

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos y libros, 20 de marzo de 2012

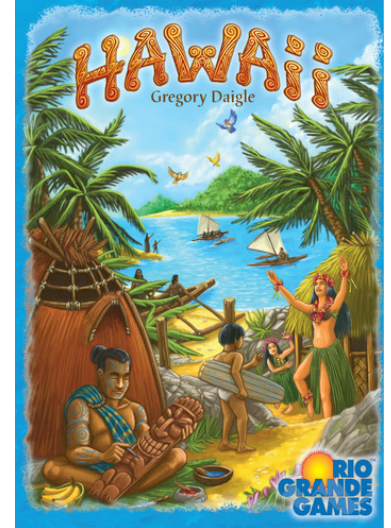
Hawaii. P.V.P.: 36,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Rio Grande vuelve a la carga con uno de los juegos más valorados de los últimos meses. Este juego nos lleva a la paradisíaca isla de Hawaii, pero no esperes quedarte tumbado al sol, tomando cócteles y viendo a las bailarinas. El juego *Hawaii* no es un paraíso para descansar, si no para audaces y activos estrategas. Sin descanso, moverán sus fichas por el tablero, enfrentándose constantemente a varios retos para lograr que sus hermosos pueblos de esta bella isla sean tan rentables como sea posible. Solo los que puedan usar sus escasos recursos para satisfacer las demandas que van surgiendo a lo largo de las cinco rondas de partida encontrarán un lugar en la playa.



Para 2-5 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Bios: Megafauna. P.V.P.: 50,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** SIERRA MADRE GAMES

En *Bios: Megafauna*, los jugadores comienzan como proto-dinosaurios o proto-mamíferos, comenzando en el mundo posterior al holocausto de la catástrofe posterior al periodo Pérmico. Los distintos animales tienen valores distintos de dentición, tamaño, agresividad, rapidez, capacidad de observación, de salto, de excavación, de nado, comportamiento y dieta a base de insectos. Las plantas y animales que se van extinguiendo se van acumulando en un área del mapa denominada tarpits/pozos de brea. Estas losetas se distribuyen entre los jugadores con más animales como puntos de Victoria durante cuatro rondas.

Los jugadores se enfrentan a una intensa competición y a cambios medioambientales que comienzan nuevas especies y que producen mutaciones sobre las mismas. ¡Pueden crearse extrañas criaturas, como velociraptores vegetarianos o delfines volantes! Tu especie puede establecer una civilización subterránea, o prosperar dominando el fuego, ¡o simplemente ser super-sexy!

Para 1-4 jugadores a partir de 12/14 años. Duración de la partida: 180 minutos. Autor: Phil Eklund. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Flash Point: Fire Rescue. P.V.P.: 36,00 €

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

Un juego cooperativo de rescates de incendios.

Entra una llamada... "911, ¿qué emergencia tiene?" Al otro lado, estalla una respuesta aterrizada: "FUEGO!" Momentos después os vestís los trajes de protección que os mantendrán vivos, recogéis vuestro equipo y salís pitando hacia el lugar donde ruge un terrible incendio. El equipo apenas tiene unos pocos segundos para evaluar la situación y diseñar un plan de ataque – entonces saltáis a la acción como los profesionales entrenados que sois. Debeis superar vuestros miedos, no abandonar, y sobre todo trabajar en equipo por que el fuego se extiende, el edificio amenaza derrumbe y hay vidas en peligro.

Debeis tener éxito. Sois los valientes hombres y mujeres del servicio de bomberos, hay gente que depende de vosotros. Este es vuestro trabajo diario.

Flash Point: Fire Rescue es un juego cooperativo. Todos los jugadores están en el mismo equipo, y todos ganan o pierden juntos. Para ganar, los jugadores deben rescatar a las víctimas atrapadas dentro de un edificio en llamas antes de que el fuego se extienda o el edificio se derrumbe.

