

# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Novedades juegos, 15 de octubre de 2012

**A House Divided 4<sup>th</sup> Edition.** P.V.P.: 30,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME).

**EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Nueva edición de unos de los superclásicos de toda la historia de los wargames. *A House Divided* simula la épica lucha de la Guerra de Secesión de EE.UU. que se libró debido a la disputa sobre los límites de la autonomía de los estados y las leyes de esclavitud. El periodo que va de 1840 a 1861 fue un enconamiento progresivo de los ánimos de las dos partes sobre estas cuestiones, y en 1861 el país se enzarzó en una terrible lucha que duró cuatro años.

El juego nos lleva a la Guerra entre el Norte y el Sur desde la Primera Batalla de Bull Run a la rendición de Lee en Appomattox Courthouse. Cada jugador dirige una de las dos facciones y toma decisiones estratégicas que determinarán el resultado de la guerra.

El tablero representa EE.UU. de norte a sur y desde la costa del Atlántico al oeste del río Mississippi. Se incluyen por tanto Missouri, Iowa, Illinois, Indiana, Ohio, Pennsylvania, Nueva York, Nueva Jersey, Delaware, Maryland, Virginia, Carolina del Norte, Carolina del Sur, Georgia, Florida, Alabama, Mississippi, Louisiana, Arkansas, Tennessee, Kentucky y Virginia Occidental. El mapa de juego se conforma con casillas interconectadas que representan ciudades, pueblos o lugares importantes en la guerra. Estas casillas están unidas por líneas de transporte – azules si son ríos, tostado si son carreteras y negro si son vías férreas – las cuales proporcionan los caminos a la victoria o a la derrota.

¿Podrás mantener unida la Unión, o forzarás la división de los EE.UU.?

**Componentes:** 234 fichas de ejércitos, generales y especiales (48 fichas normales variadas, 45 fichas de infantería Veterana, 18 fichas de caballería Veterana, 21 fichas de infantería Excelente, 15 fichas de caballería Excelente, 42 fichas de infantería de Milicia, 6 fichas de caballería de Milicia, 21 fichas de utilidades, 4 fichas de generales), 2 plantillas de órdenes de batalla, 1 tablero de 52,5x51,50 cm., 6 dados (3 azules y 3 grises), 1 bandeja para fichas y reglamento con reglas básicas, estándar y avanzadas.

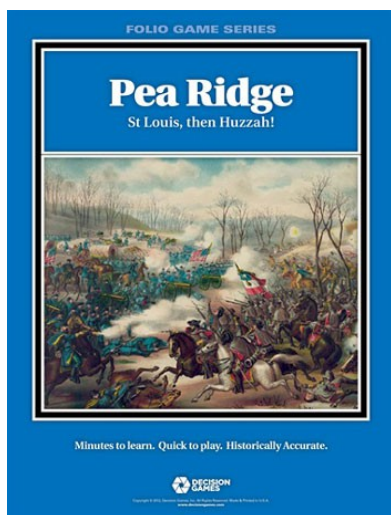
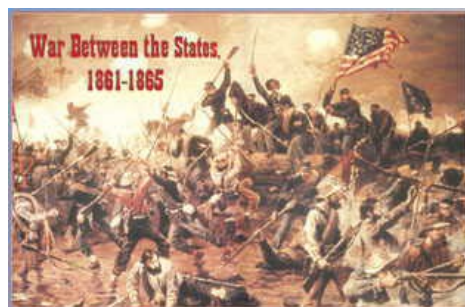
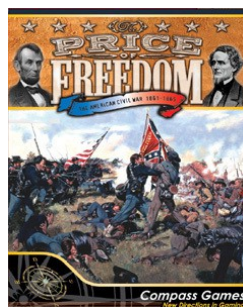
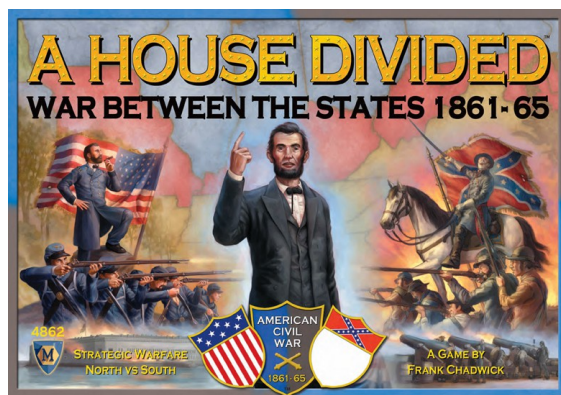
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Otros juegos estratégicos de la Guerra Civil de EE.UU.:

**The Price of Freedom.** (Compass Games).

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**War Between the States** (Decision Games).



