

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 13 de enero de 2011



The Spanish Civil War 1936-1938. P.V.P.: 47,75 €

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

La Guerra Civil Española es uno de los conflictos más interesantes de los últimos 200 años, pero aún así es difícil encontrar wargames modernos sobre el mismo que abarquen su totalidad con la suficiente profundidad. Esta novedad viene a rellenar ese importante hueco.

The Spanish Civil War es un juego para 2, de complejidad media, que abarca la totalidad de la lucha entre Nacionales y Republicanos. Los jugadores asumen el papel de uno de los dos jefes militares de los 2 bandos del conflicto (el general Rojo o el general Franco), dirigiendo sus fuerzas hacia la victoria. Al comienzo de la partida los turnos son mensuales. Desde noviembre de 1936 cada turno cubre 2 meses históricos.

The Spanish Civil War emplea una original Escala de Moral que determina la victoria o derrota de los bandos en liza. Los Republicanos comienzan la contienda con el control del gobierno y un Nivel de Moral seguro. Los Nacionales pueden ganar la campaña si consiguen que el citado Nivel de Moral enemigo descienda por debajo de 30 puntos al final del turno de marzo-abril de 1939. Lo que aumenta o reduce el Nivel de Moral republicano es el control (o la pérdida del mismo) del territorio (concretamente las poblaciones

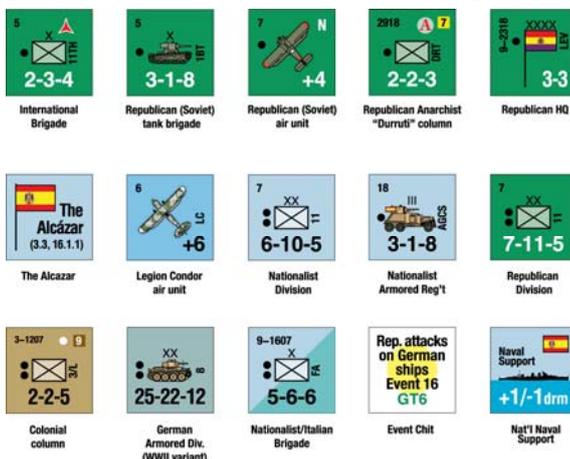
mayores y ciudades. Además se emplean también unas Fichas de Eventos que pueden también afectar al Nivel de Moral. Los jugadores republicanos han de tener una cosa muy clara: si Madrid cae en los primeros turnos, ¡su causa estará perdida!

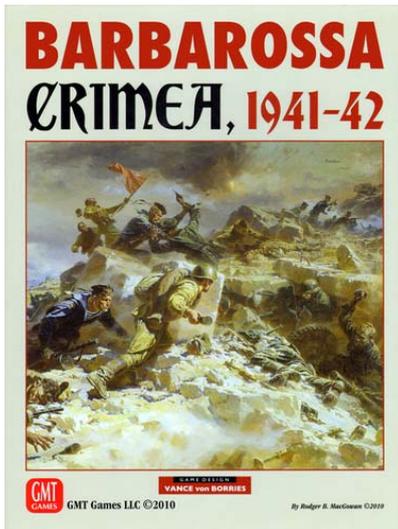
Gracias al sistema de Eventos se refleja la influencia de eventos políticos y diplomáticos como el acuerdo de Munich, el Anschluss, el reconocimiento del régimen de Franco por Francia o Gran Bretaña, la retirada de las Brigadas Internacionales, etc. El sistema de movimiento y combate es clásico, pero con la posibilidad de conseguir "romper" el frente y avanzar varios hexes si se ha conseguido una gran victoria.

Entre las unidades incluidas encontramos por ejemplo las brigadas internacionales (incluyendo la 15ª "Lincoln-Washington"), las divisiones del CTV italiano, la Legión Kondor alemana (con su dotación completa de aviones, tanques y unidades AA), unidades republicanas de guerrillas, y un orden de batalla detallado de las columnas de los primeros meses de la guerra, con unidades célebres como la columna anarquista *Durruti* o las columnas del Ejército de África.

