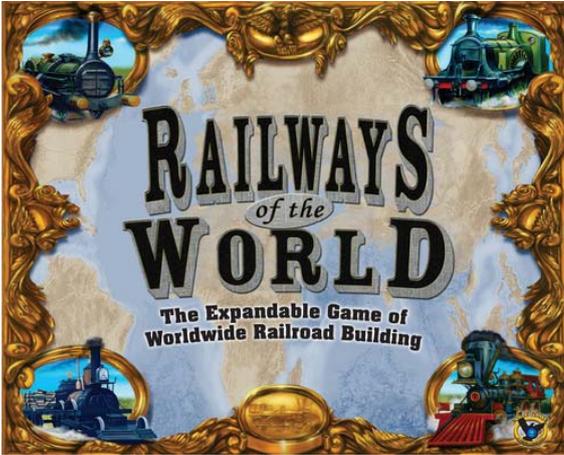


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 14 de octubre de 2009



Railways of the World. P.V.P.: 67,50 €

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

Nueva versión del popular juego ferroviario de Eagle Games, antes denominado *Railroad Tycoon*.

Railways of the World es el nuevo juego básico del sistema, e incluye las cartas de locomotoras, losetas de vías férreas, fichas de trenes, dinero, acciones y otros objetos necesarios para jugar casi todos los juegos "*Railways of _____*". El tablero ilustra la mitad Este de los EEUU. También se incluye otro tablero con el mapa de México para jugar partidas más rápidas o para introducir a nuevos jugadores al sistema.

Reescribe los anales de la historia... y cincela tu nombre junto a los más poderosos magnates ferroviarios. Construye tu imperio ferroviario a lo largo de las vías férreas del mundo, ¡y descubre si tienes el metal y la madera necesaria para superar a tus adversarios!

Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 120 minutos.

Componentes: mapa montado del Este de EEUU de 75cm x 90 cm., mapa montado de México de 37,5x61 cm., 12 cartas de Railroad Barons, 1 carta de Jugador Inicial, 42 cartas de Railroad Operation, 2 manuales de reglas, 1 Registro de Puntos, 150 trenes de plástico en 6 colores nuevos, 24 marcadores de ciudad vacía (4 tipos), 125 cubos de mercancías (en 5 colores), Certificados de Bonos (54 billetes de 3 valores), Dinero (3 valores), losetas de vías, losetas de ciudad, 2 losetas Golden Spike, bolsa de tela. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

Railways of England and Wales. P.V.P.: 30,50 €

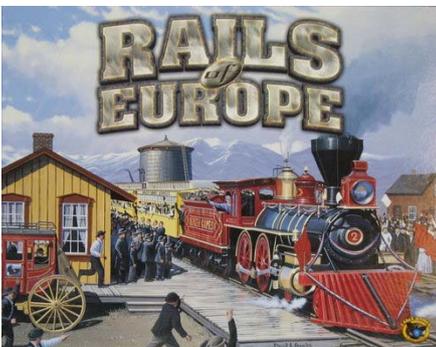
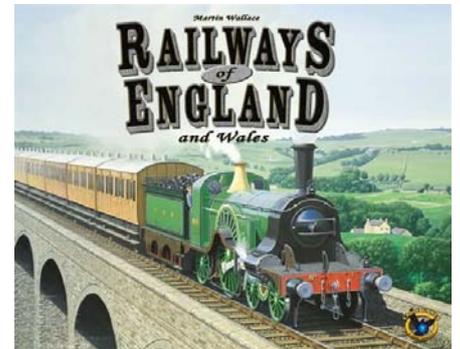
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EAGLE GAMES

La nueva expansión para la serie *Railways of the World* (ex-*Railroad Tycoon*) viene pitando sin frenos. Este último juego de Martin Wallace ya ha sido descrito como "precioso," "quemacerebros," "brillante," "excelentes componentes," "muy divertido," etc., etc.

Railways of England and Wales incluye dos reglamentos:

El primero continúa la estela de *Rails of Europe* e introduce una nueva carta, el Railway Inspector, que seguramente subirá la presión arterial de los jugadores. Estas reglas también incluyen 10 nuevas cartas de Rail Barons.

El segundo reglamento introduce un nuevo "sistema de participaciones" de Martin Wallace que añade un emocionante nuevo motor económico a la serie. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



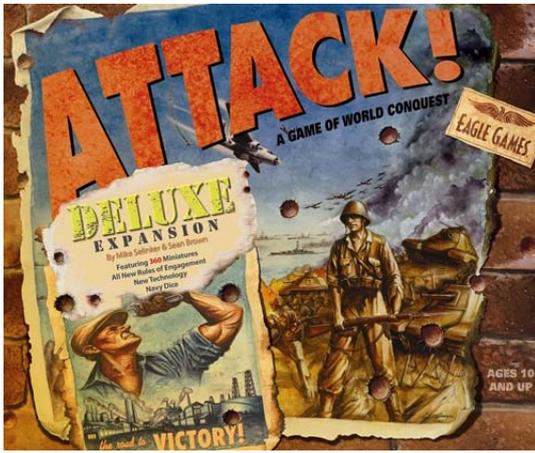
Rails of Europe. P.V.P.: 27,00 €

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

Estamos en Europa, mediados del s. XIX. Los ferrocarriles que aparecieron primero en Inglaterra se extienden ahora por el continente. Riqueza y prestigio esperan a los que puedan acomodarse a los recursos y demandas del continente. ¿Construirás a través de las montañas del sur de Europa, o a lo largo de las grandes extensiones de Rusia Occidental? Si tienes suerte tal vez puedas firmar un acuerdo con una ciudad situada estratégicamente o incluso con una capital.

