

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 4 de octubre de 2013

D-Day at Omaha Beach. P.V.P.: 54,00 €

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

"¡Salid ya de la playa! ¡Si os quedáis estáis muertos o a punto de morir!"

Coronel George Taylor, regimiento 16º de Infantería de los EEUU

D-Day at Omaha Beach recrea el día más sangriento y heroico de las fuerzas armadas norteamericanas en la 2ª G. M. En este juego solitario del creador de los juegos solitarios clásicos *RAF* y *Ambush*, tú asumes el control de las fuerzas de las divisiones 1ª y 29ª de los EEUU desembarcando bajo el fuego enemigo en la playa de Normandía, luchando desesperadamente por establecer una cabeza de playa. El juego también puede jugarse cooperativamente entre dos: cada jugador controla una de las 2 divisiones norteamericanas.

Entre las unidades encontramos infantería de asalto, tanques anfibios, artillería, ingenieros y cuarteles generales. El sistema de juego controla a los ocultos defensores alemanes en puntos de resistencia Widerstandsneest sobre las colinas que dominan las playas. Las fuerzas norteamericanas que consigan penetrar las mortíferas defensas costeras y alcanzar el terreno elevado deben entonces enfrentarse con los refuerzos móviles alemanes en los laberínticos setos de Normandía. Un innovador sistema de combate sin dados subraya la importancia de los despliegues ocultos enemigos y la importancia de emplear las armas y tácticas apropiadas.

El empleo de cartas de eventos mantiene fluida la acción y las reglas sencillas, a la vez que controla la estrategia alemana e introduce un detalle histórico excelente. El juego incluye reglas de desembarcos anfibios, artillería y cohetes alemanes, bombardeo naval norteamericano, las mareas, operaciones de ingenieros, e intangibles como la capacidad de liderazgo de los mandos norteamericanos bajo el juego y la iniciativa de los infantes americanos.

Componentes: 352 fichas grandes, 1 mapa de 55x85 cm., 55 cartas de eventos, cuaderno de reglas, cuaderno de estudio histórico, ayudas de juego. Escala: turnos de 15 minutos en el juego básico, 30 minutos en el juego extendido; unidades tamaño compañía; hexágonos de 250 metros. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Hornet Leader: Cthulhu Expansion. P.V.P.: 27,00 €

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

Estamos 2015... desde las aguas heladas del Pacífico Sur, la largo tiempo fabulada Isla de R'lyeh, hogar del Gran Cthulhu surge de las aguas. Tras una larga espera, la alineación de las estrallas es correcta, y ha llegado la hora de la verdad para el mundo.

Tu fuerza de portaaviones está en posición para entrar en combate con las huestes y señores de la invasión en su invasión del globo.

Deberás luchar en los océanos. Deberás luchar en los portales. Deberás luchar en los cielos sobre las mayores ciudades de la humanidad. ¡No deberás rendirte nunca!

Hornet Leader - The Cthulhu Conflict es una expansion para el juego en solitario *Hornet Leader*. Debes poseer un ejemplar de Hornet Leader para usar esta expansion.

Puntos clave del diseño: la inclusion de ataques contra la Cordura de tus pilotos.

Se añaden los siguientes aparatos: MQ-47B UCAV. Se añaden las siguientes armas: B83 Nuclear Bomb. Se añaden los siguientes Lugares y Bandidos: Cthulhu Creature Bandits, Cthulhu Creature Sites, Cthulhu Emplaced Sites, Cultist Bandits, Cultist Sites.

Listado de componentes: 56 cartas, 1 plancha de fichas, 3 láminas de Campaña y reglamento. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

RAF: Lion vs Eagle. P.V.P.: 72,00 €

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

"Nunca en la historia de los conflictos humanos, tantos han debido tanto a tan pocos."

--Winston Churchill

Nueva impresión de uno de los grandes éxitos de Decision Games.

Francia ha caído. Inglaterra resiste sola contra la potencia de una triunfante Alemania, defendida solo por los escuadrones de cazas Spitfire y Hurricane de la Royal Air Force. Hitler ordena a su potente Luftwaffe destruir la RAF en preparación de la Operación León Marino – la invasión de Inglaterra. Cazas y bombarderos alemanes llenan los cielos ingleses y la RAF responde.

