

# 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, 14 de marzo de 2011

**All Things Zombie.** P.V.P.: 54,00 €

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

Por fin disponible de nuevo. Los jugadores asumen el papel de humanos que intentan sobrevivir en un mundo poblado por zombies, donde luchan intensas batallas tácticas mientras deambulan por la tierra devastada. El apartado gráfico es sencillamente espectacular, y el sistema de juego tiene un buen nivel de detalle, pensado para atraer a los jugadores de wargames y a los roleros por igual.

Tanto si buscas una comisaría para conseguir armas y munición, si te dedicas a acribillar a hordas de zombies, o si tienes que abrirte paso enfrentándote a otros supervivientes no amigables, All Things Zombie te mantendrá siempre en vilo.

Dos mapas montados de 45x55 cm impresos por ambas caras (un total de cuatro mapas distintos) detallan los suburbios, pueblos desiertos y centros de ciudad. En fin, los lugares donde suelen abundar los zombies. Incluye aproximadamente 90 fichas grandes de zombies y humanos, 88 fichas de armas, heridas, etc.

Sencillo pero detallado, basado en el reglamento para miniaturas del mismo nombre. Puede jugarse en solitario. Incluye reglas de campaña en las que vas acumulando experiencia con los personajes. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Liberté.** P.V.P.: 54,00 €

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

Fantástica nueva edición de uno de los clásicos más celebrados de Martin Wallace. **Liberté** nos lleva a la Revolución Francesa desde la reunión de los Estados Generales en 1789 hasta el periodo del Directorio y el golpe de estado del general Bonaparte en 1799.

En **Liberté** los jugadores conforman el paisaje político de la Francia revolucionaria. Compiten en elecciones provinciales para obtener votos con los que conseguir puntos de victoria. Llevar un ejército a la victoria y ganar las elecciones en provincias clave también otorga puntos de victoria. La partida se juega en turnos que consisten de varias rondas de acción. La acción más común es jugar una carta para acumular bloques de tu facción en las provincias. Pueden usarse también cartas especiales para debilitar a tus rivales. Los jugadores también pueden participar en las guerras y reclutar al mejor general, entre otras opciones. Pueden conservar algunas cartas colocándolas en tu display personal para resolver desempates. Si no se han usado al final del turno vuelven a la

mano de su jugador.

Tras las rondas de acción se resuelven elecciones en cada provincia. Las tres facciones que compiten por el gobierno son los Moderados (azules), los Realistas (blancos), y los Radicales (rojos). En cada provincia ganará el jugador con más fichas propias. Sin embargo, son frecuentes los empates, así que es importante usar las cartas para conseguir ventaja.

En general ganará el jugador con más puntos de victoria. Pero hay dos condiciones de muerte súbita que pueden acabar la partida inmediatamente: los radicales pueden arrollar en las elecciones, o los realistas pueden retomar el control del país si controlan ciertas provincias. ¡El futuro de Francia puede cambiar rápidamente!

**Liberté** es un juego para 3-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE EN CASTELLANO!!**



**Crows.** P.V.P.: 27,00 €

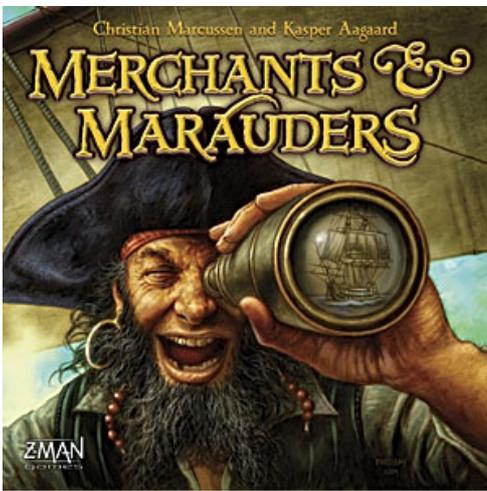
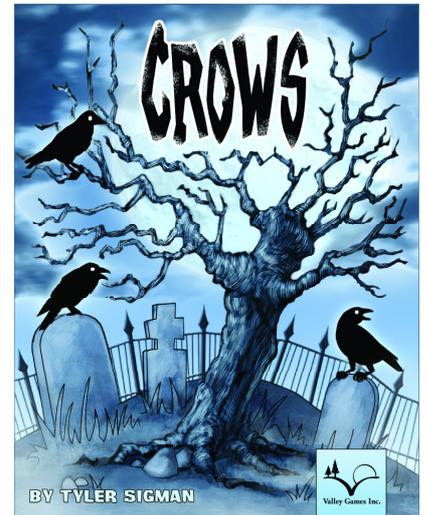
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** VALLEY GAMES

Los cuervos son listos, pero tienen debilidad por los objetos brillantes. Tienes un objeto brillante, pero tus amigos también. ¡Hay demasiados para llamar la atención de los cuervos!

