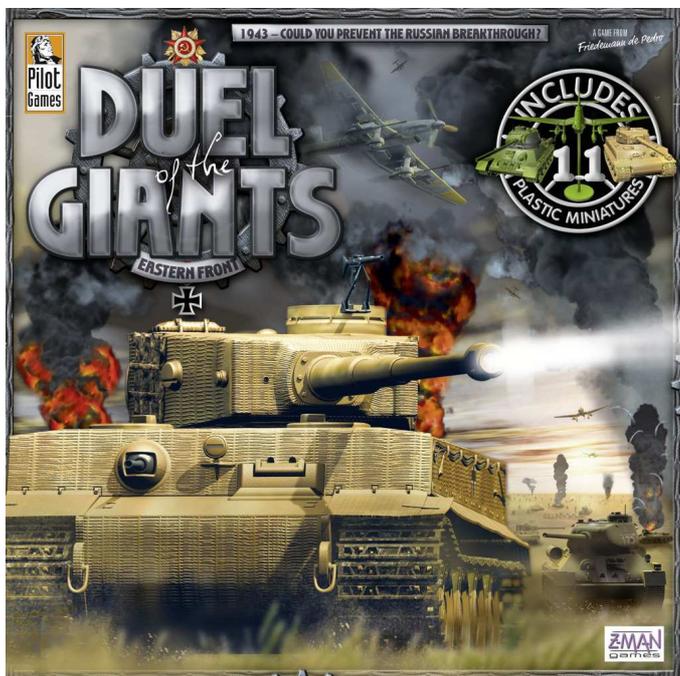


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Novedades, 4 de octubre de 2010



**Duel of the Giants.** P.V.P.: 42,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** Z-MAN GAMES-PILOT GAMES

Del creador de *Duel in the Dark*, nos viene ahora este espectacular juego de batallas de tanques en el Frente Ruso. Si juegas con los alemanes, ¿estarás preparado para defender tu sector contra las infinitas hordas soviéticas? O si juegas con los soviéticos, ¿podrás romper las líneas fascistas y continuar el avance hacia Berlín?

*Duel of the Giants* te permite recrear las grandes batallas de tanques del Frente Oriental en 1943. Si llevas a los alemanes, deberás planear tus movimientos cuidadosamente para anticiparte al avance soviético. El soviético puede arriesgarse con sus tanques para superar las limitadas defensas alemanas.

Para vencer necesitarás una buena planificación y habilidad. ¡Adelante a la victoria! – te espera la lucha de tu vida...

Componentes: reglas, miniaturas de plástico (incluye 11 miniaturas de plástico), 43 cartas de movimiento y armas, fichas, losetas de terreno, ayudas de juego. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Early Nights.** P.V.P.: 13,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** Z-MAN GAMES-PILOT GAMES

1940: Inglaterra resiste en solitario. ¿Tendrás el valor de atacar a Alemania?

Esta expansión para *Duel in the Dark/Duelo en la Oscuridad* introduce al bombardero británico Wellington, que permite más flexibilidad de movimiento. También usa 20 objetos de defensa terrestre en lugar de cuarenta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Duel in the Dark 2nd Edition/Duelo en la Oscuridad.** P.V.P.: 42,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** Z-MAN GAMES-PILOT GAMES

¡Incluye 9 expansiones antes disponibles por separado!

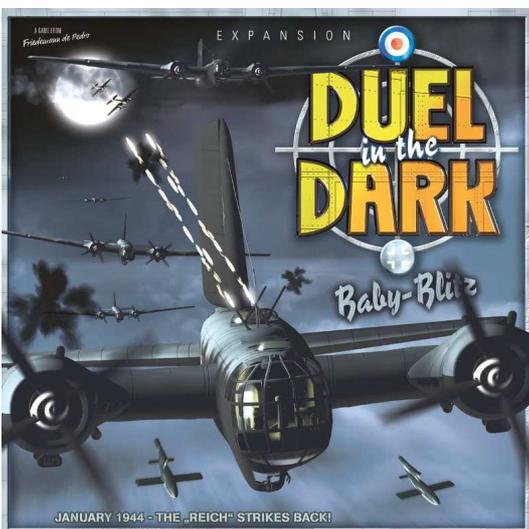
Nueva edición ampliada de este este estupendo juego de combate aéreo en la 2ª G. M. que nos lleva a los raids de bombardeos nocturnos británicos sobre las ciudades alemanas. Como jefe del Mando de Bombardeos/Bomber Command británico, tu misión es planear los ataques sobre Alemania para minar la moral de población civil. O como General de la Fuerza Aérea/Luftwaffe alemana, tu objetivo es la defensa empleando tus escuadrones de ases y la organización de una defensa civil efectiva.