Un continente espera los Ferrocarriles de Europa.

Componentes: 1 tablero de juego de 75x97,5 cm, 10 cartas de railroad baron, 29 cartas de operaciones, Reglas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Attack! Deluxe Expansion. P.V.P.: 40,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (EXPANSIÓN). **EDITOR:** EAGLE GAMES

Tras una larga espera en la que el juego básico *Attack!* ha estado huérfano, por fin tenemos una nueva edición, además mejorada, de la célebre Expansión que verdaderamente transforma este juego.

¡Ponte al mando! Dirige tu Ejército, Marina y economía en la lucha por convertirte en el país más poderoso de la tierra.

Attack! Deluxe Expansion es una ampliación para *Attack!* básico. Esta expansión combina los mejores elementos del *Attack!* básico con la versión anterior de la Expansión, añadiendo además nuevas mecánicas y un nuevo sistema de combate naval.

Estamos ante un sistema fácil de aprender, ambientado en los años 30-40 del s. XX. *Attack! Deluxe Expansion* recrea el gusto por las batallas mundiales como ningún otro juego. Contiene los elementos presentes en otros juegos, pero sin la necesidad de que las partidas se eternicen. Puedes elegir tu forma

de gobierno, tu desarrollo tecnológico y elegir tu región natal. Todo acaba creando una ambientación que hará que pruebes una estrategia distinta cada vez que juegues. Así que sí te gustan las batallas: ATTACK!

Attack Deluxe Expansion presenta: nuevas reglas de Enfrentamiento, nuevo sistema de Desarrollo Tecnológico, dados de Marina y un nuevo sistema de Combate Naval, un nuevo sistema de puntos de victoria, permite jugar hasta 6 jugadores, permite elegir entre 3 duraciones de partida. Contiene 2 tableros, 360 miniaturas, 8 dados de batalla rojos, 5 dados de marina verdes, 2 dados azules de órdenes, 54 cartas de economía, 36 cartas de acción, 8 cartas de gobierno, 116 marcadores de gobierno y 24 marcadores de acción, 40 marcadores de petróleo 1 montón de certificados de producción y petróleo, 1 manual de reglas que reemplaza todos los anteriormente publicados. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

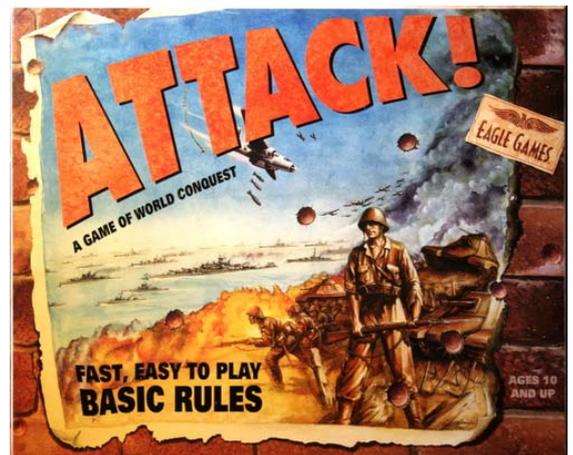
Attack! P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (EXPANSIÓN). **EDITOR:** EAGLE GAMES

40 años después de la aparición de Risk, parece que ya iba siendo hora de alcanzar un nuevo estándar de calidad en lo referente a juegos de conquista del mundo. *Attack!* es un sistema concebido para permitir a los jugadores de distintos niveles de habilidad disfrutarlo por igual.

El juego básico *Attack!* es un juego de conquista y conflictos muy sencillo ambientado en la época de la 2ª Guerra Mundial. Está dirigido a los jugadores que disfrutan de las reglas sencillas y accesibles. No pretende ser una simulación rigurosa de la época, pero sumerge a los jugadores en el ambiente del período.

Incluye cientos de miniaturas (tanques, aviones, artillería e infantería). Para 2-4 jugadores. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