Crows es el primer título de un nuevo diseñador, Tyler Sigman. Los jugadores se turnan colocando losetas y luego colocando sus objetos brillantes para atraer la mayor cantidad de cuervos. Estos vuelan hacia los objetos siguiendo unas reglas sencillas. ¡Vas a tener que ser astuto para atraer la mayor cantidad de cuervos!

Cuando se agota el mazo de losetas, ganará el jugador que haya obtenido más puntos.

Crows es un juego para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE EN CASTELLANO!!**



**Merchants & Marauders.** P.V.P.: 58,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

**Merchants & Marauders** te permite vivir la vida de un influyente mercader o un temido pirata en el Caribe durante la Edad de Oro de la Piratería. Busca tu fortuna mediante el comercio, la caza de rumores, misiones, y el saqueo!

El juego presenta un sistema de juego único y un sistema de combate temático que permite tomar a los jugadores decisiones críticas y otorga gran emoción. Modifica tu buque, compra naves formidables, carga munición especial y contrata a miembros especializados para tu tripulación.

¿Ganará tu capitán Gloria eterna e inmensas riquezas, o hallará su mojada tumba bajo el tormentoso Mar Caribe?

**Componentes:** tablero, 26 miniaturas de buques de plástico (de 5 tipos distintos), más de 250 cartas (including 16 unique captains), más de 190 fichas, 4 cofres de tesoros y reglas. Diseñado por Christian Marcussen & Kasper Aagaard.

Para 2-4 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 120-180 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Factory Fun.** P.V.P.: 45,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

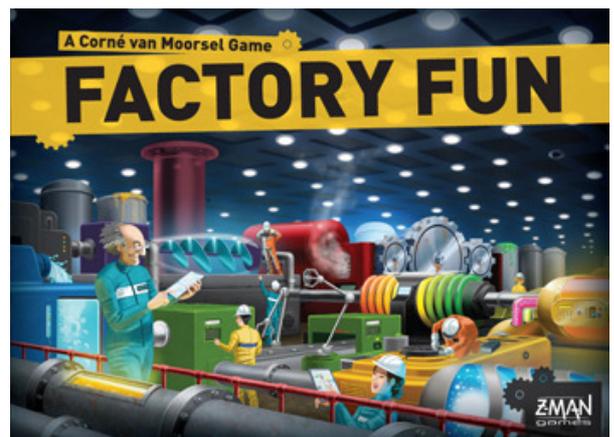
*Construye tu propia fábrica. Elige máquinas útiles y construye las mejores cadenas de producción. Conecta de forma óptima tus máquinas y depósitos para crear la fábrica más eficiente.*

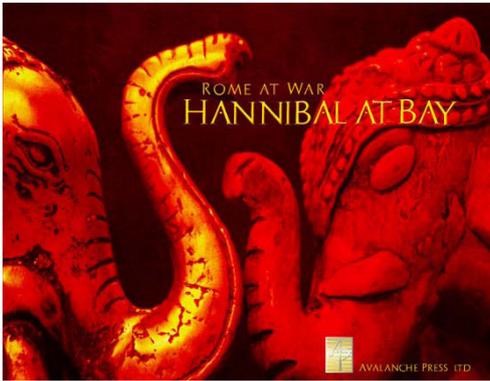
Los jugadores se apresuran a conseguir las máquinas más indicadas para sus fábricas. Compran conexiones y almacenes de salida para conseguir que todo funcione. Cada jugador puede usar bien el lado clásico o bien el lado experto de su tablero de fábrica.

Esta nueva edición contiene nuevas losetas y la capacidad de jugarse entre 5 jugadores. Diseñado por **Corne Van Moorsel**

**Componentes:** 55 losetas de máquinas, 90 losetas de conexiones, 5 losetas de intersección diagonal opcional, 28 contenedores de suministros, 38 fichas bono, 30 losetas de depósitos de salida, registro de dinero, 5 fichas de puntuación, 5 fichas de pilares, 5 tableros de fábricas y reglas.

Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**Rome at War: Hannibal at Bay.** P.V.P.: 27,00 €

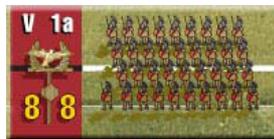
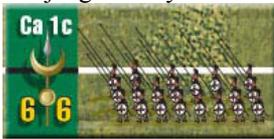
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Pocas personalidades de la Antigüedad excitan la imaginación como Aníbal Barca, el genio militar cartaginense. Al invadir la península itálica en el 218 a. de C., ganó numerosas batallas contra las legiones, pero no pudo forzar la rendición de los romanos. Mientras tanto, el gran general romano Scipio Africanus acabó con las colonias cartaginenses en España y en el 204 a. de C. Invadió el propio suelo de Cartago, en el actual Túnez. Aníbal volvió rápidamente a casa, preparándose entonces el enfrentamiento entre dos grandes generales.