El diseño está pensado para que las partidas sean rápidas empleando conceptos sólidos y probados. La escala de las unidades va cambiando a lo largo de la partida (igual que sucedió históricamente), gracias a la mecánica de Retirada y Conversión de unidades, y van desde Columnas indisciplinadas (una mezcla de policías, voluntarios, guardias civiles, soldados, etc.) hasta Divisiones Regulares del Ejército perfectamente equipadas. *The Spanish Civil War* incluye una amplia variedad de escenarios, incluyendo una hipotética invasión alemana durante la 2ª Guerra Mundial.

Componentes: un mapa de 55x85 cm., 3 planchas de fichas, 3 ayudas de juego, reglamento, libro de juego y 2 dados de seis caras. Complejidad media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-alta. Autor: Javier Romero. Desarrollo: Andrew Young & Kevin Bernatz. Duración de la partida: desde 2-3 horas los escenarios cortos, hasta 8-9 horas la guerra completa. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





East Front Series: Crimea. P.V.P.: 68,70 €

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

Sexto volumen publicado de la épica y premiada serie de juegos del frente ruso de Vance von Borries. *Barbarossa: Crimea* es un juego de escala operacional sobre las batallas libradas en la península de Crimea durante 1941 y 1942. Este volumen puede combinarse si se desea con *Barbarossa: Army Group South* y *Barbarossa: Kiev to Rotov*.

Este completo sistema de juego usa como unidades básicas las divisiones, pero incluye numerosas brigadas, regimientos y batallones especiales independientes que también lucharon en esta campaña. Estos incluyen unidades de artillería lanzacohetes, artillería pesada, trenes blindados, cañones de asalto, ingenieros, Stukas, Sturmoviks, cañones antiaéreos, waffen SS, NKVD, milicia, unidades de bases, unidades navales y más. Los jugadores disponen de distintas opciones de refuerzos para adaptar la campaña completa siguiendo numerosas variables históricas.

Todos los juegos de la serie comparten las mismas mecánicas. Entre ellas encontramos disparo de artillería a distancia, apoyo de unidades aéreas de tipo táctico o de interdicción, Cuarteles Generales Soviéticos, órdenes de retirada o de resistir, climatología, movimiento de reacción, movimiento ferroviario, movimiento estratégico, arrollamientos, armas combinadas, fortificaciones, situaciones especiales de suministro y más. Todos los juegos

de la serie están diseñados para que sea posible jugarlos juntos, aunque la superficie de juego es tan grande que en general no es posible. Sin embargo, en este volumen se incluyen nada menos que 9 escenarios que solo necesitan un mapa para jugarse. Por eso es un excelente volumen introductorio para la serie.

Barbarossa: Crimea incluye varias características nuevas: como el juego gravita en torno a Sebastopol, se ha incluido un mapa especial ampliado para ilustrar con detalle la lucha en aquella fortaleza. Las reglas para jugar dentro de dicho mapa se han simplificado mejorado respecto de juegos anteriores. También se han simplificado las reglas navales, que son totalmente nuevas. Esto ha permitido reconstruir el escenario de Odessa del volumen *Barbarossa: Army Group South*. Allí, y más tarde en Crimea, los soviéticos usaron operaciones anfibias para adelantar sus líneas. Si una operación no va bien, los soviéticos pueden declarar una Evacuación. En Sebastopol el jugador alemán empleará su artillería superpesada, con la mayor pieza de artillería de la historia, Dora.

Barbarossa: Crimea te reta a atacar y defender en cada sector del mapa de juego en todos los escenarios. Ninguno de los dos bandos tiene suficientes recursos humanos ni materiales para vencer sin una adecuada planificación.

1) Escenario introductorio: The Tartar Ditch. Los alemanes toman el excelente terreno defensivo del istmo de Perekop.

2) Odessa: Ciudad Heroica. Los decididos defensores soviéticos hacen pagar un alto precio a un ejército rumano superior en número y luego escapan a Sebastopol.

3) Crimea: Carretera a Sevastopol. El 11º Ejército gana una reñida victoria en Ishun, pero no puede avanzar suficientemente deprisa para tomar Sevastopol.

4) Sevastopol: Primer Asalto. En noviembre las fuerzas del Eje lanzaron un ataque contra Sevastopol, pero al este de la península de Kerch surgieron problemas. Los soviéticos retoman la península mediante un audaz asalto anfibio y obligan a Manstein a suspender el asalto a Sevastopol para resolver el problema.

