

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 27 de marzo de 2009

The Halls of Montezuma. P.V.P.: 49,50 €

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

Los nombres y los lugares tal vez nos suenen: Buena Vista, Vera Cruz, Monterrey, Chapultepec. Zachary Taylor, Winfield Scott, Santa Ana, Jefferson Davis, Robert E. Lee. Pero tal vez la Guerra no.

La Guerra EEUU-México, 1846-1848, fue uno de los eventos históricos más importantes para ambas naciones. EEUU consiguió apropiarse los actuales estados New Mexico, Arizona, Colorado, Nevada y California, abriéndolos para sus colonos pero también preparando las condiciones de la Guerra Civil de EEUU, ya se abrió la cuestión de si aquellos estados debían ser esclavistas o no. Sirvió como campamento de entrenamiento para muchos generales de la Guerra Civil- Davis, Lee, Braxton Bragg, Ulysses Grant, y Thomas Jackson, por nombrar solo unos pocos. El desembarco de Winfield Scott en Vera Cruz y la marcha sobre la ciudad de México fue vista en su momento como una de las mayores hazañas jamás realizadas. Sin embargo, son muy escasos los wargames sobre esta guerra.

The Halls of Montezuma es el Nuevo diseño con motor de cartas de David Fox y Michael Welker, y nos ofrece una vision strategica y operacional de aquella guerra, desde las batallas iniciales a lo largo del Río Grande, la invasión de Vera Cruz y la ocupación de la capital mejicana por el futuro mando de la Guerra Civil, Winfield Scott. **The Halls of Montezuma** (HoM) es un juego con motor de cartas que podríamos clasificar entre los de menor complejidad, pero a la vez conserva toda la tension, incertidumbre y caos de aquel conflicto.

El jugador estadounidense assume el papel del presidente Polk, que debe enfrentarse a un reacio Congreso y a un ejército dotado de excelentes mandos pero de muy pocas profesionales. El jugador mejicano tiene la tarea de manejar un inestable gobierno central que depende del popular y patriota, pero también volátil, Antonio López de Santa Ana (que comienza la partida en el exilio). Las fuerzas militares maniobran a través de partes de México, Tejas, y territorios que luego formarían el sudoeste de EEUU, ilustrados en un mapa de casillas interconectadas.

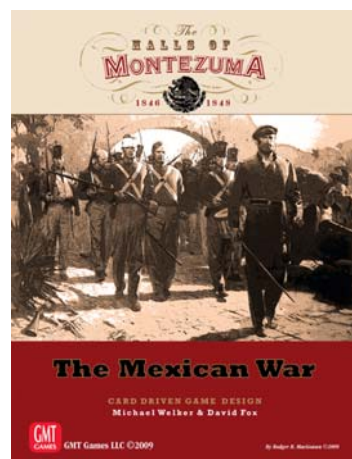
Como sucede en otros juegos con motor de cartas, los jugadores deben organizar sus objetivos globales usando un mazo compartido de cartas de estrategia que regulan las campañas militares, las fuerzas políticas y económicas, y una gama de eventos especiales que pueden convertirse en la herramienta de la victoria. El centro del juego es la voluntad política del gobierno mejicano, que busca éxitos militares rápidos y la conquista del recientemente anexionado territorio de Tejas para que el Congreso estadounidense negocie una paz. Por el otro lado, el jugador estadounidense conseguirá la victoria obteniendo los mismos o mejores éxitos que sus equivalentes históricos.

La guerra entre EEUU y México fue una guerra de grandes contrastes y ofrece a los jugadores opciones poco usuales. EEUU puede realizar una guerra terrestre convencional o intentar un estrangulamiento naval de la economía del enemigo. México por su parte puede reunir grandes ejércitos o extender sus fuerzas para atacar por varios frentes y aprovechar las debilidades del contrario. En el juego los combates se resuelven teniendo en cuenta factores como la doctrin militar, los sistemas de armas, la calidad e los mandos, el terreno y otros factores con un nivel de intensidad aleatorio que permite reflejar correctamente desde pequeñas escaramuzas fronterizas hasta grandes batallas campales. Se incluyen reglas especiales que le dan un gran sabor histórico al juego, como por ejemplo revueltas locales, el efecto del clima mejicano, los raids indios, bandas de guerrillas, la fundación de la Bear Flag Republic por John C. Fremont, la arrolladora personalidad de Santa Ana, e incluso la desesperada necesidad de mapas correctos de México que tenían los estadounidenses.