*Hannibal at Bay* es un juego basado en los últimos días de Cartago, la campaña que puso a Roma en el camino de convertirse la mayor potencia mundial. Los jugadores asumen los papeles de los jefes romanos y cartagineses (normalmente

Aníbal y Escipión), maniobran sus legiones, falanges, caballería y elefantes por el tablero y entablan combate. Las fichas del juego son de dos tamaños, el estándar cuadrado (que se usa para elefantes, caballería, artillería y mandos), y tipo el grande rectangular que se usa para representar infantería pesada (legiones o falanges). Cada unidad tiene valores numéricos de fuerza y moral. El combate puede ser asalto, carga de caballería o bombardeo. Cada jugador tira un número de dados igual a la fuerza total de sus unidades implicadas. Cada resultado de 6 consigue un impacto y elimina un paso o nivel de fuerza al enemigo.

El juego incluye cinco escenarios:



Torre de Agathocles, invierno de 204 a. de C. Escipión prepara una emboscada con caballería a los cartagineses de Hanno

Las Grandes Llanuras, abril mayo de 203 a. de C.. El general cartaginés Asdúbal recluta un ejército muy superior en

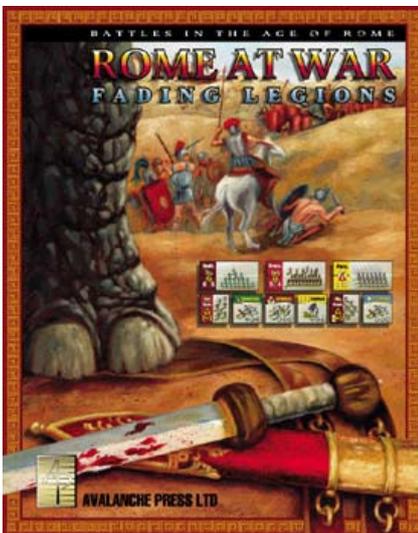


número para enfrentarse a las mejor entrenadas legiones de Escipión.

Cirta, mayo/junio de 203 a. de C. Massinissa y Syphax se enfrentan por el trono de Numidia, con los romanos apoyando a Massinissa.

Zama, octubre de 202 a. de C.. Aníbal y su ejército invicto vuelven a África para luchar por su ciudad en una de las batallas decisivas de la historia.

Túnez, mayo de 255 a. de C.. Una batalla de la Primera Guerra Púnica, en la que las legiones de Marcus Atilius Regulus se enfrentan al ejército mercenario de Jantipo. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Rome at War: Fading Legions** P.V.P.: 45,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Los últimos verdaderos ejércitos de Roma intentan detener las invasiones de germanos, persas y galos entre el 357 y 378 después de C. Roma se enfrenta a su mayor amenaza en 500 años. En el este, el Imperio Persa Sasánida presenta un gran obstáculo al dominio de Roma sobre Oriente Medio. En el norte, las tribus germánicas presionan conra la frontera del Rhin. En el nordeste las diversas tribus godas también presionan. Y dentro del propio imperio, diferentes aspirantes al trono también luchan entre sí.

**Fading Legions** abarca estas batallas, cuando las últimas legiones de Roma se enfrentaron a hordas de jinetes. Los romanos están en una época de transición military, en la que se añaden cada vez más fuerzas montadas y armadas con proyectiles, a la vez que se conserva la infantería pesada que había formado la espina dorsal de ejército durante siglos.

El juego incluye las batallas de Estrasburgo (357), Tiris (363), Ctesiphon (363), Megara (363), Frigia (363), Sumere (363), Nacolia (366), Argentum (376), Ad Salices (377), Dibaltum (377) y Adrianópolis (378). *Fading Legions* es un juego autónomo de la serie Rome At War. Componentes: 242 fichas, 2 mapas montados plegables, libro de reglas, libro de escenarios y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**También disponible:**

**Rome at War: Queen of the Celts.**

## Panzer Grenadier: Polish Steel. P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Durante casi seis años, los soldados polacos lucharon contra la tiranía nazi. Tras la guerra, más de la mitad eligieron volver a una tierra entonces dirigida por comunistas bajo control soviético. Durante los primeros meses de 1948 surgieron tensiones por la ocupación multinacional de Berlín, pero finalmente no desembocaron en la guerra que muchos temían. Si hubiera estallado, lo exiliados polacos habrían estado de nuevo en la primera línea de la Resistencia aliada.

