

# 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, 29 de mayo de 2010**



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

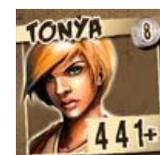
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD PUBLISHING

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!!**



**Corps Command: Dawn's Early Light.** P.V.P.: 39,00 €

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

El sistema *Corps Command* nos lleva a la situación de 3ª Guerra Mundial presentada en *Eisenbach Gap*.

El juego incluyen un mapa de 45x55 cm que nos lleva al verde paisaje alemán de *Eisenbach Gap*. 136 fichas grandes representan los batallones y brigadas que libraron la primera batalla de la 3ª Guerra Mundial. Reglas rápidas de leer y sencillas. Ponte a jugar en menos tiempo del que lleva colocar otros juegos. Si has probado *Corps Command: Totensonntag*, entonces ya conoces los principios básicos de *Corps Command: Dawn's Early Light*.

El 1er Ejército de Tanques soviético cruza la frontera alemana y avanza por el Eisenbach Gap, intentando descoyuntar las defensas de la OTAN. Tropas americanas y alemanas acuden desde sus bases e intentan retrasar a los soviéticos, ya que si consiguen romper el frente llegarán hasta el Rhin. Más de 2000 tanques se enfrentan en la batalla decisiva.

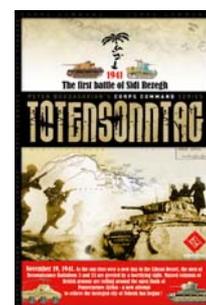
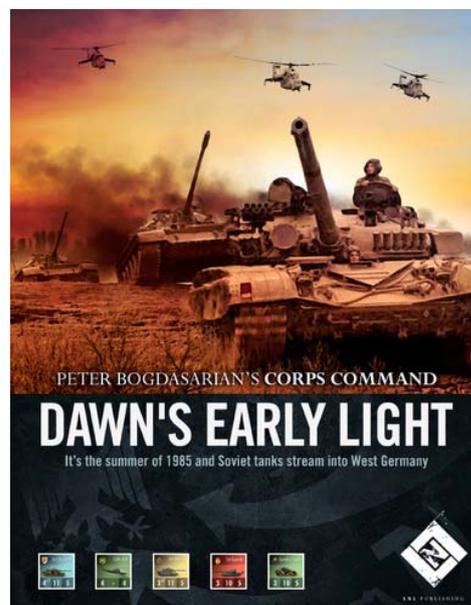
¡El sistema *Corps Command* se adapta a la guerra moderna! El empleo de chits permite gestionar la llegada de refuerzos e influir el espacio de batalla con apoyo aéreo antitanque, ataques químicos y guerra electrónica. Nuevas reglas de fuego defensivo que recompensan a los jugadores que aprovechen adecuadamente el terreno.

Incluye también ayudas de juego y reglas, además de cinco escenarios. Además del escenario básico "Dawn's Early Light" (ambientado el 14 de mayo de 1985), en el que dos divisiones soviéticas atacan la Bolsa de Eisenbach para tomar su puente y la Base Aérea Stahlhammer, se incluyen cuatro escenarios más: "The High Road," "South Thrust," "Call the Cavalry," y "Dropping the Guillotine." Incluye tropas soviéticas, americanas, alemanas y canadienses.

Diseñado por Peter Bogdasarian, *Corps Command* es un sistema operacional de juego, del que *Dawn's Early Light* and *Totensonntag* son solo el principio. Están en preparación juegos posteriores para Operation Goodwood, Prochorovka y Kasserine Pass. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

*También disponible:*

**Corps Command: Totensonntag.** P.V.P.: 25,25 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



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



**Tank on Tank.** P.V.P.: 31,50 €

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

6 de junio de 1944: los aliados desembarcan en Normandía para liberar Francia de los alemanes. La liberación, sin embargo, no será una tarea fácil. Desde el Día-D en Omaha Beach, a través de la batalla por Normandía, los aliados se enfrentarán a los alemanes con uñas y dientes, rifles y bayonetas, tanque contra tanque.

**Tank on Tank** es un nuevo diseño de Peter Bogdasarian. Se trata de un juego pequeño que puede aprenderse a jugar en menos de cinco minutos y jugado en el un descanso del trabajo. **Tank on Tank** nos lleva a escenarios terrestres tácticos en Europa en los últimos años de la 2ª Guerra Mundial.

