

# 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 juegos, 25 de mayo de 2012

**No Question of Surrender.** P.V.P.: 61,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

¡La Grand Tactical Series pasa al Norte de África! Aplicando el aclamado sistema de *The Devil's Cauldron*, este juego ofrece a los jugadores la posibilidad de explirar la lucha de las fuerzas de la Francia Libre, incluyendo dos batallones de la Legión Extranjera, en su intento de detener el embite de la Panzerarmee Afrika de Rommel en el extremo sur de la línea aliada en la batalla de Gazala, en un fuerte turco abandonado.

Los alemanes pidieron tres veces a los franceses que se rindieran, pero la respuesta del general Koenig fue que “no se planteaban la rendición”.

**No Question of Surrender** es el primer juego de la serie de juegos Grand Tactical Series con unidades de escala compañía que examina la campaña del Norte de África. El juego también introduce nuevos tipos de terreno al sistema y nuevas reglas especiales para contemplar eventos de la batalla.

Los franceses libres, formados por “gaullistas, rufianes y criminales de veinte naciones distintas”, según el ayudante de Rommel, Alfred Berndt, tienen que aguantar el ataque alemán e italiano a medida que Rommel va añadiendo más fuerzas para intentar romper el Großstülpunkt (punto fuerte principal).

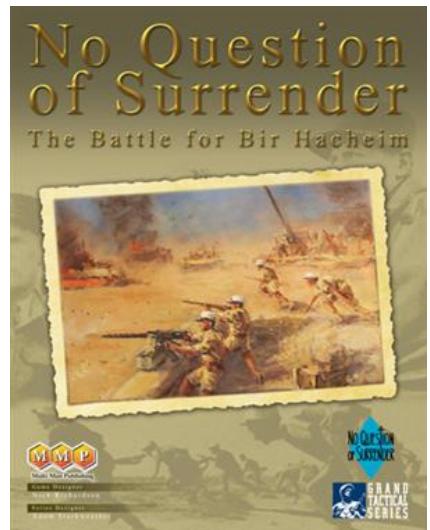
Los escenarios incluyen:

El ataque histórico de la división italiana Ariete en la mañana del 27 de mayo de 1942; la lucha por el punto 186 donde los alemanes capturan por breves momentos el clave punto de observación divisional para ser repelidos rápidamente; y el asedio completo desde el 2 de junio.

Continuando con el mismo nivel de cuidado y detalle que vimos en *The Devil's Cauldron*, *No Question of Surrender* continúa la excelencia lúdica que se espera de la *Grand Tactical Series*.

Componentes: libro de reglas de la serie, sumario de las reglas de la serie, libro de reglas exclusivo, 4 cartulinas a color de las divisiones, un mapa de 55x85 cm., 3 planchas de fichas y 4 dados de 10 caras.

Autor: Nick Richardson. Desarrollo: Adam Starkweather. Diseño gráfico: Niko Eskubi. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



**All is Lost Save Honour.** P.V.P.: 48,00 €

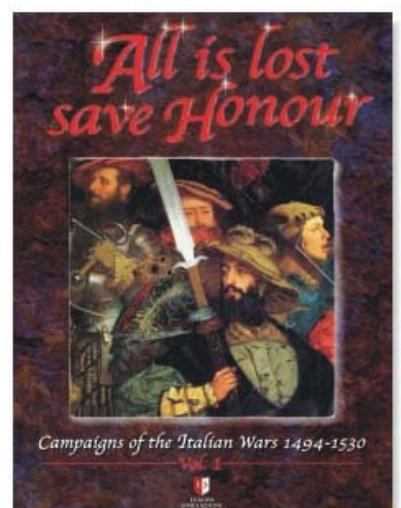
**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** EUROPA SIMULAZIONI

Con el paso de los años se van cubriendo huecos que aún no habían sido abordados por los editores de wargames. Uno de los más llamativos para los aficionados españoles es el de las Guerras de Italia, que marcan el comienzo de la supremacía militar española para los siguientes 150 años. Aquí tenemos por fin un juego sobre las campañas de las Guerras de Italia (1494-1530). El juego se centra en la maniobra (obtenida mediante la iniciativa de los jefes), y en la cuidadosa planificación de las órdenes y los suministros. Asedios, escaramuzas y grandes batallas tienen lugar sobre el tablero (las últimas se resuelven además en una escala gran táctica).

