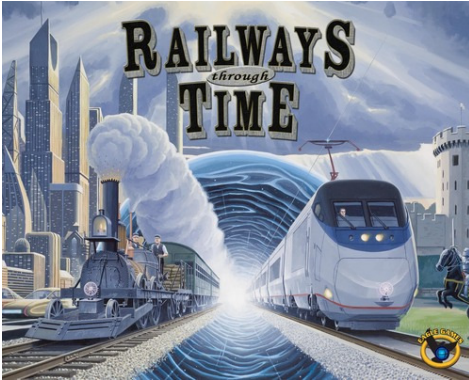


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 25 de abril de 2011



Railways Through Time. P.V.P.: 32,50 €

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

Railways Through Time es una nueva y emocionante expansión para la estupenda serie de juegos *Railways of the World*.

¡Imagina crear una red ferroviaria que te pueda transportar a 8 épocas distintas de la Historia! Por ejemplo, puedes conseguir ganancias comerciales transportando mercancías desde la Antigua Grecia a la Francia Napoleónica, o desde la Edad de Piedra al Futuro de H.G. Wells... ¡las combinaciones posibles son alucinantes! ¡Experimenta esta nueva expansión para *Railways of the World*!

Duración de la partida: 120+ minutos. Para 2-6 jugadores a partir de 13 años.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

También disponibles:

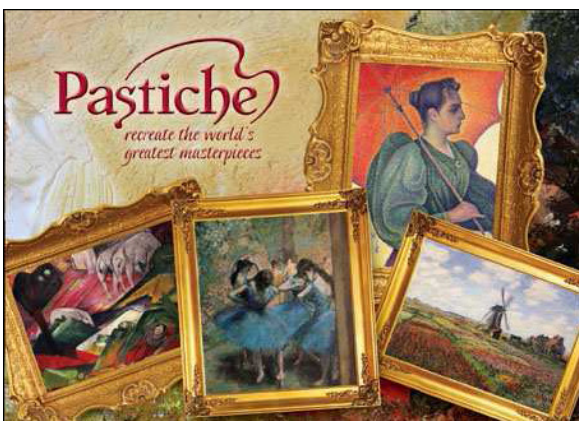
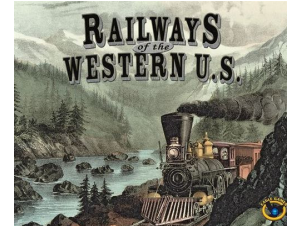
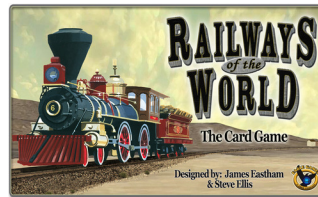
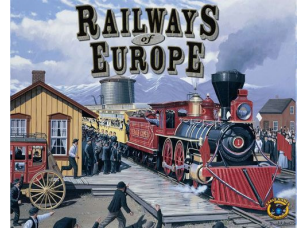
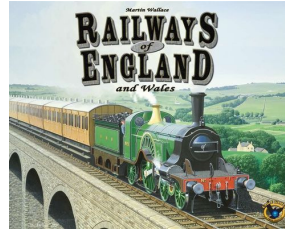
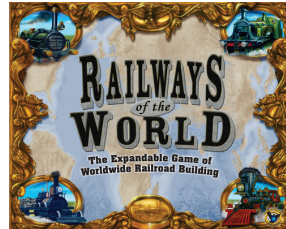
Railways of the World. P.V.P.: 72,00 €

Railways of Europe. P.V.P.: 31,50 €

Railways of England & Wales. P.V.P.: 31,50 €

Railways of Western U.S. P.V.P.: 32,50 €

Railways of the World Card Game. P.V.P.: 34,00 €



completando tareas.

Recién elegido entre los juegos de la *Mensa Select*. Duración de la partida: 40-60 minutos. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Pastiche. P.V.P.: 45,00 €

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

Un mundo de bellos colores cobra vida a medida que los jugadores eligen cartas de encargos que ilustradas con 34 de las más grandes obras de arte europeas de los seis últimos siglos. Los jugadores puntúan por los encargos mezclando colores primarios mediante la inteligente colocación de losetas, creando la paleta de colores que los grandes maestros necesitaron para crear estas obras. Explora las pinturas, las paletas de colores y el pasado de los artistas en este juego único y emocionante para toda la familia.