El tablero te permite colocar una variedad incontable de variaciones de estos eventos históricos. Puedes jugar tantas noches como quieras – cada noche lleva unos 30-45 minutos a resolverse. Sumérgete en el pensamiento estratégico y táctico necesario para sobrevivir en aquellos tiempos difíciles. El juego permite empezar a jugar rápidamente, con reglas avanzadas para los wargamers más avezados. Las reglas del juego incluyen condiciones atmosféricas, bonos y penalizaciones por luna llena o luna nueva, nubes y tormentas, niebla, antiaéreos, focos, barreras de globos, marcadores de objetivos y mucho más.

El jugador británico planea en secreto el rumbo del bombardero mientras que los Mosquito sirven de escoltas. El jugador alemán intenta descubrir dónde va el bombardero, asegurándose de hacer el uso más eficiente posible del combustible, y de conseguir tantos impactos sobre el bombardero como sea posible.

Contenido: 6 aviones, más de 15 nubes, 3 tormentas, 4 elementos de niebla, más de 40 cartas, 1 marcador del viento, 40 losetas de objetos de defensa terrestre, 4 marcadores de combustible, más de 25 bases de plástico, 4 cilindros, de madera, 1 tablero de juego, 2 cartas de referencia de puntos de victoria, 7 fichas de marcadores de bombas y objetivos, más de 6 medallas, ficha de MW50, reglas con ejemplos a todo color. Esta nueva edición incluye además 9 expansiones previamente aparecidas por separado.

Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-45 minutos por noche. **¡¡REGLAS A COLOR EN CASTELLANO!!**



**Duel in the Dark: Baby Blitz.** P.V.P.: 29,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** Z-MAN GAMES-PILOT GAMES

Esta expansión para *Duel in the Dark/Duelo en la Oscuridad* está situada en 1944 y mejora las fuerzas alemanas concediéndoles capacidad de atacar a más alcance, así como un cazador de Mosquitos. Los británicos reciben Mosquitos adicionales.

A finales de 1943, la suerte de la guerra había cambiado decididamente en contra de Alemania. Asediada y en retirada en todos los frentes, y amenazada con la inevitable invasión de los aliados occidentales, la Luftwaffe recibió la orden de reanudar las operaciones contra Inglaterra.

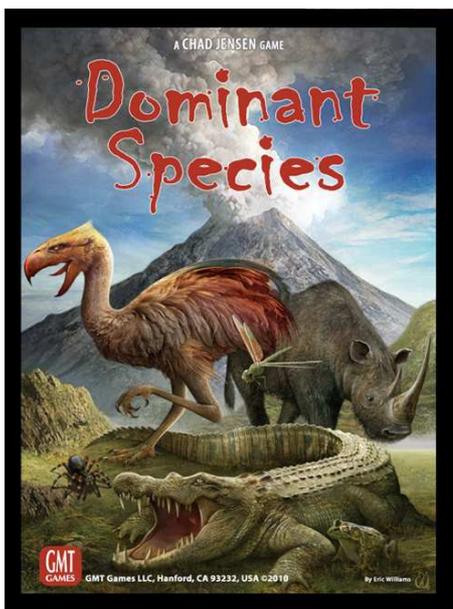
Reuniendo los escasos recursos disponibles en Francia, incluyendo los nuevos He177 “Greif” (Grifo), las operaciones contra Londres comenzaron en enero de 1944. Al mismo tiempo el Mando de Bombardeos de la RAF había ido aumentando constantemente sus ataques sobre ciudades alemanas. El exitoso bombardeo continuado de Hamburgo (“La Batalla de Hamburgo”) fue seguido de una campaña de bombardeo contra Berlín. Si juegas en el puesto del Mando de Bombardeos de la RAF, ¿podrás seguir bombardeando las ciudades

alemanas, deteniendo la producción armamentística enemiga y doblegando la voluntad de lucha de la población? O si asumes el

mando de los Cazas Nocturnos alemanes (Nachtjagd), ¿alterará el curso de la guerra la nueva campaña de bombardeos, para la cual cuentas con los misiles V1, la primera de las numerosas “armas maravilla” del final de la contienda? Tú debes tomar las decisiones en **Baby Blitz**.

