

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos, 15 de septiembre de 2012

Andean Abyss. P.V.P.: 63,75 €

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

Colombia en los años 90 fue hogar de uno de los últimos ejércitos guerrilleros marxistas del mundo, brutales capos de la droga, y escuadras de la muerte de derechas. Parecía que Colombia estaba abocada a convertirse en un estado fallido. Una década después, los marxistas habían perdido a sus jefes principales y sus zonas de refugio rurales, los grandes señores de la droga estaban muertos o presos, y los paramilitares estaban negociando su desmovilización. El gobierno había extendido su poder sobre la mayoría de las zonas rurales, había restaurado su popularidad, había mejorado la economía y también el respeto por los derechos humanos.



Andean Abyss lleva de 1 a 4 jugadores a esta polifacética campaña por el control de Colombia: guerrillas y policía, secuestros y guerra de drogas, ofensivas militares y terror. Cada una de las cuatro facciones posee capacidades y tácticas específicas para influir sobre la situación global de Colombia y para obtener sus fines individuales. Los jugadores colocan y maniobran 160 fichas de madera por un colorido mapa y aprovechan cartas de eventos cuyo alcance no puede predecirse totalmente. Mecánicas y componentes sencillos proporcionan un vision global sobre insurgencia y contrainsurgencia en Colombia—se tienen en cuenta factores como el control de la población, las líneas de comunicación, el terreno, inteligencia, ayuda extranjera, santuarios y otros muchos factores políticos, militares y económicos.

Componentes: librillos de reglas y de juego, una plancha de fichas, 76 cartas de

Acción/Eventos, siete ayudas de juego, mapa montado plegable, 3 dados de 6 caras y 170 fichas de madera.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Panzer. P.V.P.: 61,25 €

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

Los panzers se ponen en marcha....

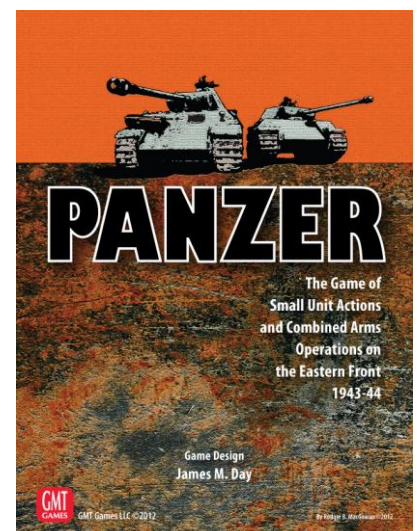
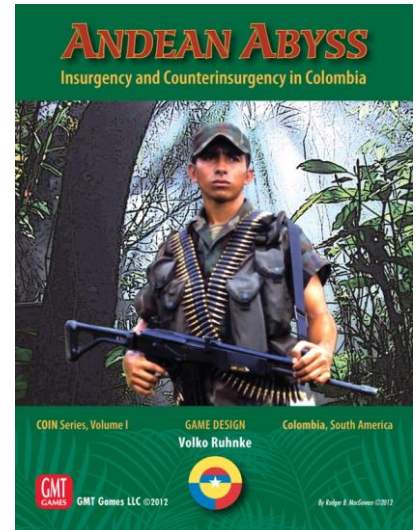
Los tanques se preparan para la acción. Los depósitos de combustible y se cargan de munición. Los comandantes tienen una última reunión para revsar el plan de batalla. Esperan tus órdenes.

Cuando se levanta la niebla, tu asediado grupo de combate se pone de nuevo en posición para cubrir la retirada de la infantería. Es su única vía de escape. El fracaso es una opción que no puedes contemplar —nunca. Vuestras filas han adalgado mucho desde los primeros días en el Frente Oriental. Aquellos tiempos de victorias ya pasaron. El objetivo ahora es un sencillo. Basta con resistir hasta la llegada de refuerzos.

