

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos, 10 de septiembre de 2012

Kingdom of Heaven. P.V.P.: 70,00 €

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

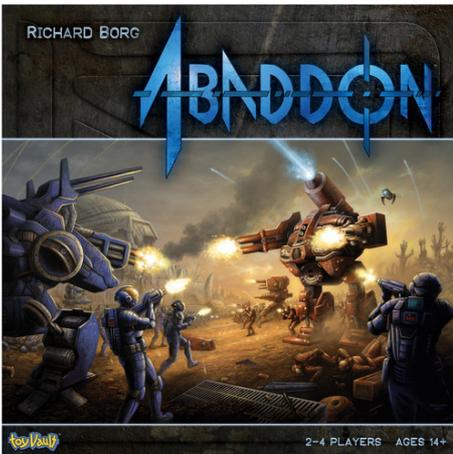
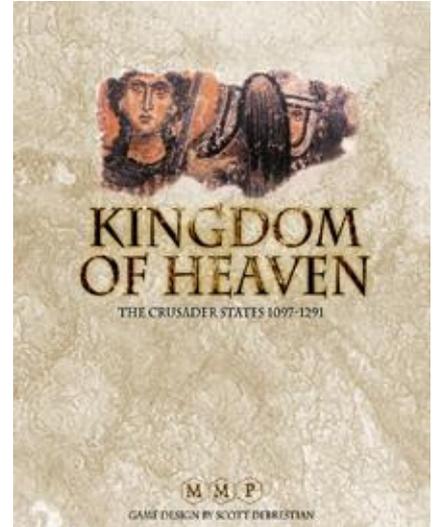
En 1097, miles de señores feudales y caballeros, soldados y seguidores, peregrinos y profetas, marcharon hacia el este en respuesta a una llamada del Papa, imbuidos con la misión de recuperar Jerusalén y Tierra Santa para los cristianos. Su sorprendente victoria llegó a la creación de las primeras colonias europeas ultramarinas, y a un cambio en el reparto del poder musulmán en Oriente Próximo. Las repercusiones de su viaje aún siguen vivas hoy día.

En **Kingdom of Heaven - The Crusader States 1097-1291** (KOH), dos jugadores usan cartas para activar fuerzas, activar eventos aleatorios, hacer maniobras diplomáticas o asediar fortalezas sobre una inmensa área que va desde Antioquia hasta el Cairo, desde Chipre a Mosul.

Nueve escenarios abarcan todas las grandes campañas de la época, desde las primeras tres cruzadas hasta la invasión de los mongoles y el surgimiento del Imperio Mameluco. Además del “mazo básico”, cada escenario suma cartas distintas que representan los eventos históricos exclusivos de esa campaña. Los turnos son anuales y la mayoría de los escenarios se terminan en 3-4 horas.

Diseñador: Phil Kendall. **Desarrollo:** Adam Starkweather. **Gráficos:** Lee Brimmicombe-Wood.

Kingdom of Heaven - The Crusader States 1097-1291 ha sido diseñado por Scott de Brestian, desarrollado por Neil Randall. Diseño gráfico: Niko Eskubi and Mark Mahaffey. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Abaddon. P.V.P.: 73,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TOY VAULT

Abaddon es el nuevo juego de Richard Borg, creador de fantásticos juegos como *Battle Cry!*, *Commands & Colours Ancients*, *Commands & Colours Napoleonicos* o *Memoir '44*.

Estamos en el futuro lejano. La Humanidad ha dado un enorme salto a través del espacio, el tiempo y la tecnología. La vida como la hemos conocido lucha por sobrevivir en Abaddon. En un tiempo hogar de una civilización no humana, el planeta es ahora un yermo desolado que solo contiene un recurso de inmenso valor: cristales de poder de Feronium. La inimaginable energía que contienen estos cristales es explotada por dos grupos de humanos: las Ciudades Estado Satélite, y la Commonwealth Alliance. Mediante el empleo de Links (gigantescos trajes biomecánicos hechos de vehículos militares modificados y tecnología alienígena), las facciones en liza libran una batalla de desgaste por el control de Abaddon.