**Pea Ridge.** P.V.P.: 17,00 €

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

La invasión por parte de la Unión del norte de Arkansas tuvo que detenerse a primeros de 1862 debido a problemas logísticos. Los alarmados confederados enviaron a Earl Van Dorn a coordinar las dispersas fuerzas del Sur y repeler a los invasores yanquis. Van Dorn, agresivo pero descuidado, lanzó una rápida ofensiva que casi atrapó al ejército federal del Sudoeste comandado por Sam Curtis, hasta que éste zafó su ejército se colocó en una buena posición atrincherada en la meseta de Pea Ridge. Tras su rápida marcha hacia el norte, los confederados estaban exhaustos y sin suministros, pero pese a ello Van Dorn les ordenó hacer una dolorosa marcha nocturna alrededor de la posición de Curtis.

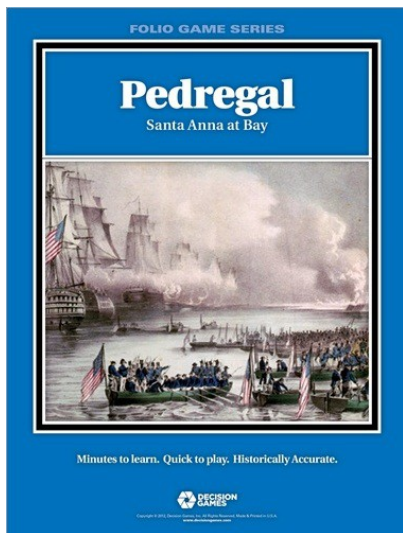
*Pea Ridge* es un nuevo juego de la colección Folio de Decision Games y usa el sistema *Musket & Saber* para reflejar con exactitud la naturaleza de las batallas de la Guerra Civil Americana. Se incluyen todos los aspectos básicos de la Guerra en la Era de los Mosquetes. El sistema de combate recompensa el juego intuitivo sin necesidad de contar el número de rifles. Hay diferencias sustanciales entre infantería, caballería y artillería. La infantería, dura

**El Viejo Tercio S.L.** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

y resistente, lleva el peso principal de la lucha. La artillería puede barrer ataques o abrir huecos en las líneas enemigas, pero es vulnerable y frágil. La caballería es débil en combate frente a frente, pero es vital en las persecuciones y las labores de reconocimiento. Todas las unidades son susceptibles de huir cuando se ven debilitadas, y la fortuna de la guerra puede intervenir en la partida en cualquiera momento, así que los jugadores deben guardar reservas. Los jefes otorgan un importante plus a las capacidades de las unidades, y los ejércitos deben proteger a sus cuarteles generales y la conexión con las unidades de suministros.

Ganar la batalla depende del despliegue que hagamos, la inteligencia de nuestras maniobras para concentrarnos en los puntos decisivos, una adecuada coordinación de las distintas armas, un juicioso empleo de los generales y unidades especiales, y comprender las fortalezas y debilidades de cada ejército.

Componentes: mapa de 42x55 cm, 100 fichas, librito de reglas de la serie y librito de reglas especiales. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Pedregal: Santa Anna at Bay.** P.V.P.: 17,00 €

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

Tras la toma de Vera Cruz y la huida de Santa Ana en Cerro Gordo en la primavera, el ejército estadounidense de Winfield Scott se aprestó para atacar Ciudad de Méjico. Cortando audazmente su línea de comunicaciones con su fuente de suministros —como Cortés había hecho tres siglos antes— Scott se embarcó en una campaña muy arriesgada. Solo gozaba de un débil apoyo político; un único revés —o una victoria demasiado sangrienta— podrían haber significado el final de su campaña. En lugar de asaltar las fortificaciones mejicanas al este de la capital, Scott dio un rodeo por el sur donde grandes lagos y el suelo de lava (el Pedregal) le permitían elegir entre distintas rutas de aproximación. Los mejicanos se aprestaron a bloquear su camino, fortificando las rutas más obvias, pero dejaron sin guarnición el propio Pedregal, pensando que no era franqueable por unidades grandes. Las fuerzas estadounidenses, dirigidas por un excelente grupo de oficiales de ingenieros, encontraron numerosos pasos. Pero el ejército estadounidense, que era aproximadamente la mitad de numeroso que su adversario, se vio obligado a dividirse. Un ataque decidido por parte mejicana en el momento adecuado podría haber causado la destrucción del ejército de Scott.