Ahora tú estás al mando de la RAF o de la Luftwaffe, en la campaña aérea más grande de la historia – la Batalla de Inglaterra. El diseñador, John Butterfield, mejorando su premiado y ya clásico juego en solitario, aumenta ahora la exactitud histórica, la tensión y las opciones de juego con tres juegos completos:

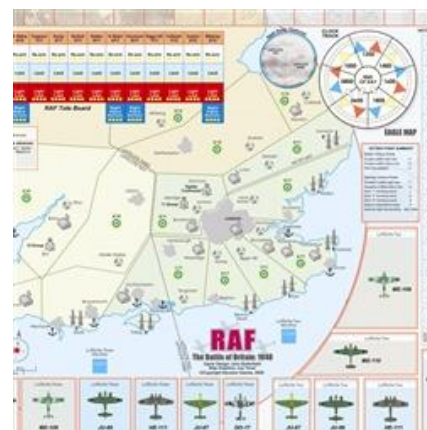
1) **RAF: Lion** te pone al mando del British Fighter Command, que se opone a los raids alemanes. El exclusivo sistema de cartas del juego genera objetivos y fuerzas, que pueden permanecer ocultos hasta que asignes misiones a tus escuadrones. Tu oponente no es un sistema "tonto": la Luftwaffe tiene prioridades y una estrategia. Los escenarios van desde raids de un día que se completan en una hora, hasta la campaña completa jugable en 12 horas.

2) **RAF: Eagle** te pone al mando de las fuerzas de la Luftwaffe que atacan Inglaterra. Planificas los ataques y asignas misiones a tus bombarderos y cazas, con el objetivo de asestar un golpe decisivo. ¿Podrás anular el sistema de radares británicos y aniquilar su sistema de producción de aviones? El juego controla la respuesta de la RAF a tus estrategias. ¿Cómo es posible que un adversario tan cerca de la derrota siga respondiendo?

3) **RAF: 2-Player** enfrenta a dos jugadores, uno controla el Fighter Command británico y otro a las fuerzas de la Luftwaffe. Entre los detalles históricos encontramos: prioridades del alto mando alemán, escolta cercana, caza libre, la Patrulla del Canal, Jabos, bombardeos diurnos y nocturnos, radar, el Observer Corps, climatología, intercepciones ULTRA, patrullas de escuadrones, "big wings," ventaja de altitud, escuadrones de ases y flak.

Componentes: 176 fichjas grandes, dos mapas de 55x85 cm., tablero de planificación alemán, 165 cartas, tres cuadernos de reglas, cuaderno de estudio histórico, ayudas de juego y dos dados. Escala: cada turno de juego equivale a un "día de raid" con dos segmentos de seis segmentos de dos horas; escuadrones británicos y Gruppen alemanes; 1 pulgada = 32 km.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



High Frontier: Colonization. P.V.P.: 31,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** SIERRA MADRE GAMES

High Frontier Colonization, an expansion to both the first and second editions of *High Frontier*, includes all the elements of the first edition expansion (now out of print), but adds maps, cards, and playing pieces. The thriving space infrastructure has hundreds of specialists working in space colonies orbiting Earth. These provide services such as antimatter manufacture, beamed solar energy, cyler satellites, space telescopes, the space elevator, and of course the local tax office. New Bernal, Colonist, Freighter, and GW Thruster modules allow you to move your base of operations further afield in the High Frontier. The promoted side of the cards in the last two modules include new paths to victory called Futures.

Stonewall Jackson's Way II: Battles of Bull Run. P.V.P.: 74,75 €

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

Stonewall Jackson's Way II: Battles of Bull Run is the 9th game in the award-winning *Great Campaigns of the American Civil War (GCACW)* series. This game is actually two complete modules in one: it includes a complete revision and augmentation of *Stonewall Jackson's Way (SJW)*; the first game in the series), and an entire new module covering the First Bull Run Campaign, called *All Green Alike (AGA)*.

The two maps included are newly painted by original map artist Charlie Kibler and include new historical and terrain details (to bring them up to the standards of the latest games in the GCACW series). The counters have also been updated to the new look established by Nicolas Eskubi for our latest title *Battle Above the Clouds*.