En **Abaddon** tienes a tu disposición un tablero de juego de 70x47 cm. Con 32 miniaturas de mechs altamente detalladas, 18 accidentes de terreno, más de 100 cartas Wild Fire y Weapon System, docenas de fichas, dados de batalla y un Battle Manual con más de 15 escenarios. Elige tu bando y dirige tu ejército a través de terrenos difíciles, lucha para superar retos tecnológicos aleatorios y extraños, y lucha contra tus enemigos en una guerra sin fin.

Abaddon es un dinámico juego para dos a cuatro jugadores de combate futurista. Cada escenario se despliega en el tablero individualizable donde cada bando lleva un número variable de unidades. El juego se organiza en turnos en los que cada jugador tira sus Dados de Activación. Estos le permiten activar ciertas unidades y moverlas. Las unidades mecánicas – Links – se mueven mediante cristales de poder de Feronium: a medida que sufren daño los cristales se agotan. Una unidad que agote sus cristales no podrá seguir funcionando y se considerará destruida.

El combate se resuelve mediante cartas y dados. El atacante despliega sus cartas de Sistema de Armas/Weapon System, apuntando contra unidades enemigas. Una vez que el atacante haya anunciado todos sus ataques, el defensor puede usar sus propias cartas de Sistema de Armas/Weapon System. Estas cartas pueden modificar las tiradas que se usan para determinar el resultado del combate. Además, debido a la naturaleza experimental de los Links y los misteriosos acontecimientos que suceden en la región de Abaddon, las cosas pueden acabar muy mal. Estas averías y sucesos extraños se representan mediante cartas Wild Fire, que al sacarlas puede resultar en cualquier cosa, desde cortes de energía a picos antigravedad. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Fontenoy. P.V.P.: 67,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Fontenoy es el primer título de la excelente serie *Battles from the Age of Reason* que nos lleva a la Guerra de Sucesión Austríaca, y además introduce varias nacionalidades hasta ahora inéditas en los juegos publicados sobre batallas en Europa: franceses, ingleses, holandeses y hannoverianos. *Fontenoy* es una enconada lucha entre los grandes generales de la guerra: Maurice de Saxe, al mando de las fuerzas francesas desplegadas tras obras defensivas, contra el inexperto Duque de Cumberland al mando de un grupo mixto de tropas aliadas. Aparte de la batalla clásica histórica en la que los aliados intentan romper las defensas francesas, las distintas variantes que el juego incluye permiten explorar otras opciones como intentar desbordar el flanco francés, añadir más fuerzas a ambos bandos, e incluso quitar las obras defensivas francesas para librar una batalla de choque en las llanuras de Flandes. **Fontenoy** conserva todos los aspectos principales de los juegos previos situados en la Guerra de

los Siete Años. La escala es de 100 yardas por hex y 20 minutos por turno, y las unidades son batallones de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. Cada punto de fuerza equivale a 100 infantes, 50 jinetes o 2 cañones.

También se incluye la Batalla de Melle, librada el 9 de julio de 1745. Es una batalla completa con un número reducido de tropas por cada bando y que se juega en un mapa más reducido. Melle es un raro enfrentamiento sobre la marcha, y se trata de una batalla caótica y cambiante en la que cada bando intenta alcanzar sus objetivos antes de que caiga la noche. Es un juego rápido ideal para los novatos en el sistema BAR o quien desee jugar una batalla completa en una sentada.