5) La Campaña. Desde Ishun hasta el Puente de Hielo, este escenario permite a los jugadores centrarse en las opciones estratégicas de ambos bandos.

6) Kerch: el ataque del jefe del Partido. El comisario Mekhlis ordena a los comandantes de tres ejércitos soviéticos una serie de costosos ataques contra la débil línea enemiga en Parpach.

7) Kerch: Operación Trappenjagd. Von Manstein decide eliminar la amenaza soviética de Kerch de una vez por todas.

8) Sevastopol: Operación Storfang. Al comenzar la Operación Fall Blau, la suerte de los defensores de Sevastopol estaba decidida. Ya no podrían contar con más ayuda, y Manstein dispone de los aviones, cañones de asedio y hombres que cree necesarios para ganar.

9) Kerch: la Operación Kerch-Feodosiya. Aunque expulsados de la península de Kerch, los soviéticos intentaron retomarla. Empleando prácticamente todas las embarcaciones disponibles para transportar las tropas, y pese a la mala planificación y el apresuramiento, el asalto anfibio tuvo éxito.

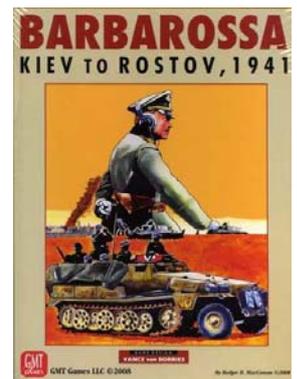
Componentes: un mapa de 55x85, 2 planchas completas y 2 medias planchas de fichas, reglas de la serie, escenarios, ayudas de juego. Complejidad: alta. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

También disponible:

Barbarossa: Kiev to Rostov. P.V.P.: 73,95 €

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



World at War: Untold Stories. P.V.P.: 58,50 €

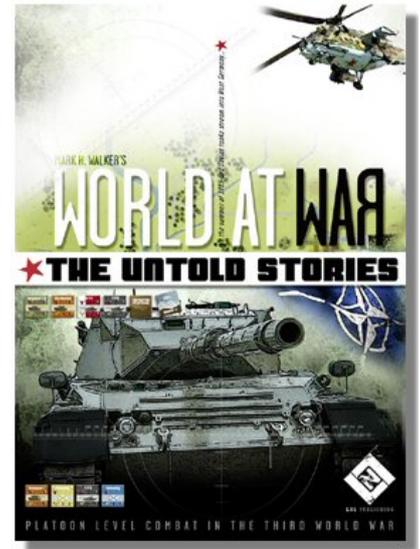
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD PUBLISHING

Este nuevo juego de la serie World at War recuenta aspectos de la lucha entre el Pacto de Varsovia y la OTAN totalmente nuevos. Se incluyen batallas en las que participan canadienses, alemanes orientales, polacos, holandeses y belgas en la lucha por sobrevivir en los primeros días de la guerra que terminó con todas las guerras.

Ponte al mando de nuevas fuerzas y equipos, como los tanques Leopard I belgas y canadienses, los transportes de tropas acorazados Lynx, los BTR-152 alemanes orientales, los T-72 polacos y los Centurion holandeses. Puedes luchar por una gran variedad de nuevos terrenos. Este juego contiene tres mapas montados geomórficos que no solo permiten jugar los escenarios incluidos en el juego, si no que pueden usarse para crear nuevos escenarios con el sistema.

Se incluyen doce nuevos escenarios: canadienses contra polacos, alemanes orientales contra daneses, belgas contra rusos. Lucha con el 31 Grupo Brigada canadiense contra los T-80 soviéticos con sus tanques Leopard I, o ponte al mando de T-72 alemanes contra sus compatriotas occidentales.