*Pedregal* es un juego de la serie Folio y usa el sistema *Musket & Saber*.

Componentes: mapa de 42x55 cm, 100 fichas, un librito de reglas de la serie, un librito de reglas especiales. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Special Ops 3.** P.V.P.: 21,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Este número de la revista oficial de MMP contiene:

36 páginas

1 plancha de 270 fichas

**UN JUEGO COMPLETO:**

A Victory Complete: The Battle of Tannenberg, 1914 with a 22" x 34" map

**2 ASL escenarios:**

O5 The Tsar's Infernal Machines

O6 Third Time's The Charm

**2 ASLSK escenarios:**

S52 Extraordinary Bravery

S53 Workers Unite!

**ARTICLES:**

Strategies in A Victory Complete by Magnus Nordlof

Coming Down the Pike: A Look at New Products Coming from MMP by Brian Youse

Fire In The Sky After-Action Report by Jim Eliason

Forward to Elst! by Ken Dunn

Teaching ASL by Robert Wolkey

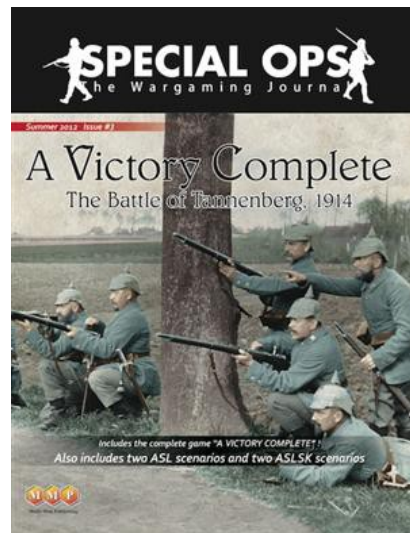
Don't Go Off Half-Tracked: Getting the Most Out of Your Halftracks in ASL by John Slotwinski and Phil Palmer

ASL Etiquette by Dave Ramsey

MMP Ironman Tournament: One Man's Journey by Dan Cunningham

A More Better Bull Run by Matthew Kirschenbaum

OCS Fixing Holes by John Kisner





**Strategy & Tactics 277: Ticonderoga.** P.V.P.: 25,50 €

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

*Ticonderoga* simulates six engagements in the region between the upper Hudson and lower Lake Champlain, specifically the area between northern Lake George and Fort Carillon (a.k.a. Ticonderoga) during the French and Indian War (1755-58). The game system emphasizes the importance of leaders, and highlights the role of individual command skills, circumstances and luck. Throughout the game, leaders' skills are tested as their units maneuver and fight, and every leader has the capacity to be "inept," "capable" or "exceptional," varying from engagement to engagement.

The game includes a lot of randomization; so every game may vary in tempo. One game may involve more soldiers than another, and often the quality of the lower-level (unnamed) leaders will be different. There are three campaign and three raid scenarios, featuring many units for the longer games and fewer for shorter ones (280 counters total). Each hex on the Strategic Map represents 1.5 miles, whereas each hex on the Tactical Map (for the area near Ticonderoga) represents just 400 yards. Individual units represent from 50 to 800 men, and leader chits each represent a single commander, sometimes a famous historical figure, at other times an unknown man of low-rank.

**ARTICLES:** **Mongol Military Disasters.** An analysis of the Mongol invasions that failed, leading to the stagnation and eventual end of their empire. **German WWI Anti-Tank Doctrine.** The Germans fielded few tanks in the Great War; instead, they were the first to concentrate on how to destroy them. **Capture of the USS Pueblo.** Analysis of how this US Navy intelligence-gathering ship came to be captured by the North Koreans in 1968.

**World at War 26: Race to the Reichstag.** P.V.P.: 25,50 €

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

*Race to the Reichstag* is an innovative design that allows players to play both sides of two competing commands as the Red Army fights its way into Berlin during the closing days of World War II. There are two areas of operations for the Soviets and Germans, and each player runs one area for both sides, opposite his opponent (*Battle for Germany*-style). Players compete for reinforcing assets and to seize objectives, in an attempt to be the first to capture Berlin's city center and end the war.