Mientras colocan fichas hexagonales para obtener cartas de paleta (colores), los jugadores se familiarizan con las distintas combinaciones de colores que se necesitan para crear los numerosos matices de color de los artistas... todos listados en la Player Reference Card. Los jugadores también aprenden a reconocer a numerosos artistas y su obra según van

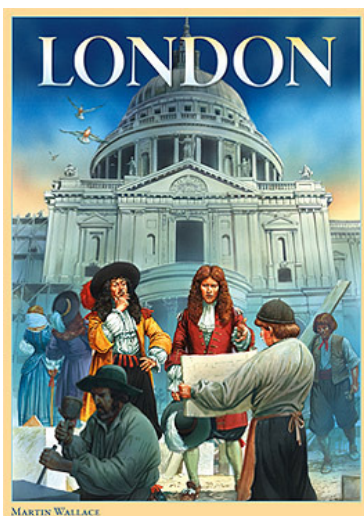
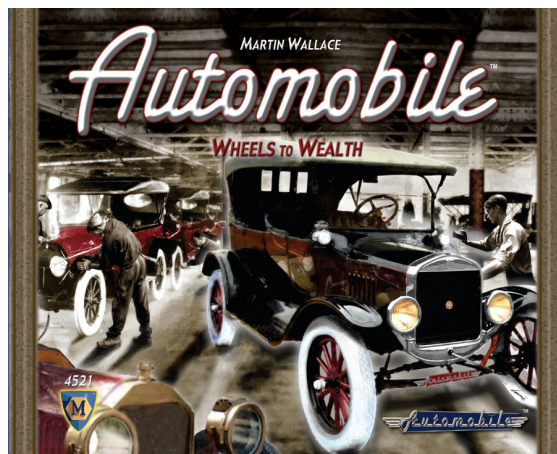
Automobile. P.V.P.: 45,00 €

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

Automobile™ te lleva a la época del nacimiento de la industria automovilística norteamericana, cuando inventores, artesanos y empresarios crearon una tremenda variedad de maravillas y fracasos. Pones tu pie en este negocio duro y romántico a la vez, con la esperanza de hacer una fortuna fabricando y vendiendo coches. Poniendo en funcionamiento los talentos de hombres como Ford, Sloan, Kettering, Howard, Durant y Chrysler, debes mantener un difícil equilibrio entre calidad y cantidad, entre producción en masa y valor de marca, entre innovación y distribución y ventas agresivas. Si no mantienes el equilibrio te arruinarás. ¡Pero si lo consigues serás rico! Podrías incluso ganar.

Así que remángate y comienza a fabricar coches! *Automobile* es un juego rico y muy equilibrado para 3-5 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 2 horas.

Componentes: un tablero, 140 losetas de automóviles, 40 losetas de vendedores, 48 losetas de fábricas, 16 losetas de demanda, 6 losetas de personajes, 40 cubos de madera de innovación, 50 cubos de madera de pérdidas, 9 marcadores de madera especiales, 10 fichas de jugador, dinero de papel, reglas originales a color. Autor: Martin Wallace. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



London. P.V.P.: 31,50 €

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

Londres ha quedado devastada tras el Gran Incendio de 1666. Es tu oportunidad para construir una nueva ciudad sobre las cenizas de la antigua. De ti depende cómo emplear los talentos de la gente de Londres con este fin. ¿Te ganarás el favor de las clases acaudaladas para conseguir dinero? ¿O preferirás gastar más dinero del que puedes permitirte, construyendo grandes monumentos y suntuosos palacios? También debes enfrentarte con el problema de la creciente pobreza y en cómo dar trabajo a los numerosos pobres de la ciudad. A lo largo de la partida deberás tomar decisiones difíciles. Para alcanzar un objetivo deberás postergar otro, lo cual puede dejar la puerta abierta a un competidor.

Casi 250 años de historia de la ciudad se recrean en este juego. Muchos de los más célebres edificios y monumentos se incluyen con detalle en las cartas ilustradas. Todos estos elementos se presentan en un juego relativamente sencillo que puede jugarse en unos 90 minutos.

Para 2-4 jugadores. Autor: Martin Wallace. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Age of Industry 2nd Edition. P.V.P.: 36,50.: €

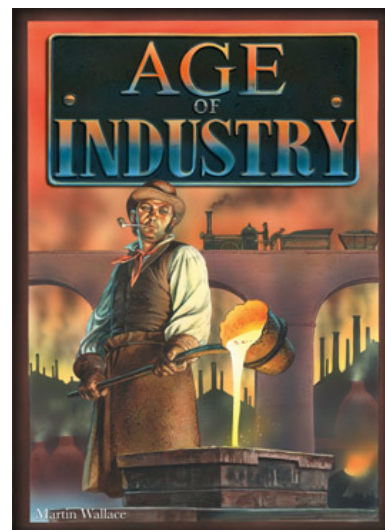
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TREEFROG GAMES