Para 1-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



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

Octopus Garden. P.V.P.: 33,25 €

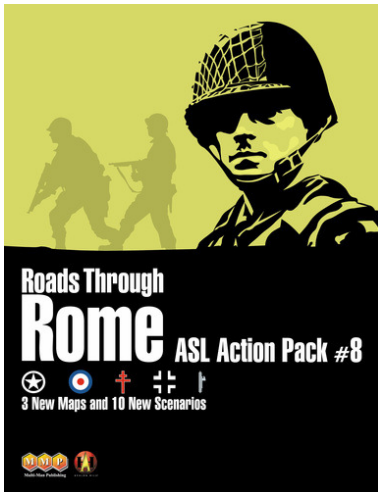
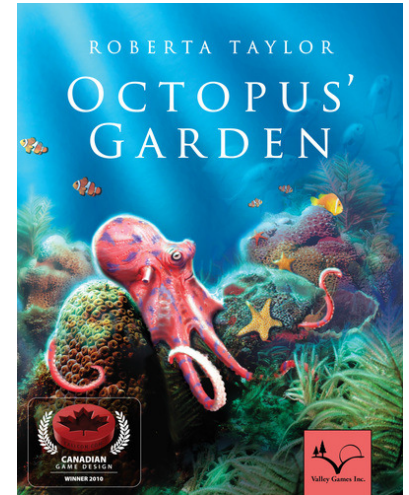
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** VALLEY GAMES

En *Octopus' Garden* los jugadores asumen el papel de pulpos que compiten por crear los jardines más preciosos. ¡Atrae a coloridos caballigos de mar y peces payaso, sin que las hambrientas estrellas de mar se coman las ostras que producen perlas!

Octopus' Garden es un juego de colocación de losetas para 2 a 4 jugadores. Los jugadores eligen qué losetas de plantas y animales comprar en un Mercado central, y entonces deciden de qué forma disponerlos en su propio jardín. Es necesaria una cuidadosa planificación para atraer a caballitos de mar y peces payaso, para proteger a las ostras, y para evitar los delicados gusanos de plumas.

Premios: 2010: Canadian Game Design of the Year

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



ASL Action Pack 8: Roads Through Rome. P.V.P.: 28,90 €

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

Roads Through Rome, the eighth "action pack" for Advanced Squad Leader, focuses on the war in the Mediterranean and the Allied drive through Rome and up the Italian peninsula. From the first engagement of American and German armor in Tunisia, to the entry into the "Eternal City" and beyond.

The ten scenarios included in Roads Through Rome require all ASL core modules.

Three double-sided 11"x16" mounted maps round out the package (boards 4a/b, 5a/b, and 6a/b). Each board is completely geomorphic, and compatible with previous ASL mapboards. Offering new and novel map configurations, these are sure to spark the interest of designers and players alike.

Roads Through Rome also includes optional "Australian Balancing System" (ABS) provisions for each scenario. ABS is intended to allow for scenario side selection via a series of escalating handicap bids. Among other advantages, this can help balance scenarios between players of varying ability.

Roads Through Rome contains:

3 ASL 11x16 double-sided geomorphic mapboards (4a/b, 5a/b, 6a/b)

10 ASL scenarios featuring the new maps

Slouch Hats & Eggshells. P.V.P.: 43,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** LEGION WARGAMES

Cuando el jefe de la Francia Libre, el general de Gaulle, visitó Oriente Medio en abril de 1941 provocó una crisis política al exigir la ocupación de Siria. El resultado fue que Londres ordenó el lanzamiento de una ofensiva para poner toda Siria y Líbano bajo control de la Francia Libre. Por desgracia, dicha orden llevó a los estados mayores aliados a tener una visión poco realista de los costes de la ocupación. Ciertas autoridades creían que la Francia de Vichy en Siria solo ofrecería una tímida resistencia y que se colapsaría como una cáscara de huevo. Pensaban que las fuerzas de Vichy podían ser derrotadas con vino, café y la mera visión del sombrero de ala australiano. En lugar de ello, las tropas de Vichy presentaron una resistencia feroz desde el principio.