*Race to the Reichstag* includes a beautiful map of Berlin, which includes all the historic and infamous landmarks that were the backdrop of the Third Reich, and a counter sheet (228 counters) of the two competing Soviet fronts (Zhukov's and Koniev's) versus the shattered remnants of the German army attempting to hold Berlin against the inevitable. The player who plays his Soviet and German commands best will win.



**Modern War 2: Oil War.** P.V.P.: 25,50 €

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

This near-future what-if war game, designed by Ty Bomba, is an update and expansion of the classic old-SPI *Oil War* game from the mid-1970s. It examines an Iranian strategic alternative that's becoming increasingly plausible in light of the draw down of US military strength in the Middle East. That is, just as it did in Cold War Europe, the prospect of both sides having nuclear weapons in this "zone of confrontation" may work to create a deterrent umbrella that, at least for some time, could allow for a potentially decisive conventional war to go on underneath the threat of "mutually assured destruction."

*Oil War: Iran Strikes (OW)* is a low-intermediate complexity design set in a time frame of the near future – 2013 through 2017 – in which the Iranians may indeed have developed some kind of nuclear capability. At that same time, with the "War on Terror" having likely slithered to an indecisive end by then, and the US therefore likely fallen back into another post-Vietnam-type "neo-isolationist" phase, the possibility for a blitz-style Iranian conventional military victory – aimed at establishing and certifying Tehran as the hegemon of the Gulf region – moves to the fore.

*OW* examines the strategic and operational possibilities and parameters inherent in the opening Iranian offensive of such a war. There are no rules for the use of atomic bombs or other weapons of mass destruction (WMD). The situation is on such a hair trigger in regard to that aspect of things, if one such weapon were to go off, many more detonations would be certain to follow. The idea is for Iran to gain a victory without resorting to "game changing" WMD.

Each hex on the map equals 18 miles (30 km) from side to opposite side, and its coverage stretches from Turkey in the north to the UAE in the south, and from the Iranian border and Persian Gulf on the east to Baghdad and Riyadh on the west. Each game turn represents three days, with a full match covering the first month of the war.

Units of maneuver are corps, divisions, brigades, and US brigade combat teams (BCT) of various kinds, each containing from about 5,000 to 15,000 men and/or 50 to 400 armored fighting vehicles or helicopters. The most up-to-date data available have been used to establish each participant country's detailed order of battle, including the Iranian regular army (*Artesh*), Basij (martyr force) and Revolutionary Guards, along with the ground forces of Iraq (loyalist and insurgent militias and regulars, Kurds, and the "elite" Quick Reaction Force). There are also the armies of Kuwait, Saudi Arabia, Qatar, Bahrain, the UAE, Syria, Turkey and, of course, the US.

Special rules cover such things as: sudden death victories and victories on points, variable phase sequences, US naval supremacy, unique Saudi combat characteristics, geographic and multi-national movement and combat restrictions, US locking zones of control, US bases, Kuwaiti border defenses, Iraqi unit defections, Al Qods terror attacks, massed Basij suicide attacks, Basra's critical logistical status, Iranian airborne and marine units, artillery, combat engineers, airpower, UN intervention, unique US BCT capabilities, the legend of the 12<sup>th</sup> Imam, and much more.

The game includes one map (22x34") and 228 counters.



**Those Pesky Garden Gnomes.** P.V.P.: 27,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

*Those Pesky Garden Gnomes* es un juego de cartas de conseguir jugadas que tiene una peculiaridad –en realidad, con posiblemente muchas peculiaridades.

El juego dura varias rondas. En cada ronda, cada jugador tiene su propio objetivo, y dicho objetivo cambia en cada ronda. Cada jugador solo conoce su objetivo, no los de sus adversarios. La puntuación de cada jugador en cada mano se basa en la medida en que consigue acercarse a su objetivo. Los puntos que obtiene un jugador se añaden a su total acumulado, y los jugadores peor situados en las últimas rondas tienen más opciones al final. Tras un número de rondas, ganará el jugador con la puntuación más baja.

Para 3-5 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 30 minutos.

***¡REGLAS EN CASTELLANO!!***