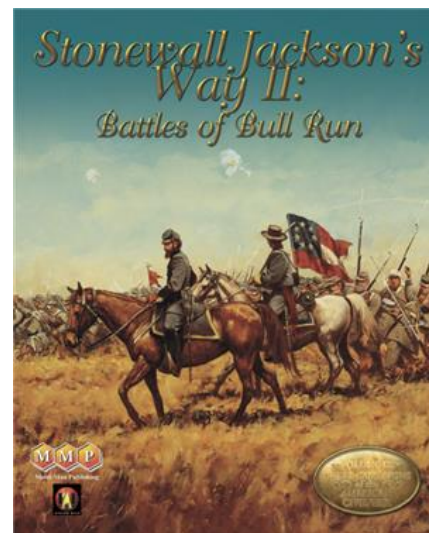
Stonewall Jackson's Way II: Battles of Bull Run uses the same GCACW Standard Basic Game Rules that were first published in MMP's *Skirmisher* magazine and *Grant Takes Command*. The Advanced Game rule sets are also standardized so players will be able to move quickly from one campaign to the other.

All Green Alike includes four Basic Game and two Advanced Game scenarios. The Basic Game scenarios feature two Shenandoah Valley scenarios and two scenarios at Bull Run. The two Advanced Game campaigns cover the advance and aftermath of the campaign.

Stonewall Jackson's Way II: Battles of Bull Run includes two new Basic Game scenarios, the five original Basic Scenarios redesigned and rebalanced, and the two original Advanced Game campaigns also revamped for better play balance:

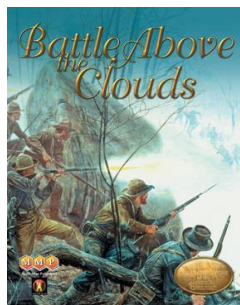
Stonewall Jackson's Way II: Battles of Bull Run contains:

GCACW Series Rules Booklet (approx 24 pgs); SJW II Specific Rules Booklet (approx 68 pgs including scenarios/designer notes); Two 22"x 32" full-color mapsheets. Three Countersheets. Terrain Effects Chart. Two full-color Force Displays. Two 4-page color Charts and Tables. Two 6-sided Dice.



También disponible en la misma serie:

Battle Above the Clouds.



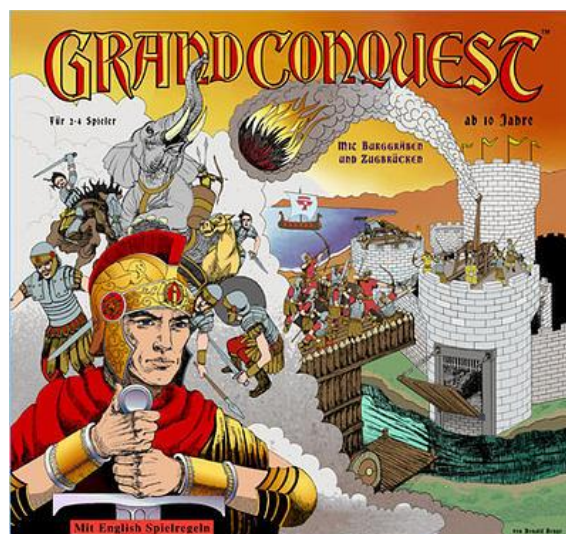
Grand Conquest. P.V.P.: 63,00 €

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

Grand Conquest es uno de los juegos más valorados por los jugadores, y lleva el juego Conquest a un nivel completamente nuevo, añadiendo Castillos con Puentes Levadizos, Camellos, Catapultas y Máquinas de Asedio. También introduce movimiento en los campos que hay entre las posiciones estándar del juego. Además pueden construirse nuevas unidades pagando con movimientos. El tablero está impreso por ambas caras, una para las partidas con 4 jugadores y la otra para 2 jugadores. La versión para 4 jugadores puede jugarse en plan todos contra todos, o en equipos. Esta versión también puede jugarse con las reglas originales de Conquest.

Género: estrategia/conflict. Diseñadores: Donald Benge, Dietmar Gottschick, Patrick Stevens. Artistas: Nick Bonamy, Denis Michel.

Para 2 – 4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Modern War 7: Vietnam Battles: Snoopy's Nose & Iron Triangle.