Slouch Hats and Eggshells recrea la campaña de la 2ª G. M. que tuvo lugar en Siria y Líbano bajo dominio francés, desde primeros de junio de 1941 hasta mediados de julio del mismo año. Un jugador controlará a las fuerzas del Eje, los franceses de Vichy, las tropas coloniales francesas y alemanes, mientras que su adversario controla a las fuerzas aliadas: australianos, británicos y franceses. Los jugadores pueden combinar y jugar este juego junto con *Rommel's War*, publicado por L2 Design Group. Ambos juegos comparten el mismo momento histórico, tienen escalas idénticas y comparten algunas unidades. Lo normal es que muchos jugadores quieran explorar alternativas históricas combinando ambos juegos. Para facilitar esta opción el juego usa muchas de las mismas reglas y tablas que *Rommel's War*. Complejidad: 6 sobre 10. Adaptabilidad para jugar en solitario: 7 sobre 10.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

También disponible:

Rommel's War.



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

Hell Over Korea. P.V.P.: 35,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME).

EDITOR: LEGION WARGAMES

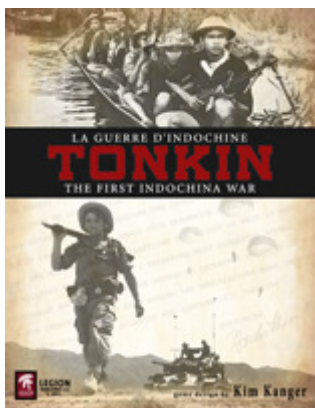
Módulo de expansión para *B-29 SUPERFORTRESS* (editado por Khyber Pass Games), que nos lleva a las misiones de los B-29 en la Guerra de Corea desde noviembre de 1950 hasta abril de 1951. El juego abarca lo que duraba una rotación normal de 6 meses de la dotación de 6 hombres de un bombardero en servicio en Corea.

Cinco años después de que los B-29 SUPERFORTRESS (en 1945 era el avión de combate más avanzado del mundo) jugara un rol decisivo en la derrota final del Imperio Japonés, los mismos aviones (y muchas de las mismas tripulaciones) fueron llamados de nuevo al servicio para luchar, esta vez en la península de Corea, cuando el Norte atacó el Sur en 1950.

En cinco años habían cambiado muchas cosas. El B-29 ya no estaba clasificado por la Fuerza Aérea como un bombardero "muy-pesado", ahora era solo "medio" (la categoría superior se reservaba para el Convair B-36 *Peacemaker*, el avión con motor de pistón más grande jamás producido a gran escala; el B-36 no operó sobre Corea). El Superfortress ya tampoco era la maravilla tecnológica de antaño, sino que muchos aviadores lo veían como un aparato claramente obsoleto, y esto llevaría a algunos problemas con la moral de las tripulaciones.

El periodo elegido para este modulo de expansion fue el más dinámico de la guerra para los B-29. Las primeras misiones (antes de noviembre de 1950) encontraron poca oposición del enemigo, y los raids eran básicamente ataques tácticos que no tuvieron mucho éxito. Los escasos objetivos estratégicos e industrias de Corea del Norte fueron eliminados rápidamente. Sin embargo, en noviembre de 1950, los comunistas chinos entraron en la Guerra y el B-29 comenzó a tener que enfrentarse a una oposición real, al entrar en la guerra gran número de cazas de reacción soviéticos MiG-15. Había llegado la pelea de verdad. Sin embargo, el MiG-15 había sido diseñado específicamente para derribar B-29s así que las viejas Superfortalezas fueron fáciles víctimas de los cazas, incluso aunque fueran escoltadas por cazas. Las pérdidas pronto limitaron las misiones de los B-29 a ataques nocturnos, básicamente para la interdicción de los suministros enemigos.

