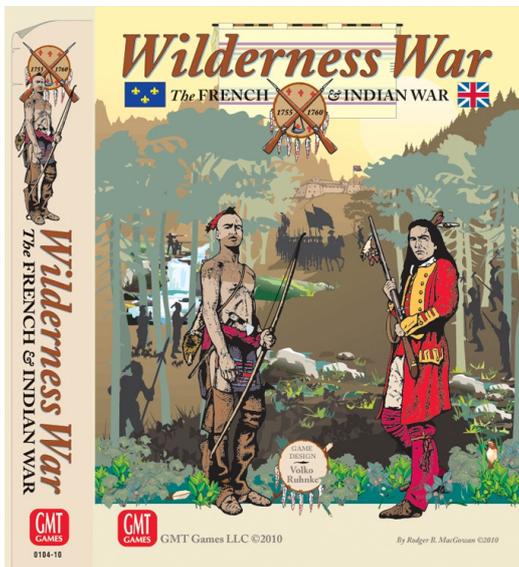


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 9 de agosto



Wilderness War. P.V.P.: 55,00 €

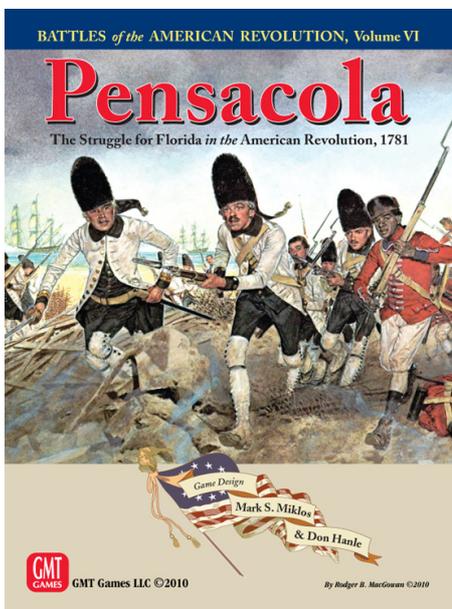
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Nueva edición (¡tras una ausencia de 4 años!) de uno de nuestros juegos favoritos de GMT. *Wilderness War* es uno de los más brillantes juegos con motor de cartas, al estilo de *Washington's War*, *Twilight Struggle*, *Hannibal: Rome vs. Carthage* o *Paths of Glory*.

En *Wilderness War* los jugadores reviven la Guerra de los Siete Años en Norteamérica (1755-1760) entre Gran Bretaña y Francia. Aunque emplea un mazo común de cartas, los dos bandos tienen una personalidad muy diferenciada: los franceses dependen en mayor medida en fuerzas irregulares (sobre todo indios) y confían en golpes de mano para superar a los más numerosas tropas Regulares o Provinciales enemigas. Éstos últimos intentarán en cambio forzar la batallas campales y la toma de las fortalezas enemigas. En la primera parte de la guerra los franceses gozan de ventaja, pero la superioridad numérica británica se irá haciendo más pronunciada a medida que avance la partida.

Las cartas y las reglas permiten introducir en el juego montones de elementos históricos propios de aquel conflicto como por ejemplo el inicial rechazo a la guerra de las asambleas coloniales, la forma de plantear las batallas y los asedios, los golpes de mano e infiltraciones a través de los bosques, los desembarcos anfibios, etc. Juegues en uno u otro bando, deberás proteger tu frontera, hostigar la del contrario, construir redes de fortificaciones a lo largo de las zonas salvajes, reclutar aliados indios, asediar fuertes y fortalezas, y sobrellevar eventos que suceden en Europa pero que afectan al conflicto.

Esta nueva edición se presenta ahora además con un tablero montado plegable. Incluye dos planchas de fichas, 70 cartas de Estrategia, reglas, ayudas de juego y dados. Complejidad: media-baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Pensacola. P.V.P.: 59,50 €

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

No todos los días se publica un juego histórico sobre una batalla de nuestra Historia, ¡así que estamos de enhorabuena! Esta batalla tuvo una importancia capital en la expulsión de los británicos de la Florida durante la Revolución Americana. El asedio de Pensacola enfrenta a un ejército español numéricamente superior, apoyado por un pequeño cuerpo de aliados franceses, contra un ejército británico de gran calidad y más reducido que goza de la ventaja de defenderse tras potentes fortificaciones y que está apoyado por indios áltamente móviles. Si llevas a las fuerzas españolas, deberás decidir donde construirás los reductos para tus baterías de cañones de asedio, y luego proteger a tus soldados de los raids británicos para que terminen las obras pronto y poder montar un bombardeo efectivo antes de que se te acabe el tiempo. El jugador británico tiene fuerzas más reducidas, pero con las reglas especiales de raids, tus tropas regulares y tus aliados indios, deberás hostigar a los españoles y erosionar su moral todo lo que puedas, a la vez que retrasas sus obras de asedio para intentar preservar tus defensas ante el inevitable asalto.