Componentes: 3ª edición de las Reglas Estándar de la Serie, reglas exclusivas (+ escenarios y comentario histórico), dos láminas de mapa de 55x85 cm., 2 plantillas de organización, 560 fichas de unidades, 280 fichas de marcadores, varias ayudas de juego y dos dados de diez caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

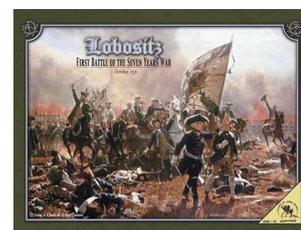
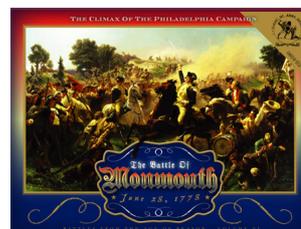
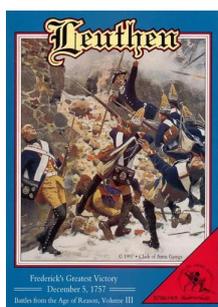
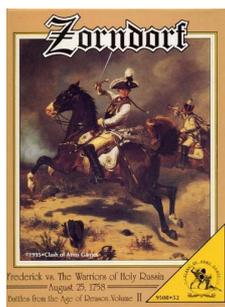
También disponibles:

Zorndorf. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Leuthen. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Lobositz. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

The Battle of Monmouth.



War & Peace. P.V.P.: 65,00 €

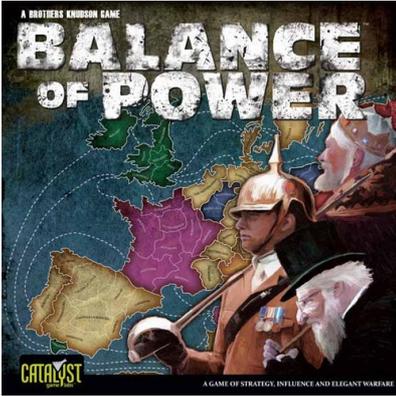
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

War and Peace es un juego que permite a los jugadores recrear las guerras de Europa desde 1805 a 1815. El juego está pensado para 2-5 jugadores. Cada jugador controla uno de las grandes potencias: Francia, Gran Bretaña, Austria, Rusia o España. Prusia también participa, pero comienza neutral. Las fuerzas militares de cada país se representan con unidades de infantería, caballería, artillería y barcos. Francia e Inglaterra están siempre en guerra, mientras que Rusia, Austria,

Prusia y España pueden ser neutrales, neutrales conquistados, aliados franceses o aliados británicos, mediante el uso de recursos diplomáticos o conquista militar.

Francia comienza con un ejército muy potente y cuenta con la ayuda de la numerosa flota española. Austria y Rusia juntas tienen ejércitos importantes, mientras que Inglaterra domina los mares y compra influencias y aliados. La victoria la determina la posible conquista de Francia o Gran Bretaña, o el aislamiento de Gran Bretaña por medios políticos y económicos. El destino de Europa descansa en tus manos. Duración de la partida: 2-3 horas. Complejidad: baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Balance of Power. P.V.P.: 46,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** CATALYST GAME LABS

Estamos en 1815: el mundo sale de la hecatombe de las Guerras Napoleónicas. Napoleón Bonaparte ha sido finalmente derrotado tras casi conquistar Europa durante años de guerras devastadoras. Ahora las Grandes Potencias deben enfrentarse a la nueva situación. Para gestionar el crecimiento de cada nación, debe conseguirse un delicado equilibrio entre los intereses del gobierno, los intereses militares y los económicos.

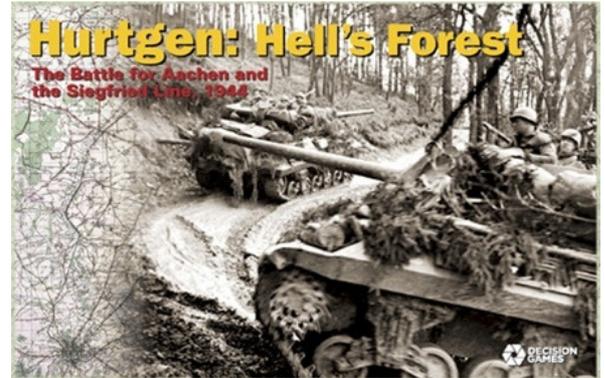
En *Balance of Power*, los jugadores crean y mueven Reyes, Generales y Banqueros a la vez que conquistan territorios y expanden sus imperios. Un juego de habilidad y estrategia para alcanzar la victoria.