Escala táctica. Incluye Shermans, Wolverines, Priests, Tigers, Mark IVs, así como la infantería y los cañones antitanque que luchaban junto a ellos. Si estás buscando un juego sencillo para calmar tu sed de juegos tácticos, o algo con que enseñar a jugar a wargames a un quinceañero, **Tank on Tank** puede ser la solución.

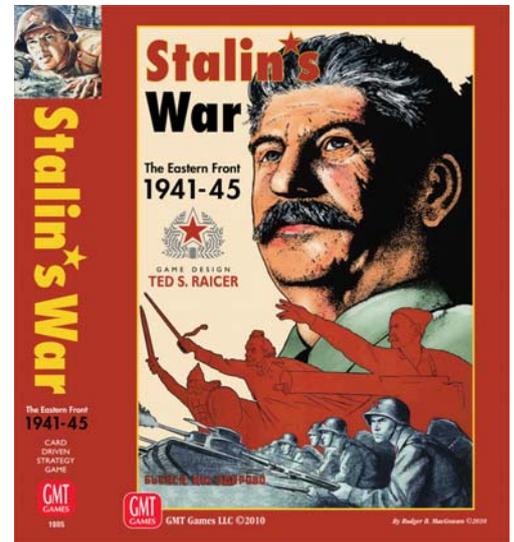
Complejidad: 3 sobre 10. Adaptabilidad para jugar en solitario: 7 sobre 10. Para 2 jugadores a partir de 10 años. Incluye dos mapas de juego de 22x27 cm y 40 fichas, reglas y escenarios, ayuda de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Stalin's War.** P.V.P.: 49,50 €

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

Hay diseñadores cuya fama levanta enorme expectación con cada nuevo proyecto. Aquí presentamos el nuevo trabajo de Ted Raicer, su versión con "motor de cartas" de la mayor campaña militar de la historia.

**Stalin's War** permite a los jugadores recrear las grandes batallas de cerco cuando los Ejércitos y Cuerpos de Ejército Panzer del Eje se enfrentaban a los Frentes y Ejércitos soviéticos en un frente de miles de kilómetros de extensión. Las reglas, sencillas pero efectivas, permiten usar tus fuerzas mecanizadas para romper la línea enemiga y avanzar a fondo en su retaguardia. ¿Podrás, como los soviéticos, sobrevivir los ataques de los panzer en las operaciones Barbarroja y Case Blue en el 41 y el 42? ¿Podrás, como jugador del Eje, aguantar las aplastantes operaciones de Batalla en Profundidad que destruyeron el Grupo de Ejércitos Centro en 1944? **Stalin's War** pondrá a prueba las habilidades operacionales de los jugadores.



Estamos ante un juego con motor de cartas, pero presenta gran número de innovaciones respecto a los juegos más clásicos. El mapa está organizado en hexágonos. Las cartas pueden usarse para Operaciones, Reemplazos o Eventos. No son necesarias para mover, pero sí para combatir. Jugar varias operaciones seguidas conlleva penalizaciones que hacen más fácil el juego de eventos. Las zonas de control son "pegajosas" pero no bloqueantes. Las líneas de suministro determinan en buena parte los ejes del avance, sobre todo en 1941. El objetivo ha sido crear un juego que combine el atractivo de las grandes maniobras operacionales con el sabor histórico que recrean los juegos con motor de cartas.

Componentes:

1 plancha y media de fichas (368)

1 mapa de 55x85 cm.

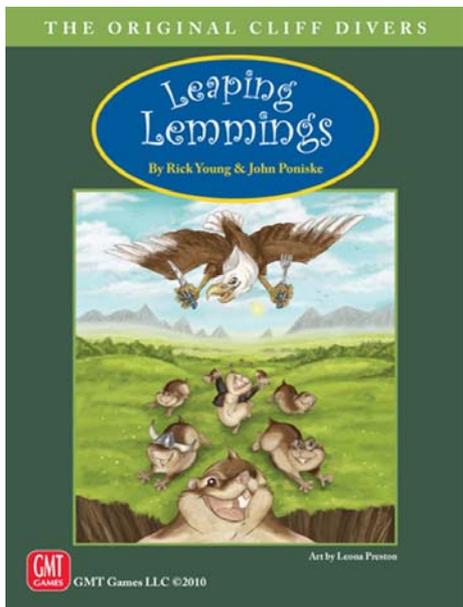
Dos mazos de cartas operacionales de 55 cartas cada uno, subdivididos en cartas de Blitz y de Guerra Total

Librillos de reglas y de juego

Varias ayudas de juego

1 dado de 6 caras

Complejidad media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Leaping Lemmings.** P.V.P.: 31,50 €

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

Divertido juego de familia con toda la calidad de GMT Games.