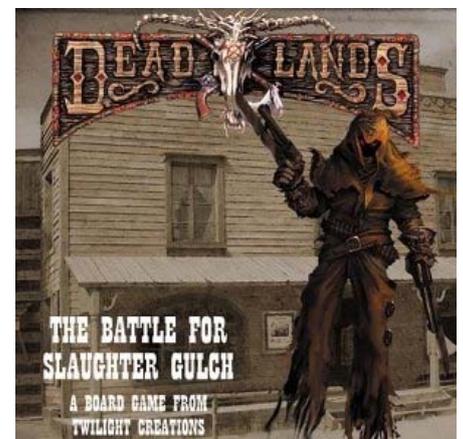


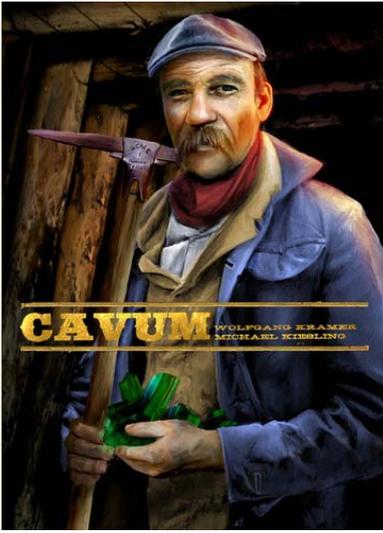
Deadlands: The Battle for Slaughter Gulch. P.V.P.: 40,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TWILIGHT CREATIONS INC.

Polvo, mugre y el olor del miedo soplan por las silenciosas calles de una dura y salvaje ciudad de frontera. En un tiempo visto como refugio de los peligros del Oeste, el pueblo se ha tornado oscuro desde el descubrimiento de la preciosa roca fantasma. Tienes que venir a reclamar tu parte del precioso mineral, pero descubrirás que no eres el único que ha oído hablar de las fabulosas riquezas que os esperan. ¿Podrás superar a tus adversarios y asumir el control del pueblo y la infinita riqueza que ofrece a los fuertes y astutos? ¿O acabarás descansando en una tumba sin nombre?

Deadlands: The Battle for Slaughter Gulch es un juego de tablero para 2-6 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 60-120 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Cavum 2nd Edition. P.V.P.: 51,00 €

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

Nueva joya de Wolfgang Kramer y Michael Kiesling, con una presentación espectacular. En la montaña existen vetas de piedras preciosas. Los jugadores durante la partida construyen túneles, establecen bases en la montaña y en la ciudad, descubren vetas de piedras preciosas, las compran y las venden.

Los jugadores obtienen puntos por las base que construyan en la ciudad y por la venta de piedras preciosas. Ganará el que haya obtenido más puntos al final.

Juego estrategico para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración aproximada: 2 horas.

Componentes:

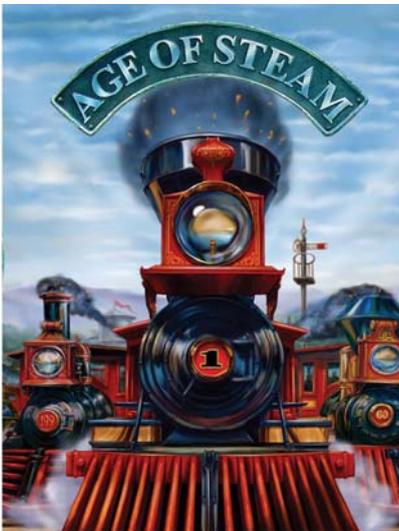
- 4 marcadores de puntuación (en 4 colores)
- 44 Estaciones (estaciones mineras, pequeños cubos de madera en 4 colores, 11 piezas por jugador)
- 62 baldosas túnel (17 seis-salidas, 19 cuatro salidas, 14 tres-salidas, 12 dos salidas)
- 12 fichas de dinamita (fichas túnel con un círculo rojo); 3 de seis salidas, 3 de cuatro salidas, 3 de tres



salidas, 3 de dos salidas.

- 18 vetas de piedras preciosas
- 8 fichas opción de compra (2 por jugador)
- 4 fichas prospección (1 por jugador)
- 4 cartas de secuencia (con los numeros del 1 al 4)
- 54 piedras preciosas (en 6 colores; 9 por color)
- 15 cartas de pedido (6 con 2 piedras preciosas, 6 con 3 piedras preciosas, 3 con 4 piedras preciosas)
- 12 2-fichas
- 4 tableros de acción, con resumen de las acciones (1 por jugador).

¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Age of Steam. P.V.P.: 54,00 €

Caballos de hierro con aliento de vapor rugen a través de los EEUU en la década de 1830. Revive la era de las primeras compañías ferroviarias que construyeron las vías y transformaron la economía del país. La acción sin piedad se centra en los motores de una nación emergente: Pittsburgh, Cincinnati, Chicago y más allá.

Age of Steam presenta un mapa pintado obra de Paul E. Niemeyer, 120 locomotoras de plástico, un libro de reglas de 16 páginas y montones de losetas de vías. Los silbatos pitán y los trenes hacen temblar el suelo, anunciando el regreso a la Era del Vapor/Age of Steam.

Age of Steam ha sido votado por los jugadores de todo el mundo como el juego nº12 de la historia. En general es considerado como el mejor juego de ferrocarriles jamás hecho, y es excelente para estudiantes de historia.

Esta nueva edición es compatible con las 36 expansiones que han ido apareciendo a lo largo de los últimos seis años.

“Un juego verdaderamente estupendo, es un juego profundo y absorbente sobre la construcción de las rutas ferroviarias a través de EEUU. Es el mejor juego de Martin Wallace, y es un juego que no debería faltar en ninguna colección seria. Age of Steam ha entrado en mi lista de los Diez Mejores, y con los nuevos mapas de expansión que continuamente salen, seguirá en ella durante mucho tiempo.