Componentes:

- Tablero de Inglaterra occidental
- La “bomba volante” V1
- Bombardero He 177
- He 219 “Caza-Mosquito”
- Radar terrestre británico
- 2. brit. Bomberstream
- 2. Mosquitos británicos
- Incluye Puntos de Inicio programables para las V-1 y los He-177. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Dominant Species.** P.V.P.: 72,50 €

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

90.000 a. de C. – Se acerca rápidamente una glaciación. Otra lucha titánica por la supervivencia ha comenzado entre las distintas especies animales. **Dominant Species** es un juego que recrea de forma abstracta una pequeña porción de la historia: el lento surgir de una glaciación, con todo lo que conlleva par alas criaturas que intentan adaptarse al cambio que lentamente está sufriendo la tierra.

Cada jugador assume el papel de uno de seis grandes clases de animales – mamíferos, reptiles, pájaros, anfibios, arácnidos o insectos. Cada uno comienza la partida en un estado de equilibrio natural respecto de los demás. Pero esta situación no durará mucho. En realidad, estamos ante la “supervivencia de los más fuertes”. Los jugadores, por medio de la colocación de sus peones, intentan alcanzar la predominancia en tantos tipos de terreno como les sea posible, lo cual les da derecho a usar potentes efectos de las cartas. Los jugadores también querrán propagar sus especies individuales para obtener puntos de victoria para su animal particular. Los jugadores disponen para alcanzar su objetivo de acciones de especiación, migración y adaptación entre otras. Todo esto lleva finalmente al final de la partida – la definitiva llegada de la glaciación – donde el jugador que haya acumulado más puntos verá su animal coronado como Especie Dominante.

frío!

Las losetas hexagonales se usan para recrear una visión en expansión de la tierra tal y como podía haber sido hace cien mil años. Las pequeñas losetas de tundra se colocarán encima de las otras – convirtiéndolas en tundra en el proceso – a medida que la glaciación se extiende. Los peones de acciones son el motor del juego. Cada peón permite al jugador varias acciones, como por ejemplo especiación, cambio medioambiental, migración o glaciación. Tras colocarse en la plantilla de acción durante la Fase de Planificación, un Peón de Acción activará dicha acción para su jugador durante la Fase de Ejecución. En general los jugadores intentarán mejorar la capacidad de supervivencia de sus animales a la vez que intentan reducir la de los adversarios –y con suerte, consiguiendo puntos de victoria mientras tanto. Las distintas cartas les ayudarán, dándoles habilidades de un único uso o una oportunidad de obtener puntos.

A lo largo de la partida se van añadiendo cubos de especies, que se moverán por las losetas o se irán quitando. Los discos de elementos se añadirán y eliminarán tanto de animales como de la tierra. Al final de la partida se obtendrán puntos por cada loseta – tras lo cual el jugador que controle el animal con más puntos de victoria ganará.

Componentes:

- libro de reglas original en inglés a color
- tablero montado de 55x85 cm
- seis Plantillas de Animales/Animal Displays
- 27 cartas
- 31 losetas grandes y 12 pequeñas, hexagonales, empleadas para crear la “Tierra”.
- 330 cubos de Madera en seis colores que representan a las Especies que pertenecen a los seis grupos de Animales.
- 60 cilindros de Madera que se emplean para los Peones de Acciones de los animales
- 60 conos de Madera empleados como marcadores de Dominación de los animales
- 120 marcadores redondos que representan los recursos de la Tierra (denominados “Elementos” en el juego)
- 6 marcadores cuadrados para llevar el registro de la iniciativa de cada Animal (el orden del turno)
- una bolsa de tela



Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 3 horas. **¡¡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)

**Germantown.** P.V.P.: 50,50

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

La Batalla de Germantown tuvo lugar el 4 de octubre de 1777, en las afueras de la ciudad de Philadelphia, menos de un mes después de la victoria británica en Brandywine. Este nuevo título es el volumen VII de la estupenda serie American Revolutionary War.

Tras su victoria en Brandywine el 11 de septiembre, las fuerzas británicas del General de División William Howe tomaron la capital colonial de Philadelphia. Incapaz de evitarlo, el general George Washington movió al ejército Continental de 11.000 hombres a una posición a unas 30 millas al noroeste de la ciudad. Howe estaba preocupado por la cercanía de los americanos. Por ello dejó una guarnición de 3.000 hombres en la ciudad y se dirigió con 9.000 hombres a Germantown, a cinco millas de Philadelphia, en una situación desde la que bloquear el acercamiento enemigo.

Alertado del movimiento de Howe, Washington vio la oportunidad de asestar un golpe a los británicos gozando de superioridad numérica. Esbozó un complejo plan de ataque por el que cuatro columnas debían converger sobre los británicos antes del amanecer. Si el asalto iba según lo planeado, los americanos conseguirían un envolvimiento doble que podría resultar decisivo.