La protección de cazas norteamericana está representada por cazas F-80, F-84 y F-86. Los cazas comunistas Yak-9 y MiG-15 representan las fuerzas de Corea del Norte, la Unión Soviética y China. **ES NECESARIO POSEER UNA COPIA DE B-29 SUPERFORTRESS PARA JUGAR HELL OVER KOREA. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Tonkin: The First Indochina War 1950-1954. P.V.P.: 48,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** LEGION WARGAMES

Tonkin es un juego para dos jugadores que abarca el periodo crucial de la Primera Guerra de Indochina, entre el Viet Minh y Francia, de 1946 a 1954. El juego se centra en los años más intensos de 1950 - 1954 en la parte norte de Vietnam, llamada Tonkin, y Laos. Es un juego altamente interactivo, donde ambos jugadores tienen un conjunto de puntos de operación y un número de depósitos de suministros. Al gastar puntos de operaciones podrás realizar distintas acciones, la mayoría no propiamente de combate. Al gastar un depósito de suministros también podrás efectuar misiones de combate. Pero el número de depósitos de suministros que pueden gastarse es limitado, y también te serán necesarios para mantener abastecidas a tus unidades. Cuando gastas puntos de operaciones solo podrás gastar hasta un máximo de tres antes de que le toque el turno a tu adversario.

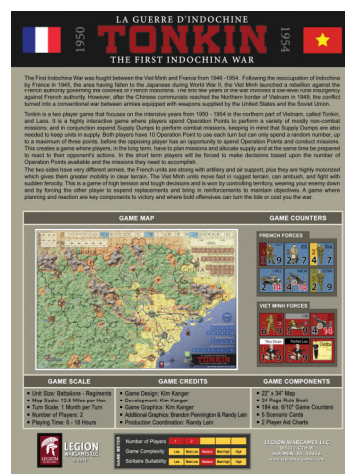
Esto crea un juego en el que tendrás que planificar y ahorrar suministros con vistas al largo plazo, a la vez que debes estar listo para reaccionar a las acciones de tu contrincante. A corto plazo te verás forzado a tomar decisiones según el número de puntos de operaciones que recibas para gastar seguidos y las misiones que necesitas realizar. Básicamente, un punto permite una acción, así que si recibes tres puntos podrías mover, bombardear y atacar. Pero si solo recibes un punto, tendrías que considerar otra estrategia. Además, lo normal es que quieras ahorrar algunos, ya que si gastas demasiado pronto tus diez puntos tu adversario dispondrá de muchas opciones frente a las que no podrás reaccionar.

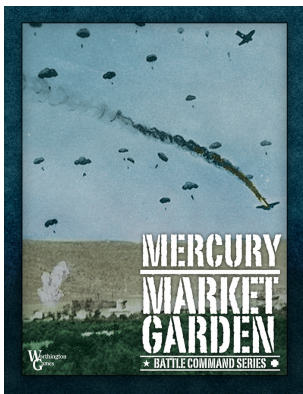
Ambos bandos tienen fuerzas muy distintas, así que deberás identificar tus puntos fuertes y evitar las situaciones en las que tu adversario tenga ventaja. Las unidades francesas son fuertes. Disponen de apoyo de artillería y aéreo, y además están altamente motorizadas por lo que pueden mover rápido en terreno abierto. Las unidades del Viet Minh se mueven rápido en terreno difícil y pueden emboscarte y luchar con una ferocidad súbita.

Este es un juego tenso y de difíciles decisiones, donde no se recompense la ineptitud. Se gana controlando territorio y forzando al otro jugador a recibir muchos reemplazos y refuerzos. Creado por Kim Kanger.

Componentes: 1 mapa de 55x85 cm., 352 fichas. Complejidad: 5 sobre 10. Adaptabilidad para jugar en solitario: 6 sobre 10.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!





Mercury/Market Garden. P.V.P.: 43,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES
 Segundo juego doble de la serie *Battle Command*. Si *Anzio/Cassino* nos llevaba a dos emblemáticas batallas en Italia, *Mercury/Market Garden* nos presenta las dos operaciones aerotransportada más célebres de la 2ª G. M.
Mercury: The Invasion of Crete es un juego para dos sobre los primeros diez días de la Operación Mercury, la invasión aerotransportada de Crete, del 20 de mayo al 29 de mayo de 1941. Cada turno representa un día de combate, y cada hex mide 4 millas de lado a lado.