El juego se centra en los aspectos militares del conflicto, desde 1509 hasta 1525, el período que vio la lucha entre los Ausburgo (el Imperio y España) y los Valois (Francia) por conquistar Italia. Presenciamos el paso de un concepto de guerra medieval al moderno. La visión de la guerra cambió dramáticamente durante la primera campaña de la Era Moderna, la expedición de Carlos VIII de Francia sobre Italia en 1494. De ahí en adelante siguieron una larga serie de campañas, en las que el país era invadido por grandes ejércitos provenientes de varios países de Europa y cuyas características eran muy distintas de las de la era anterior: tropas mercenarias entrenadas para la lucha continua y hábiles en el empleo de las armas de fuego. Estos factores convivieron con una concepción medieval de la guerra que se resistía a morir, sobre todo entre la nobleza que formaba la caballería pesada.

El juego nos transporta a la época de las inmensas cargas de caballeros con las armaduras más ricas y relucientes, al primer empleo de las armas de fuego portátiles y la artillería, a largos asedios, tropas mercenarias, pillaje y todos los aspectos que dan “sabor” a un juego de guerra.

La Secuencia de Juego enfatiza la incertidumbre sobre la maniobra y el punto donde se encontrarán los ejércitos enemigos. El mecanismo básico de Activación de Capitani (Jefes) reproduce las dificultades de encontrar la “manera correcta de gestionarlo” y genera una incertidumbre constante sobre la distancia que podrá mover un Capitano en un turno. Los ejércitos reciben Órdenes **El Viejo Tercio S.L.**. Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

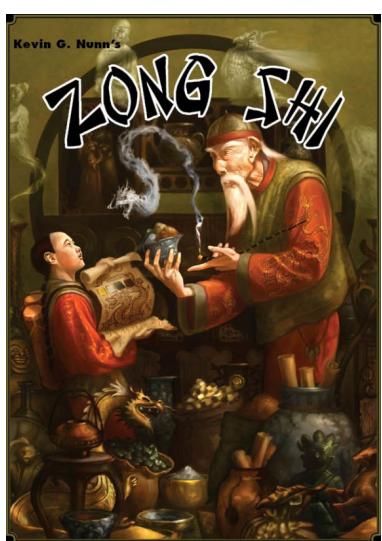


(Guarnicionar, Defender, Maniobrar, Atacar, Retirada) que les permiten realizar las acciones del juego. La orden de ataque es más cara en términos de recursos y moral, lo cual limita la capacidad de los jugadores de adoptar estrategias agresivas antihistóricas. El Abastecimiento se trata de forma bastante distinta a la época napoleónica, dado que los ejércitos se abastecían básicamente a si mismos de la tierra (comprando, y raramente mediante el pillaje). Por estas razones, los salarios y los botines de guerra son una gran preocupación. El abastecimiento representa básicamente salarios y provisiones "secas" (balas de artillería y armas portátiles, forraje, etc.). El mecanismo de la Gran Batalla es innovador y reproduce de forma elegante la evolución y resultado de una batalla del s. XVI. Ambos jugadores disponen de un número de Opciones Tácticas para intentar influir en el resultado de la batalla. Aparte de los valores usuales en los wargames, las unidades de combate reciben un valor de Calidad que afecta a su comportamiento en combate. Los combates individuales son más un enfrentamiento de calidades que de números.

El mapa de 55x85 cm. representa Lombardía en el s. XVI y los estados vecinos. Las fuentes de los mapas han sido libros nuevos y antiguos manuscritos y mapas, entre ellos un manuscrito datado en 1520 (!). Las cinco campañas incluidas son:

- Agnadelo 1509, Venecia defiende su República contra los enemigos.
- Novara 1513, los suizos contra el ejército francés. El último triunfo de los suizos.
- Marignano 1515, Francisco I arrebata el Ducado de Milán a los suizos.
- Bicocca 1522, los franceses pierden el Ducado de Milán.
- Pavia 1525, Francisco I pierde la batalla más grande y Milán frente al Imperio.