Ambientado en las Montañas Rocosas, en Montana, este juego enfrenta a unos científicos genetistas entre sí, compitiendo por conseguir el clan de lemmings clonados que mejor sepan correr por la pradera y lanzarse por un acantilado, idealmente empleando una técnica de salto tan elaborada que impresione a los jueces y gane la gloria para su clan. Pero hay águilas hambrientas que están dando vueltas esperando su momento, y montones de trucos y maniobras para perjudicar a los demás y defenderte. En cada hexágono solo podrá moverse el lemming que esté más alto, pero también será el único que atraparán las águilas. ¿Limitarás el movimiento de tus adversarios, arriesgándote a que te atrapen las garras de las águilas? El sentido de la oportunidad es clave.

No se trata de un juego complejo, pero tiene gran profundidad estratégica y opciones tácticas. El aprovechamiento del terreno para esconderte de las águilas, y las carreras apresuradas, caracterizan la ruta hasta el gran salto final.



Componentes:

- 1 plancha de fichas
- 55 cartas de juego
- 1 tablero rígido plegable
- Reglamento
- 1 ayuda de juego para cada uno de los seis jugadores
- 2 dados de seis caras.

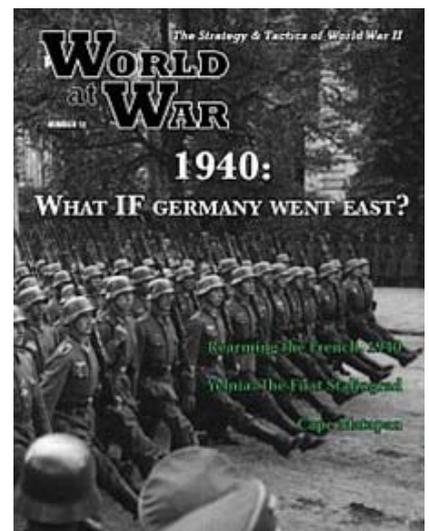
Para 2-6 jugadores. Duración de la partida: 30-90 minutos (15 minutos por jugador). **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**World at War #12: 1940: What if Germany went East?** P.V.P.: 25,50 €

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

Artículos históricos principales de este número: "1940: What If Hitler Turned East?", "Romania in WW2", "Matapan: Italian Naval Fiasco" y "Arming the Free French".

El juego encartado en este número nos adentra en la hipótesis de que Alemania hubiera optado por una estrategia distinta al comienzo de la guerra. Se supone que los acontecimientos tendrían lugar a mediados de septiembre de 1939. En ese momento, cuando sus fuerzas están completando la conquista de Polonia, Hitler tiene una intuición: se da cuenta de la parálisis estratégica de ingleses y franceses, que no hacen nada para evitar la caída de su aliado polaco. En ese momento concluye que sería una pérdida de tiempo redespigar a la Wehrmacht en el frente occidental en 1940. Les dice a sus generales: "Nunca habrá mejor ocasión de destruir el poder bolchevique que en año que viene. No tenemos nada que temer en el oeste. Franceses e ingleses no están interesados en luchar: tienen miedo. Una vez tomemos Moscú, tomaremos París y Londres por teléfono." Se abandonan las negociaciones secretas con la URSS sobre Polonia, y Lituania, originalmente en la "esfera de interés" alemana, no se trueca por una rebanada de territorio polaco.



Todo ello nos lleva a este wargame hipotético de escala estratégica y complejidad baja. En él, dos a cuatro jugadores pueden investigar las posibilidades que hubiera conllevado una estrategia distinta en 1941. El mapa del Frente Occidental tiene una escala de 16 millas por hex, el del Frente Oriental de 25 millas por hex. Todas las unidades soviéticas son ejércitos, todas las demás fuerzas son cuerpos. Los turnos de juego son de 15 días históricos.

En viejo mercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Puede jugarse entre 2, 3 o 4. Si juegan tres, un jugador lleva a los alemanes, otro los aliados occidentales y el tercero a los soviéticos. Si juegan cuatro, el bando alemán se divide entre 2 jugadores (occidental y oriental). La partida puede jugarse en unas 4 horas.

Las reglas contemplan cuestiones como los neutrales, niebla de guerra, factor aéreo, 7th Flieger Corps, ejércitos de Choque soviéticos, fortificaciones y más.

