

# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Novedades, 16 de marzo de 2010

**Hearts & Minds.** P.V.P.: 42,50 €

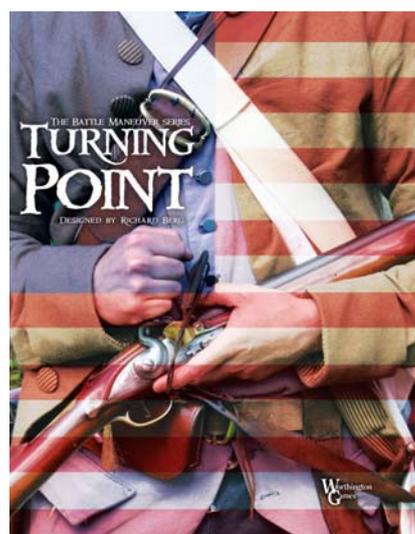
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

Fue una guerra de diez años, la más larga librada por los EE.UU. Una guerra que llevó al país del idílico ambiente de los primeros años 60 a los tormentosos años 70. Ninguna otra guerra anterior, desde la Guerra Civil, ha tenido unos efectos tan duraderos sobre EE.UU. Durante este período, un presidente rechazaría la nominación de su partido, el siguiente presidente abandonaría su cargo deshonrado, y un tercero se vería obligado a dar la espalda a un aliado desesperado. Grabada a fuego en las mentes y políticos americanos, EE.UU. ha intentado desde entonces no repetir los errores de Vietnam.

Sin un plan decidido para alcanzar la victoria, y un enemigo decidido a resistir el tiempo que sea necesario, ¿podrás llevar a la victoria a los ejércitos de Vietnam del Sur y de EE.UU., venciendo al ejército norvietnamita y la guerrilla del Vietcong? Si juegas con el bando norvietnamita, ¿podrás mantener en la oscuridad a tu adversario sobre tus planes ofensivos, mientras preparas ataques sobre Vietnam del Sur y abasteces de armas y suministros al Vietcong a lo largo de la ruta de Ho Chi Minh? Con 80 cartas y los recursos disponibles por ambos bandos, el juego te lleva a las junglas de Vietnam, Camboya y Laos para ver si puedes ganarte los corazones y mentes de los lugareños.

**Hearts and Minds: The Vietnam War** es un juego con motor de cartas y mapa de áreas que permite recrear la Guerra del Vietnam entre 1965-1975 en el juego de campaña completo, o en escenarios anuales que pueden comenzar y terminar en cualquier año.

Creado por John Poniske, editado por Stan Hilinski. Los escenarios pueden jugarse en 1 hora, el juego de campaña en 3-6 horas. Para 2 jugadores. Complejidad: 4 sobre 10. Reglas y escenarios a color. Más de 175 fichas. Tablero rígido plegable. Idioma: inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



**Turning Point.** P.V.P.: 31,95 €

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

El punto de inflexión de la Revolución norteamericana fue la batalla de Saratoga, en los bosques cerca de Freeman's Farm. El ejército colonial americano detendría el avance del ejército británico en una intensa batalla, forzándole finalmente a rendirse y cambiando la suerte del bando rebelde en la guerra.

El siguiente punto de inflexión para el Ejército norteamericano fue enfrentarse de nuevo a los británicos en Lundy's Lane 37 años más tarde, durante la Guerra de 1812.

Turning Point es el segundo juego, diseñado por Richard Berg, que emplea el original sistema Battle Maneuver (recordemos **Chainmail**, también



editado recientemente por Worthington Games). Se trata de un sistema que subraya la importancia de la maniobra en el campo de batalla.

Los ataques por el flanco gozan de ventaja, y la suerte de tu ejército se deriva en gran medida de tus maniobras. El sistema de juego usa cartas para mover, combatir. La dificultad estriba en que cada carta solo puede usarse para una función, y el número de cartas

es limitado. A veces tu adversario podrá jugar cartas que neutralicen tus maniobras. Las cartas de batalla se juegan simultáneamente. También hay cartas que representan líderes históricos.

Componentes: 90 fichas grandes, 80 cartas, 2 tableros duros, reglas a color. Idioma: inglés.