*Polish Steel* es un suplemento para el sistema *Panzer Grenadier* basado en las potenciales batallas que podrían haberse vivido en el citado conflicto, cuando los Cuerpos de Ejército polacos I y II avanzaran por el norte de Alemania con la esperanza de despertar una rebelión en su patria. Este modulo no puede jugarse solo, si no que necesita de los juegos *1940: The Fall of France*, *Road to Berlin*, *Cassino '44*, *Eastern Front*, *Guadalcanal*, *Battle of the Bulge* y *Elsenborn Ridge*, así como de los suplementos *Iron Curtain* y *White Eagles*. Se incluyen 10 escenarios.



Contiene 77 nuevas fichas polacas, que comprenden por ejemplo los tanques Black Prince, Centurion I, Pershing y Chaffee, cazatanques Jackson, artillería autopropulsada Pries más tanques de apoyo cercano, tanques alemanes capturados, paracaidistas polacos y cañones antitanque de 17 libras. En inglés.



## Panzer Grenadier: DAK '44. P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Aplastados en la Batalla del Alamain a finales de 1942, el otrora formidable DAK alemán retrocedió desde Egipto a través de Libia, siendo destruido en Túnez. Los ejércitos aliados y del Eje habían avanzado y retrocedido a lo largo del Desierto Occidental durante dos años, consiguiendo siempre recuperarse tras cada retirada. ¿Podría haberse alargado esta situación?

Esta es la respuesta: un suplemento de 10 escenarios para la serie *Panzer Grenadier*, junto con 88 nuevas fichas. Ciertamente, ambos bandos tenían dificultades para acumular fuerzas suficientes, y alemanes e italianos pensaban que podrían continuar la lucha tras el Alamein.

Este modulo no puede jugarse solo, si no que necesitas tener *Afrika Korps*, *Beyond Normandy*, *Cassino '44* y *Desert Rats*. Entre las nuevas fichas tenemos tanques Tiger, Tiger II y Panther tanks, cazatanques Hetzer, artillería auto propulsada Wespe, cañones antitanque, morteros y lanzacohetes del arsenal alemán de 1944. En inglés.



## Blockade Runner. P.V.P.: 45,00 €

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

*Numbskull Games* se va perfilando rápidamente como una de las nuevas editoriales más interesantes del mercado. Tras el éxito de *The Last of the Independents* y *Popular Front*, nos llega ahora *Blockade Runner*, un juego de comercio de recursos, pero con una pincelada de peligro. En *Blockade Runner* los jugadores asumen el papel de aventureros que intentaban ganar dinero sacando cargamentos de materias primas desde los estados rebeldes e introduciendo armas durante la Guerra Civil de EEUU. Los jugadores compiten por tener acceso a mercancías, por los mejores precios y por buques de nueva construcción. Entre las decisiones difíciles que tienen que tomar está si van asegurar o si se arriesgan para conseguir mayores beneficios. La clave del juego es decidirse entre traer mercancías de guerra que reducen la intensidad del bloqueo o transportar artículos

para el lucrativo mercado negro. Esto permite cierta cooperación entre los jugadores, pero la competencia es la base del juego.

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90-180 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## Summoner Wars Grungor's Charge. P.V.P.: 9,00 €

**FORMATO:** AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Pack de Refuerzos para la caja básica *Guild Dwarves vs. Cave Goblins*. Oldin of the Guild Dwarves has called for aid, and his brethren have answered! The headstrong champion Grungor has arrived. The mercenary champion Malevolence offers her magic blade to the highest bidder, and the plague-ridden Vermin will fight for any army that will brave their diseased presence.

This reinforcement pack is the perfect addition to your *Guild Dwarves vs. Cave Goblins* starter set, allowing you to bring new troops to the War for Itharia, and experience the excitement of deck construction.

Grungor's Charge Includes: •1 Grungor – Champion •1 Halvor – Champion •1 Tordok – Champion •5 Guardsmen – Common •5 Ballistas – Common •1 Reeker – Champion •1 Krag – Champion •1 Scagg – Champion •5 Beast Riders – Common •5 Climbers – Common •1 Malevolence – Champion •5 Vermin – Common.





### Summoner Wars Rukar's Power. P.V.P.: 9,00 €

**FORMATO:** AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Pack de refuerzos para la caja básica **Phoenix Elves vs. Tundra Orcs**. Rukar's Power sees the addition of Magos, the mercenary champion. This enigmatic wizard gives his employer more power while bombarding the enemy with long-ranged attacks. In addition are the Spear Grounders - mercenaries from the bizarre city of Heap who can attack from any direction.

This reinforcement pack is the perfect addition to your Phoenix Elves vs. Tundra Orcs starter set, allowing you to bring new troops to the War for Itharia, and experience the excitement of deck construction.