Los americanos se pusieron en marcha en la tarde del 3 de octubre. Washington dirigió la fuerza principal directamente por la carretera de Germantown, mientras el General de División Nathanael Greene dirigía una fuerte columna contra la derecha británica. Estos ataques debían ser apoyados por columnas de milicia que debían atacar los flancos británicos. Todas las fuerzas americanas debían estar en las posiciones previstas "justo a las 5 en punto con las bayonetas caladas y sin disparar." Como en la batalla de Trenton del diciembre anterior, el objetivo de Washington era coger a los británicos por sorpresa.

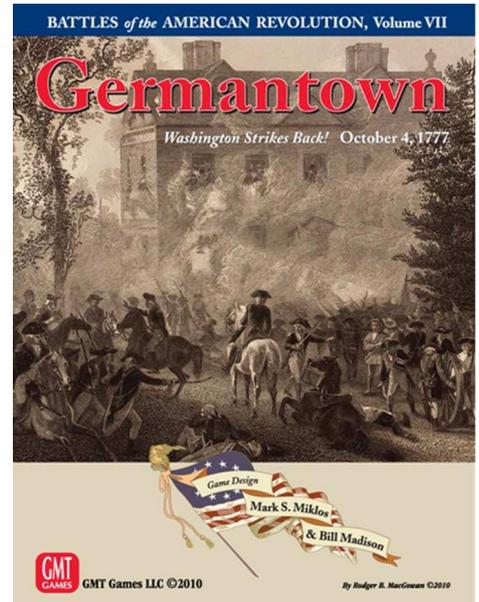
Las comunicaciones entre las columnas americanas rápidamente se vieron cortadas. Los hombres de Washington en el centro llegaron a la hora prevista, pero los hombres de Greene y las dos columnas de milicia se habían perdido en la oscuridad y la densa niebla matinal. Sin embargo, Washington, pensando que Greene estaba en la posición prevista, ordenó el comienzo del ataque. Con la división del General de División John Sullivan en vanguardia, Washington avanzó contra los piquetes británicos en la granja de Mount Airy.

Los hombres de Sullivan forzaron la retirada de la infantería ligera británica hacia Germantown. El regimiento 40th Foot británico había vivaqueado en una posición adelantada en "Cliveden," la propiedad de Benjamin Chew. Su jefe, el coronel Thomas Musgrave, cogió seis compañías de su regimiento, forficó la Casa de Chew, y se preparó a resistir mientras el resto del regimiento y la infantería ligera se retiraban. La casa estaba hecha de piedra y sirvió de fortificación natural en el camino del avance de Washington. La división de Sullivan y la del General de Brigada Anthony Wayne circunvalaron Cliveden y avanzaron a través de la niebla hacia Germantown. A esa hora aproximadamente la columna de milicia designada para atacar la izquierda británica llegó y entabló combate con los hombres de von Knyphausen antes de retirarse.

Cuando llegó a Cliveden con su estado mayor, Washington fue convencido por su jefe de artillería, el General de Brigada Henry Knox, que una posición tan fuerte no podía dejarse a retaguardia. Así que se ordenó atacar la casa a la brigada de reserva del General de Brigada William Maxwell. Apoyados por la artillería de Knox, los hombres de Maxwell hicieron varios asaltos fútiles contra la posición de Musgrave sufriendo graves pérdidas. Mientras tanto, Sullivan y Wayne seguían presionando el centro británico, cuando finalmente llegaron al campo de batalla los hombres de Greene.

Tras expulsar a los piquetes británicos de las improvisadas defensas de Luken Mill, Greene avanzó con la división del General de División Adam Stephen en la derecha, su propia división en el centro y los hombres del General de Brigada Alexander McDougall en la izquierda. Los hombres de Greene comenzaron a arrollar la derecha británica. Aún había niebla, y tal vez por ello o por una posible intoxicación de Stephen, éste y sus hombres se desviaron y giraron a su derecha, topándose con el flanco y retaguardia de Wayne. Pensando que se habían topado con la línea británica, los hombres de Stephen abrieron fuego, de forma que los hombres de Wayne pensaron que habían sido flanqueados por el enemigo. Se giraron y devolvieron el fuego. Al haber sido disparados y al oír el asalto de Maxwell sobre Cliveden en su retaguardia, los hombres de Wayne comenzaron a retirarse pensando que estaban a punto de ser copados. La retirada de Wayne dejó expuesto a Sullivan, que se vio obligado a retirarse.