-- Tom Vasel, thedicetower.com

Diseñado por Martin Wallace. Ilustrador: Paul E. Niemeyer.

Recomendado para: fans de los juegos ferroviarios, jugadores muy avezados que quieren disfrutar de un juego de estrategia profundo, aficionados a la geografía y la historia.

Información básica: juego de gran escala, ejercita las habilidades de planificación y razonamiento; está considerado uno de los mejores juegos de la historia.

Componentes: 1 tablero, 1 display de Goods/Action, 1 display Registro de Ingresos/Income Track, 8 Discos de Ciudades, 120 locomotoras, 136 losetas hexagonales de vías, 8 losetas hexagonales de Nueva Ciudad, 96 cubos de Mercancías, 6 juegos de Locomotoras de Propiedad de Vías, 6 juegos de Discos de jugadores, 90 billetes de \$1, \$5 y \$25, 1 marcador del Turno, 6 dados, 1 bolsa de tela, reglas. En inglés.

Bacchus. P.V.P.: 16,25 €

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

¡La fiesta de los dioses!

Baco, dios romano del vino, ha organizado tres grandes bacanales en su honor. Les ha encomendado a sus sátiros la envidiable tarea de reclutar jóvenes ninfas para dichas fiestas... Estas jóvenes van vestidas con colores atractivos, y les encanta provocar a los sátiros, ¡y las fiestas!

Eres uno de los sátiros de Baco. Tu misión es reunir tantas ninfas de vestidos similares como te sea posible en las bacanales, obteniendo puntos en el proceso. Así que a divertirse, ¡en el nombre de Baco! **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponibles de Gryphon Games:

Gem Dealer.

Money!

For Sale.

High Society.

Looting London.

Birds on a Wire.



The Stars are Right. P.V.P.: 25,25 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** STEVE JACKSON GAMES

Cuando las estrellas estén alineadas correctamente, los Grandes Antiguos volverán. Si las estrellas no se alinean correctamente, ¡tú eres el encargado de moverlas!

En *The Stars Are Right*, asumes el papel de un cultista que invoca a horrores Lovecraftianos desde más allá del tiempo y del espacio.

Comienzas humildemente, trayendo ghosts y ghouls de vuelta a nuestra realidad. Invoca a criaturas menores para dar la vuelta a una loseta o empujar una fila, creando los patrones de estrellas adecuados para invocar a criaturas más y más poderosas. Con el tiempo llegarás a reunir una horda de Servidores que pueden

encadenar juntos vueltas, empujones y cambios de losetas, recomponiendo la trama a tu conveniencia. ¡Cambia los cielos, invoca al Gran Antiguo, y gana!

The Stars Are Right es un juego de cartas para 2-4 jugadores a partir de 12 años, que se juega en menos de una hora. Las cartas están ilustradas cómicamente por Goomi (*Munchkin Cthulhu 3*).

Invoca a los Grandes Antiguos que te bañarán con un poder más allá de tus sueños... o tal vez te coman. O ambas cosas.

Diseño: Klaus Westerhoff. Ilustrado por Goomi. Editores: Steve Jackson y Jan Christoph Steines

Contiene 80 cartas, 25 losetas de doble cara, y hoja de reglas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Chibithulhu Halloween. P.V.P.: 17,95 €

FORMATO: PELUCHE. **EDITOR:** STEVE JACKSON GAMES





Castle Panic. P.V.P.: 31,50 €

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

El bosque está plagado de toda clase de Monstruos. Estos han observado y esperado mientras construías tu Castillo y entrenado a tus soldados, pero ahora han reunido su ejército y salen del bosque. ¿Podrás cooperar con tus amigos para defender vuestro Castillo contra la horda, o derribarán los Monstruos vuestras Murallas y destruirán las preciosas Torres del Castillo? Todos ganaréis o perderéis juntos, pero al final solo un jugador será declarado “Gran Matamonstruos”!



Castle Panic es un juego cooperativo de estrategia, para 1 a 6 jugadores a partir de 10 años. Los jugadores deben colaborar para defender su castillo situado en el centro del tablero, enfrentándose a monstruos que salen del bosque de los bordes del tablero. Los jugadores se intercambian cartas, atacan y matan a los monstruos, y planean estrategias juntos para conservar intactas sus torres. Los jugadores deben saber guardar un delicado equilibrio entre la necesaria supervivencia del grupo y sus propios intereses particulares.

Componentes: tablero, reglas, 49 cartas de Castillo, 49 fichas de Monstruos, 6 murallas, 6 torres, 1 ficha Tar, 2 fichas Fortify, 5 fichas de orden de la partida, 12 bases de plástico y 1 dado.

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

RAF: Lion vs Eagle. P.V.P.: 67,50 €

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

“Nunca en la historia de los conflictos humanos, tantos han debido tanto a tan pocos.”

--Winston Churchill

Francia ha caído. Inglaterra resiste sola contra la potencia de una triunfante Alemania, defendida solo por los escuadrones de cazas Spitfire y Hurricane de la Royal Air Force. Hitler ordena a su potente Luftwaffe destruir la RAF en preparación de la Operación León Marino – la invasión de Inglaterra. Cazas y bombarderos alemanes llenan los cielos ingleses y la RAF responde.