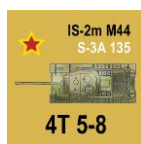
El aviso de un cañón de un tanque a tu derecha rápidamente te centra en la situación. El enemigo está avanzando rápidamente. Ordenas al elemento del flanco que entable combate, mientras vigilas la izquierda pensando que se trata de otra maniobra de diversión.

De nuevo tus sospechas resultan correctas. Su fuerza principal aparece sobre la loma que hay a tu izquierda. Ordenas avanzar al cuerpo principal. Los motores rugen, los cañones crujen y sobrevienen explosiones. ¡Tus fuerzas serán victoriosas de nuevo!

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



Los jugadores más veteranos tal vez recuerden este sistema de juego, publicado originalmente por Yaquinto (y también por Avalon Hill en el título **MBT**) que ahora GMT Games presenta totalmente renovado y mejorado. **Panzer** es un sistema de juego diseñado para acciones de unidades pequeñas, desde secciones hasta batallones. Los vehículos, cañones remolcados y aviones tienen una escala 1:1: cada ficha grande representa un vehículo. Las unidades a pie de fichas de tamaño normal son escuadras, medias escuadras y secciones, incluyendo sus armas pesadas adjuntas. La escala del terreno es de 100 metros por hexágono. Es un sistema completo de todas las variables tácticas de la 2ª Guerra Mundial, pero rápido de jugar.



La caja básica incluye un mapa de 55x85 cm. Las cajas de expansión incluyen mapas geomórficos impresos por ambas caras. Manual original profusamente ilustrado con varias ayudas de juego y cartas de referencia con toda la información de los vehículos.

Las reglas se presentan en un formato modular: Básicas, Avanzadas y Opcionales. Esto permite que los jugadores puedan optar por el grado de complejidad que deseen.

Ejemplos de cuestiones tratadas en las reglas:

Cada vehículo posee 11 localizaciones distintas donde puede recibir impactos, distintos grados de blindaje según el ángulo de entrada del impacto, y distintas tablas de penetración según el ángulo de altura del que provenga el impacto. Varios tipos de munición: AP, HVAP, APCR, HEAT, HE. Efectos de observación, cadencia de disparo, fuego indirecto desde el tablero y desde fuera del tablero, combate cuerpo a cuerpo, asalto, calidad de las tropas, mando y control, cohesión de las unidades, moral, efectos el humo, minas, obstrucciones, atasco en el barro, combate aire-tierra y antiaéreo. Todos los datos de las unidades están en las cartas de referencia, no en las fichas. El sistema de mando consigue avanzar la acción rápidamente. Librillos originales de organización de last tropas y de escenarios. Los módulos adicionales expanden el juego. Abarca los teatros de operaciones principales de la 2ª Guerra Mundial: Frente Oriental, Frente Occidental, Norte de África.

Componentes: mapa de 55x85 cm, 1 plancha de fichas grandes, 2 planchas de fichas normales, 8 tarjetas de referencia alemanas y 8 soviéticas impresas por ambas caras, librillos de juego estándar y de juego, dados. Complejidad: media o alta según se prefiera.

Adaptabilidad para jugar en solitario: media-alta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

G-1A: PzKpfw IIIM

51

M: 4T 6-9 B: 5 Tr: 0-2 Wt: 22.7

50mm L/G0 Tr: 2 Sb: 0 St: 0 RoF: Q A: A504

OFFENSIVE INFORMATION									
GUNNERY RANGE									
AMMO TYPE	P	S	M	L	E	ND	DM	KO	BU
AP (95mm KE)	R	3	5	9	13	15	1-2	3-5	6-9 10
APCR(A)	R	2	3	5	8	10			
APCR(K)	P	30	27	23	20	18	1-3	4-6	7-10
GP (89mm)	R	3	6	11	16	19			
GP (89mm)	F	3	2	2	2	1			
AA (MMG)	R	1	2	4	5	6			
	F	1	1	1	1	1			
						GP EFFECTIVENESS			
						GP Defense 1-12			
						Open (2-5)			
						N/A vs. High Altitude			