**Phantom Leader.** P.V.P.: 51,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS (WARGAME). **EDITOR:** DAN VERSEN GAMES  
Phantom Leader te pone al mando de un escuadrón táctico de cazas de la US Air Force o de la US Navy en Vietnam, entre 1964 y 1972. No solo debes destruir los objetivos, si no que también debes tener en cuenta las repercusiones políticas de tus ataques. Si golpeas demasiado fuerte, tu ofensiva será detenida. Si lo haces demasiado débilmente, ¡se te echará en cara perder la guerra aérea sobre Vietnam!

Cada una de las campañas puede jugarse con un escuadrón de la Fuerza Aérea o de la Marina. Los objetivos asignados a cada rama son distintos y alteran la complejidad de las campañas. Cada campaña puede jugarse con tres duraciones: Escaramuza, Conflicto o Guerra.

Cada misión lleva unos 30 minutos para desplegar, planificar y resolver. Cada uno de tus pilotos tiene capacidades personalizadas. Elegir las armas apropiadas para cada misión es vital para conseguir el éxito. A medida que vuelas misiones, tus pilotos ganarán experiencia y fatiga. Con la primera mejoran sus capacidades, pero con la segunda disminuyen y puede que no puedan volar durante varias misiones. El juego está derivado del sistema *Hornet Leader*, pero tiene importantes diferencias.

En las operaciones de hoy día es normal que los mandos militares puedan elegir los objetivos militares enemigos más adecuados. Pero en Vietnam, la única responsabilidad de los militares era obedecer, a la vez que estaban muy limitados en las armas y tácticas que podían emplear para cumplir esas órdenes. En numerosas ocasiones, las armas específicas, las rutas de aproximación y las altitudes de bombardeo venían determinadas desde la Casa Blanca. Los detalles de las misiones se enviaban por la cadena de mando hasta los pilotos. Como puede imaginarse, esta forma de operar no era la óptima para gestionar una campaña militar.

Cada objetivo tiene un valor Político. Si lo destruyes, avanzas un número de casillas políticas igual a su valor. A medida que avanzas, tu gama de objetivos disponibles se va reduciendo a los menos sensibles políticamente. La elección de los objetivos que optas por no atacar también es importante, ya que te hace retroceder en el nivel Político según su valor. Esto significa que, aunque te podría gustar acabar de una vez con un objetivo enemigo importante y sumar los puntos de victoria, tal vez te sea más útil elegir un objetivo sin importancia y para que el marcador Político se reduzca a tu favor.

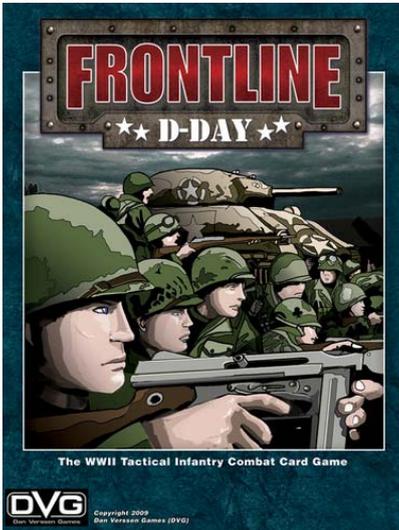
Otra diferencia es la potencia de combate. Durante los últimos 20 años, los norteamericanos han gozado de superioridad aérea debido a su ventaja en entrenamiento y tecnología. Pero la situación era muy distinta en Vietnam. El enemigo tenía equipo distinto pero igualmente eficaz, estaba bien entrenado y sabía aprovechar sus posibilidades. Además, pronto advirtieron las limitaciones políticas impuestas a las operaciones militares, y supieron aprovecharlas a su favor. Por ejemplo, en ocasiones los pilotos americanos tenían que tener una identificación visual para poder disparar. Esto anulaba la ventaja teórica del misil AIM-7 Sparrow guiado por radar. También era normal que no se permitiera a las fuerzas americanas atacar las bases aéreas enemigas, debiéndose limitar a atacarlas en el aire. Los aparatos americanos volaban además en general sobre unas rutas prefijadas y en momentos también fijos, lo que hacía muy fácil la preparación de trampas por parte enemiga.

Componentes: 110 cartas a todo color, reglamento a todo color, plancha de 176 fichas, 4 hojas de Campaña a color, 3 hojas Tácticas a color, 1 dado de 10 caras, 1 hoja de planificación a color.