El juego incluye un único escenario de campaña que se puede jugar en dos o tres horas, con posibilidad de “muerte súbita”. Esto lo hace ideal para una sentada o jugar por e-mail. Si te gustan otros diseños con motor de cartas como **Wellington** o **Wilderness War**, disfrutarás de Halls of Montezuma, un diseño que recuerda la elegancia del seminal **We The People** o del incombustible **Hannibal: Carthage vs Rome**.

Componentes: reglas, mazo de 80 cartas de estrategia, mazo de 30 cartas de acción, 2 dados de 10 caras, un mapa de 55x85 cm., dos ayudas de juego, una plancha y media de fichas grandes.

Para 1-2 jugadores. Escala: unidades nivel regimiento, escuadrón, batería, mandos individuales, fuerzas de guerrilla y varios niveles de organización; 1 turno = 3 meses históricos. Complejidad media-baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-baja. Creado por David Fox (*Great Battles of the Napoleonic Wars*, *Thirty Years War*) y Michael Welker (*Thirty Years War*). Editor: William Cooper (*Europe Engulfed*). **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Battles with the Gringos. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME).

EDITOR: GMT GAMES

Módulo de expansión para Gringo!, del mismo editor.

Batallas incluidas:

Palo Alto; 8 de Mayo, 1846. La primera batalla de la guerra, que en un principio parece una sencilla batalla napoleónica pero acaba siendo algo totalmente distinto, gracias a la "artillería volante" de Ringgold, campos incendiados y un reparto de personajes de lo más inusual.

Resaca de la Palma; 9 de Mayo de, 1846. Una fuerza mejicana numéricamente superior se enfrenta en una fuerte posición defensiva mayormente oculta a los ojos del enemigo. Una de las batallas más extrañas para jugar, ofrece una gran variedad de posibilidades así como despliegue oculto.

Contreras; 20 de Agosto, 1847. Una supuestamente intomable e inaccesible posición mejicana es descubierta por el excelente trabajo de reconocimiento de un joven Robert E. Lee, resultando en la huida de los mejicanos. Tal vez Santa Ana usará sus reservas para contrarrestar al ataque enemigo. Tal vez el resultado sea totalmente distinto.

Puebla; 5 de Mayo, 1862. Esta batalla pertenece a otro conflicto, y dio origen a la festividad mejicana del Cinco de Mayo. Una fuerte división de soldados franceses veteranos, luchando por la causa del Emperador Maximiliano, ataca una posición preparada mejicana en las afueras de esta importante y a menudo disputada ciudad. Cartas de caballería, asaltos contra fuertes, y un empleo premonitorio de las trincheras ofrecen un juego muy equilibrado.

Incluye 280 fichas, una lámina de mapa impresa por ambas cartas, reglas y ayudas de juego.



¡Sí, Padrino Oscuro! P.V.P.: 19,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

Tras el gran éxito de ¡Sí, Señor Oscuro! te haremos...
... ¡una oferta que no podrás rechazar!

¿DÓNDE ESTÁ MI DINERO? Un Padrino despiadado, diez personajes oscuros, once bolsas de cuero misteriosas y un montón de pasta.

Si tus excusas no son rápidas y convincentes conseguirás unos buenos zapatos de cemento y dormirás con los peces.