Este volumen es un juego completo, no una expansión. Incluye tres mapas montados geomórficos de 28x43 cm, 528 preciosas fichas, reglas, librito de escenarios y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponibles:

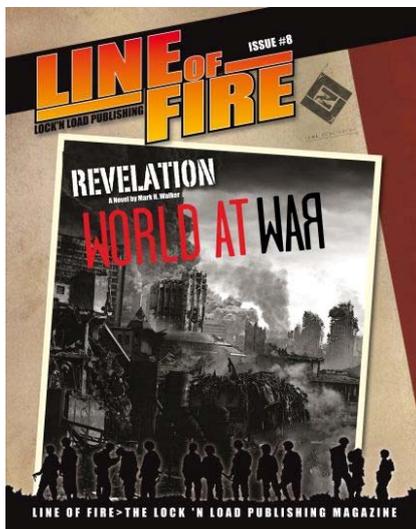
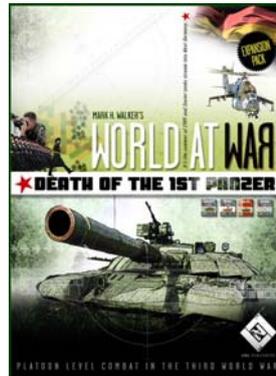
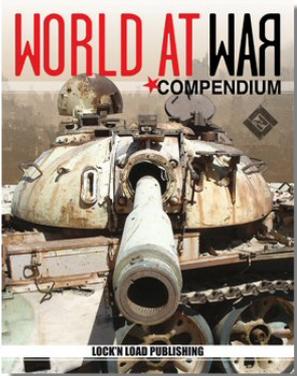
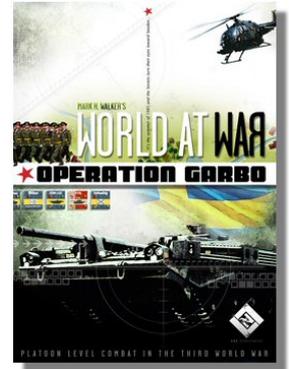
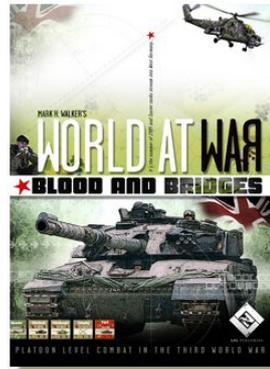
World at War: Blood & Bridges. P.V.P.: 49,50 €

World at War: Operation Garbo. P.V.P.: 42,25 €

World at War: Death of 1st Panzer. P.V.P.: 22,95 €

World at War Compendium. P.V.P.: 42,50

World at War Gamer's Guide. P.V.P.: 17,00 €



Line of Fire #8. P.V.P.: 25,50 €

FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD PUBLISHING

Lock'n'Load ha decidido editar por fin físicamente su excelente revista oficial sobre sus juegos. Más de 61 páginas de dedicadas a los juegos. Numerosos artículos de análisis de juegos, partidas comentadas, previews de futuras publicaciones, etc.

Incluye 10 nuevos escenarios para *World at War*, *Lock'n'Load*, *Tank on Tank*, *All Things Zombie*, *Dawn's Early Light* y *Island War*. También fichas sudafricanas, cubanas y del FAPLA para *World at War*, nuevos tanques (King Tiger) para *Tank on Tank*, un ATGM para *L'n'L* y un par de armas para *All Things Zombie*. Contiene un mapa sudafricano para *WaW* y un mapa de costa para *L'n'L*.





Steel Wolves: The German Submarine Campaign Against the Allies –

Vol. 1, 1939-1943. P.V.P.: 117,00 €

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

Steel Wolves es una simulación para jugar en solitario la guerra submarina de Alemania contra el comercio mercante británico y aliado durante la 2ª Guerra Mundial. Se trata de un juego que deriva del premiado *Silent War* (que trata de la campaña submarina norteamericana en el Pacífico). Este Volumen I abarca el periodo que va desde el comienzo de la guerra en 1939 hasta los primeros meses de 1943. Tu puesto es el de BdU, Befehlshaber der U-Boote; el Comandante Supremo de Uboats, Kriegsmarine. Tu misión es desplegar tus fuerzas con la máxima eficacia contra el tráfico marítimo aliado, a la vez que intentas reducir al mínimo tus pérdidas.

Los escenarios incluidos abarcan acciones que van desde patrullas de submarinos individuales, pasando por pequeñas campañas, hasta la campaña completa que va de 1939 a 1943. El mapa de juego divide el Mar Mediterráneo y los océanos Atlántico, Atlántico Sur e Índico Occidental en Áreas Operacionales por las que los submarinos patrullan en búsqueda de barcos.