Market-Garden: Race for the Rhine es un juego para dos sobre los diez primeros días de la Operación Market-Garden, la invasión aerotransportada aliada de Holanda, desde el 17 al 26 de septiembre de 1944. Cada turno representa un día de combate y cada hex mide 8 millas de lado a lado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponible:

Anzio/Cassino. P.V.P.: 43,00 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Blood & Sand. P.V.P.: 51,00 €

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

La campaña del por el Norte de África, 1941-42

¿Cómo, otro juego sobre el norte de África? Sí, pero aquí hay algo completamente distinto de los juegos sobre esta campaña que puedas conocer: ¡no hay tabla de resultados del combate (ni ninguna otra tabla), se tiran montones de dados, y las cartas se usan de una forma totalmente innovadora: un nuevo concepto que puede aprenderse en 5 minutos y jugarse en unas pocas horas.

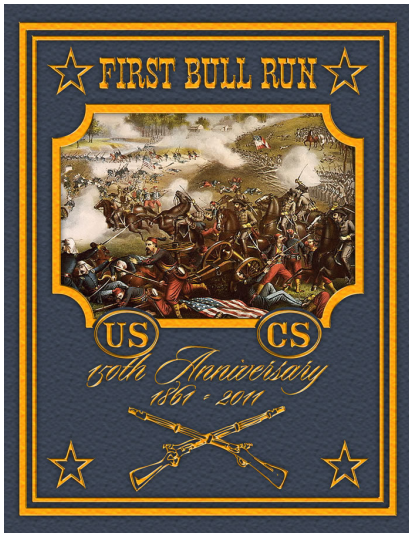
La mayoría de las reglas y mecánicas de *Blood & Sand* serán familiares a cualquiera que haya jugado un wargame. Sin embargo, el diseñador, Richard Berg, que no es un recién llegado a esta campaña, ha añadido a una gran sencillez un sistema combate que valora a las unidades según el número de dados que tiran en combate, así como

el tipo de dados que tiran (armas personales o armas pesadas). ¡No hay Tabla de Resultados del Combate, no señor!

El juego también incluye cartas, un mazo para cada jugador (las cartas de cada jugador son distintas) para mejorar el juego. Las cartas no “mueven” el juego y pueden no usarse si se prefiere. Las cartas son parte de un sistema de Recursos que da a los jugadores un número de puntos que pueden usar para comprar cartas, reorganizar unidades, construir fortificaciones o traer refuerzos. La elección es de cada jugador, pero hay muchas más opciones que puntos.

Las cartas conceden a los jugadores "Oportunidades", que van desde usar su capacidad de tanques o negarla al contrario, a obtener suministros, o a realizar movimientos de Penetración o de Reacción, o forzar a los aliados a retirar unidades a otros teatros de operaciones, o los efectos de Rommel u otros mandos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**





Bull Run 150th Anniversary. P.V.P.: 63,75 €

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

July 21, 1861: In northern Va. two raw armies prepare to do battle in what each believes will be a short war. Spectators have gathered for the spectacle. Both sides are in for a shock as this will be the first major battle in a war that will last another 4 years and consume 600,000 lives.

In honor of the 150th anniversary of the battle, Worthington Games brings you, BULL RUN 150TH. Players will take control of either the Confederate and Union armies, using wooden blocks in blue and gray, on a mounted 22 x 17 inch map of the Manassas area. The game will come with a certificate stating that it is 1 of the 500 limited edition prints

Rules, Wooden Blocks, Labels, Dice, Mounted Game Board, Box.

Edición limitada numerada.

Soldier Emperor Player's Edition. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME).