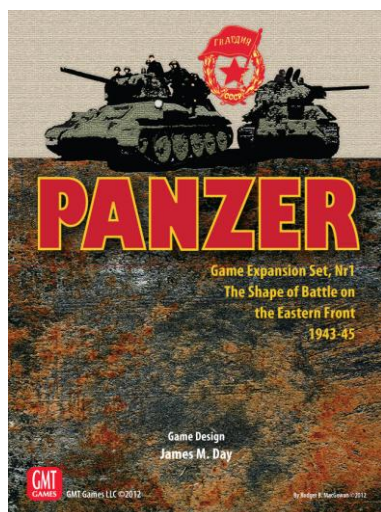
DEFENSIVE INFORMATION									
SIZE:	0	FRONT OR REAR				FRONT/SIDE OR REAR/SIDE			
GPD:	3A	TF	TR	HF	HR	TF	TS	TR	HF
KE	LEVEL	15	6	13	10	17	8	7	15
	Rise	15	6	13	11	17	8	7	15
CEX3	FALL	15	6	13	10	17	7	7	15

NOTES: Available from mid-42. APCR available from mid-42. Long Gun. Armor 14/8.

G-1B: PzKpfw II

NOTES: Available from mid-42. APCR available from mid-42. Long gun. Armor 14/8.

G-1B: PzKpfw I/KG



Panzer Expansion 1: The Shape of Battle on the Eastern Front 1943-45.

P.V.P.: 56,95 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** GMT GAMES

Esta primera expansion para *Panzer* incluye información detallada sobre la organización y equipo de las fuerzas alemanas y soviéticas durante toda la guerra, desde 1940 hasta 1945. También se centra en la que muchos consideran la batalla de tanques más intensa de la historia, Kursk, con órdenes de batalla de para ambas fuerzas y los organigramas de cuatro de las divisiones más célebres en el momento en que entraron en acción: la división Grossdeutschland Panzer Grenadier, y las divisiones 1ª, 2ª y 3ª SS Panzer Grenadier.

Esta primera expansion también contiene los primeros cuatro mapas geomórficos impresos por ambas caras. Con ellos los jugadores pueden recrear un número ilimitado de batallas tácticas que rememoren las acciones libradas en las aparentemente interminables estepas rusas.

Contiene 2 planchas de fichas grandes, 4 mapas geomórficos impresos por ambas caras, 26 tarjetas de referencia impresas por ambas caras alemanas y 12 soviéticas, librillos de organización y equipo, y librito de escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

Panzer Expansion 2: The Final Forces on the Eastern Front 1941-45.

P.V.P.: 34,00 €

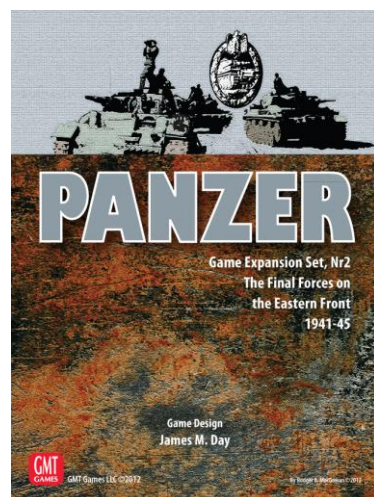
FORMATO: EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** GMT GAMES

Esta caja de expansión complete las fuerzas alemanas y soviéticas centrándose sobre todo en las primeras etapas de la Guerra, unidades menos comunes, y unidades soviéticas con equipo aliado Lend-Lease. Incluye descripción de las organizaciones y equipamiento de dos de las formaciones soviéticas más notables que usaron equipamiento de Lend-Lease – el 18º Cuerpo de Tanques (julio de 1943) y el 1º Cuerpo Mecanizado de Tanques Guardias (enero de 1945). También incluye dos nuevos mapas geomórficos para expandir el juego y permitir más combinaciones de terreno.