Rukar's Power Includes: •1 Rukar – Champion •1 Gruggar – Champion •1 Bragg – Champion •5 Chargers – Common •5 Thwarters – Common •1 Rahlee – Champion •1 Laleya – Champion •1 Holleas – Champion •5 Fire

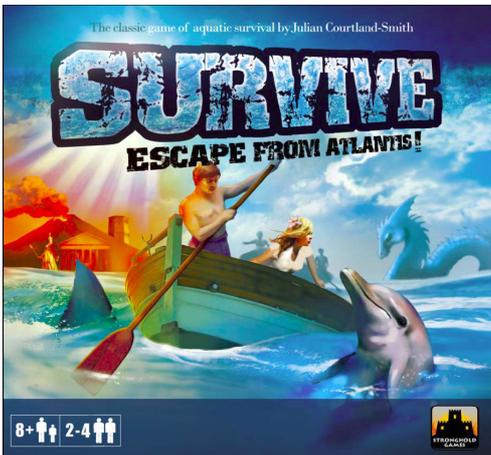
Beasts – Common •5 Fencers – Common •1 Magos – Champion •5 Spear Grounders - Common

### Summoner Wars Vanguard. P.V.P.: 9,00 €

**FORMATO:** AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Este Mazo de Facción incluye todo lo necesario para incorporar la facción de los Vanguard a tus partidas de **Summoner Wars**. She is only sixteen years of age, yet this maiden wielding the ancient Stone of the Dane strides across the battlefield like a goddess of old. Grown men gladly sell their lives to protect her, the love in their eyes dangerously akin to religious awe. But her eyes are worn for one so young - they are the eyes of innocence lost, the eyes of one who must stare into pits of undying malice. She is Sera Eldwyn: prodigy, general, Grandmaster of the Vanguard.

Will you take up arms as the righteous humans of the Vanguard, using protection and healing magic to stand firm upon the battlefield in defense of the downtrodden?



### Survive Escape From Atlantis. P.V.P.: 45,00 €

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

Un volcán submarino ha entrado en erupción y la isla de Atlantis se está hundiendo en el Océano. A menos que la gente de Atlantis escape a tiempo, su destino está sellado.

En este juego intentas llevar a tu pueblo desde el hundimiento de la isla central de la Atlántida hacia una de las cuatro islas cercanas. Tu pueblo puede llegar allí en bote (si encuentran uno) o más lentamente a nado. Pero será un viaje peligroso ya que deben evitar Serpientes Marinas, Ballenas y Tiburones. Cuando el volcán de Atlantis estalle acabará la partida. Ganará el jugador con más puntos de supervivientes.

**Survive: Escape From Atlantis!** vendió más de 1,5 millones de copias en sus anteriores ediciones, pero lleva agotado más de 10 años. Para mejorar este clásico, se han añadido reglas opcionales y componentes adicionales. Todos los componentes son de la mayor calidad, incluyendo botes de madera para llevar a la

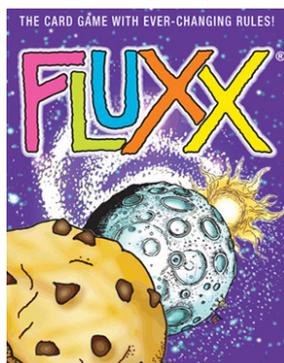
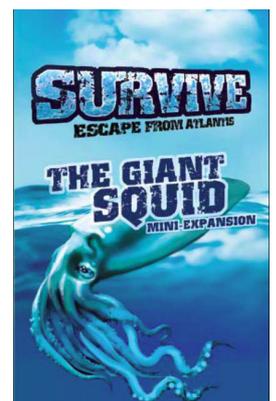
gente (de madera), así como losetas de tierra de 3 grosores distintos que dan al juego un aspecto 3-D. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### Survive The Giant Squid Expansion. P.V.P.: 5,50 €

**FORMATO:** AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** STRONGHOLD GAMES

The Giant Squid!™ es una miniexpansión para el juego básico Survive: Escape From Atlantis!™. ¡Una nueva criatura marina ha surgido de las profundidades! El Calamar Gigante, con sus largos tentáculos, puede alcanzar la playa para atrapar atlantes que ya se pensaban seguros en tierra. Sin embargo, como dicen las leyendas, el Calamar Gigante y la Ballena del juego básico son enemigos mortales, y a menudo deciden atacarse uno al otro.

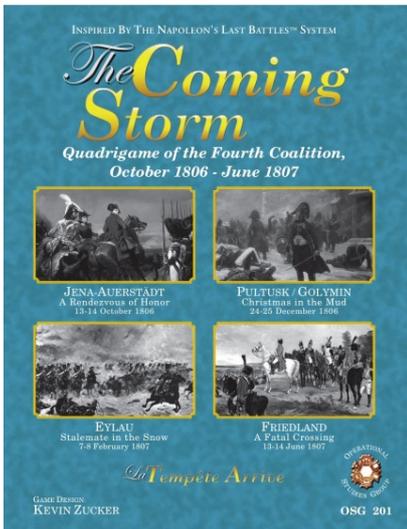
Esta expansión ofrece más opciones de juego. En inglés.