Aparatos incluidos: 12 F-4 Phantom IIs (USAF), 8 F-105 Thunderchiefs (USAF), 4 F-100 Super Sabers (USAF), 2 F-104 Starfighters (USAF), 2 F-105G Wild Weasels (USAF), 1 EB-66 (USAF), 8 F-4 Phantom IIs (USN), 6 A-4 Skyhawks (USN), 5 A-6 Intruders (USN), 4 F-8 Crusaders (USN), 5 A-7 Corsair IIs (USN), 1 EA-6 (USN), 34 Objetivos, 18 Eventos Especiales.

Campañas: 1964 War in the South (USAF), 1967 Rolling Thunder (USAF), 1972 Linebacker (USAF)  
1964 War in the South (USN), 1967 Rolling Thunder (USN), 1972 Linebacker (USN). Idioma: inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**





**Frontline D-Day.** P.V.P.: 51,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS (WARGAME). **EDITOR:** DAN VERSEN GAMES

*Frontline* es un juego de cartas de combate táctico terrestre en la 2ª Guerra Mundial, para 1 a 4 jugadores. El juego refleja acciones de pequeñas unidades durante los asaltos anfibios del Día D, y la rápida sucesión de combates durante el avance aliado hacia Alemania.

Cada jugador está al mando de 5 a 12 soldados británicos, americanos o alemanes. Cada carta representa un soldado o vehículo. Cada unidad tiene acciones inherentes en cada turno, como mover y atacar con varias modalidades de fuego. Un mazo de cartas de acción mejora las acciones básicas, y proporciona opciones que surgen en el campo de batalla.

El juego usa fichas para reflejar información vital como heridas, alcances, munición y moral. El sistema de alcances es fácil y simula el movimiento de las fuerzas por el campo de batalla.

Frontline también puede jugarse en solitario empleando las cartas Tácticas enemigas. Estas cartas dan órdenes generales, específicas y condicionales a las tropas enemigas según la situación cambiante de la batalla.

Puedes crear batallas comprando tus fuerzas iniciales, jugando los escenarios ya confeccionados, o empleando las cartas de encuentros aleatorios.

Diseño gráfico: Wan Chiu y Clara Cheang. Componentes: 165 cartas a todo color, 1

plancha de fichas, reglamento a todo color. Para 1 a 4 jugadores. Duración de la partida: 1 hora. Complejidad: baja a moderada. Idioma: inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

**Yalu.** P.V.P.: 50,25 €

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

En noviembre de 1950, la contraofensiva de la ONU contra Corea del Norte parecía estar en sus últimas etapas de un barrido completo. El Immun Gun (el Ejército de Corea del Norte) se batía en retirada hacia la frontera china, perseguido de cerca por los victoriosos aliados.

La intervención china en la guerra se había sopesado como una posibilidad, pero el mando de la ONU la había descartado como un farol. El resultado fue que las fuerzas de la ONU estaban sobre extendidas en el momento en que el farol se materializó como una fuerza de treinta divisiones que se había infiltrado por las montañas de Corea.

Las fuerzas de la ONU se precipitaron en una confusa retirada hasta el paralelo 38 para intentar establecer allí una nueva línea. Los comunistas los persiguieron sin descanso, infiltrándose profundamente en las posiciones aliadas. Atacaban sin tomar precauciones, aceptando sufrir grandes bajas para mantener la presión.

En *Yalu* la mayoría de las unidades son divisiones, con algunos regimientos y batallones. La escala del terreno es de 10 millas por hexágono y los turnos son semanales. La climatología juega un papel clave, determinando la capacidad de movimiento y combate de ambos bandos. *Yalu* muestra como ningún otro juego las diferencias entre las distintas Reglas de enfrentamiento de cada bando –los dos bandos tienen una forma completamente distinta de luchar.

Yalu fue el primer diseño de John Hill, y fue un banco de pruebas de muchas de sus ideas luego aplicadas a otros diseños. Esta es la segunda edición de Yalu; la primera fue publicada por GDW en 1977. Esta segunda edición de Yalu está totalmente modernizada, con nuevos gráficos, corrección de erratas y algunos cambios en las reglas.

**Bono – 2 juegos en 1:** incluye componentes con gráficos “New-Look” así como con “Classic-Look”. También se incluyen las reglas de 1977.