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

Hurtgen Forest. P.V.P.: 102,00 €

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

HURTGEN: Hell's Forest is a grand-tactical simulation of that enormous campaign. The 2,240 counters in the game represent almost every formation, at company and battalion levels, which fought in the battle, including US, German, British, and even Belgian units. Infantry, armor, anti-tank, reconnaissance, engineer, assault gun, howitzer, rocket, parachute, ranger, glider, and headquarters units are all fully represented in the counter-mix. The two map sections are an accurate representation of the battle area and were compiled from 1944 German staff maps and 1943-1944 US Army map sources. The area portrayed shows all primary and secondary roads, trails and other types of terrain in relation to their suitability for armor and infantry, along with all the villages, towns and cities that proved to be the bastions of the German defense, as well as every creek and river that couldn't be crossed by wheeled vehicles without a bridge.



There are three main scenarios representing each of the offensive periods of September, October and November. A smaller learning scenario depicts the US 28th Infantry Division's ordeal as it attempted to drive on the Roer River dams through the forest of the area. Players may also play continuously from September to the first week of December (almost 300 game turns!). The big challenge for the allied player is to see if he can reach the Rhine River months ahead of the actual date, and shorten the war considerably. Extensive supply, weather and air power rules are included.

This latest edition of the *Grand Operational Simulation Series* (which began with *Wacht am Rhein*) presents further refinements to the combat, artillery and supply subsystems in order to better depict tactical and operational warfare at this scale. For example, rules for "Lull" periods have been added in order to allow players to speed up game play during periods of relative inactivity. These Lulls compress game play from three turns per day to one, allowing players to cover longer intervals of historic time. Other additions feature level-two entrenchments that allow the German player to create fortified bastions in German towns and cities that can better withstand Allied barrages and ground assaults, along with rules that represent the logistical nightmare faced by the Americans during much of the battle.

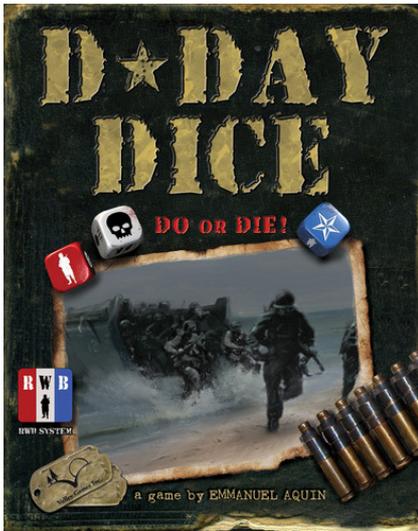
The orders of battle have been extensively researched in order to provide an accurate and functional depiction of the armies of both sides. The incredibly hodge podge nature of the resurrecting German army is shown through the depiction of the various rear area units and replacement army battalions that appear almost randomly throughout the game.

GAME SCALE

- Map: 1 mile per hex
- Time: 3 Game Turns per day
- Units: Infantry and Artillery are battalions. Armor is depicted at the company level.
- Each strength step is equal to a company.

GAME COMPONENTS

- 2 22x34" Four Color Map sheets
- 2,240 Die-Cut Playing Pieces (ACTUALLY 1,960!)
- One Rule Booklet
- One Scenario Booklet
- One Full color Examples of Play Booklet
- Player Aid Charts
- Two 10-sided Dice
- Storage Bags
- 11x17x2 inch box



D-Day Dice. P.V.P.: 35,00 €

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

Normandía, 6 de junio de 1944 – en cuanto desembarcas en las bien defendidas playas, un nido de ametralladoras alemanas comienza a matar tus camaradas como moscas. ¡Debes hacer algo!