Contiene 1 plancha y media de fichas grandes, dos mapas geomórficos impresos por ambas caras, 10 tarjetas de referencia impresas por ambas caras alemanas y 14 soviéticas, librito de juego con descripciones de organización y equipo más escenarios.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!

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





Bloody April, 1917. P.V.P.: 46,75 €

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

Bloody April, 1917 es un juego completo de format similar a los excelentes *Elusive Victory/Downtown*, modificado para reflejar los aspectos únicos del combate aéreo durante la 1ª Guerra Mundial. El juego comprende las batallas aéreas clave que tuvieron lugar sobre el sector de Arras, en Francia, desde marzo hasta el final de mayo de 1917. Los jugadores asumen los papeles del jefe del Royal Flying Corps o del Servicio Aéreo Imperial alemán, y disponen de una multitud de misiones disponibles para conseguir sus objetivos. *Bloody April, 1917* incluye escenarios tanto de una misión como campañas de varias misiones y días, en una contexto temporal manejable.

Bloody April, 1917 recrea con detalles raids aéreos completos. Cada jugador tundra que superar muchos retos tácticos. Ambos jugadores disponen de múltiples misiones como Bombardeo, Reconocimiento, Cooperación con Artillería, Patrullas de Contacto, Caza de Globos, Patrullas Ofensivas, Patrullas de Línea y Ametrallamiento de Trincheras. También disponen de sistemas antiaéreos como los cañones AA "Archie" de varios calibres y las "Cebollas Ardientes", armas incendiarias para dificultar el movimiento el enemigo. El mapa cubre una porción significativa del sector de Arras, desde Bethune y Lens en el Norte, a

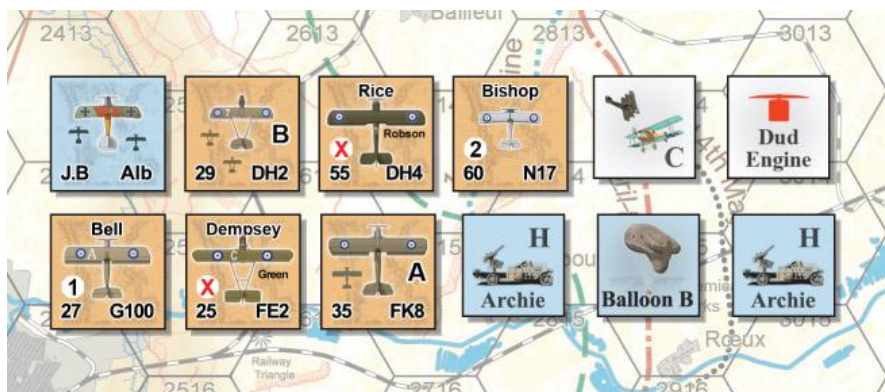
Cambray el Sur. Todos los aeródromos principales de este teatro de operaciones están ilustrados en el mapa (escala: 1 milla náutica por hex y 2 minutos por turno de juego). Cada ficha de avión representa entre 1 y 5 aparatos.

El jugador del Royal Flying Corps (RFC) estará a la ofensiva y dispone de una plethora de tipos distintos de aparatos, que van desde obsoletos pero útiles B.E.2 biplaza a aparatos nuevos que se contentirían en legendarios como el SE-5 scout y el Bristol F.2a biplaza. En total el jugador RFC dispone de más de 15 tipos de aparatos scout y biplazas. Para completar su arsenal dispone de los "pushers" F.E.2b/d y D.H.2, y del Sopwith Triplane. Sopwith Pups y 1 ½ Strutters, Nieuport 17s y SPAD VIIs son algunos de los tipos restantes disponibles. R.E.8s y F.K.8s te ayudarán a reforzar tu flota de biplazas y comenzarán a reemplazar la duramente castigada flota de B.E.2.