Complejidad: moderada. Duración de la partida: 5 horas. Adaptabilidad para jugar en solitario: buena. Incluye 2 mapas de 55x85 impresos por ambas caras (para jugar en versión Clásica o en versión Deluxe); 2 planchas de fichas (una clásica, una moderna); 6 ayudas de juego; 1 librito de reglas originales y nuevas, 2 dados de 6 caras. Idioma: inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

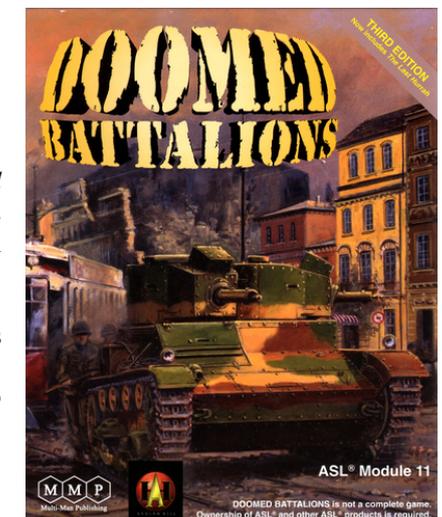
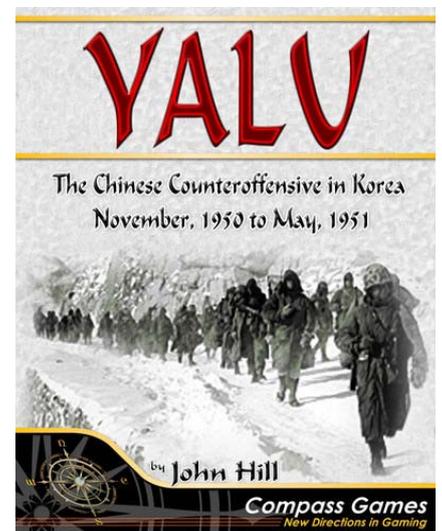
**Doomed Battalions 3<sup>rd</sup> Edition.** P.V.P.: 63,50 €

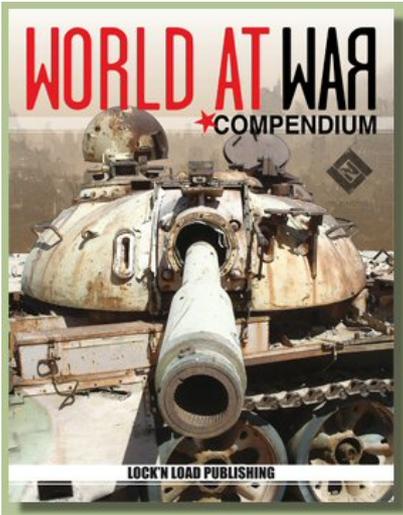
**FORMATO:** EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Esperada nueva edición de uno de los módulos básicos del sistema *Advanced Squad Leader*, que nos ofrece el orden de batalla y montones de escenarios para los aliados menores del Eje. Esta nueva edición incluye ahora los componentes antes pertenecientes al módulo *The Last Hurrah*.

Incluye cinco tableros geomórficos (9, 11, 33, 44, 45), cuatro planchas de fichas, 3 overlays, escenarios 43-50, 83-90, páginas de los aliados menores (Capítulo H de las reglas).

Este módulo no es un juego completo. Necesitas *ASL Rules* y *Beyond Valor* como mínimo para poder jugar. Idioma: inglés.





**World at War Compendium.** P.V.P.: 40,00 €

**FORMATO:** EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK'N'LOAD PUBLISHING

Ante la demanda de los jugadores de la serie *World at War* (*Eisenbach Gap*, *Blood & Bridges* y *Death of 1<sup>st</sup> Panzer*), LNL Publishing lanza ahora el *World at War Compendium* –más de 199 páginas cargadas con escenarios, análisis y artículos para estos juegos de la 3ª Guerra Mundial. Sin olvidarnos desde luego de las 88 nuevas fichas que incluye.

El *Compendium* incluye todos los escenarios y artículos de la serie *World at War* aparecidos en los primeros siete números de la publicación digital *Line of Fire*. Además incluye más de 30 páginas de material nuevo, incluyendo dos escenarios nuevos, una guía sobre las tácticas del jugador soviético, y el largamente esperado calendario *World at War*. Además se incluyen cinco mapas de 21x25 cm (todos los publicados en *Line of Fire*, más dos nuevos). Las 88 fichas troqueladas, además de las publicadas en *Line of Fire* 1-7, incluyen nuevas fichas sirias e israelíes. Idioma: inglés.