Componentes: 176 fichas grandes, un mapa de 55x85cm., reglas de la serie y especiales, ayudas de juego, dados y 16 cartas tácticas. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponibles:

**Pensacola.**

P.V.P.: 59,50 €

**Monmouth.**

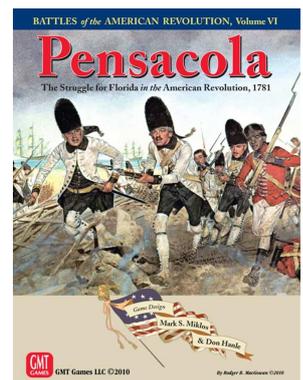
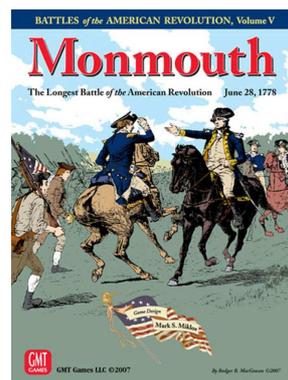
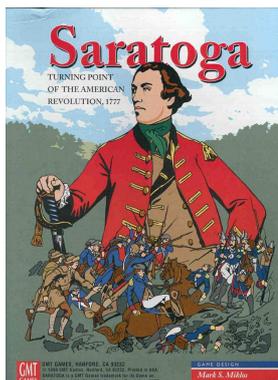
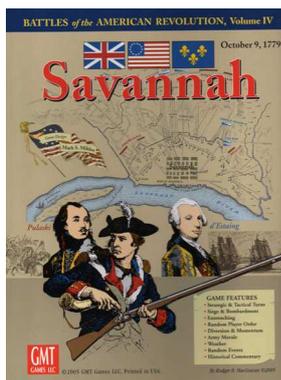
P.V.P.: 22,95 €

**Saratoga.**

P.V.P.: 36,75 €

**Savannah.**

P.V.P.: 31,95 €



**Beda Fomm: Wavell in the Desert, 1941.** P.V.P.: 34,95 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** CONSIM PRESS  
Damos la bienvenida a un nuevo editor en el panorama wargamero, Consim Press, que se estrena con una cuidadísima edición de un clásico de Frank Chadwick.

El 9 de diciembre 1940, la Western Desert Force británica lanzó su primera ofensiva de la 2ª Guerra Mundial, cogiendo totalmente desprevenido al 10º Ejército italiano. Aunque enormemente superados en número, los británicos, gracias a sus superiores vehículos acorazados, gozaron de mayor capacidad de maniobra y dominaron el enfrentamiento. En las batallas de Sidi Barani, Bardia, Tobruk y Mechili, el 10º Ejército italiano fue derrotado claramente, pero aún se mantenía intacto para defender el acceso a Trípoli.

En este día número 58 de la ofensiva, los restantes tanques operacionales de la 7ª División Acorazada británica y un pequeño destacamento de hombres, cañones y vehículos blindados están intentando bloquear la última ruta de escape de los italianos. Éstos, aún desconocedores de la rápida aproximación de la Western Desert Force, pront se verán corriendo una desesperada carrera contrarreloj para abrirse camino a través del pequeño pueblo de Beda Fomm y escapar a Tripolitania antes de que sea demasiado tarde.

*Son las 1200 horas, 5 de febrero de 1941.* La completa destrucción de los restos del 10º Ejército italiano está en juego.

**Beda Fomm** marca el regreso triunfal de uno de las verdaderas joyas clásicas, publicado originalmente en 1979 por GDW. Este juego rápido de nivel operacional representa una fusión clásica de mecánicas de juego sencillas con acción emocionante, perfectamente indicado para jugar tanto en solitario como en competiciones.

Revive el drama en el lugar del jugador británico, maniobrando tus vehículos acorazados superiores pero inferiores en número, así como el personal y las armas de apoyo, para cortar las comunicaciones de las fuerzas italianas en retirada y destruirlas. Si juegas en el bando italiano, tu fuerte será el número, aunque tus formaciones serán frágiles y de escasa capacidad de maniobra. Mecánicas sencillas capturan el sabor de la guerra en el desierto junto con las características únicas de las fuerzas enfrentadas.

Esta nueva edición representa un rediseño del juego original, introduciendo muchas mejoras pero sin desvirtuar el juego. Todos los componentes gozan de un diseño totalmente al día (en el equipo podemos ver nombres conocidos de GMT Games). ¡Ahora tienes la oportunidad de disfrutar de este clásico como nunca!

Componentes: un mapa de 55x85 cm., una plancha de fichas, reglas y dado. Escala: turnos de 1 hora diurna o 6 horas nocturnas, hexágonos de 1 milla, unidades tipo batallón, compañía, sección y Grupos de Tanques (6-8 vehículos)

Complejidad: baja a moderada. Duración de la partida: 2-3 horas. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