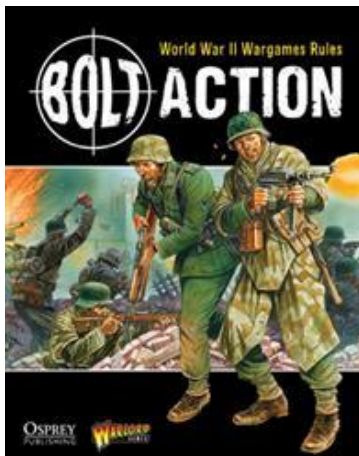
El jugador a cargo del Servicio Aéreo Imperial alemán assume el papel de comandante de Jagdstaffeln (Jasta), y dispone de pilotos ases como el legendario "Barón Rojo", Manfred von Richthofen y sus camaradas del Jasta 11 a bordo de aparatos scout Halderstadt y Albatros que aterrorizaron a los biplazas británicos durante el periodo. El jugador alemán también dispone de biplazas propios como los Rumpler y Albatros clase C para misiones de Reconocimiento, Bombardeo y Cooperación con artillería. La batalla por los cielos sobre Arrás en Francia en 1917 está bajo vuestro control. ¿Será otro Abril Sangriento?

Componentes: librillos de reglas y de juego, 4 planchas y media de fichas, ayudas de juego, mapa, dados y hojas de planificación.

Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-baja. Juego en inglés.



NOVEDADES REGLAMENTOS PARA MINIATURAS



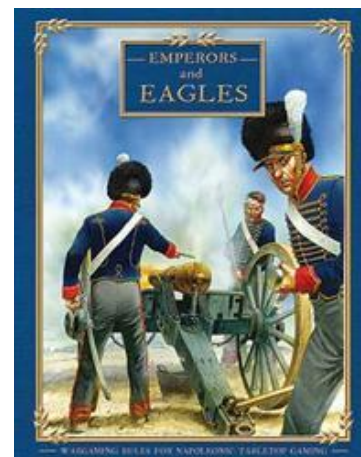
Bolt Action: World War II Wargames Rules

Written by veteran game designers Alessio Cavatore and Rick Priestley, Bolt Action provides all the rules needed to bring the great battles of World War II to your tabletop. Using miniature soldiers, tanks and terrain, you can fight battles in the shattered towns of occupied France, the barren deserts of North Africa, and even the sweltering jungles of the Pacific. Players get to decide which of the major or minor World War II powers they would like to represent, and then construct their armies from the lists provided. Army options are almost limitless, allowing you to build the kind of army that most appeals to your style of play, from heavily armored tank forces to lightly armed, but highly skilled. The choice is yours. Created as a joint project between Warlord Games, the premiere historical miniatures company, and Osprey Publishing, the leading independent military history publisher, Bolt Action is sure to be the most popular new wargame on the market.

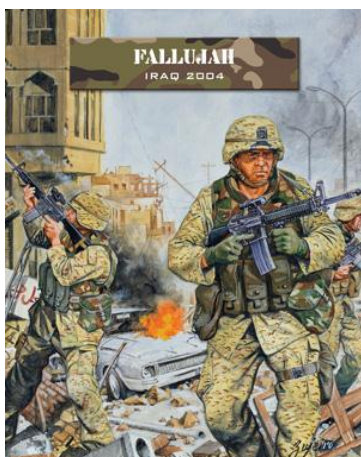
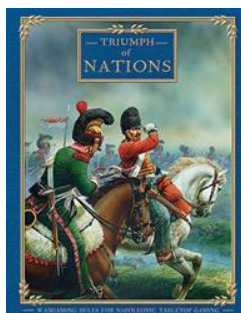
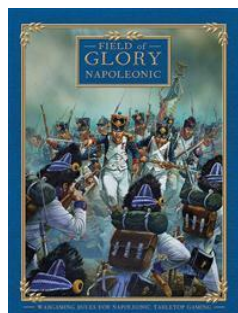
Contents: Introduction, Basic rules, Advanced rules, Scenarios, Quick reference sheets, Index. Hardback; September 2012; 216 pages; ISBN: 9781780960869

Field of Glory Napoleonic 3: Emperors and Eagles.