Escala del juego: 2 millas por hexágono, turnos de 5 días, puntos de fuerza de 500 hombres (infantería). Duración de la partida: desde 1 a 8 horas por campaña. Nueva edición en bolsa con portafolio. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



**Zong Shi.** P.V.P.: 63,00 €

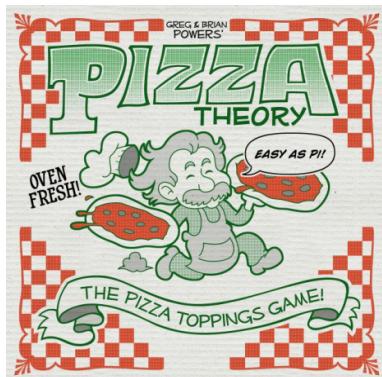
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GRYPHON GAMES

*"It never fails to entertain and there are multiple paths to victory. Scores among skilled players are generally very close, so it tends to be a nail biter to the end."* ~Michael Watson on BoardGameGeek.com

In a large town in old China, several talented artisans, Masters in their own right, aspire to become recognized as Zong Shi—the Grand Master craftsman. You are one of these Master artisans, and together with your Apprentice, you are competing with the other Masters to attain this elevated status in the town. To succeed, you'll have to impress the townspeople with your skills. How will you do it? Will you acquire a specialist's mastery over a certain material, or perhaps enlarge your workshop? Will you create a large number of smaller projects or will you build fewer, but greater, masterworks? That is for you to decide.

Componentes: 1 Game board, 1 Jade-green Buddha (start marker), 5 each of Master & Apprentice pawns, 5 Player Workshop boards & Reference cards, 20 Respectful Visit tokens (four in each player color numbered 1, 2, 2, 3), 5 Townsfolk Award tiles, 32 Project cards, 12 Masterwork Project cards, 36 Scrolls of Fortune cards, 24 Pawn Shop Exchange tiles, 1 Cloth Chinese bag, 40 material tiles(10 each: bronze, silver, jade, & gold)

Para 3-5 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. En inglés.



**Pizza Theory.** P.V.P.: 27,00 €

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

*Pizza Theory* is a game designed by Brian and Greg Powers for 2-3 players and mixes intense strategic decisions with everyone's favorite food...PIZZA!

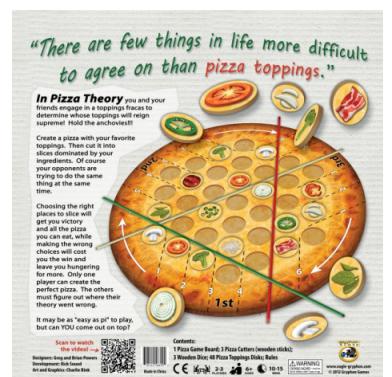
At its core, *Pizza Theory* is a short, yet focused strategy game in which players try to outwit their opponents to gain control of the board. The art for *Pizza Theory* was created by the very talented Charlie Bink (*Railways Through Time*, *Botswana*, *Charon*, *SWAT!*).

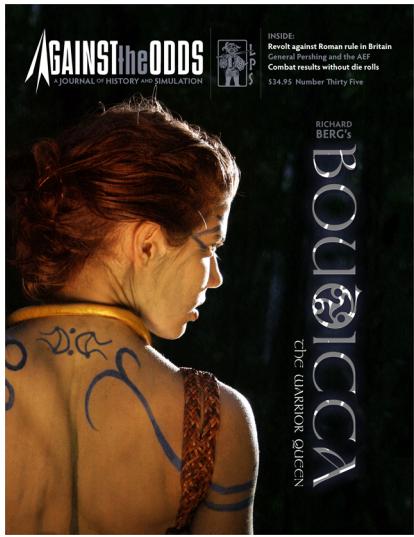
In *Pizza Theory*, you and your friends engage in a toppings fracas to determine whose toppings will reign supreme!