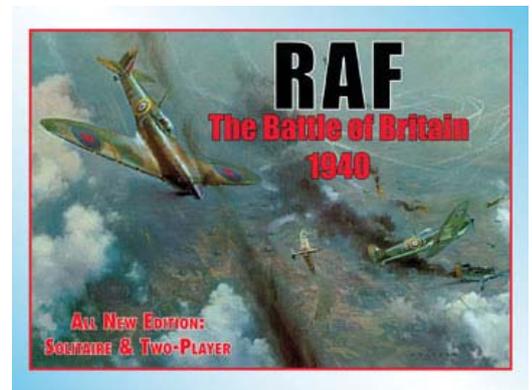
Ahora tú estás al mando de la RAF o de la Luftwaffe, en la campaña aérea más grande de la historia – la Batalla de Inglaterra. El diseñador, John Butterfield, mejorando su premiado y ya clásico juego en solitario, aumenta ahora la exactitud histórica, la tensión y las opciones de juego con tres juegos completos:

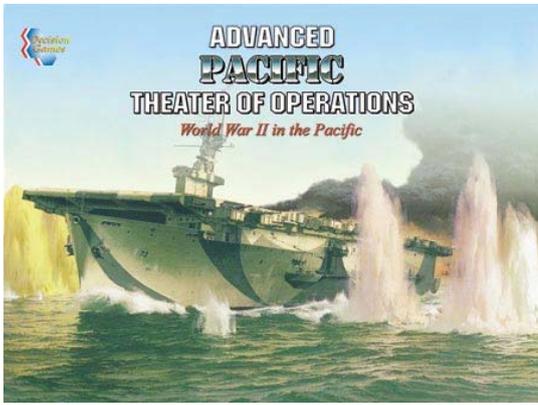
1) **RAF: Lion** te pone al mando del British Fighter Command, que se opone a los raids alemanes. El exclusivo sistema de cartas del juego genera objetivos y fuerzas, que pueden permanecer ocultos hasta que asignes misiones a tus escuadrones. Tu oponente no es un sistema “tonto”: la Luftwaffe tiene prioridades y una estrategia. Los escenarios van desde raids de un día que se completan en una hora, hasta la campaña completa jugable en 12 horas.

2) **RAF: Eagle** te pone al mando de las fuerzas de la Luftwaffe que atacan Inglaterra. Planificas los ataques y asignas misiones a tus bombarderos y cazas, con el objetivo de asestar un golpe decisivo. ¿Podrás anular el sistema de radares británicos y aniquilar su sistema de producción de aviones? El juego controla la respuesta de la RAF a tus estrategias. ¿Cómo es posible que un adversario tan cerca de la derrota siga respondiendo?

3) **RAF: 2-Player** enfrenta a dos jugadores, uno controla el Fighter Command británico y otro a las fuerzas de la Luftwaffe. Entre los detalles históricos encontramos: prioridades del alto mando alemán, escolta cercana, caza libre, la Patrulla del Canal, Jabos, bombardeos diurnos y nocturnos, radar, el Observer Corps, climatología, intercepciones ULTRA, patrullas de escuadrones, "big wings," ventaja de altitud, escuadrones de ases y flak.

Componentes: 176 fichas grandes, dos mapas de 55x85 cm., tablero de planificación alemán, 165 cartas, tres cuadernos de reglas, cuaderno de estudio histórico, ayudas de juego y dos dados. Escala: cada turno de juego equivale a un “día de raid” con dos segmentos de seis segmentos de dos horas; escuadrones británicos y Gruppen alemanes; 1 pulgada = 32 km. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Advanced Pacific Theatre of Operations.

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

Estamos ante el juego más completo publicado jamás sobre esta temática. Abarca la totalidad de la 2ª Guerra Mundial en el Pacífico. Desde la invasión japonesa de China en 1937 hasta el final de la guerra, contempla todo el conflicto.

Como sucedía en su “hermano” *Advanced ETO* (actualmente agotado), las fuerzas en *Advanced PTO* son exactas en el detalle y han sido objeto de una investigación exhaustiva. No hay suposiciones: cada ficha se basa en el estudio más completo jamás dedicado a un wargames. Incluye también todas las fuerzas soviéticas y japoneses que se enfrentaron en el Incidente de Nomonhan, junto con las unidades de cada nacionalidad que tuvieron fuerzas militares que operaran en la guerra. Se trata de una simulación con unidades

escala división, y es incluso más detallado que el célebre *Advanced ETO*.

APTO y *AETO* pueden también unirse para simular la totalidad de la 2ª Guerra Mundial de forma más exacta que cualquier otro wargame jamás editado. Sin embargo, *Advanced PTO* es mucho más que una continuación natural de *AETO* ya que introduce reglas especiales como pilotos de élite, bombas atómicas, submarinos de bolsillo, vigilancia de costa, enfermedades tropicales y más.