La partida comienza cuando el ejército 5000 hombres bajo el mando del muy capaz Don Bernardo de Gálvez acaba de desembarcar en tierra firme. El número exacto de tropas de que dispone la fuerza inicial española se determina durante la colocación inicial, ya que debe pasar primero frente a las baterías del Fuerte de Red Cliffs Fort.

Por ello las fuerzas iniciales españolas variarán algo en cada partida, ya que habrá jefes y unidades que serán eliminados o que verán retrasada su llegada. Una vez en tierra, deberás tomar varias decisiones difíciles: ¿enviarás tropas a que tomen el Fuerte de Red Cliffs, para evitar que los refuerzos que esperas tengan que soportar su bombardeo?, ¿o comenzarás inmediatamente la construcción de los trabajos de asedio para ganar tiempo?

El jugador británico, superado en número, debe emplear su pequeña fuerza de forma muy agresiva para retrasar las obras de asedio, y erosionar la moral española. Alcanzar las empalizadas españolas puede tener efectos devastadores. Por ello, el español deberá **El Viejo Tercio S.L.** Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



cuidar mucho sus líneas y a menudo se verá excesivamente extendido. Si el español consigue suficientes turnos de bombardeo, o si lanza su asalto con tropas aún con buena moral, sus posibilidades de éxito se multiplican.

Componentes: un mapa de 55x85 cm., 176 fichas grandes entre las que se incluyen fichas para corregir erratas de juegos anteriores de la serie, reglas de la serie y reglas especiales, cuatro ayudas de juego, 71 cartas (55 de Eventos y 16 de Tácticas), 2 dados de diez caras. Pertenece a la colección de juegos *Battles of the American Revolution*.

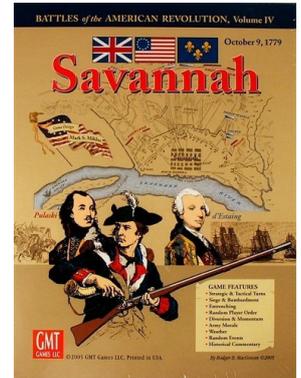
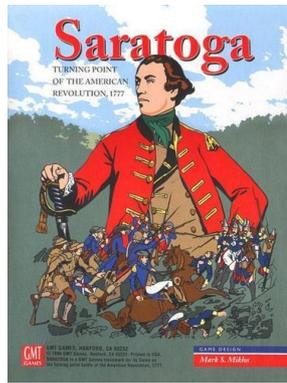
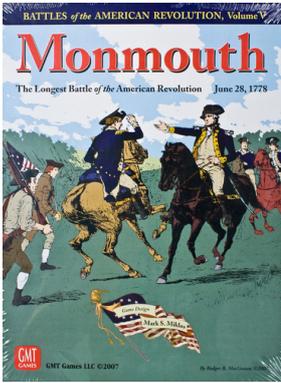
Para 2 jugadores. Complejidad: media-alta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

Savannah. P.V.P.: 32,00 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Monmouth. P.V.P.: 22,95 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Saratoga. P.V.P.: 36,75 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Dominion: Alquimia. P.V.P.: 22,00 €

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

Dominion: **Alquimia** añade al mundo de Dominion 12 nuevos tipos de cartas nuevas y un nuevo tipo de carta de tesoro en forma de pociones. Se trata de una **expansión**, que no puede jugarse sin un juego básico (Dominion o Dominion Intriga). **No es un juego independiente.** Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

Dominion

Dominion: Intriga (reimpresión septiembre)

