

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos, 6 de julio de 2012

Amateurs, to Arms! P.V.P.: 83,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Justo a tiempo para el 200 Aniversario de la desafortunada invasión del Canadá por EEUU, Clash of Arms nos presenta *Amateurs, to Arms!* Se trata de una simulación histórica absolutamente espectacular de la Guerra de 1812, jugable en 3 horas o menos. El juego incluye todos los teatros de operaciones, incluyendo la frontera EEUU/Canadá y los Grandes Lagos, las tierras salvajes del Noroeste, la Costa Atlántica de EEUU, los indios civilizados del Sur y el lugar de la gran victoria de Andrew Jackson, Nueva Orleans.

Se trata de un juego "con motor de cartas", del estilo de *Twilight Struggle* o *Hannibal*, y ya hay quien ha dicho que es el mejor juego de este tipo hasta la fecha. El mazo de 150 cartas a todo color ofrece unas posibilidades enormes y permite que las reglas se mantengan en un nivel de complejidad muy abordable. Nuestra primera impresión, desde luego, es que estamos antes el juego con más clase de lo que va de año.

Componentes: mapa del estilo de la época de 55x85 cm, mazo de 150 cartas a todo color, 352 fichas grandes, 30 marcadores de Expedición de madera, múltiples ayudas de juego, reglamento, comentario histórico y 2 dados de 10 caras. Complejidad: media-baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Wacht am Rhein. P.V.P.: 144,00 €

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

WACHT am Rhein, la Batalla de las Ardenas, es una simulación gran táctica sobre esta enorme batalla. Más de 2.380 fichas representan cada formación (a nivel de compañía y batallón) que participó en la misma, incluyendo unidades estadounidenses, alemanas, británicas, francesas, canadienses y belgas. Las unidades de infantería, blindados, antitanque, reconocimiento, ingenieros, cañones de asalto, obuses, cohetes, paracaidistas, rangers, planeadores y cuarteles generales están todas representadas. Los cuatro mapas son una representación exacta de la región, compilados con base en los mapas de estado mayor alemanes de 1944 y de mapas del ejército americano de 1943-44 escala 1:50.000. Estos

mapas muestran todas las carreteras, senderos y otros tipos de terreno junto con los pueblos y aldeas que se convirtieron en bastiones de la defensa norteamericana, así como todo arroyo o río que no podía cruzarse por vehículos sobre ruedas sin un puente.

Los jugadores pueden usar un solo mapa en seis escenarios de pequeño tamaño. También hay un juego de campaña que usa las cuatro secciones del mapa y abarca 3 semanas históricas (50 turnos de juego). En él los escenarios corren hacia el Mosa, el último obstáculo antes del terreno abierto que lleva a Amberes, frente a concentraciones cada vez más fuertes de infantería, blindados y aviación aliados. Se incluyen reglas muy completas sobre abastecimiento, tiempo atmosférico y fuerza aérea.

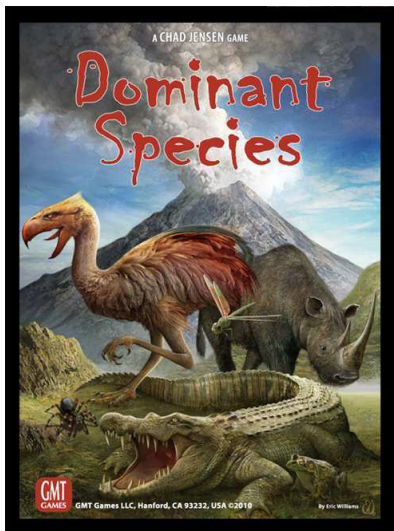
Esta edición de *Wacht am Rhein* presenta modificaciones a los sistemas de combate, artillería y abastecimiento para reflejar mejor la guerra a nivel táctico y operacional. Por ejemplo, se ha añadido un "modo de explotación" que permite a las unidades mecanizadas sacar ventaja de las penetraciones de la línea enemiga. Otros cambios son la inclusión de "lugares dominantes" que funcionan como terreno elevado y permiten mejorar la observación para realizar fuego de artillería, o el "terreno restringido" que representa la canalización del movimiento a la que obligan barrancos y torrenteras muy pronunciados.