Hold the anchovies!!! Create a pizza with your favorite toppings and then cut it into slices dominated by your ingredients. Of course your opponents are trying to do the same thing at the same time. Choosing the right places to slice will achieve a victory and all the pizza you can eat. Making the wrong choices will cost you the win and leave you hungering for more. Only one player can create the perfect pizza. The others must figure out where their theory went wrong. It may be as "easy as pi" to play, but can YOU come out on top?

2011 Ion Award for Best Strategy Game

**Components:** 1 Pizza Game Board, 3 Pizza Cutters (wooden sticks in the 3 player colors), 3 Wooden Dice in the 3 player colors (showing the numbers 1-6), 48 Pizza Toppings (16 cardboard disks showing toppings in the 3 player colors), Rules.





## Against the Odds 35: Boudicca the Warrior Queen. P.V.P.: 29,75 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Boudicca, Boudica, Bunduca, Voadicia, Boadicea, Boudiga, are just some of the ways historians have spelled her name, which probably comes from a Celtic word meaning “victory” (and is one of the reasons she was raised to national hero status during the reign of her namesake queen, “Victoria”).

Regardless of how the name is spelled, she meant “trouble” for the Roman occupation of Britain. After her revolt succeeded in burning three major towns and slaughtering tens of thousands of Roman citizens and allies, the Emperor Nero seriously considered whether this distant land was worth the cost to stay. Governor G.S. Paulinus’ remarkable victory - perhaps at the location later known as “Watling Street” - reaffirmed Roman domination. They would remain in Britain for over 300 more years.

But it might have been different. Can you as the leader of a various cluster of independent Celtic tribes cause enough trouble and loss to make the Romans leave your island? Can you as the commander of scattered Roman troops snuff out the rebellion more effectively than Paulinus? Will London burn or be saved? These are your challenges in ATO issue #35, *Boudicca: The Warrior Queen* by Richard Berg.

*Boudicca: The Warrior Queen* represents a full upgrade of the “Druid” game Richard designed for West End over 25 years ago. Along with great counters and map art (including the period road net and location of tribal centers), you’ll find streamlined mechanics, more involved possibilities and “what ifs?”, and a game driven by card play, somewhat like that used for “Hammer of the Scots.”

Maps - One full color 22"x34" mapsheet. Counters - 240 full color 1/2" die-cut pieces. Cards: 36 Operation/Action cards. Rules length - 10 pages. Charts and tables - 1 page. Complexity – Low. Solitaire suitability – Low. Playing time - 3 to 4 hours. Design - Richard Berg. Development - Lembit Tohver. Graphic Design - Mark Mahaffey

## Catán – Los colonos de Europa. P.V.P.: 40,00 €

**FORMATO:** JUEGO DETABLERO. **EDITOR:** DEVIR

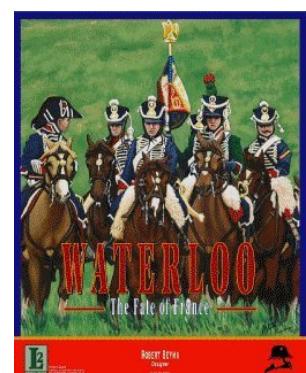
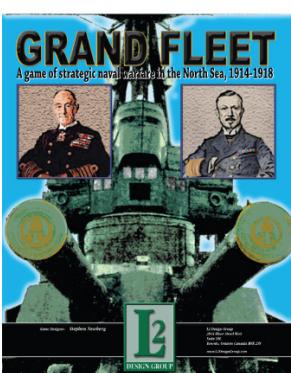
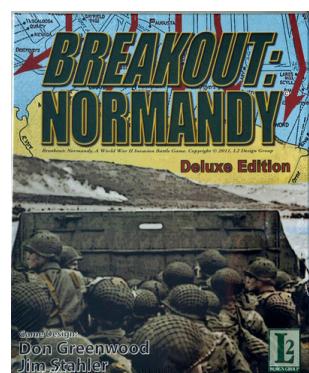
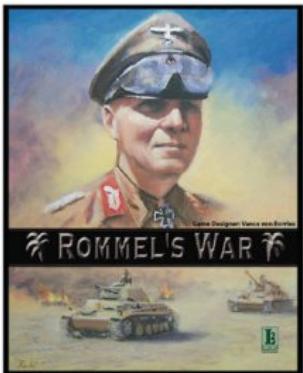
Catán es el juego del siglo XXI. Millones de jugadores en todo el mundo así lo afirman y lo demuestran continuamente. Para todos aquellos que quieren mejorar su experiencia de juego, Catán cuenta con un buen número de expansiones.