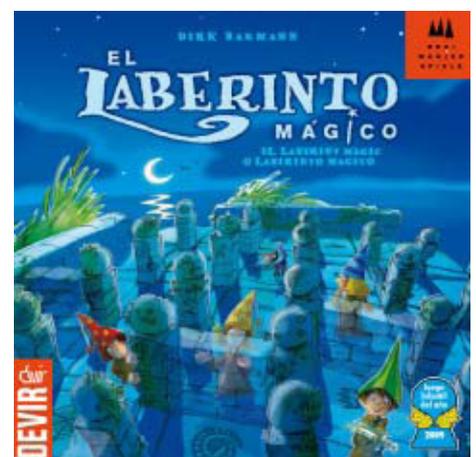
Dominion: Terramar

El Laberinto Mágico. P.V.P.: 30,00 €

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

Mediante un ingenioso sistema, los jugadores desconocen en cada partida cuales son los senderos abiertos que les permitirán desplazarse por el laberinto invisible que les rodea. De este modo, cada partida se convierte en una emocionante carrera en la que la memoria, la audacia y la suerte son necesarias para hacerse con la victoria!

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



LIBROS OSPREY PUBLISHING

RAID

RAID12 Roughshod Through Dixie – Grierson's Raid 1863

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE94 Fiat CR.32 Aces of the Spanish Civil War

MEN-AT-ARMS

MAA461 French Foreign Legion 1872–1914

COMMAND

CO5 Erwin Rommel

CO6 Toyotomi Hideyoshi

WARRIOR

WAR147 US Combat Engineer 1941-45

WAR148 Long Range Desert Group Patrolman

DUEL

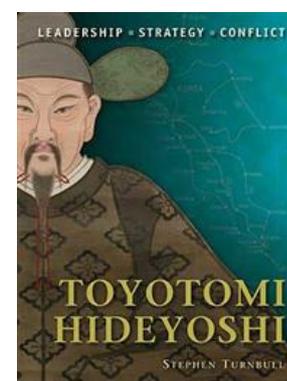
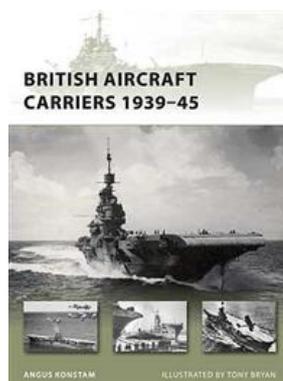
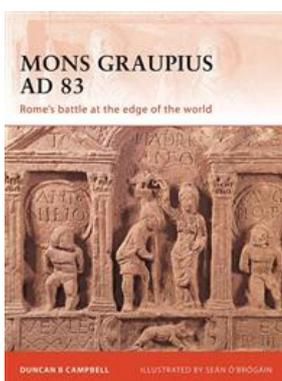
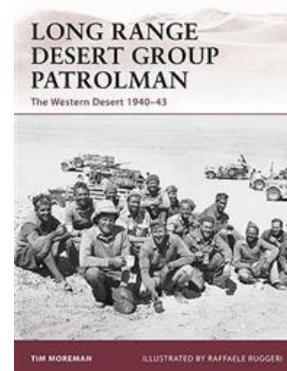
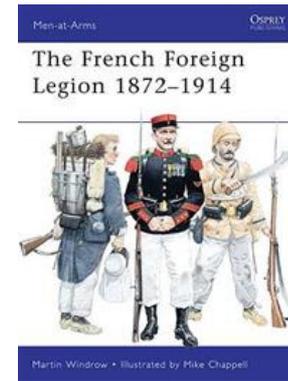
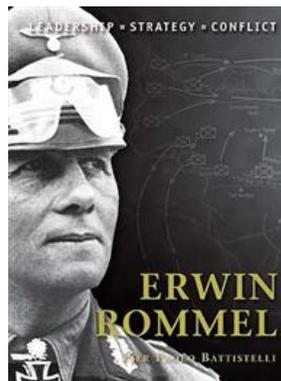
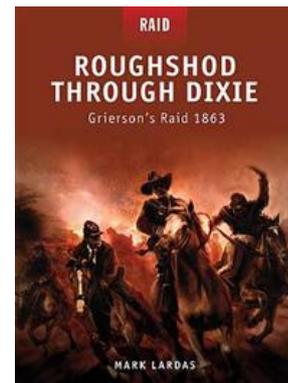
DUE28 Mirage III vs. Mig-21

CAMPAIGNS

CAM224 Mons Graupius AD 83

NEW VANGUARD

NVG168 British Aircraft Carriers 1939-45



Traducciones ya disponibles:

Lock 'n' Load: Noville

Armorica

The Last of the Independents