Escala del juego: mapa: 1 milla por hex; tiempo: 3 Turnos de Juego por día histórico; unidades: las unidades de infantería y artillería son batallones, los blindados se contemplan a nivel de compañía; cada punto de fuerza equivale a una compañía.

Componentes del juego: mapa de 4 láminas 55x85 cm. Cada una; 2.380 fichas troqueladas; libro de reglas; libro de escenarios; varias ayudas de juego; dos dados de 10 caras; bolsas para guardar las fichas. Puede unirse con *Hurtgen Forest*, de próxima aparición. Juego en inglés.

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

Pein 1ssP M4FF 11 ♦♦ 9 8 12 ⁶ -9-12	2GG/5 GdsA M4FF 11 ♦♦ 7 8 15 ⁴ -9 ⁵ -12	Gütt 2Pz 11/74 11 ♦ 6 3 ⁵ -4 ³ -0	CCR 3A 11 ♦♦♦ 8 8 12 ⁴ -10-12	1 506 6PzA ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ 7 7 7 ⁷ -8-9
101ab 11 ♦♦ HQ 8 2-3 ⁰ -12	1/27 12VG 11 ♦♦ 6 7 6-7 ⁰ -6	1/9 2 11 ♦♦♦ 8 8 7-8 ⁰ -6	3 1 3Fj ♦ ♦ ♦ 5 6 2-3 ¹ -12	VII ♦ ♦ ♦ 5 1-3 ⁰ -12



Dominant Species, 3ª printing. P.V.P.: 66,00 €

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

90.000 a. de C. – Se acerca rápidamente una glaciación. Otra lucha titánica por la supervivencia ha comenzado entre las distintas especies animales. **Dominant Species** es un juego que recrea de forma abstracta una pequeña porción de la historia: el lento surgir de una glaciación, con todo lo que conlleva para las criaturas que intentan adaptarse al cambio que lentamente está sufriendo la tierra.

Cada jugador assume el papel de uno de seis grandes clases de animales – mamíferos, reptiles, pájaros, anfibios, artrópodos o insectos. Cada uno comienza la partida en un estado de equilibrio natural respecto de los demás. Pero esta situación no durará mucho. En realidad, estamos ante la “supervivencia de los más fuertes”. Los jugadores, por medio de la colocación de sus peones, intentan alcanzar la predominancia en tantos tipos de terreno como les sea posible, lo cual les da derecho a usar potentes efectos de las cartas. Los jugadores también querrán propagar sus especies individuales para obtener puntos de victoria para su animal particular. Los jugadores disponen para alcanzar su objetivo de acciones de especiación, migración y adaptación entre otras.

Todo esto lleva finalmente al final de la partida – la definitiva llegada de la glaciación – donde el jugador que haya acumulado más puntos verá su animal coronado como Especie Dominante.

Aunque mejor que alguien sea dominante rápido, por que está haciendo cada vez más frío!

Las losetas hexagonales se usan para recrear una visión en expansión de la tierra tal y como podía haber sido hace cien mil años. Las pequeñas losetas de tundra se colocarán encima de las otras – convirtiéndolas en tundra en el proceso – a medida que la glaciación se extiende. Los peones de acciones son el motor del juego. Cada peón permite al jugador varias acciones, como por ejemplo especiación, cambio medioambiental, migración o glaciación. Tras colocarse en la plantilla de acción durante la Fase de Planificación, un Peón de Acción activará dicha acción para su jugador durante la Fase de Ejecución. En general los jugadores intentarán mejorar la capacidad de supervivencia de sus animales a la vez que intentan reducir la de los adversarios –y con suerte, consiguiendo puntos de victoria mientras tanto. Las distintas cartas les ayudarán, dándoles habilidades de un único uso o una oportunidad de obtener puntos.