Advanced PTO es el juego más realista y a la vez jugable sobre este tema. Incluye almirantes y generales, cada tipo de avión y de buque capital que existiera en el Pacífico, e incluso algunos que fueron modificados durante la guerra. *APTO* representa la mezcla definitiva de detalle y jugabilidad. Si se juega junto con *AETO* y con *Africa Oriental Italiana* (la expansión de *Africa Oriental* para *AETO* y *APTO*), ninguna otra serie de juegos estratégicos de la 2ª G. M. ha sido a la vez tan completa, realista, detallada y jugable.

Componentes: 1.680 fichas, 2 mapas de 44x85 cm., 2 librillos de reglas, 1 librillo de escenarios, ayudas de juego, 3 dados y bolsas para guardar las fichas. Adaptabilidad para jugar en solitario: 3 sobre 5.



Africa Oriental Italiana.

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Estamos ante el primer juego que contempla al completo el Teatro de Operaciones del Este de África durante la 2ª Guerra Mundial. Se trata de una expansión para extender el juego *Advanced European Theater of Operations* hacia África y Oriente Medio, así como el presagio de la guerra general europea que comenzó con la invasión italiana de Etiopía en 1935, y que luego se continuó con la lucha entre italianos y británicos por el control de la vital región del Mar Rojo.

AOI también incluye un mapa completo de la India y el Océano Índico y que permite la unión con *Advanced Pacific Theater of Operations*. El conjunto sería el único juego de guerra de nivel de cuerpo jamás publicado que conecte la totalidad de los frentes por mapas hexagonales sin interrupción. También se incluye un mapa administrativo global que permite gestionar el movimiento de fuera del mapa.

AOI también incluye una plancha de fichas (280 unidades) que presenta el orden de batalla etíope, todas las fuerzas italianas y británicas que operaron en África Oriental, así como fichas para mejorar fichas de *AETO* (por ejemplo 40 nuevos tipos de aviones como el Me-163 Comet, el Mig-3, el PBY Catalina y el Gloster Meteor). AOI también incluye nuevas reglas específicas para *AETO*, como veteranos de combate, movimiento naval nocturno, movimiento por pasos de montaña, bombardeos incendiarios, fuerza antiaérea alemana, Manstein y otra.

También se incluye un mapa de España que añade áreas adicionales del Océano Atlántico a *AETO*, y que incorpora un escenario de la Guerra Civil Española completa junto con un orden de batalla completo de las unidades terrestres, aéreas y navales de ambos bandos. Con este módulo, los jugadores de *AETO* y *APTO* pueden experimentar la totalidad de la 2ª G. M.

AOI puede jugarse uniendo los mapas de *AETO* y *APTO*, o jugarse como un escenario individual de la campaña de Etiopía. Es una expansión para *Advanced ETO* que necesita este juego para poder jugarse.

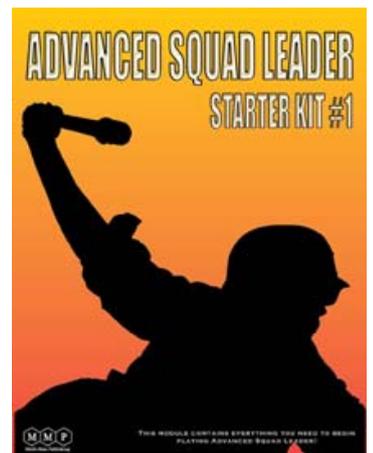
Componentes: 280 fichas, 1 mapa de 55x85 cm., 3 mapas de 28x42 cm., reglas, ayudas de juego y bolsas para las fichas.

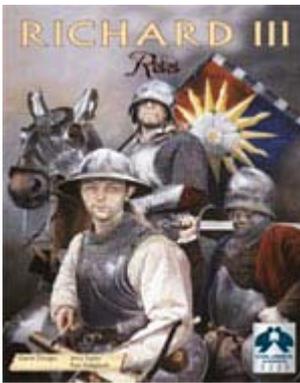


ASL Starter Kit #1. P.V.P.: 22,50 €

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

De nuevo disponible el primero de los kits de iniciación para ASL. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Richard III: the Wars of the Roses. P.V.P.: 53,99 €

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

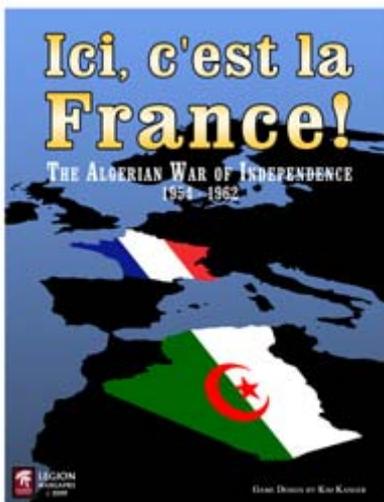
Richard the Third es un épico juego para dos jugadores que recrea la sangrienta lucha dinástica que tuvo lugar en el s. XV entre las casas de Lancaster y York por el trono de Inglaterra. ¿Conservarán el rey loc Enrique VI y su Reina Margarita el trono, o lo recuperará el Duque de York para los Plantagenets? También aparecen en el juego Eduardo IV, Ricardo III, Enrique VII y Warwick, el famoso "Kingmaker".