EDITOR: AVALANCHE PRESS

Entre 1803 y 1815, Napoleón Bonaparte dio su nombre a una era. *Soldier Emperor* abarca la totalidad de las Guerras Napoleónicas, con flotas y ejércitos moviéndose desde Irlanda a Persia. Factores militares, económicos y políticos se reúnen en un juego que puede terminarse en unas pocas horas.

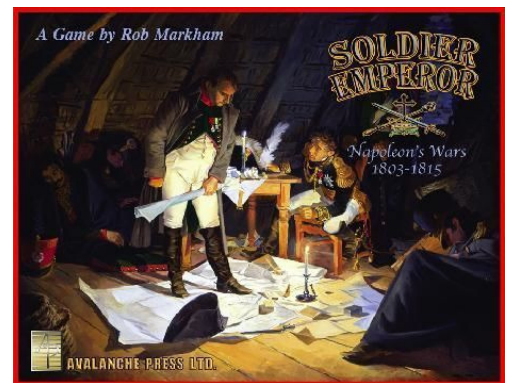
Cada jugador dispone de ejércitos y flotas. También hay un puñado de generales y almirantes para ayudarles en las batallas y al mover. Los mejores son Napoleón, Nelson y Wellington, ampliamente superiores a los demás. Los peores son el infeliz general austriaco Mack o el Príncipe de Orange, o el arrogante Cuesta y el ahijado de Napoleón, Jerome.

Los jugadores tienen aliados; algunos de los cuales están fijados al comienzo de la partida; pero otras alianzas pueden forjarse durante el curso de la partida. Todos los demás jugadores son en realidad tus enemigos. Nadie es "neutral", simplemente es un enemigo al que aún no has atacado.

El mapa se divide en zonas terrestres y navales. Los ejércitos se mueven por tierra, las flotas por mar. Cada área de tierra tiene un valor monetario y de hombres que genera en cada turno. El segundo no solo representa reclutas para tus ejércitos, si no también de todo lo relacionado con el trabajo humano: comida, uniformes, armas, etc. El dinero es dinero. Los hombres los gastas en reconstruir tus fuerzas, el dinero en financiar sus acciones. Así que necesitas poseer las áreas que te proveen de estos recursos, y sustraerlas a tus adversarios. Esto lo consigues derrotando a sus ejércitos y asediando las áreas enemigas. El combate se resuelve tirando dados, uno por cada factor de ataque. Los impactos reducen la fuerza de los ejércitos enemigos o los eliminan. Los buenos generales te permiten tirar más dados. Cada área tiene una fuerza de guarnición que debes derrotar mediante asedio (además de expulsar a los ejércitos enemigos).

También se incluyen cartas que introducen nuevos matices en las partidas. Las cartas pueden jugarse en cualquier momento en cualquier orden. Son la pieza central del juego, la que le da además un carácter libre no constreñido a secuencias fijas. Tus tropas pueden padecer disentería, los generales pueden vacilar, puede que aparezca milicia local para ayudar; las tropas pueden perder el tiempo para saquear, pueden quemarse puentes, o nevar demasiado temprano, puede haber malas o buenas cosechas, matrimonios reales, alianzas con países menores, nuevos jefes –todo tipo de eventos suceden al jugar las cartas.

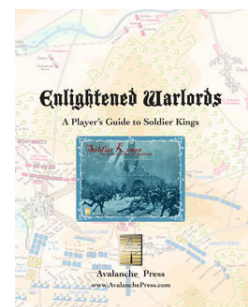
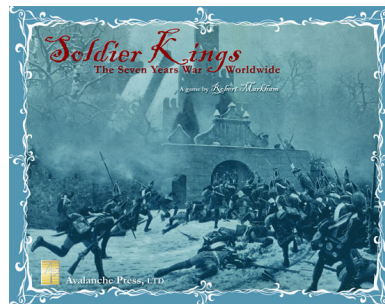
Esta nueva *Players' Edition* contiene la tercera edición revisada de las reglas, ocho escenarios, más un juego de campaña. La partida termina en un turno predeterminado o cuando algún jugador haya conseguido sus condiciones para obtener una victoria automática. Para 2-7 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