A lo largo de la partida se van añadiendo cubos de especies, que se moverán por las losetas o se irán quitando. Los discos de elementos se añadirán y eliminarán tanto de animales como de la tierra. Al final de la partida se obtendrán puntos por cada loseta – tras lo cual el jugador que controle el animal con más puntos de victoria ganará.

Componentes:

- libro de reglas original en inglés a color
- tablero montado de 55x85 cm
- seis Plantillas de Animales/Animal Displays
- 27 cartas
- 31 losetas grandes y 12 pequeñas, hexagonales, empleadas para crear la “Tierra”.
- 330 cubos de Madera en seis colores que representan a las Especies que pertenecen a los seis grupos de Animales.
- 60 cilindros de Madera que se emplean para los Peones de Acciones de los animales
- 60 conos de Madera empleados como marcadores de Dominación de los animales
- 120 marcadores redondos que representan los recursos de la Tierra (denominados “Elementos” en el juego)
- 6 marcadores cuadrados para llevar el registro de la iniciativa de cada Animal (el orden del turno)
- una bolsa de tela

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 3 horas.

Para esta nueva tirada del juego se ha cambiado todo el diseño gráfico de los componentes internos del juego. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





White Water. P.V.P.: 31,50 €

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

Danger and excitement lurk around every bend of the river in White Water™.

Race down a deadly river carefully navigate your rafts through the obstacles, trying to keep your paddles and your crew inside the raft.

In the game White Water™ each player directs the actions of four courageous rafters. Each raft in the race contains four crew, with two crew from you and two from another player. Players control the crew within a raft, but also may use Energy cards to additionally help one raft or the other.

Dice represent the effects of hazards you encounter, and even your best-laid plans can be spoiled by another raft pushing you a direction you don't want to go. Score.

Designed by Frederic Moyersoen, designer of Mayfair's popular Nuns on the Run™, White Water™ is the game where players ride the rapids and earn points for getting their rafts and passengers home safely, navigating through treacherous waters including rocks, driftwood and the dreaded whirlpool!

Components: 14 Victory markers, 12 Overboard markers, 6 Paddle markers, 9 River boards (1 start board, 8 river boards), 12 Raft tiles, 24 Action cards, 18 Energy cards, 6 Rafts, 3 Dice (blue, red, black), 1 Rulebook.

Giza. P.V.P.: 31,50 €

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

"If you would build something solid, start with something you know is stable... yourself."

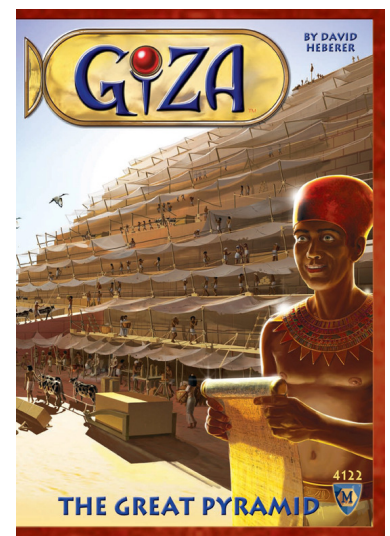
Ancient Egyptian Proverb

Pharaoh is worried! His tomb at Giza is behind schedule and he fears it will not be done in time for his funeral. He is offering great rewards to the faction that contributes the most work on his pyramid in the next 10 years. If your people work the hardest and work the smartest you shall earn Pharaoh's favor!

In Giza, the Great Pyramid™ you are the leader of one of four factions vying for Pharaoh's favor. You have 10 years to outperform the other factions and contribute the most to his great pyramid, earning eternal gratitude and glory. You shall need to balance your labor! Farm and fish to feed your people. Sweat and struggle with the back-breaking labor of moving the giant stone blocks into place. Task your folk with the creation of exquisite artworks to beautify Pharaoh's eternal rest.

Are you smart enough, organized enough and diligent enough to lead your people and earn Pharaoh's favor?