Ahora Devir nos trae *Los colonos de Europa*, un nuevo juego totalmente independiente ambientado en la Europa medieval. Los jugadores adoptan el papel de mercaderes que tratan de extender sus redes comerciales por toda Europa. ¡Demuestra que eres el más astuto comerciante! ¡Te esperan muchas decisiones! **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## ¡¡PROMOCIÓN L2 DESIGN!!

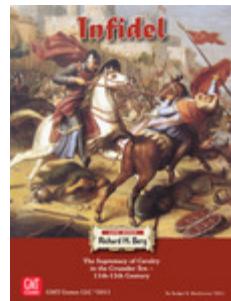
72,00 € 48,00 €	WATERLOO: THE FATE OF FRANCE	<b>OFERTA LIMITADA</b>
54,99 € 40,00 €	WAR AT SEA	<b>OFERTA LIMITADA</b>
72,00 € 48,00 €	GRAND FLEET	<b>OFERTA LIMITADA</b>
76,50 € 67,50 €	ROMMEL'S WAR	<b>OFERTA LIMITADA</b>
67,50 € 59,00 €	BREAKOUT NORMANDY DELUXE	<b>OFERTA LIMITADA</b>



*Últimas traducciones ya disponibles:*

Combat Commander: Resistance

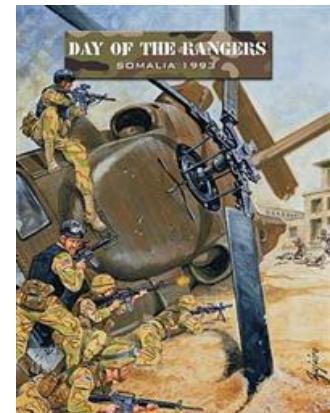
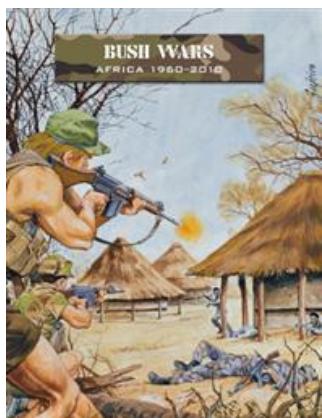
Indidel



**NOVEDADES OSPREY PUBLISHING**

**Force on Force 5: Day of the Rangers. Somalia 1993.** P.V.P.: 21,00 €

In the early 90s, Somalia was a country in chaos. As civil war raged, warlords carved out their own territories, enforcing their will through militia gangs, while famine compounded the situation. As a joint US-UN mission struggled to maintain order, the warlords began to unite behind Mohamed Farrah Aidid, who was to proclaim himself President of Somalia and embark upon a campaign to force the peacekeepers out of the country. Operations against Aidid and his strongholds intensified, culminating in the famous Operation Gothic Serpent, and the rescue mission to save a downed Black Hawk helicopter carried out by US Rangers and Delta Force operatives. Day of the Rangers, the latest companion for Force on Force, provides wargamers with all the background, orders of battle, and scenarios they need to immerse themselves in the epic battle for Mogadishu.



