

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 24 de septiembre de 2009



Where there is Discord. P.V.P.: 46,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** FIFTH COLUMN GAMES

"Donde hay discordia... ojalá podamos llevar armonía."

-- *Margaret Thatcher, citando a San Francisco*

Primer juego de una nueva editorial, que entra verdaderamente por la puerta grande con una simulación espectacular para jugar en solitario la Guerra de las Malvinas.

A las 16:28 horas de la tarde del Sábado 1 de Mayo de 1982, un misil AIM-9L Sidewinder disparado desde el Sea Harrier del Flight Lieutenant Paul Barton del Royal Naval Air Squadron impactó sobre el Mirage III del Teniente Carlos Perona de la Fuerza Aérea Argentina, destruyéndolo al instante. La Guerra de las Malvinas/Falkland había comenzado de veras.

Durante los 45 días siguientes, las fuerzas armadas del Reino Unido y Argentina se enfrentaron en una lucha mortal, en la que ambos bandos intentaban reclamar su derecho a gobernar unas pequeñas e inhóspitas islas del Atlántico Sur, desconocidas para la mayoría del mundo y para muchos de los que ahora luchaban por ellas.

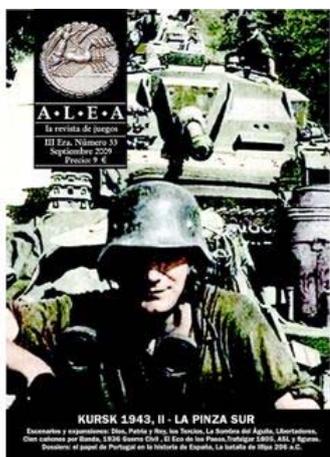
En este juego de tablero solitario, tienes la oportunidad de recrear aquellos días decisivos, poniéndote al mando de la Task Force en su intento de defenderse de los ataques coordinados de las fuerzas aéreas y navales argentinas, y a la vez montando una operación de desembarco anfíbio sobre las islas en liza. Tendrás que gestionar y desplegar los escasos Sea Harrier de la Royal Navy, coordinar la defensa de la flota con una amplia variedad de buques y sistemas de armas, y planear una estrategia de desembarco que te permite consolidar una cabeza de playa antes de que las fuerzas argentinas puedan responder. En el juego se reproducen las circunstancias históricas, de forma que tendrás que enfrentarte a problemas como reglas de enfrentamiento variables, vigilancia, inteligencia, guerra submarina, operaciones del portaaviones y de las fuerzas de superficie argentinas, la amenaza de los misiles Exocet, apoyo operacional o interferencia por terceros países, logística de la flota, corte de suministros o climatología adversa. A la vez tendrás que caminar en la cuerda floja de la opinión pública, manejar la "supervisión" de los políticos de Londres, y superar eventos imprevistos que van desde el sabotaje de las líneas de suministros hasta la posibilidad de enviar tropas al continente.

¿Seguirán las Falklands en manos británicas, o regresarán las Malvinas al control de Argentina? Su destino está en tus manos...

Creado por Daniel Hodges, don diseño gráfico de Mark Mahaffey.

Ilustraciones de buques y aviones de George Bieda y Ugo Crisponi.

Componentes: tablero montado de 104cm x 72cm, 176 fichas grandes, librito de reglas y comentario histórico de 60 páginas a color, librito de Intelligence Briefing de 56 páginas, 60 cartas de juego, 2 ayudas de juego y veinte dados de 4,6,8,10 y 12 caras.



Alea nº33. P.V.P.: 9,00 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** LUDOPRESS

Reseñas: La batalla de Cardedeu, La Tumba de un Imperio, Where There is Discord, Striking the Anvil.

Análisis temáticos: 1936, Guerra Civil y España 1936.

Artículos históricos: Kursk 1943 (II), la Pinza Sur. El papel de Portugal en la historia de España. La batalla de Illipa, 206 a.C.

Novedades de libros: Batallas campales de 1808, Somosierra 1808, La batalla del Jarama, Los Espartanos, Els Exèrcits de Jaime Ier el Conqueridor, 1st Carlist War book.