Components: 1 Plastic Pyramid, comprised of 9 parts: 4 lower levels, 4 middle levels, 1 capstone; 4 Sleds; 1 Second Dynasty Turn Order Tile; 4 Player Aid Screens (1 for each player color); 80 Art Tokens (60 1s, 20 5s); 44 Food Tokens (32 1s, 12 5s); 4 Fifty Point VP Markers; 64 Workers (4 colors, 16 each) : 1 Game Board ; Rules Book.



Steam Map Expansion #2. P.V.P.: 20,50 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

1 four-panel mapboard – Great Britain (3-4 players)

2 two-panel mapboard – California (3 players) & China (2-4 players)

1 Steam Tile Sheet.

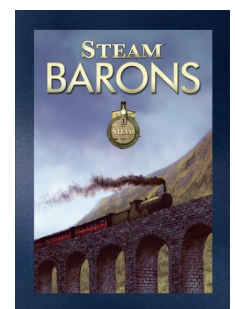
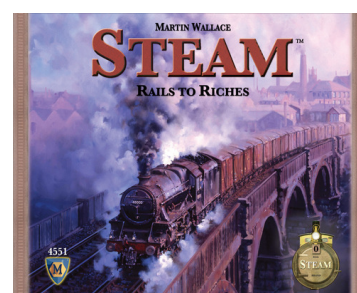
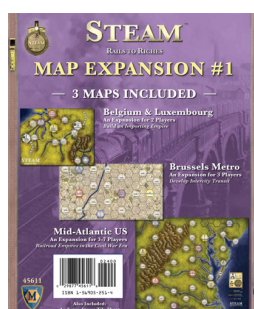
1 Rulebook

También disponibles en la línea Steam:

Steam.

Steam Barons.

Steam Map Expansion #1.



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

Wizard Kings: Ancient Kings. P.V.P.: 11,50 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** COLUMBIA GAMES

Nuevo set de bloques de expansión para **Wizard Kings**. Contiene 21 bloques: contenido aleatorio de 7 ejércitos históricos: egipcios, griegos, persas, romanos, hunos, chinos y japoneses. Las unidades de cada caja son distintas, pero todas tienen 3 bloques de cada ejército (color). Cada caja que compres añade bloques útiles para tus partidas.

Ancient Kings incluye nuevas invocaciones para clérigos basadas en las deidades de cada ejército.



Strategy & Tactics 275: Koniggratz. P.V.P.: 25,50 €

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

La Batalla de Koniggratz. El 3 de julio de 1866, los ejércitos de Austria-Hungría y Prusia se encontraron al oeste de la fortaleza bohemia de Königgrätz (hoy día Hradec Králové). La batalla fue la culminación de un cuarto de siglo de maniobras políticas y militares por parte de Otto von Bismarck, dirigidas a permitir a Prusia suplantar a Austria-Hungría como el estado dominante de la naciente nación alemana.

La batalla se presenta empleando el sistema de reglas *Musket & Saber* de los juegos de la línea "folio": unidades de tamaño brigada, hexes de un quinto de milla, turnos de 90 minutos, 280 fichas. El ejército austro-húngaro, castigado por una semana de derrotas menores, estaba atrincherado a lo largo de una línea que cubría la fortaleza de Königgrätz. Ocupaba una posición central frente a tres ejércitos prusianos que convergerían sobre el campo de batalla. Para ganar, los prusianos deben barrer a los austriacos (como hicieron históricamente), mientras que los austriacos deben mantener una presencia en el campo de batalla que justifique sus pretensiones de primacía política. El juego subraya las diferencias entre ambos ejércitos en doctrina, armas y moral. El triunfo prusiano fue fruto de algo más que del célebre fusil de aguja: su infantería usaba una organización y tácticas flexibles capaces de reunir rápidamente una masa decisiva de hombres en el punto necesario,

mientras que los austriacos tenían enormes carencias en los mandos superiores y además empleaban formaciones de columna de estilo napoleónico debido a no haber interpretado bien las enseñanzas de la guerra anterior en Italia. La artillería prusiana es inferior a los excelentes cañones austriacos, pero puede ser peligrosa si se usa correctamente. La caballería austriaca también es superior, pero las cargas de caballería ya eran realmente un anacronismo. Al final la batalla se decidió por decisiones de los mandos, lo que da amplias oportunidades a ambos jugadores para ganar. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles en la serie **Musket & Saber**:

Leipzig.