En *D-Day Dice* los jugadores son soldados aliados que intentan organizar unidades improvisadas para atacar el nido de ametralladoras. Cada jugador comienza la partida con una unidad de unos pocos soldados y nada más. A medida que la partida avanza irá consiguiendo recursos y avanzará por la playa, sector a sector, y su unidad irá haciéndose más fuerte y mortífera. Conseguirá el objetivo... o morirá en el intento.

D-Day Dice es un juego cooperativo multijugador en el que todos los jugadores juegan sus turnos de forma simultánea y deben ayudarse entre sí para sobrevivir. También incluye reglas opcionales para jugar en solitario. Aunque la mecánica gira en torno a tiradas de dado, se trata de un juego de gestión de recursos (soldados, tropas especialistas, objetos especiales y valor) y de saber cuándo es el momento apropiado para mover tu unidad. Como los recursos se conservan para turnos futuros, la planificación de nuestras acciones es decisiva.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!

Lock 'n' Load: Honneur et Patrie. P.V.P.: 31,00 €

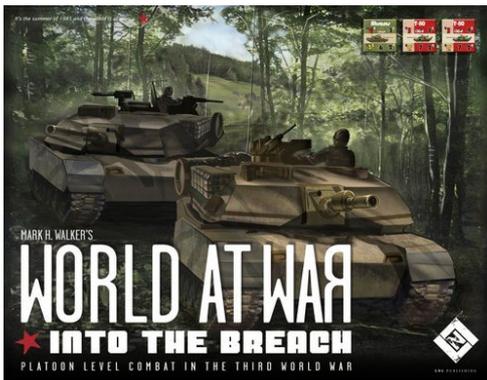
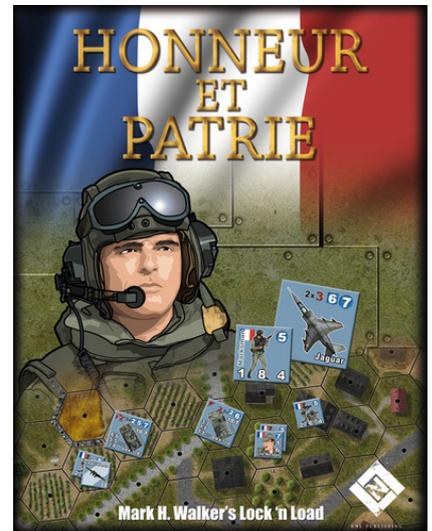
FORMATO: SUPLEMENTO. **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD GAMES

Expansión para *Lock 'n' Load: Heroes of the Gap*, que nos trae a las fuerzas francesas de mediados de los años 80.

Honneur & Patrie (Honor y Patria) es la primera expansión para *Lock 'n' Load: Heroes of the Gap*. Esta expansión presenta el ejército francés en la guerra que iba a terminar con todas las guerras. No solo luchan en Alemania Occidental, si no también hasta París. Presenta unidades de reclutas, pero también la Legión Extranjera, paracaidistas y montones de tanques. Podrás enfrentar los AMX30 B-2 contra los mejores blindados rusos, dirigir ataques a suelo con aviones Jaguar, y reconocer las posiciones enemigas con blindados ERC-90 y AMX 10RC.

La expansión también incluye 12 escenarios unidos por un guión común, y se juega en los tableros del popular título *Lock 'n' Load: Heroes of the Blitzkrieg*.

La expansión incluye: aproximadamente 130 fichas de infantería, mandos, armas de apoyo, vehículos helicópteros y aviones de las Fuerzas Armadas francesas. 12 escenarios unidos por una historia común. Librillo de reglas y escenarios. En bolsa. Para poder jugar a esta expansión debes tener *Heroes of the Gap* y *Heroes of the Blitzkrieg*. En inglés.