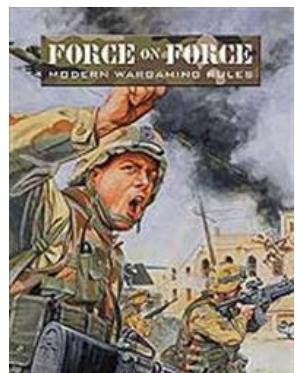
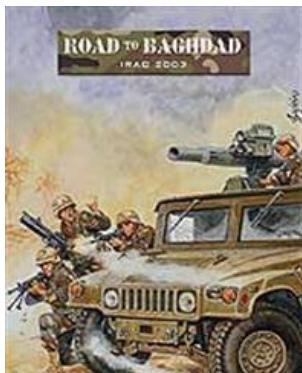
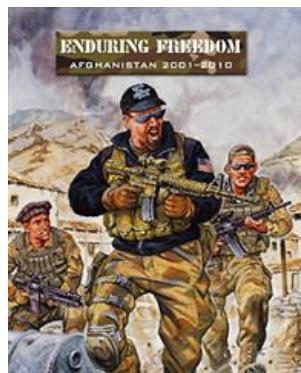
**Force on Force 6: Bush Wars. Africa 1960–2010.** P.V.P.: 21,00 €

With its many tribal, political, religious, and cultural divisions, Africa has long been a continent at war – both with itself and with others. For much of the 20th century, there has been a near-constant state of military unrest, from Cold War proxy wars with Soviet and Western powers supporting their African allies in live-fire incarnations of this ideological struggle, and revolutions against established regimes, to foreign interventions under the banners of peacekeeping and mercenary operations alike. Bush Wars, the latest Force on Force companion, brings this hotbed of unrest to the wargaming table with scenarios, orders of battle and background information. 156 pages.

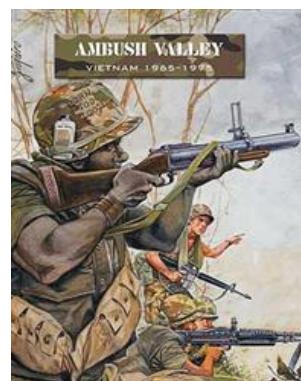
**También disponibles:**

Force on Force: Modern Wargaming Rules.

**Force on Force 1: Road to Baghdad.**  
Iraq 2003



**Force on Force 2: Enduring Freedom.**  
Afghanistan 2001-2010.



**Force on Force 3: Ambush Valley**

Vietnam 1965–1975.

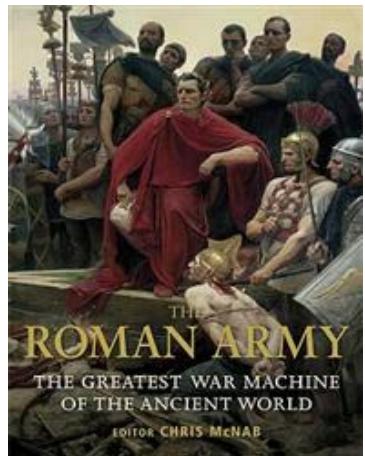
**Force on Force 4: Cold War Gone Hot**

World War III 1986

## The Roman Army.

**Author:** Chris McNab

The image of the Roman legionary is as familiar today as it was to the citizens – and enemies – of the vast Roman Empire two thousand years ago. This book goes beyond the stereotypes found in popular culture to examine the Roman Army from the first armed citizens of the early Republic through the glorious heights of the Imperial legions to the shameful defeats inflicted upon the late Roman Army by the Goths and Huns. Tracing the development of tactics, equipment and training, this work provides a detailed insight into the military force that enabled Rome to become the greatest empire the world has ever seen. As well as describing the changes in the army over the centuries, The Roman Army also sheds light on the talented men who led these soldiers in battle and the momentous battles fought, including Cannae, Pharsalus and Adrianople. Illustrated with detailed maps, artwork and photographs, this volume provides a complete reference to the Roman Army from the 8th century BC to the period after the fall of the Western Roman Empire in the 5th century AD.



## AIRCRAFT OF THE ACES

**ACE104** Naval Aces of World War 1 Part 2

## NEW VANGUARD

**NVG190** British Heavy Cruisers 1939–45

## COMMAND

**CO25** Omar Bradley

## CAMPAIGNS

**CAM244** The Falklands 1982

## RAID

**RAID31** Gothic Serpent – Black Hawk Down Mogadishu 1993

## DUEL

**DUE42** DH 2 vs Albatros D I/D II

**DUE43** M4 Sherman vs Type 97 Chi-Ha

## WEAPON

**WPN16** The M1 Garand