El objetivo del juego es eliminar a los cinco herederos enemigos y/o controlar a los nobles más poderosos de Inglaterra. Los Lancaster comienzan la partida controlando el trono y los de Yorck están en el exilio pero a punto de lanzar

una invasión. La corona puede ganarse o perderse varias veces durante la partida. ¿Emergerá triunfante Ricardo III, o perecerá en batalla como sucedió históricamente?

Richard III es el primero de una serie de juegos relacionados con obras teatrales de Shakespeare. Otros títulos serán Julius Caesar, Macbeth y Henry V.

Componentes: 63 bloques de madera con sus etiquetas adhesivas, tablero, reglas, 25 cartas y 4 dados. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Ici, c'est la France! The Algerian War of Independence 1954-62. P.V.P.: 45,00 €

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

Nuevo juego de esta editorial independiente que gusta de explorar caminos poco trillados. El juego que ahora presentamos nos ha parecido interesantísimo, de lo más innovador entre lo publicado últimamente, con una mezcla muy ambiciosa de elementos políticos y militares.

El juego está centrado en la guerra contra la insurgencia del FLN (Frente de Liberación Nacional) de Argelia durante 1954-62. Se trata de un conflicto que adquirió unas dimensiones y un dramatismo enormes. Costó la vida de medio millón de argelinos, provocó el éxodo de un millón de franceses de Argelia, y estuvo a punto de llevar a Francia a la guerra civil. Reflejar todo esto en un juego entraña una enorme dificultad: ¿cómo puede reflejarse que el bando que ganara la campaña militar perdiera la guerra? ¿Cómo conseguir que llevar el FLN, cuando éste nunca consiguió crear un ejército del tipo del Viet Minh en la guerra de Indochina, y por tanto nunca pudo ser rival del francés?

Para conseguir todo esto, el juego contiene tres juegos en uno: un juego político, un juego de insurgencia y otro militar. La política se gestiona con el empleo de chits/fichas que alteran cuatro parámetros: estructura del FLN; población argelina; sentimiento de los Pied

noir (los franceses que vivían en Argelia) y gobierno/opinión pública de Francia. Cada uno afecta la partida de distintas formas cuando cambia. El final de la partida sobreviene cuando la opinión pública en Francia baje a 0 y pida un referéndum. Entonces se comprueba si cada región votará por mantenerse con Francia u optará por la independencia. La opción que elija la mayoría ganará la partida. Las regiones se hacen profrancesas o pro-FLN dependiendo de las acciones de insurgencia o contrainsurgencia que tengan lugar en ellas. Para terminar, la parte militar te permitirá controlar o disputar el control de regiones. Esto afecta a tu capacidad de movilización, recaudación de impuestos y ejecución de operaciones de insurgencia o contrainsurgencia. En otras palabras, tendrás que luchar por el control físico de las regiones, realizar operaciones de insurgencia o contrainsurgencia para ganarte las voluntades de la gente, y por medio de la política, asegurarte de que la opinión pública en Francia apoya tu causa o está harta de la guerra. Algunas cosas te pueden ayudar en un sentido pero perjudicarte en otros. Todo tiene un coste en la guerra.

Cada año se compone de cuatro turnos de juego. Comienzas con ocho fichas políticas aleatorias de un total posible de 28. Cada ficha solo puede jugarse durante un tiempo determinado, y cada vez que juegas una tendrás que coger una nueva.

Los puntos de operaciones son el motor principal del juego. Recibes un número de ellos y tendrás que usarlos para todo, como reclutar, traer refuerzos, ciertos tipos de movimiento, luchar y efectuar acciones insurgencia o contrainsurgencia.

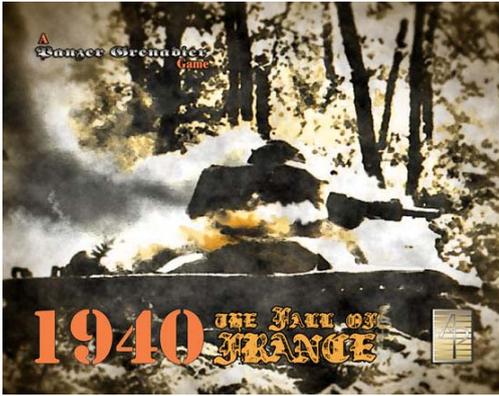
El reclutamiento de tropas por parte del FLN depende del grado de adhesión de la población y la eficiencia de la estructura del FLN. También depende de la densidad de población y de si controlan la región o no. Los franceses pueden traer nuevas unidades y reemplazos, pero ello les costará puntos de operación y afectará a la opinión pública francesa. Así que la justificación de sus ataques es obtener el control del territorio pero también forzar al adversario a reclutar nuevas fuerzas con las que reemplazar las bajas.

Las fichas no tienen puntos de movimiento (al ser los turnos de 3 meses, no es necesario). Se sigue la red de carreteras (si eres francés), pero si atraviesas regiones controladas por el enemigo te costará puntos de operaciones. El FLN se mueve fuera de las carreteras y tiene algunas limitaciones para salir de una región y pasar a otra. Las unidades tienen factores de fuerza y calidad.