Marengo.

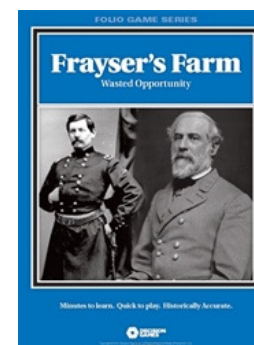
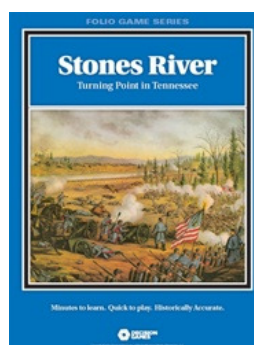
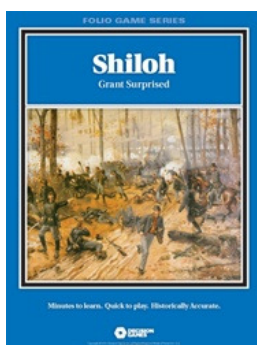
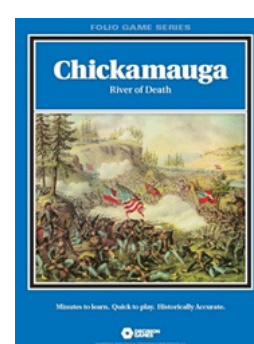
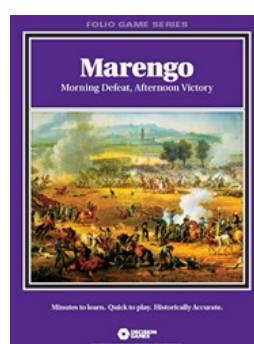
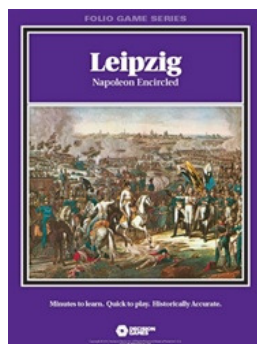
Stones River.

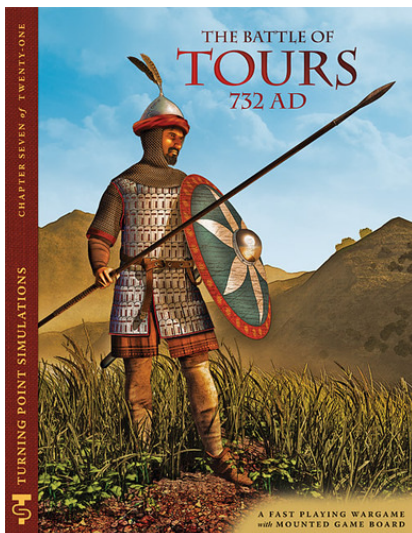
Chickamauga.

Shiloh.

Frayser's Farm.

¡¡TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!





The Battle of Tours. P.V.P.: 27,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** TURNING POINT SIMULATIONS