In 1789, the French Revolution acted as the spark that ignited the volatile powder keg of Europe, pitching the continent into a conflagration of war and bloodshed that would last for decades. Amidst this chaos rose Napoleon Bonaparte, under whose influence France would become a dominant power, controlling, directly or indirectly, the majority of Europe. This companion for Field of Glory Napoleonic gives players all the information they need to recreate the French Revolutionary wars and the rise of Napoleon through to the campaigns of the Grande Armée and the early Empire. Emperors and Eagles also includes full army lists for the Peninsular Wars, where Britain and its Portuguese and Spanish allies slowly, but surely, turned the tide of the war and pushed Napoleon's forces back to their own borders. Hardback; September 2012; 176 pages; ISBN: 9781849089302



También disponibles:



Force on Force 7: Fallujah – Iraq 2004.

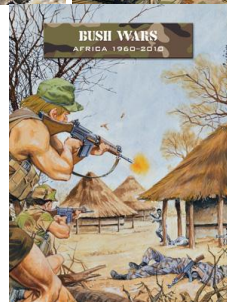
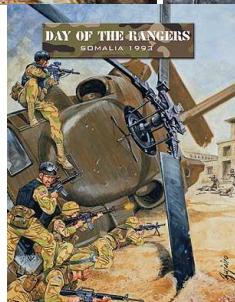
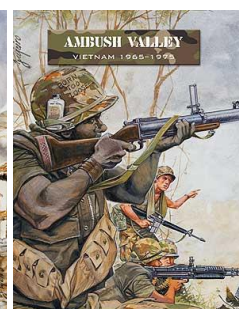
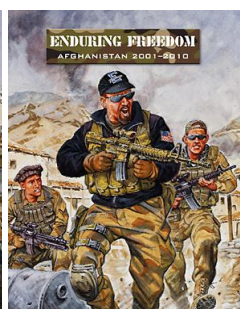
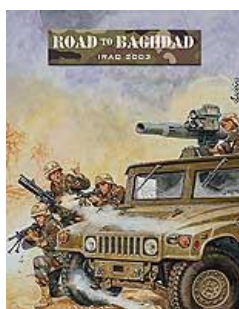
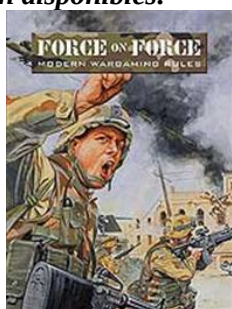
Author: Ambush Alley Games

Illustrator: Ramiro Bujeiro

Operations Vigilant Resolve and Phantom Fury – the operations to take and hold the city of Fallujah in the face of determined insurgent resistance – were amongst the most dangerous and controversial carried out by the Coalition forces during Operation Iraqi Freedom. These two battles of Fallujah saw some of the heaviest urban combat faced by regular troops in modern times and, even though much of the civilian populace had fled, the enemy was well-armed, well-prepared and driven by a fanatical resolve. With the scenarios and information presented in Fallujah, the latest Force on Force companion, wargamers will find themselves thrown into the narrow, twisting streets of the city, forced to negotiate IEDs, snipers, barricades, and a multinational insurgent force.

Paperback; 156 pages; ISBN: 9781849087711.

También disponibles:



Dux Bellorum.