Escala de las unidades: regimientos. Incluye un escenario corto y otro de campaña. Componentes: un mapa de 55x75 cm., 352 fichas grandes, reglas y ayudas de juego.

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

| | | | |
|------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| 13 RDP 4 2 | 19 Chas 3 2 | 1 RZ 2 4 | 2 REP 4 2 |
| Mouss. 1 1 | Mouss. 1 1 | Moudj. 2 1 | Zon Com 3 1 |



Panzer Grenadier: The Fall of France 1940. P.V.P.: 58,50 €

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

En la primavera de 1940, el ejército francés parecía invencible. Esperaban la ofensiva alemana con gran confianza, prestos a rechazar a sus antiguos enemigos y luego arrollarlos con una masiva ola de nuevas divisiones acorazadas. Pero al final fueron los panzers los que arrollaron a los franceses. Pese a esfuerzos heroicos en los que más de 90.000 soldados franceses perdieron la vida, Francia cayó en menos de seis semanas.

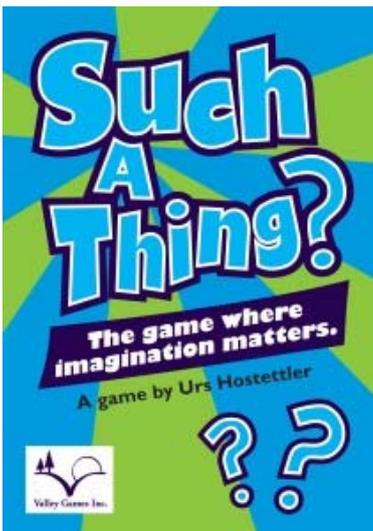
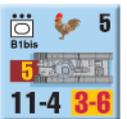
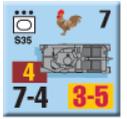
1940: The Fall of France es un nuevo juego completo de la serie *Panzer Grenadier*: No necesitas tener ningún juego anterior de la serie para disfrutar de los 50 escenarios incluidos. El diseño ha corrido a cargo del veterano Philippe Leonard de Belgium, que ha creado

escenarios en los que vemos atacar o defenderse al ejército francés, con unidades que van desde las tropas de élite de la Legión Extranjera y las tropas Coloniales hasta las penosas reservas de segunda línea.

Las fichas incluyen la inmensa variedad de blindados franceses: tanques de caballería S35, tanques pesados B1-bis, FT17, R35, R40 y H39; tanques ligeros H35 y FCM 36; y los carros blindados y tanques de reconocimiento Panhard, AMR33, P16 y AMR35. Sin olvidarnos del extraño tanque pesado multi-torreta C2. Y numerosos tipos de tropas y armas de apoyo, desde por ejemplo tropas en motocicleta y caballería montada hasta el sorprendente rifle de 155mm GPF.

Los alemanes reciben su variedad completa de panzers, desde los minúsculos PzKw I hasta los PzKw III y 38t. Hay también vehículos nuevos en la serie *Panzer Grenadier*, como el cañón de asalto SiG33, y un grupo de fichas para el Regimiento de Infantería Grossdeutschland con sus propios colores.

Se incluyen ocho tableros semi-rígidos del estilo de los incluidos en *Eastern Front*, creados por Guy Riessen, quien diseñó los celebrados mapas de *Elsenborn Ridge*. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Such a Thing? P.V.P.: 17,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS/PARTY GAME. **EDITOR:** VALLEY GAMES

“Está hecho de corcho, se puede usar para atrapar ratones y se habla de ello en las fiestas... ¿Existe algo así?”

Publicación largamente esperada en inglés de este gran juego de cartas de Urs Hostettler, en el que los jugadores deben pensar en algo que tenga todos los atributos indicados en las cartas en juego en ese momento.

Añades una carta a la lista de atributos para vaciar tu mano antes que tus adversarios. Pero con cada carta que juegues debes pensar en algo nuevo que encaje con todas las cartas en juego.

“Tiene pelo pero no dientes, necesita combustible y es prácticamente llano... ¡Eso es imposible que exista!”

El primer jugador en quedarse sin manos y dar el nombre de “Algo así/Such a Thing” gana la partida.

Such a Thing es un juego de cartas para 2-10 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. Incluye 214 cartas que garantizan que cada partida sea totalmente especial. En inglés.

Are you the Traitor?

FORMATO: JUEGO DE CARTAS/PARTY GAME. **EDITOR:** LOONEY LABS

Are You the Traitor? Es un juego de selección de roles secretos, del tipo de Hombre Lobo/Mafia. Un jugador es el Evil Wizard que intenta obtener la Llave Mágica para sus nefandos propósitos. Otro jugador es el Hechicero Bueno, cuyo objetivo es destruir la Llave para que no caiga en manos del Mal. Los otros jugadores apoyan a uno u otro bando en varios roles.

Cada ronda tiene un parte de discusión, tras la cual uno de los jugadores actúa. Tras esa acción, los jugadores determinan si la acción ha favorecido a las fuerzas del Mal o del Bien. El bando que prevalezca gana tesoro.

Componentes. Reglas, 56 cartas (4 de Alineamiento de Hechiceros, 10 de Personajes, 42 de Tesoros). **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