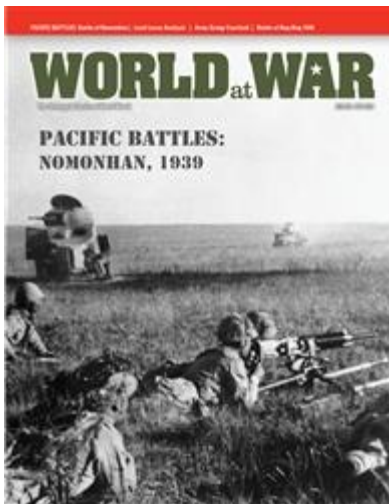
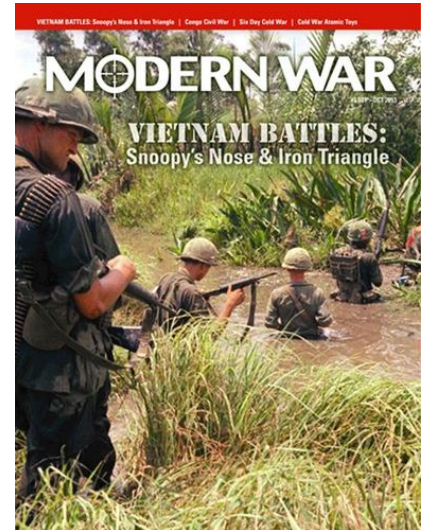
P.V.P.: 25,50 € **FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Vietnam Battles: Snoopy's Nose & Iron Triangle

For some time, there had been reports that a large area of dense jungle northwest of Saigon was a staging base for the Viet Cong. Ideally situated near Cambodia, a nexus point of the Ho Chi Minh Trail, and proximal to the capital city of Saigon itself, the area that became known as the "Iron Triangle" allowed the Viet Cong to conduct well-organized and well-supplied operations into the very heart of South Vietnam. In the meantime, a hundred miles to the south, a US riverine force, comprised primarily of the newly-arrived 9th Infantry Division, began to penetrate into the hinterland of the Mekong Delta, and even into the overgrown rivulets where only 'Charlie' had ever operated before. In the first in the Vietnam Battles series, two games are included, Iron Triangle and Snoopy's Nose (named after a distinctive curve in one of the distributaries leading to the Mekong River). Both games utilize the very popular Fire & Movement combat system, and is easy to play.

Units in the game are typically companies and some battalions and occasional brigade equivalents. The full spectrum of the war in Vietnam in 1967 is featured with everything from riverine craft to helicopters. Each hex represents about a half mile, and each game turn represents from about a half a day to several days of operations.

The game includes two maps one map sheet (22x34") and 200 counters.



World at War 32: Nomonhan, 1939. P.V.P.: 25,50 € **FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Pacific Battles is a wargame series of several campaigns in the Pacific Theater of operations in World War II. The system emphasizes the operational level of these campaigns, and deals with land and air operations. Nomonhan is the second game in the series (Japanese vs. Soviet), following the first game in the series, Guadalcanal (World at War issue #23); It covers the entire land-air campaign for the strategic Mongolian city of Nomonhan, May to September, 1939. The game includes 228 die-cut counters, and also includes air units, supply markers, campaign chits, suppression chits, deception markers, etc.

Land units are primarily regiments, and air units represent from 12 to 60 aircraft, depending on the quality of the air force. The colorful map features Mongolia, with each hex representing approximately two miles across, and includes such prominent locations as Kawamata Bridge and Nomonhan, as well as various charts and tables for easy reference during play.

Components: One 22" x 34" map & 228 counters.

Special Ops #4. P.V.P.: 21,50 € **FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** MMP

Contents:

The game **What Price Glory?** - France 1914-1918 from the International Game Series. It's most succinctly described as a card drive area/impulse game. It includes a 34" by 22" map, 176 counters and 48 cards.

Also included are 2 **ASL** scenarios and 2 **ASLSK** scenarios.

Adam Starkweather contributes an article on Strategies in **What Price Glory?**

Malcolm Cameron offers his beginner's perspective on the **OCS** system.

Trevor Bender provides a unique article on using MMP Operation Market-Garden games for operations research. That is, replaying the campaign over and over to gather statistical data on the campaign.

Chas Argent adds a discussion and some of the thinking behind **Rising Sun**, the ASL module that combines the old Pacific theater modules **Code of Bushido** and **Gung Ho**.