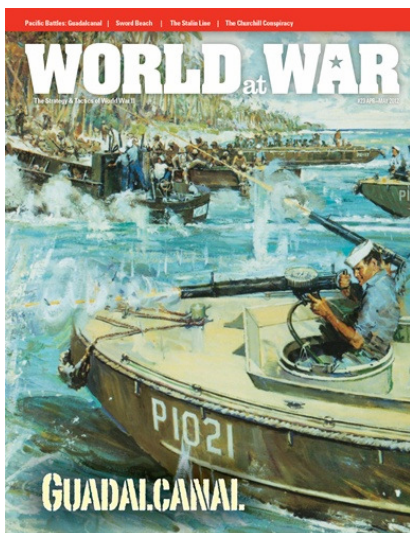


También disponible:

Soldier Kings. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Enlightened Warlords.





World at War 23: Guadalcanal. P.V.P.: 25,50 €

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

Pacific Battles: Guadalcanal is a two-player (Japanese vs. US) operational-level game designed by Joseph Miranda. The game includes 228 die-cut counters, with the battalion as the primary maneuver unit, and also includes air units, supply markers, campaign chits, suppression chits, and deception markers. The colorful map features the island of Guadalcanal, with each hex representing approximately two miles across, and includes such prominent locations as Henderson Field and Bloody Ridge, as well as various charts and tables for easy reference during play.

The rules entail a variety of standard and unique rules, features as reinforcements, suppression, logistics, reorganization, headquarters, air operations, naval bombardment, fog of war, engineer units, fortifications, amphibious movement, evacuation, as well as optional rules detailing aspects such as high ground, artillery, air superiority, close air support, capturing supply, and airborne mechanics.

Articles in this issue include:

Sword Beach. A detailed analysis of the first day's actions at the beachhead in

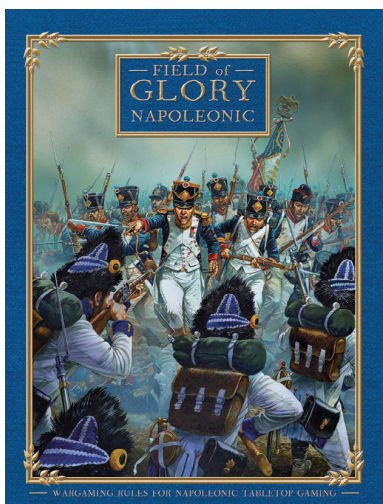
Normandy, June 1944.

The Stalin Line. A detailed analysis of the Soviet fortification line that was intended to stop the German invasion along the border.

The Churchill Conspiracy. A new analysis of the defection of Nazi Number Two man Rudolf Hess, and what it was intended to have accomplished in relation to the overall course of WW2.



NOVEDADES OSPREY PUBLISHING



Field of Glory Napoleonic. P.V.P.: 34,00 €

Authors: Terry Shaw Slitherine

Illustrator: Peter Dennis

Field of Glory Napoleonic is written in an approachable and easy-to-learn manner to allow players to concentrate on realistic deployments and battlefield tactics of the early modern era. FOGN will cater for both types of player, with a full point system allowing theoretical battles between balanced armies to be played out, as well as accommodating factual scenarios. The rulebook will maintain the same production values as previous FOG and FOGN releases and will be designed both to explain the game and be a reference guide when playing. To make the rules easier to follow, we will include examples, detailed descriptions and explanations of unusual situations in a similar way to our Ancients and Renaissance rulebooks.

Hardback; March 2012; 148 pages; ISBN: 9781849089265

COMMAND

CO22 Georgy Zhukov

CO23 Pompey

RAID

RAI23 The Hunt for Pancho Villa

NEW VANGUARD

NVG188 Great Lakes Warships 1812–1815

MEN AT ARMS

MAA476 Napoleon's Swiss Troops

CAMPAIGNS

CAM242 Metz 1944