### Fluxx 4.0. P.V.P.: 14,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS **EDITOR:** CATALYST GAMES

Edición más reciente del juego de las reglas cambiantes. En inglés.



**The Coming Storm.** P.V.P.: 108,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** OPERATIONAL STUDIES GROUP

Nuevo cuadrigrado obra de Kevin Zucker sobre las principales batallas de las campañas de 1806 y 1807, en las que el Ejército Francés se encontró con dos adversarios distintos de capacidades también muy distintas. Por un lado están los mal liderados prusianos en Sajonia, por otra las infernales condiciones climáticas de la lucha en invierno contra los rusos. El juego es una se ha basado en los Special Studies publicados por el mismo editor, que ofrecen una narración turno a turno de las cuatro batallas. En cada una tenemos desde la aproximación al campo de batalla el día anterior. El juego de The Jena-Auerstadt incluye ambos campos de batalla y permite distintos despliegues para ambos bandos antes de comenzar la batalla.

La escala es la de 525 yardas por hexágono y turnos de una hora. Se conserva el Sistema de Mando de Generales en Jefe y Oficiales de Cuerpo. 500-800 hombres por punto de fuerza.

Batallas incluidas:

JENA-AUERSTÄDT: 13-14 de octubre de 1806,  
PULTUSK/GOLYMIN: 24-25 de diciembre de 1806 .

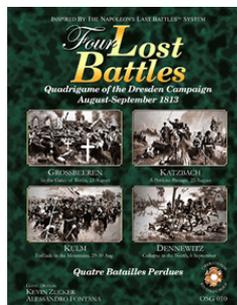
EYLAU: 7-8 de febrero de 1807.

FRIEDLAND: 13-14 de junio de 1807.

Componentes: cuatro mapas de 55x85 cm., dos reglamentos, dos planchas de fichas, numerosas ayudas de juego y mazo de 100 cartas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

**Four Lost Battles. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Against the Odds 30: Lash of the Turk.** P.V.P.: 29,75 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Al caer Jerusalén, Europa aprendió un nuevo nombre para el hombre del saco: el “turco”. Los turcos, al frente de las fuerzas musulmanas de Oriente Medio gracias a su disciplina y entrenamiento, recuperaron Tierra Santa y gradualmente se hicieron con el control del resto de Asia Menor, adentrándose en Europa como una lenta marea: tomaron Constantinopla y los restos del Imperio Bizantino y los Balcanes. Varios líderes europeos hicieron llamadas a nuevas cruzadas para liberar a los cristianos del “azote del turco”.

El juego abarca el tenue período de historia en el que toda la Cristiandad europea temía a Solimán el Magnífico: el mayor sultán de Turquía. ¿Sería Hungría la próxima presa de los otomanos? ¿Caería Viena y cedería totalmente la defensa de Europa? En tus manos está. Un bando representa a varias fuerzas europeas, a menudo más divididas

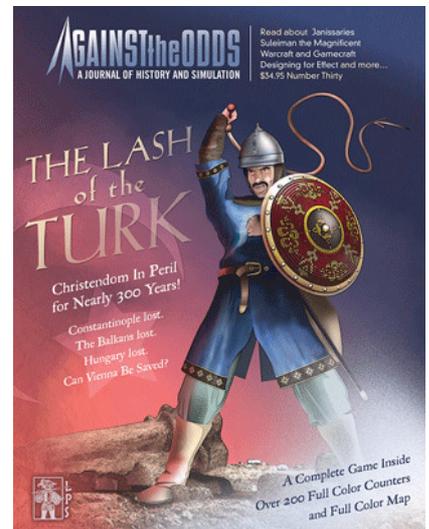


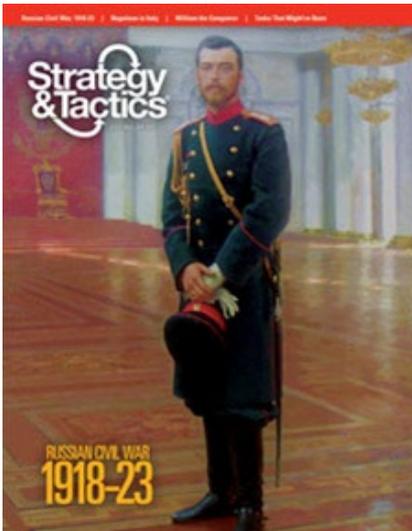
que unidas por su “religión común”. El otro bando representa a los poderosos otomanos y sus nuevos aliados, estados vasallos que prefieren a sus nuevos señores que a ser parte del Sacro Imperio.