Las reglas especiales presentan eventos históricos como la invasión de Noruega y la Operación Torch; b-dienst, ULTRA y la guerra de inteligencia; mejoras en los torpedos,

tácticas alemanas de manadas de lobos, Super-Skippers, filosofías distintas de U-boats grandes o pequeños, peticiones a Berlín de más recursos y muchas otras. Cada submarino alemán desplegado entre 1939 y 1943 (así como varias clases hipotéticas) está representado con su propia ficha, cada una meticulosa y correctamente dibujada y a todo color. Los jugadores familiarizados con *Silent War* descubrirán nuevas sutilezas y profundidad de opciones, mientras que los novatos podrán entrar rápido en acción.

Complejidad: media. Duración de la partida: desde 1 hora a 125 dependiendo del escenario. Diseñado para jugar en solitario. Diseñado por Brien Miller y Stephen Jackson. Desarrollo: Stephen Jackson. Diseño gráfico: Brien Miller.

Componentes: mapa de 55x85, 12 planchas de fichas, ayudas de despliegue y de juego, reglas, escenarios y 1 dado de 10 caras.

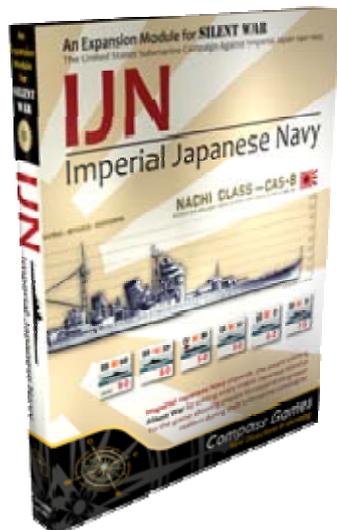
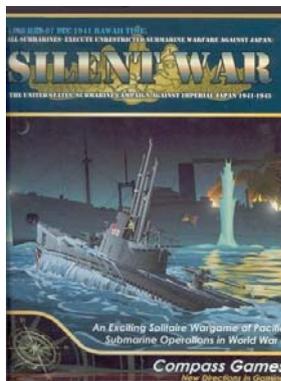
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



También disponible:

Silent War. P.V.P.: 67,50 €

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Imperial Japanese Navy (IJN). P.V.P.: 27,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** COMPASS GAMES

Añade más realismo a tu campaña de submarinos con *IJN, Imperial Japanese Navy*, el primer pack expansión para el premiado juego en solitario de Compass Games: *Silent War*. Se incluye cada uno de los buques de guerra japoneses, desde los acorazados hasta los grandes destructores de escolta y la mayoría de los buques de carga y petroleros, en dos planchas de 336 fichas. También contiene nuevas reglas para integrar estas fichas perfectamente en *Silent War*. Esta expansión también añade nuevas reglas, como submarinos solitarios, inmersiones de emergencia, ataque a los escoltas, reglas que se usan en el nuevo volumen de la serie, *Steel Wolves*.

Obviamente, se trata de una expansión indispensable para todo jugador aficionado a *Silent War*. Necesita dicho juego para jugarse.

Complejidad: media. Duración de la partida: depende del escenario. Autor: Brien Miller. Desarrollo: Stephen Jackson. Diseño gráfico: Brien Miller.

Componentes: 2 planchas de fichas grandes, reglas y ayuda de juego.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Storming the Reich. P.V.P.: 53,00 €

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

Storming the Reich es un juego sobre la campaña aliada de la 2ª Guerra Mundial para liberar el noroeste de Europa Occidental de la ocupación nazi. Se trata de un juego de un desgaste brutal de los contendientes y de avances prodigiosos. El juego comienza con la tarde del Día-D, con los aliados en las playas de Normandía y los alemanes reaccionando tardíamente frente al desembarco. El juego abarca la totalidad de la campaña hasta la batalla por la Bolsa del Ruhr en abril de 1945.