Author: Daniel Mersey

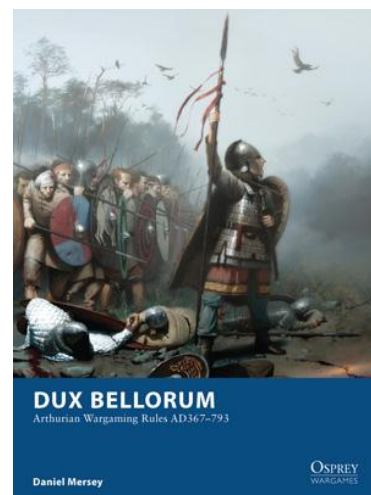
Illustrator: Jose Daniel Cabrera Peña

The Dark Age of Britain, from the middle of the 4th century to the end of the 8th, was a time of violence and warfare, when charismatic warlords such as the fabled King Arthur could gather together armies and carve out their own kingdoms. With this new set of wargames rules, players can take on the role of these warlords and command their own armies on the tabletop. Written by the author of the popular Glutter of Ravens rules set, Dux Bellorum is an element-based system, where each base of figures represents 50 fighting men. Each player has a specific number of points with which to construct his force and can choose a Late Roman, Romano-British, Welsh, Saxon, Pictish, Irish, or Sea Raider army, amongst others. The game is then played out following a set of simple, fast-paced rules. A completely self-contained gaming system, Dux Bellorum is perfect for gamers who are looking for a way into fighting Dark Age battles without investing a lot of time or money in larger rulesets.

Contents

Overview; Understanding the basics of Dux Bellorum; Playing the game; Army lists; Strategies and tactics; Sample armies; Scenarios; Campaigns.

Paperback; 64 pages; ISBN: 9781849086806



A World Aflame.

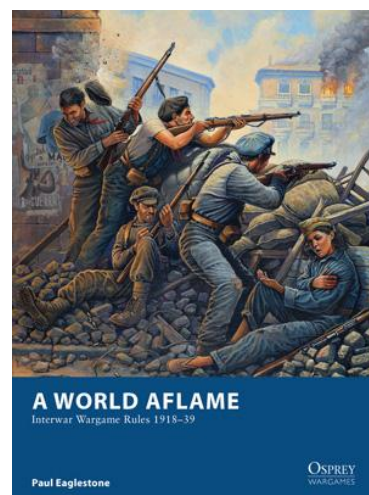
Author: Paul Eaglestone

Illustrator: Mark Stacey

Often called the "Pulp Era", the years between the two World Wars have seen a tremendous surge in interest among wargamers. A World Aflame captures the adventurous nature of the time period to present a fun, fast-paced set of tabletop miniatures rules that can handle the many diverse conflicts of the period, from the Chinese Civil Wars and the "Great Game" in Central Asia, to the Irish War of Independence and the bitter ideological warfare of the Russian and Spanish Civil Wars. The rules also contain options for the "Very British Civil War". This gaming trend has sprung up in recent years, following a "what-if" scenario that has Edward VIII refusing to abdicate the throne, thrusting the country into civil war in 1938. It is a quirky, fun setting, and one that is surprisingly popular. Written by a life-long wargamer, A World Aflame focuses on the daring and heroism of battles fought in the last great era of adventure.

Contents: Introduction; Getting Started; Core Rules; Conflict-specific Rules; Scenarios.

Paperback; 64 pages; ISBN: 9781849086820



NOVEDADES LIBROS OSPREY PUBLISHING

RAID

RAI34 Oldest Allies – Alcantara 1809

ELITE

ELITE 187 Byzantine Imperial Guardsmen 925–1025

ELI189 European Medieval Tactics (2)

New Infantry, New Weapons 1260–1500

ELI190 US Marine Infantry Combat Uniforms and Equipment 2000–12

CAMPAIGNS

CAM246 Boronido 1812

CAM247 Santa Cruz 1942

COMBAT AIRCRAFT

COM95 Valiant Units of the Cold War

COMMAND

CO27 Albert Kesserling

WEAPON

WPN19 The Webley Service Revolver

WPN22 The Sten Gun

WARRIOR

WAR164 RAF Fighter Command Pilot

NEW VANGUARD

NVG192 US Amphibious Tanks of World War II

NVG193 Austro-Hungarian Battleships 1914–18

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE107 Soviet Hurricane Aces of WW2