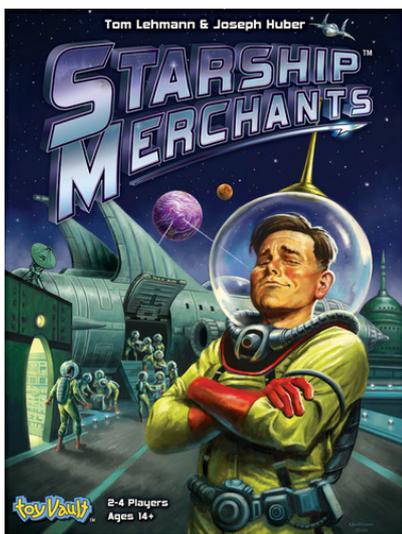
World at War: Into the Breach. P.V.P.: 42,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD GAMES

World at War es una serie de juegos con una variedad enorme. Tiene de casi todo. Cubanos con SU-100s, sudafricanos con Oliphants, AMX B-2 franceses, T-80 rusos con distintos blindajes, etc. Pero hasta ahora faltaba algo: ¡montones de tanques americanos! *Into the Breach* arregla esta carencia. Esta expansión para *The Untold Stories* explora el sector americano en primera línea en los primeros días de la guerra. Ahora puedes luchar con montones de Abrams, Bradleys, infantería e incluso Sheridans. Y por otro lado, también incluye montones de tanques soviéticos y polacos.

Gran diversión garantizada con algunos escenarios de gran tamaño. En total se incluyen 12, incluyendo un contraataque de alemanes orientales, alemanes

occidentales a la defensiva, americanos defendiendo en profundidad, apantallando a las fuerzas principales y contraatacando. En inglés.



Starship Merchants. P.V.P.: 32,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TOY VAULT

4049: The galaxy hums with prosperity and peace two millennia after the dawn of space travel. But as mankind and its neighbors colonized the stars, the burgeoning need for resources was apparent. One by one, new geological discoveries revolutionized terraform, construction and energy technology. The sub-temperature properties of the mineral Ice-9 allowed life-giving water to flow on uninhabitable planets. Crystallized Cobalt was accidentally found to be incredibly strong, resistant to extreme pressure. And a single chunk of Deuterium could power a sprawling metropolis for a month!

As a plucky entrepreneur you must explore the edges of space searching for precious minerals. Will you buy the fastest ship in the sector or hire the best pilot in the galaxy? Purchase the latest state-of-the-art gadgets, invest in planetary refineries, or pay off your rising debt? The cargo you haul could be worth fortune, so grab your helmet and suit up! The cosmos and a mountain of credits call!

In *Starship Merchants*, each player runs a fledgling corporation looking to stake a claim in the lucrative mining business. Player will buy starships, explore the galaxy and deliver cargo for interstellar credits, all the while expanding their operations.

Starting at the shipyard and ending at the dock, players will move clockwise around the four quadrants on the board to complete an entire Business Cycle. During each turn, a player either performs one action at the current quadrant or advances to the next, performing an action there. As players take actions or advance they spread apart across all four quadrants while completing individual Business Cycles.

The Shipyard is where you can buy a speedy scout or a heavy load bearing tug. The Market is where Gear, Pilots, Refineries, and claims can be purchased. In the belt, starships are run by spending energy points to explore, pickup mines, or fly to another destination. The final quadrant is the Dock where delivered cargo is traded for credits.

A player that ends his turn at the Dock with 100+ credits can declare the Final Run, ending the game. But after completing the Final Run, the player with the most credits wins!

Against the Odds 36: Defeat into Victory. P.V.P.: 29,75 €

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

The opportunities following the swift Japanese subjugation of Burma in early January 1942 were not exploited. For their chastened opponents, Allied operations in this theater of the war were limited to raids and small-scale offensives as war efforts in North Africa and Europe, as well as the South Pacific, drew higher priorities for resources and personnel. For much of 1943 and early 1944 the fighting in Burma was relegated to WWII's backwater by both sides.

