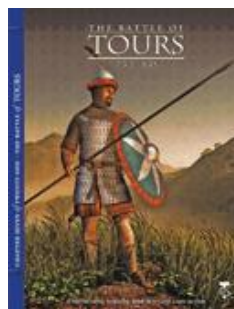
El juego incluye una gama de distintos tipos de unidades a caballo y a pie que afecta su capacidad de combate, pero tiene una peculiaridad: cada ficha es una unidad única (fuerza 1), sin otros números en la ficha. Con unas pocas excepciones, las unidades que se pierdan ya no se recuperan... esto hace que haya que tener un cuidado extremo en conservar nuestras fuerzas y que nos pensemos 2 veces entrar en batalla. Juego en inglés.



También disponibles:

The Battle of Stalingrad.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

The Battle of Tours.
Joan of Arc's Victory.



Leyendas de Andor. P.V.P.: 40,00 €

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

¡Andor os necesita!

El reino de Andor está en peligro. Enemigos surgidos de los bosques y las montañas se dirigen hacia el castillo del viejo rey Brandur. Sólo vuestro pequeño grupo de héroes puede hacerles frente. ¿Seréis capaces de defender el castillo? A la primera aventura le siguen cuatro más. En la minas subterráneas os esperan valiosas piedras preciosas, pero también os encontraréis con peligros. Y, por último, tendréis que enfrentaros a un viejo y poderoso dragón que acaba de despertar. ¿Superaréis todos estos retos?

Sólo juntos seréis fuertes y os podréis convertir en los héroes de Andor.

Contenido:

1 tablero impreso por las dos caras, 41 figuras de juego con peanas de plástico, 4 tableros de héroe, 1 tablero de equipo/combate, 142 fichas de cartón, 72 cartas grandes, 66 cartas pequeñas, 20 dados, 9 discos de madera, 5 cubos de madera, 1 narrador, 1 torre, 15 bolsas para guardar los componentes, 1 reglamento de inicio rápido, 1 suplemento de reglas.

Las leyendas de Andor es el más reciente juego del afamado ilustrador y creador Michael Menzel. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

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

Divided Republic. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA. **EDITOR:** NUMBSKULL GAMES

Estamos en los años previos a la Guerra Civil: el destino del país es incierto, mientras sus líderes discuten y el pueblo toma partido por unos u otros. La esclavitud, los derechos de los estados y la sombra de la guerra están en juego. Cada jugador debe intentar que su candidato gane la carrera a la presidencia y salve el país.

Divided Republic es un juego con motor de cartas para cuatro jugadores que nos lleva a los años previos a la tormenta que fue la Guerra de Secesión de EE.UU.

Los jugadores representan a los partidos principales (Unionistas Constitucionales, Demócratas del Norte, Republicanos y Demócratas del Sur) e intentan llegar a la presidencia derrotando a sus adversarios mediante trucos sucios, charlas y la manipulación de eventos históricos. Mientras tanto, el presidente Buchanan interfiere, los radicales arman disturbios y el país continúa en caída libre por la espiral que lleva a la guerra civil. Si un partido gana la elección, tal vez la historia cambie. Sin embargo, siempre existe la posibilidad de que la población de Carolina del Sur estalle en rebelión abierta y proclame la secesión, lo cual terminará la partida con todos perdiendo.

Autor: Alex Bagosy. Diseño gráfico: Marco Morte, David Prieto, Patrick Stevens. Para 2 - 4 a partir de 16 años. Duración de la partida: 180 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