Creado por Andy Nunez, *The Lash of the Turk* incluye 216 fichas grandes y un mapa que abarca el área que va de Graz a Bucarest. Las unidades son varias columnas de infantería, artillería y caballería. Las reglas son sencillas, pero ofrecen a los jugadores muchas opciones como movimiento y combate fluvial, asedios, forrajeo y cambios de bando. Cuatro escenarios te permiten exprimir las virtudes y debilidades de los principales jefes de ambos bandos, junto con tropas austríacas, húngaras, transilvanas, tártaras, turcas, bávaras, polacas y franconias. ¿Podrás detener a los turcos?

Complejidad baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: hasta 6 horas. En inglés.

**El Viejo Tercio S.L..** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)



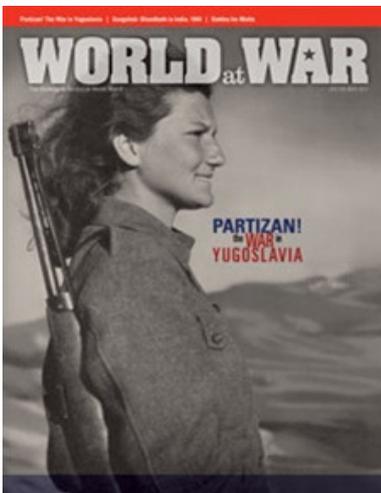


## Strategy & Tactics 267: Russian Civil War 1918-23. P.V.P.: 42,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** DECISION GAMES

Este número tiene un tamaño doble respecto del habitual. El juego que incluye contiene 2 planchas de fichas y 2 láminas de mapa. Se trata de un clásico de SPI, *Russian Civil War*, que ha sido rediseñado por Joseph Miranda. Es un juego multijugador sobre el conflicto político y militar de 1918-1923 que abolió el régimen zarista y creó las bases de la Unión Soviética. El juego básico está pensado para tres a seis jugadores, cada uno de ellos al mando de una o más facciones entre las fuerzas revolucionarias, contrarrevolucionarias, nacionalistas y extranjeras que participaron en la lucha caótica que decidió el destino de Rusia. Esta nueva edición se basa en las reglas, fichas y mapa originales, con algunos cambios. El mapa se ha expandido para abarcar Asia Central y Mongolia; se han añadido unidades adicionales para tener en cuenta formaciones especializadas, intervenciones extranjeras y fuerzas nacionalistas. Se han añadido marcadores adicionales para representar varios eventos especiales anteriormente no contemplados. Se han aclarado las reglas y se han hecho algunas modificaciones. En inglés.

Artículos destacados de este número de la revista: *Russian Civil War, 1918-23, Marengo, William the Conqueror, Tanks That Might've Been.*



## World at War 16: Partizan! – The War in Yugoslavia. P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** DECISION GAMES

**Partizan** es una simulación histórica para dos jugadores, de dificultad intermedia, sobre la lucha entre los comunistas y las fuerzas de ocupación del Eje por el control de Yugoslavia desde 1941 hasta 1944. Comienza con los primeros levantamientos contra el Eje en Bosnia, Serbia y Montenegro a finales de 1941, y termina a finales de 1944, justo antes de la entrada del Ejército Rojo en el país. El jugador partisano gana la partida realizando una agresiva guerra de guerrillas: hostigando a los ocupantes y destruyendo las infraestructuras que pudieran usar: almacenes, depósitos de combustible, puentes, presas, ferrocarriles, viaductos, etc. (representados por distintas fichas). Los “hexes de Recursos” representan reservas estratégicas de mineral como bauxita, cobre y cromo, que el Eje debe proteger junto con las rutas para transportarlos a Alemania, a la vez que vigila contra una posible invasión a través de las playas de la costa.

Durante la partida, las fuerzas exactas de las unidades partisanas son básicamente ignoradas por el jugador del eje (solo muestran su lado “untried”). Dicho jugador debe descabezar las operaciones partisanas sin saber exactamente los objetivos de las mismas. El jugador partisano debe elegir cuidadosamente sus objetivos para ganar la partida, a la vez que evita ser

rodeado y destruido por los alemanes. Se incluye el orden de batalla de fichas completo de las fuerzas alemanas, italianas, húngaras, croatas, búlgaras y Utashi, así como todas las fuerzas partisanas del propio mariscal Tito (los Chetniks se tratan de forma abstracta). Los partisanos pueden incluso esperar apoyo anglo-aliado si la guerra de guerrillas va bien, incluyendo la posibilidad de una invasión anfibia. De hecho, la mayor parte de las operaciones del Eje en Yugoslavia intentaban proteger su flanco costero. Sus principales ofensivas antipartisanas tuvieron como objetivo limpiar de guerrillas las zonas de posible invasión aliada. En el juego, la regla "Allied Landing Scare" simula estos temores alemanes.