## 1859 - Grand Tactical Rules for the 2nd Italian War of Independence. P.V.P.: 29,75 €

**FORMATO:** REGLAMENTO PARA MINIATURAS. **EDITOR:**

Reglamento para miniaturas para batallas con múltiples cuerpos de ejército por bando, con figuras de 6mm, 10mm o 15mm. Además de la 2ª Guerra de Independencia de Italia, abarca también la Segunda Guerra de Schleswig. Creado para ofrecer una resolución rápida y correcta de las batallas. Secuencia del turno depurada, sistema de mando y control sencillo y probado, resolución de los combates sencilla (solo 3 tablas). Los ejércitos son compatibles con las reglas "1870".

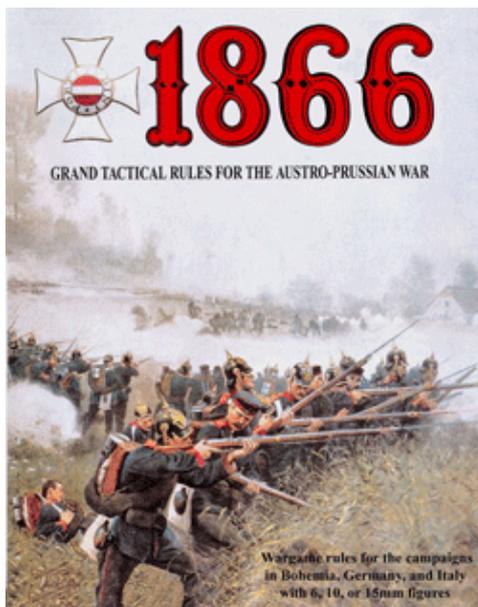
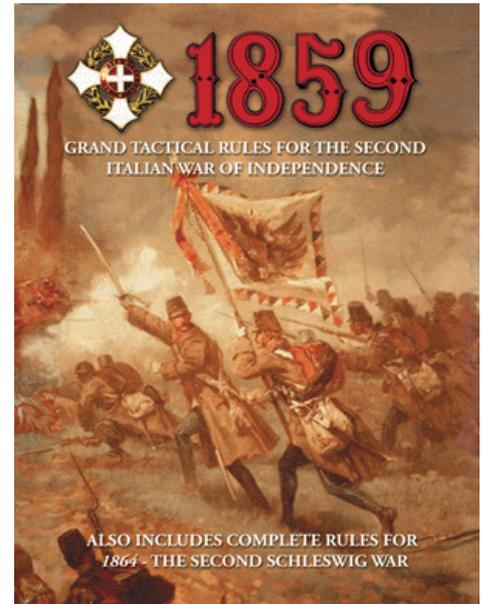
**Toda la partida puede jugarse usando como referencia 2 hojas (4 caras) de ayuda.**

Válido para sistemas de bases de 6mm, 10mm y 15mm; 1 pulgada = 100 m; 1 turno = 30 minutos.

Incluye 14 escenarios de batallas históricas (7 en Italia, 7 en Dinamarca), cada uno con variantes históricas.

Comentarios históricos amplios, cronología military y Orden de Batalla complete para toda la guerra.

Reglamento en inglés.



## 1866 – Grand Tactical Rules for the Austro-Prussian War. P.V.P.: 33,00 €

**FORMATO:** REGLAMENTO PARA MINIATURAS. **EDITOR:**

1866 es un desarrollo del popular sistema 1870 y 1859/64 pensado a medida de la Austro-Prusiana, incluyendo los teatros de operaciones de Bohemia, Alemania y Italia.

Pensado para una resolución rápida y correcta de las batallas con un mínimo de tablas (3) y modificadores.

In cluye tres escalas distintas para batallas que van desde varios cuerpos por bando hasta combates de escala regimental.

Incluye 14 escenarios históricos de batalla (8 en Bohemia, 5 en Alemania y 1 en Italia), todos con variantes históricas.

Amplios comentarios históricos, cronología military y Órdenes de Batalla completos para la totalidad de la guerra.

Bibliografía comentada con 75 entradas.

Reglamento en inglés.

## 1870 - Grand Tactical Rules for the Franco-Prussian War. P.V.P.: 20,25 €

**FORMATO:** REGLAMENTO PARA MINIATURAS. **EDITOR:**

Reglamento para miniaturas para batallas con varios cuerpos de ejército por bando, con miniaturas de 6mm or 15mm figures.