¡Sí, Padrino Oscuro! es un juego rápido y emocionante que te llevará a los fascinantes y peligrosos Estados Unidos de los años 20. Cada jugador será un miembro de la Familia del Padrino, desde su mujer a su contable o su esbirro; todo el mundo tiene sus propias intenciones y alguien a quien proteger... **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Ciudadelas. P.V.P.: 19,95 €

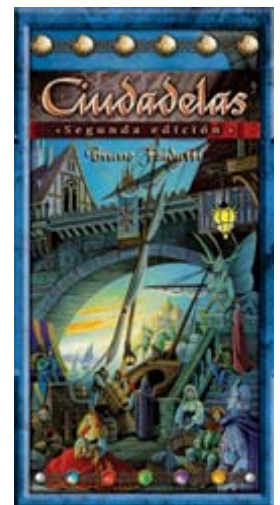
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

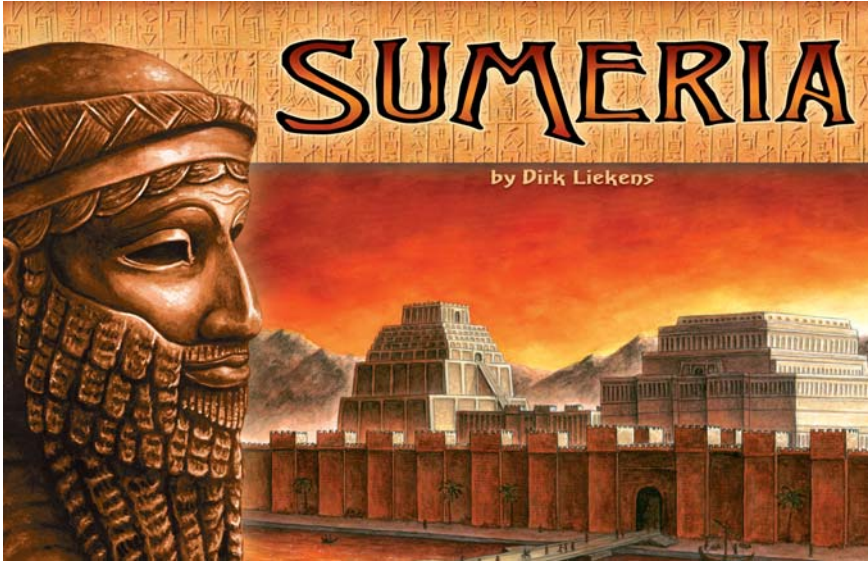
Riquezas, ambición e intriga...

Ciudadelas, un ingenioso juego de cartas que te sitúa en un mundo de fantasía medieval renacentista. En él deberás construir la más grande y gloriosa ciudadela del mundo, con diversas cartas que representan los diferentes distritos de tu ciudad: la Universidad, el Castillo, el Ayuntamiento, la Catedral... Para hacer esto, interpretarás los papeles de los más poderosos personajes de la ciudad como el Rey, el Obispo, el Mercader, el Arquitecto, el Condotiero, el Mago y los más temibles como el Ladrón y el Asesino.

Pero no es fácil construir una próspera y destacada Ciudadela: necesitas riquezas, ambición e intriga. Cada turno, los jugadores escogen a uno de los ocho personajes, ya que cada uno tiene una habilidad: construir más rápido, destruir un Distrito, asesinar, robar, conseguir más oro, proteger tu Ciudadela, robar más cartas... La forma en la que se escogen los personajes forma parte de la táctica, aunque también puede realizarse para farolear o con doble sentido.

¿Podrán adivinar los otros jugadores cuál es tu personaje este turno? ¿Serás víctima de un asesinato o robo? A no ser que seas el Asesino o el Ladrón, claro... El ganador será el jugador que construya la más rica y bella Ciudadela. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**





Sumeria. NOVEDAD JUNIO P.V.P.: 32,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO.

EDITOR: REIVER GAMES

Los jugadores luchan por controlar las importantes ciudades estado de la antigua Sumeria. Cada turno los jugadores usan su influencia para manipular la importancia de una de las ciudades-estado. Cada vez que una ciudad gane poder, otra lo pierde a su vez. El objetivo es controlar las ciudades más importantes durante las rondas de puntuación al final de cada dinastía.

Los jugadores tienen que planificar sus movimientos cuidadosamente, ya que una ciudad estado puede perder importancia rápidamente.

Sumeria es un juego de estrategia para 3-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la

partida: 30-60 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También de Reiver Games:

It's Alive! P.V.P.: 19,95 €

Carpe Astra. P.V.P.: 28,00 €