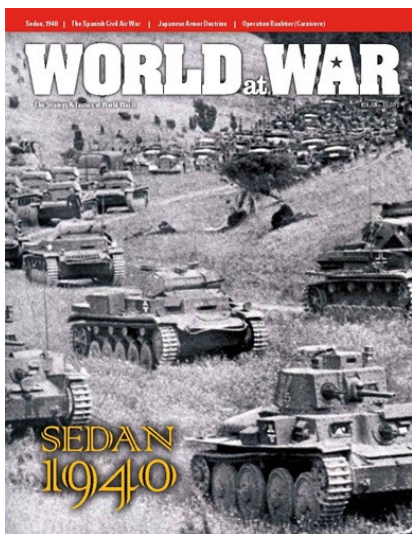
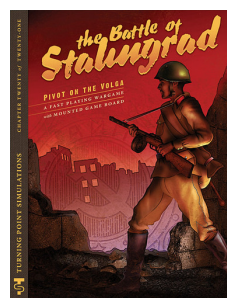
The Battle of Tours is a game covering the battle that took place between Tours and Poitiers in present-day France between the army of Charles, Mayor of the Palace for the Merovingian Franks, and that of Abd ar-Rahman's Umayyad Muslims of Iberian Andalusia. The Battle of Tours is a fast-playing, fun game of low complexity. To that end, much detail has been either omitted or factored into the overall mechanics. We have tried to provide as much period flavor and historical accuracy as we can, within that focus. The game should take about two hours to play to conclusion, about 50% more the first time. Now, Turning Point Simulations gives you the chance to determine the future of France and Western Europe, with a tactical system which highlights the different strengths and weaknesses of both sides. For the Muslims, you'll find them lightly armored, cavalry heavy, and prone to piecemeal attacking by tribes. The Frankish army is a century before Charlemagne, caught in transition from Roman heavy infantry tactics and the birth of armored knights. It is mobility versus defense, Moorish spears versus Frankish long swords. And you make the decisions.

The Battle of Tours includes 100 counters that capture the widely varying weapons systems at this battle. You'll find both light and heavy infantry, light and heavy cavalry, and (a few) mounted archers. But beyond unit types, you'll command troops who actually fight "differently" from each other. Muslim units are activated by "tribes," as a collection of varied unit types that all happen to move together. Frankish units activate by type—all the heavy infantry, all the light infantry, all the cavalry. The difference means the two armies "feel" different to command. Players designate basic "orders" by selecting counters, then find out who obeys. The chaos and lack of real control conveys an historic chaos that really captures the flavor of this battle, where failure can mean slaughter, but victory can mean losing control, as troops turn from soldiers to looters. You can be up one turn and down the next. Hang on for the ride.

Part of the TPS "Decisive Battles" series. That means straightforward rules, key insights into the history behind the game, and designs aimed at one-session conclusions and high replay value. With shifting Initiative and uncertain activations, no two Tours games will play the same.

También disponible en la serie Decisive Battles:

The Battle of Stalingrad. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



World at War 24: Sedan. P.V.P.: 25,50 €

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

Sedan: The Decisive Battle for France, May 1940, designed by Paul Youde, simulates the German Army's offensive to reach and cross the imposing Meuse River, near Sedan, and the subsequent breakthrough to the west. Using basic combat mechanics, the game includes command control strictures to better simulate the differences between French and German capabilities.

Sedan, May 1940 is a two-player (German versus French) operational level game, designed by Paul Youde. The game includes 228 medium-sized die-cut counters, with the Battalion as the primary maneuver unit, and also includes air units, artillery units, blown bridge chits, pontoon bridge chits, and command draw chits. The colorful map features the Belgian/French border, centered around Sedan along the Meuse River, with each hex representing approximately 2 miles across, and includes such prominent locations as the northern extent of the Maginot Line, and the city of Sedan, as well as various charts and tables for easy reference during play.

The rules entail a variety of standard and unique rules, such as Roadblocks, Demolishing Bridges, German Pontoon Bridges, Dogfights, Bombing Bridges, Overruns, French Fuel Shortages, the French 2nd Army Cavalry, the French 3rd Brigade de Spahis, Headquarters

Activation, Air Support, Operation Niwi, Reinforcements, etc.

Victory in the game is determined by the accumulation of VPs for control of the Meuse River (primarily involving the quantity of German units that have crossed the bridges), as well as eliminating enemy units.

NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

DUEL

DUE44 Bonhomme Richard vs Serapis - Flamborough Head 1779

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE108 P-38 Lightning Aces of the 82nd Fighter Group

WARRIOR

WAR163 Spartan Warrior 735–331 BC

MEN-AT-ARMS

MAA481 The Spanish Tercios 1536–1704

ELITE

ELI129 World War II US Cavalry Groups: European Theater

COMMAND

CO28 Archibald Wavell

COMBAT AIRCRAFT

COM83 Me 262 Bomber and Reconnaissance Units