También disponibles (todos con traducción):

**World at War: Eisenbach Gap.** (norteamericanos vs. soviéticos). P.V.P.: 41,50 €

**World at War: Blood & Bridges.** (británicos vs. soviéticos) P.V.P.: 46,75 €

**World at War: Death of 1<sup>st</sup> Panzer.** (alemanes). P.V.P.: 21,75 €



**Cornucopia.** P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHOON GAMES

¡Es tiempo de cosecha!

En *Cornucopia* tu objetivo llenar tu cesta con la más completa colección de frutas y verduras, y a la vez ser capaz de predecir cuánto tiempo necesitarás para hacerlo.

Puedes intentar formar una cesta con solo un tipo de verdura o vegetal, lo que es bastante difícil, o puedes intentar la gama completa de productos disponibles. En cualquier caso querrás coleccionar tu cosecha lo antes posible y ganar el máximo de monedas.

Los jugadores pueden apostar y ganar más puntos prediciendo correctamente el resultado (éxito o fracaso) de los esfuerzos de sus adversarios por llenar sus cestas, así que los jugadores permanecen interesados en la partida incluso cuando no es su turno.

*Cornucopia* es un juego engañosamente sencillo, al que los sistemas de puja y de puntuación añaden un interesante nivel de estrategia. Creado por Carlo A Rossi y

Lorenzo Tarabini.

Componentes: 106 cartas, 5 cartas de cestas, 30 cartas de subasta, 5 cartas de pulgar arriba-pulgar abajo; 105 monedas; 5 cartas de referencia para los jugadores; un reglamento. Para 2-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45-60 minutos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**En Garde.** P.V.P.: 25,50 €

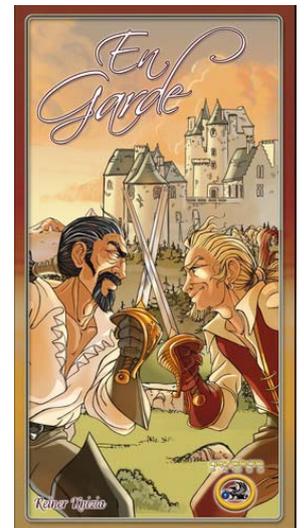
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GRYPHOON GAMES

**Experience the thrill of fencing— board game style!**

En este juego para dos jugadores, la táctica, la habilidad y un poco de suerte decidirán quién es el mejor espadachín. Fácil de aprender con las reglas básicas, que luego te permiten abordar el juego avanzado. Las cartas se juegan por uno y otro bando serum los espadachines atacan y paran los golpes.

¿Quién tendrá el valor de atacar primero? ¿Es posible ganar con el ataque inicial, o te habrá preparado una trampa tu adversario? *En Garde* es un juego muy dinámico –estratégicamente profundo pero fácil de aprender y jugar.

Creado por Reiner Knizia. Componentes: 2 espadachines de metal, tablero con pista de esgrima, 25 cargas de esgrima, 2 piedras de puntos de cristal y reglas. Para 2 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**SWAT!** P.V.P.: 12,75 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHOON GAMES

¡Estos malditos bichos no dejan de molestar! Tu trabajo es ELIMINARLOS/SWAT justo cuando otorgan más puntos. Pero ten prisa o tu adversario lo conseguirá antes. ¿Irás a por los Agujón Seguro/Sure Stings, o esperarás a los “Doble o Ningún Agujón”? ¿O tal vez intentarás coger otros tipos?

En **SWAT!** el juego consiste en conseguir cartas. Primero se reparten de una en una, hasta que alguien decide que quiere las cartas descubiertas y golpea el colorido tablero "SWAT!". Ese jugador pasa a repartir él y el proceso continua hasta que todos los jugadores hayan parado el juego tres veces o se acabe el mazo. Tu misión es recordar lo que ya has conseguido y decidir hasta cuanto puedes estirar en tu suerte antes de que otro jugador se lleve el mazo.