With the end of the monsoon season in 1944 the strategic situation had changed. Not only were Japanese fortunes declining precipitously elsewhere, but the build-up in Allied forces along the Burma/India border did not go unnoticed. Determined to pre-empt any Allied attack, the Japanese launched an offensive of their own in May, the largest they ever launched outside of China, against the Allied positions in and around Imphal and Kohima. The battles that raged among the jungles and mountainous hillsides of the Indian and Burma frontier, and the subsequent Allied victory that followed in July, marked a fundamental and permanent shift in the war.

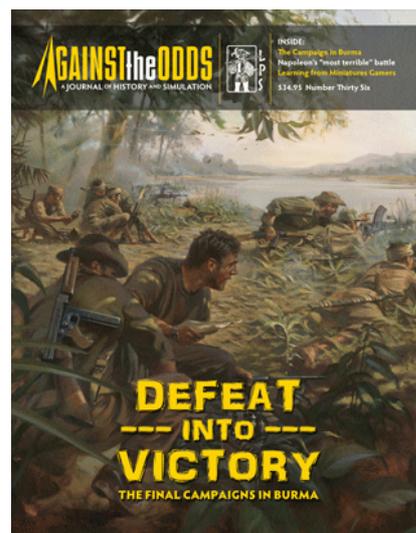
The Allied offensive in March 1945 was one marked by extensive planning and preparation, as well as bold and daring maneuvers that not only took the Commonwealth and Indian forces across the Irrawaddy River to Rangoon, but crushed the defending Imperial Japanese Burma Area Army.

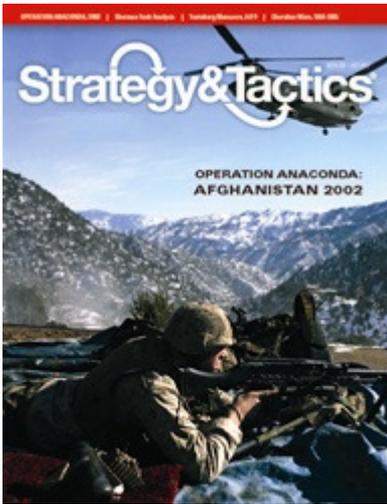
Defeat into Victory, by designer Paul Rohrbaugh, covers this neglected aspect of WWII history, using a very interactive and easy to play (chit-pull activation system) design. The game map stretches from Dimapur in the north to Rangoon in the south. Rules cover supply (a crucial aspect in terrain that was among the most inhospitable of the war), various types of combat (fire, maneuver and assault), as well as morale and leadership. Rules also include random events (that simulate the effects of battles and decisions by higher-ups elsewhere), weather, Japanese suicide tank attacks (human combat destruction squads) and changing war goals. The air campaign is also simulated (in much more detail than generic "air points").

Scenarios include the initial Japanese offensive against Imphal and Kohima, two on the Allied 1945 offensive, as well as the Campaign Game. Tough decisions will have to be made by both sides as they allocate precious resources among their formations, determine their enemy's intentions and balance their plans, as well as attack and defend.

Players can get a feel for this game by playing a free minigame, also done by the designer, that covers the climatic battle of the 1945 Allied offensive,

Map - One full color 22"x34" mapsheet. Counters - 300 full color 1/2" die-cut pieces. Rules length - 12 pages. Charts and tables - 2 pages. Complexity - Medium. Solitaire suitability - Average. Design - Paul Rohrbaugh. Development - Lembit Tohver. Graphics - Mark Mahaffey.





Strategy & Tactics 276: Operation Anaconda, Afghanistan 2002. P.V.P.: 25,50 €

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

Operation Anaconda, designed by Joseph Miranda, is an intermediate-complexity, grand-tactical game covering that codenamed battle fought between US/Coalition forces and Al Qaeda in eastern Afghanistan in March 2002. It featured a combined US-Afghan-Coalition force attempting to surround and destroy enemy units while also capturing or killing Bin Laden. The operation ultimately failed in its larger objectives owing to poor command control. While technically and tactically a Coalition victory, the fighting demonstrated the strengths and weaknesses that have characterized both sides ever since.