Carl Fung gives us four news scenarios for the new **SCS** title **It Never Snows**.

Dick Vohlers provides a little history on Congressional Medal of Honor winner Joe Mann, a piece that had originally scheduled to be included in the historical notes section of the game **Where Eagles Dare**.



LIBROS OSPREY PUBLISHING

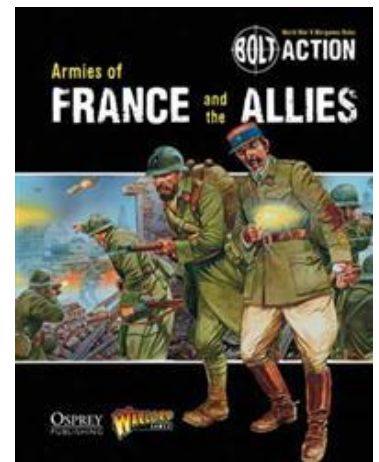
Bolt Action 6: Armies of France and the Allies. P.V.P.: 21,00 €

Author: Warlord Games. **Illustrator:** Peter Dennis.

World War II was truly a 'world' war, and many nations joined the fight against Germany and the Axis. This latest supplement for Bolt Action covers the armies of France, Poland, Czechoslovakia, Denmark, Norway, Holland and Belgium that stood against the German Blitzkrieg, as well as the resistance forces that sprung up in the aftermath of occupation.

Contents

- Introduction
- Army Lists
- Theatres



COMBAT

CBT001 British Paratrooper vs Fallschirmjäger

CBT002 Union Infantryman vs Confederate Infantryman

AIR VANGUARD

AVG9 Sukhoi Su-25 Frogfoot

MYTH

MYTH5 Thor

ELITE

ELI 195 World War II River Assault Tactics

NEW VANGUARD

NVG202 Imperial Japanese Navy Destroyers 1919-45 (2)

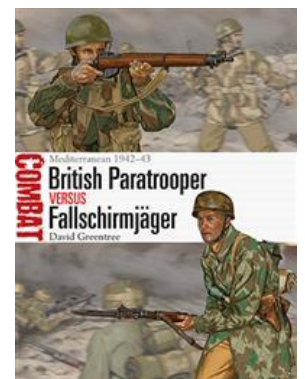
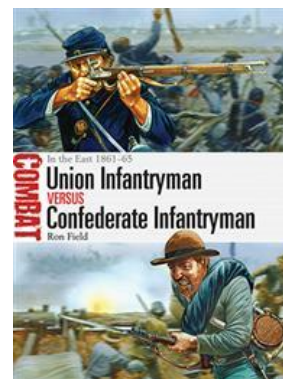
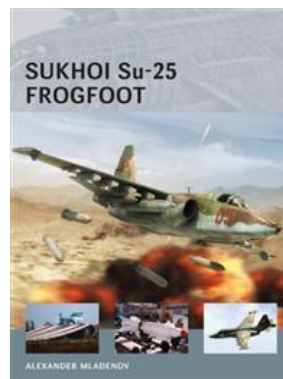
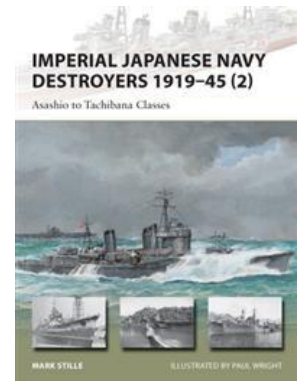
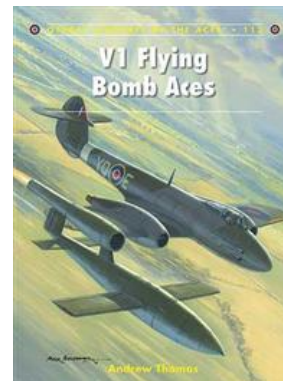
AIRCRAFT OF THE ACES

ACE113 Aces of the 78th Fighter Group

ACE115 V1 Flying Bomb Aces

WEAPON

WPN30 The Longbow



Secret Weapons: Death Rays, Doodlebugs and Churchill's Golden Goose.

Wellington's Guns: The Untold Story of Wellington and his Artillery in the Peninsula and at Waterloo.

DARK Zombies: A Hunter's Guide (Deluxe Edition).

The SBS in World War II.