*“La tensión de esperar todo lo que puedas y no verte adelantado por otro jugador es adictiva.”*  
--Peter Sarrett en *The Game Report*

Creado por Reiner Knizia. Anteriormente publicado como *It's Mine*. Contiene 110 cartas, tapete de juego y reglas. En lata de metal. Para 2-7 jugadores a partir de 7 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Musketeers.** P.V.P.: 12,75 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHOON GAMES

Los mosqueteros, al servicio de la Reina, intentan conseguir tres valiosas gemas. Sin embargo, el Cardenal y sus temidos Guardias tienen como objetivo sabotear la misión de los mosqueteros. Habrá muchos encontronazos entre los Mosqueteros y los Guardias. El Mosquetero más exitoso ganará las gemas. Los que fallen serán enviados a prisión con las manos vacías.

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Summoner Wars: Guild Dwarves vs. Cave Goblins.** P.V.P.:

21,25 €

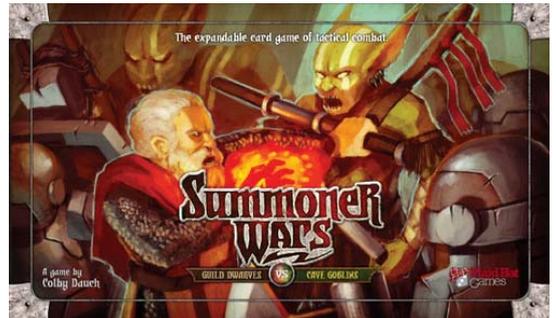
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Las Montañas de la Pena tienen su nombre bien merecido, ya que han sido el lugar de luchas interminables entre los goblins y los enanos. Los goblins de las cavernas buscan simplemente lanzarse contra cualquier enemigo que se atreva a plantarles cara. Los enanos se sientan en sus grandes salas en las montañas, guardando celosamente sus antiguas riquezas. Pero el descubrimiento de las Summoning Stones lleva a un Nuevo tipo de combate, y ahora estas dos grandes razas cooperarán en la Guerra por Itharia.

*Summoner Wars: Guild Dwarves vs Cave Goblins* ofrece a los jugadores todo lo que necesitan para unirse a la Guerra por Itharia, asumiendo el mando de una de estas dos razas. ¿Jugarás con los enanos, cuyo conocimiento de la Guerra de Asedio no tiene rival? ¿O jugarás con los goblins de las cavernas, y arrollarás a tu adversario con tus hordas fanáticas?

Esta caja permite jugar a 2 jugadores. La compra de otra caja de iniciación permite partidas con hasta 4 jugadores.

Para 2 jugadores a partir de 9 años. Duración de la partida: 45 minutos. Idioma inglés.



**Summoner Wars: Phoenix Elves vs. Tundra Orcs.** P.V.P.:

21,25 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Lo que una vez fue una tierra fértil de belleza incomparable, se ha convertido en un yermo de hielo. Ahora los Elfos Phoenix, atrapados durante milenios en sus estancias volcánicas, han encontrado una Summoning Stone/Piedra Invocadora y están listos para buscar la venganza por la destrucción de las Summerlands. Pero deben enfrentarse a los Orcos de la Tundra: merodeadores helados que también tienen una Piedra Invocadora así como grandes planes de conquista.

*Summoner Wars: Phoenix Elves vs Tundra Orcs* ofrece a los jugadores todo lo que necesitan para unirse a la guerra por Itharia al mando de una de

estas razas. ¿Jugarás con los Elfos Phoenix, cuya magia y ferocidad refulgent tanto como su ira? ¿O llevarás a los Orcos de la Tundra y enterrarás al mundo en un cementerio de hielo?

Esta caja permite jugar a 2 jugadores. La compra de otra caja de iniciación permite partidas con hasta 4 jugadores.

Para 2 jugadores a partir de 9 años. Duración de la partida: 45 minutos. Idioma: inglés.

## LIBROS OSPREY PUBLISHING

### COMBAT AIRCRAFT

COM84 F-105 Thunderchief Units of the Vietnam War

### ELITE

ELI172 Roman Battle Tactics 390–110 BC

### FORTRESS

FOR91 The Fortifications of Ancient Israel and Judah 1200–586 BC

FOR92 Strongholds of the Picts

### NEW VANGUARD

NVG164 German Battleships 1914–18 (1) Deutschland, Nassau and Helgoland classes

### WARRIOR

WAR145 Ottoman Infantryman 1914–18

### CAMPAIGN

CAM218 Maginot Line 1940 Battles on the French Frontier