The design uses the well-liked “Boots” system, which makes command-control the central feature of play. Each player commands a force composed of one or more “sub-commands.” Those sub-commands are moved and fought according to the random pick of “Command Chits.” When a particular chit is picked, its corresponding sub-command is “activated.” Since players don’t know the order in which the chits will be picked, play becomes chaotic as they strive to create and exploit opportunities.

This is a two-player game, with one commanding Coalition forces and the other those of Al Qaeda. Combat is quasi-tactical: units fire at enemy targets at range. Additionally, the Coalition player has access to various types of fire support, such as airstrikes; however, that support (as well as reinforcement) become available at random. The Al Qaeda player has the advantage of his units being deployed face down, and his opponent must use ISR (Intelligence-Surveillance-Reconnaissance) to reveal them. Play is a tense contest between asymmetric forces.

Line of Fire #12. P.V.P.: 34,00 €

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

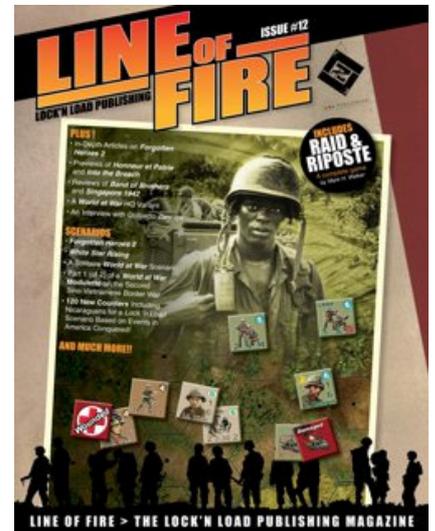
This issue is like no other before it. Not only does it contain the articles and scenarios you expect, but this issue includes *Raid & Riposte*, a Complete Game by Mark H. Walker. That’s right, counters, map, rules, the works. This issue also features A LOT of content on the recently published *Forgotten Heroes Vietnam Second Edition*:

- A detailed review of the game, including an extensive example of play.
- An in-depth historical article providing background for many of the scenarios.
- An article on the American LRRPs.
- And **three** new scenarios!

But it’s not just about *Forgotten Heroes 2*. The issue also includes:

- Previews of *Honneur et Patrie* and *Into the Breach*.
- Reviews of *Band of Brothers* and *Singapore 1942*.
- A **World at War** HQ Variant.
- An Interview with *Space Infantry* Designer Gottardo Zancani.
- A *White Star Rising* scenario.
- A **World at War** scenario that pits West German Recon elements (from the *Compendium*) against elements of the Soviet 93rd Recon (from *Blood & Bridges*) for the city of Bitterfeld (map from *Battles within Battles*).
- A Solitaire **World at War** scenario depicts Soviet and East German forces attempting to quell the Polish Solidarity Movement in 1980 (uses components from *The Untold Stories* and *Eisenbach Gap*).
- Part 1 (of 2) of a **World at War** Modulette on the Second Sino-Vietnamese Border War in 1985 (37 New Counters Included!; *The Untold Stories* required).
- Plus Nicaraguans (New Counters Included) take on Americans in a **Lock ‘n Load** scenario based on events in the upcoming **World at War** module *America Conquered*.
- and much more!

60 pages of content! A complete game! 88 new counters! What more could you ask for?



Traducciones ya disponibles:

The God Kings.

Storming the Reich.

Tonkin.

Lock ‘n Load: Forgotten Heroes.

Infidel.

Kill Shot.

FAB Sicily.

Victoria Cross II.

Struggle for the Galactic Empire.

Combat Commander: Resistance.