Las fuerzas del Eje, sobre todo los alemanes, son generalmente más fuertes que los partisanos, pero estos son escurridizos y difíciles de atrapar, forzando a menudo al jugador del Eje a desperdigar sus fuerzas. *Partizan* es un diseño de Javier Romero (*Triple Alliance War*) desarrollado por Eric Harvey (AETO, APTO & AOI). Contiene un mapa de 55x85 de hexágonos grandes y 228 fichas con iconos OTAN. Las unidades de maniobra son brigadas y divisiones. El escenario de campaña puede concluirse en unas 5-6 horas. Se puede jugar también en solitario. En inglés.

Artículos destacados de este número: *Partizan! The War in Yugoslavia, Malta Invasion Plan, The German Poltava Raid: Start of the Cold War?*

## World at War 15: Soft Underbelly-Italy 1943. P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO **EDITOR:** DECISION GAMES

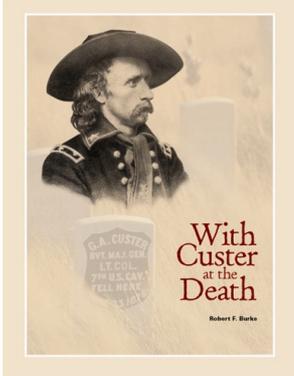
El juego incluido en este número es **Soft Underbelly: Italy, 1943**, es un juego para 2 jugadores, diseñado por Ty Bomba y de complejidad intermedia. Simula la campaña histórica de Italia de 1943, pero también puede usarse para explorar las numerosas hipótesis inherentes a la situación: ¿Y si el alto mando alemán hubiera reaccionado de forma muy distinta, convirtiendo aquel frente en su primer objetivo estratégico en 1943 (Operación *Wacht am Tiber*)? El diseño por tanto combina detalle histórico con análisis de hipótesis que ponen a los jugadores en un contexto histórico pero permiten adentrarse en la historia alternativa.

*El Viejo Tercio S.L.* Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)



Cada hex (de gran tamaño) del mapa equivale a unos 18 kms de lado a lado. Los turnos de juego representan entre 2 y 15 días dependiendo de la época del año. Esto permite integrar en el sistema factores como la climatología, las condiciones del suelo, el tempo operacional, etc. Las unidades terrestres son de tipo división (176 de gran tamaño y diseño tipo OTAN).

El juego emplea el valorado sistema creado por Ben Knight para *Victory in Normandy*. Una partida completa dura unas 5 horas, y puede jugarse bien en solitario. Las reglas abarcan aspectos como segundas invasiones aliadas, raids de apoyo de la *Luftwaffe*, refuerzos, retiradas, saltos de paracaidistas, apoyo artillero naval, organización de ejércitos y cuerpos de ambos bandos, superioridad táctica alemana, factor aéreo táctico y estratégico y más. En inglés.



**With Custer at the Death.** P.V.P.: 27,00 €

**FORMATO:** LIBRO. **EDITOR:** DECISION GAMES

Autor: Robert F. Burke.

The fascination with Custer's Last Stand hasn't diminished in the decades since 1876. He led his regiment well ahead of the main body, only to run into an unprecedented gathering of Indians. The first accounts were pieced together by other soldiers arriving on the scene in the battle's aftermath, and by archaeologists in the generations since. To that information was added the reminiscences of the Indians who fought there.

**Van Helsing.** P.V.P.: 44,00 €

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

Un equipo de cazavampiros, liderados por el Doctor Van Helsing, se preparan para una encarnizada lucha con el Conde Drácula.

Explora el castillo de Drácula para descubrir el equipo necesario para equipar apropiadamente al equipo. Vigiláos mutuamente las espaldas y cuidado con Drácula; es capaz de desaparecer y aparecer de improviso. Si os coge desprevenidos os puede convertir en vampiros y tendréis que uniros a su bando.

Van Helsing™ es el último juego de Frederic Moyersoen, creador de Nuns on the Run entre otros juegos. Un jugador lleva a Drácula por el castillo buscando a los jugadores. Los demás jugadores llevan a Van Helsing y sus compañeros. Se mueven por el castillo intentando evitar la mordedura del vampiro y buscando armas y el equipo necesario para derrotarlo. Los jugadores mordidos por Drácula se convierten en sus servidores y le intentarán ayudar a atrapar más jugadores (así que nadie se queda fuera de la partida). ¿Podrá Van Helsing y su valiente equipo de cazavampiros detener a Drácula antes de que éste pueda devolver a sus novias a su féretro, o acabarán siendo sus servidores?



Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. En inglés.