Encarte Central: Kursk 1943 (II), la Pinza Sur. La parte sur de la batalla de Kursk, Julio 1943. Simulación a escala regimiento-brigada de la ofensiva de la ofensiva del 4º Ejército alemán (Grupo de Ejércitos Sur) contra el Frente Voroznezh Soviético al mando de Vatutin. Reglas especiales y de escenario para el reglamento de juego publicado en la revista Alea nº.31. Campaña y 2 escenarios, Panzerkiel 4 al 8 de Julio y Prokhorovka 4 al 14 de Julio, 2 mapas tamaño DIN A3 con 448 fichas y marcadores. Turnos de 1 día, 1,5 Km. por hex.

También incluye: Isly 1844, escenario para Dios, Patria y Rey, (Alea 32). Nördlingen 1634, escenario para el sistema Tercios (Alea 30). 2 escenarios para Libertadores; Bomboná 1822 y Tampico 1829. 2 escenarios para La Sombra del Águila: Somosierra y

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

Madrid 1808. 2 escenarios para Cien Cañones por Banda; Monte Hacho 1768 y Cartagena 1792. 1 escenario para El Eco de los Pasos: Brunete 1937. 1 escenario para Trafalgar 1805; Abukir 1798, (incluye nuevas fichas de barcos). Escenario no oficial para ASL: Krasnik Bor 1943. Expansión con nuevas cartas para el juego; 1936 Guerra Civil.

Escenarios para figuras: Prokhorovka 1943 e Illipa 206 a.C.. Adaptación para jugar con figuras la 2ª Guerra Púnica con Iberos Señores de la Península.

Soporte/ Descargas: Reglas Estandar para Kursk I y II. Reglas Estandar para La Sombra del Águila. Reglas adicionales para Abukir 1798.



EVE: Conquests. P.V.P.: 67,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** WHITE WOLF

EVE es una ambientación ciencia ficción para los más avezados, despiadada, cruel y fría. Ambientado dentro de 20.000 años, el mundo del juego presenta a una especie humana luchando por superar los límites de su propia naturaleza. Inmensos imperios han surgido que dominan vastas áreas del espacio. Cada uno da forma al universo según sus propias ideas y visión del mundo.

EVE: Conquests es un juego de estrategia de tablero para 2-4 jugadores ambientado en el Universo EVE. Los jugadores asumen el papel de cuatro grandes imperios galácticos y luchan por la supremacía mediante el control del mayor número de planetas. Sus conquistas les exigen jugar

en el paisaje político de EVE, un esfuerzo que a menudo les lleva a la guerra contra sus adversarios. Conseguir la influencia necesaria requiere tacto y una adecuada gestión estratégica de los recursos en todas las áreas de operaciones.

Duración de la partida: 2 horas. Basado en el juego EVE Online.

LIBROS OSPREY PUBLISHING

RAID

RAI1 Rangers Lead the Way: Pointe-du-Hoc D-Day 1944

RAI2 Israel's Lightning Strike

AVIATION ELITE UNITS

AEU33 No 56 Sqn RAF/RFC

NEW VANGUARD

NVG160 British Battleships 1939-45(2)

FORTRESS

FOR87 Saracen Strongholds 1100-1500

FOR88 The Mannerheim Line 1920-39

CAMPAIGNS

CAM215 Leningrad 1941-44

FIELD OF GLORY

FOG11 Empires of the Dragon

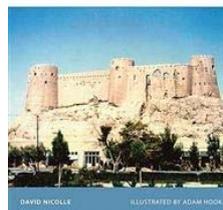
ELITE

ELI174 American Civil War Guerrilla Tactics

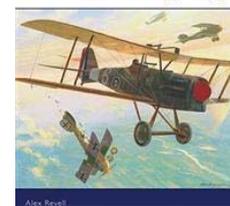
**BRITISH BATTLESHIPS
1939-45 (2)**
Nelson and King George V Classes



**SARACEN STRONGHOLDS
1100-1500**
The Central and Eastern Islamic Lands



Aviation Elite Units
**No 56 Sqn
RAF/RFC**



**THE MANNERHEIM
LINE 1920-39**
Finnish Fortifications of the Winter War