Gozando de abundantes blindados, divisiones de paracaidistas, apoyo artillero naval, superioridad naval aérea e incluso los 79th Funnies, los aliados romperán el cerco de la cabeza de playa e iniciarán una carrera a través de Francia hacia el río Sena. Para mantener el ritmo de las operaciones deberán enfrentarse a difíciles decisiones logísticas como el desembarco de unidades, y el Red Ball Express en lugar de otras operaciones, una dotación de infantería sorprendentemente escasa y si conceder a Monty el mando de las operaciones o dárselo a Patton... Los aliados tienen una posibilidad de victoria temprana si rompen el cerco inicial antes de lo planificado, pero también pueden perder rápido la partida si no cruzan el Sena en la fecha debida.

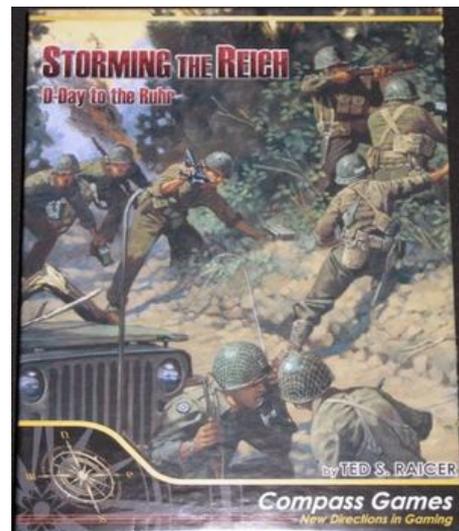
El jugador alemán deberá contrarrestar el empuje aliado con una buena dosis de refuerzos (aunque sean de poca calidad), y con muy escasos reemplazos. Deberán aprovechar las oportunidades de desequilibrar a los aliados como cuando Montgomery ignora Amberes, e incluso pueden ganar la partida, aunque no la guerra, lanzando una contraofensiva exitosa (la histórica ofensiva de las Ardenas). El juicioso empleo de las brigadas panzer y los batallones panzer en ataques y defensa tendrá un papel clave para detener a los aliados.

Storming the Reich es un juego de dos láminas de mapa con unidades básicamente de escala división (con algunas brigadas acorazadas y batallones). Cada hex mide unas 8 millas de lado a lado (unos 13 km). Cada turno de juego representa un mes de operaciones excepto en verano en que son 2 semanas. Para los que hayan jugado a *Red Storm over the Reich*, hay muchas similitudes en el diseño, como por ejemplo las capacidades de movimiento variables en ambos bandos (lo cual es un elemento clave para introducir niebla de guerra, variabilidad, rejugabilidad y el interés del juego en solitario), y el mismo motor de combate básico. Una diferencia clave es la eliminación de la Fase de Redespiegue.

Se incluyen 3 escenarios. El primero es la campaña completa de 15 turnos y que emplea ambos mapas. El segundo es un escenario "Normandy Breakout" en un mapa de solo 4 turnos y por tanto perfecto para aprender a jugar. Por último está el escenario de un mapa "Desde las Ardenas a la Victoria/Bulge to Victory" en el que ambos jugadores deben ejercitar su capacidad ofensiva.

Complejidad: media. Duración de la partida: entre 2-3 horas un escenario, y 8-10 horas la campaña. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Diseñado por Ted Raicer. Desarrollo: Joel Toppen. Diseño gráfico: Todd Davis.

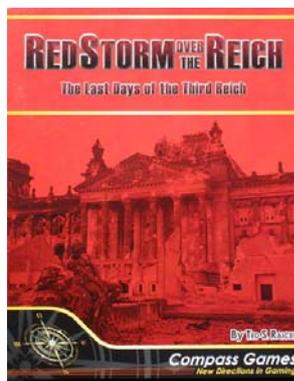
Componentes: 2 mapas de 55x85, 2 planchas de fichas, ayudas de juego, reglas y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

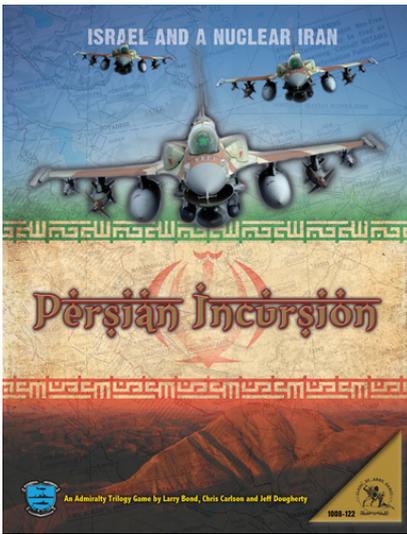


También disponible:

Red Storm Over the Reich. P.V.P.: 56,75 €

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Persian Incursion. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

"¿Está Irán construyendo un arma nuclear? Se sabe poco con seguridad. Sin embargo, el 6 de junio de 2006, el Ministro de Transportes israelí, Shaul Mofaz, dijo; "Si Irán continúa con su programa de desarrollo de armas nucleares, lo atacaremos".

Persian Incursion explora los efectos políticos y militares de una campaña military israelí contra Irán. Emplea reglas adaptadas de *Harpoon 4* para resolver las acciones militares. Pero su objetivo es ahondar más allá de la acción militar creando también un modelo de simulación de las acciones políticas y de inteligencia posibles en caso de conflicto, y de las consecuencias políticas del mismo, mediante el empleo de un componente diplomático y político en las reglas basado en el empleo de cartas de estrategia.

Los jugadores emplean puntos políticos, de inteligencia y militares para influir sobre aliados o enemigos, conseguir refuerzos, ejecutar ataques militares o influir sobre la opinión pública de sus países. Los jugadores pueden elegir entre condiciones iniciales variables que dan forma a los escenarios, y los eventos estratégicos aleatorios incluyen en las partidas de formas inesperadas.

Persian Incursion incluye información completa y detallada sobre:

- Órdenes de batalla de las fuerzas aéreas israelí e iraní, así como de la Fuerza de

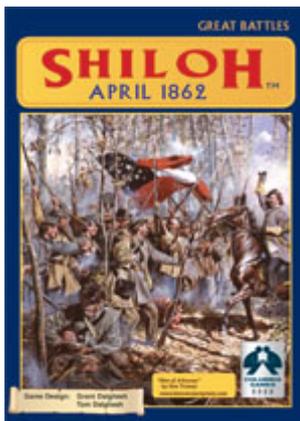
Defensa Aérea iraní.

- Análisis sobre la infraestructura nuclear y petrolífera de Irán.
- Misiles balísticos iraníes y defensas de los mismos
- Carpetas de blancos con las instalaciones nucleares, terminals petrolíferas, refinerías y aeropuertos iraníes.
- Condiciones iniciales variables

Componentes:

- Aproximadamente 110 páginas entre varios libros de reglas y escenarios (en inglés)
- Mapa de 43x55 cm;
- Pequeño mazo de "Super Cards" (4.25 x 6");
- 2 mazos completos de cartas de juego (110 en total);
- Fichas;
- Dados.

Juego en inglés.



Shiloh. P.V.P.: 58,25 €

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

Shiloh fue una importante batalla de la Guerra Civil de EEUU librada en abril de 1862. Un ataque sorpresa confederado, liderado por Albert Sydney Johnson, casi barrió a los acampados defensores de la Unión al río Tennessee. Al día siguiente, un reforzado ejército de la Unión contraatacó e hizo retroceder la línea confederada en confusión. Una victoria confederada podía haber arruinado la carrera del General Ulysses S. Grant. Pero la batalla acabó con una victoria de la Unión, la muerte de Johnson y el final abandono por parte de los confederados de toda esperanza en el Oeste.

Pueden jugarse los días 1 y 2 de la batalla por separado o juntos. En un principio este juego iba a emplear el sistema de Gettysburg: Badges of Courage. Sin embargo, las mecánicas se han transformado totalmente. El mapa se divide en grandes áreas y el combate se resuelve dentro de las áreas. Las partidas siguen la dinámica secuencia de Movimiento-Movimiento-Batalla empleada en Hammer of the Scots y Julius Caesar. No se usan cartas; los jugadores activan a sus jefes para activar brigadas de la misma división o cuerpo. Las partidas son dinámicas y rápidas, cada jugador tiene un día para atacar y otro para defender en una experiencia lúdica de primera calidad.



Duración de la partida: 2-4 horas los 2 días de la batalla. En inglés.