Ejércitos compatibles con "1866" y "1859". Sistema similar a estos 2 reglamentos.

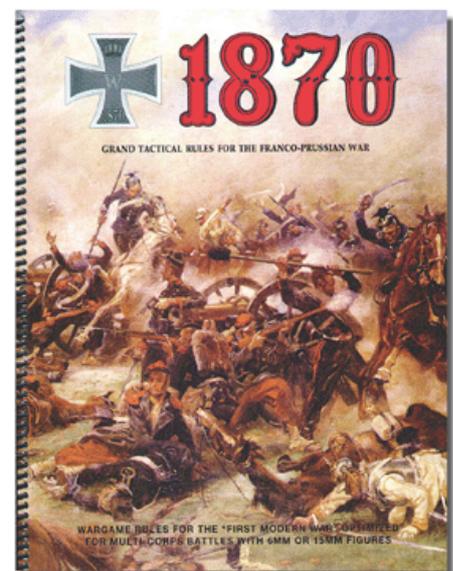
Abarca las fases Imperial y Republicana de la guerra.

Incluya 14 escenarios de batallas históricas, cada uno además con variants hipotética.

Amplios comentarios históricos, cronología military y Órdenes de Batalla completos para toda la guerra.

Bibliografía comentada con 70 entradas.

Reglamento en inglés.



## LIBROS OSPREY PUBLISHING

### ESSENTIAL HISTORIES

**ESS61 The Chinese Civil War 1945–49**

### WARRIOR

**WAR146 German Pionier 1939–45**

### CAMPAIGNS

**CAM221 The First Battle of the Marne 1914**

### AIRCRAFT OF THE ACES

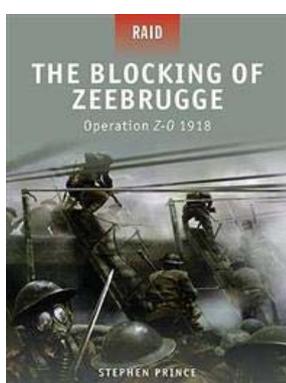
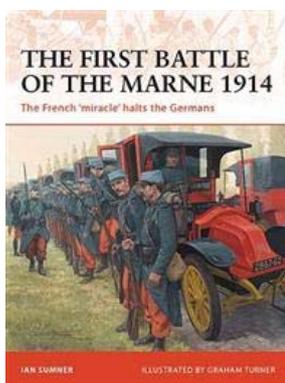
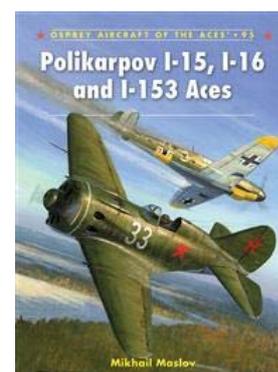
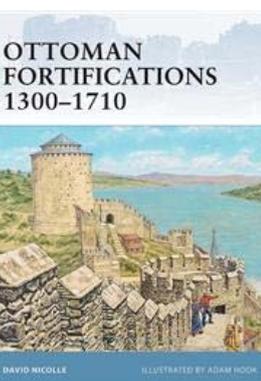
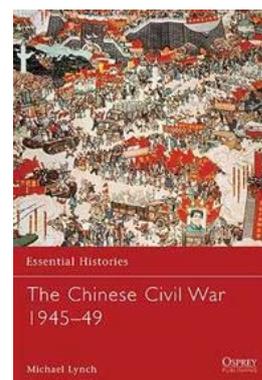
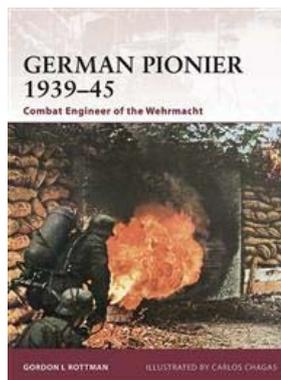
**ACE95 Polikarpov I-15, I-16 and I-153 Aces**

### FORTRESS

**FOR95 Ottoman Fortifications 1300–1710**

### RAID

**RAID7 The Blocking of Zeebrugge – Operation Z-O 1918**



Traducciones ya disponibles:

**Second World War at Sea: Arctic Convoy.**

**Phantom Leader.**

**Frontline D-Day.**

**Chainmail.**

**A Splendid Little War.**

**Combat Commander Battle Pack 3: Normandy.**

**The Habit of Victory.**

**SWAT!.**