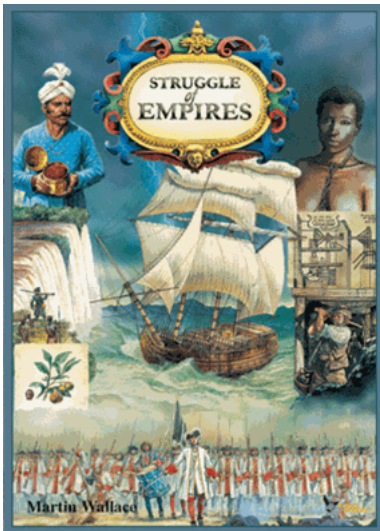
Age of Industry es un juego que ha tardado varios años en gestarse. Se trata básicamente de un intento de hacer más sencillo un juego de gran calidad pero excesivamente complejo para un segmento de jugadores: *Brass*. El autor confiesa que la labor de desarrollo del juego fue muy difícil, ya que había que conseguir mantener lo mejor de *Brass* pero de forma que pudiera jugarse una partida en mucho menos tiempo.

Ya puedes jugar lo que sigue siendo un fascinante juego económico, pero en apenas 90 minutos (una vez que domines las reglas). Si *Brass* te resultaba complicado y largo, *Age of Industry* es una opción mucho más apropiada.

Age of Industry permite jugar de 3 a 5 jugadores. Se incluyen dos mapas (Inglaterra y Alemania). Los componentes del juego no son específicos para uno u otro mapa, de forma que es posible que se publiquen mapas de expansión en el futuro. Autor: Martin Wallace.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Struggle of Empires. P.V.P.: 54,00 €

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

Reedición de uno de los grandes clásicos de Martin Wallace. *Struggle of Empires* recrea las diversas guerras que tuvieron lugar entre las potencias europeas en la lucha por erigirse como fuerza dominante en Europa y el resto del mundo durante el siglo XVIII. Crea ejércitos y flotas, firma alianzas, establece colonias, mejora tu potencial económico y finalmente declara la guerra para expandir tu imperio. ¡Pero ten cuidado, un país cansado puede acabar consumido por la revolución!

La partida se divide en 3 guerras. Cada guerra consiste de un número de fases, de las cuales la principal es la fase de acción. Ésta dura de 5 a 6 rondas, dependiendo del número de jugadores. En cada ronda, cada jugador realizará dos acciones. Los jugadores intentan formar alianzas fuertes para mejorar su posición, a la vez que intentarán que los adversarios más fuertes escojan mal sus alianzas. Durante la fase de acción, los jugadores solo puede realizar dos acciones de una gama posible de 6 tipos. Nunca hay bastante tiempo para hacer todo lo que te gustaría. La expansión debe pagarse con oro, un bien del que los jugadores siempre andan escasos, y la posibilidad de desórdenes internos planea siempre sobre los jugadores.

Contenido: reglas, tablero, 6 planchas de fichas, 70 monedas de plástico, 4 dados, 2 piezas de madera y 2 ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

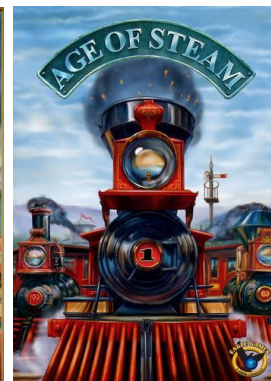
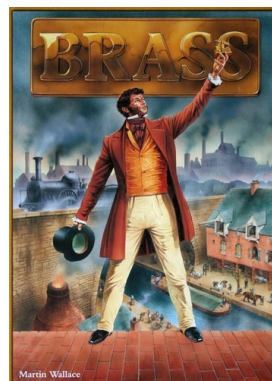
Otros juegos disponibles de Martin Wallace:

Tinner's Trail. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Liberté. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Brass. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Age of Steam.



BattleTech: Introductory 25th Anniversary Box Set. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO-MINIATURAS. **EDITOR:** CATALYST LABS

Métete en la armadura definitiva: el BattleMech. 9 metros de altura y con un peso de 100 toneladas, esta máquina humanoide de destrucción es un arsenal andante con suficiente potencia de fuego para reducir a cenizas una manzana de edificios. El sistema de juego BattleTech te lleva al mundo del s. XXXI, donde la guerra se ha convertido en una forma de vida. Eres un MechWarrior. ¡Estás al mando de la máquina más potente del campo de batalla, y el destino de imperios está en tus manos!

El *BattleTech 25th Anniversary Introductory Box Set* te lanza a los campos de batalla del s. XXXI. Esta caja contiene todo lo necesario para jugar:

- 24 miniaturas de Battlemechs de plástico sin pintar listas para jugar
- 2 miniaturas de Battlemechs de plástico de calidad premium sin pintar
- Un libro de reglas introductorio de 12 páginas a todo color para empezar a jugar en cuestión de minutos

- Un libro de 36 páginas de BattleMech Record Sheets
- Un libro de reglas de 80 páginas
- Inner Sphere at a Glance: libro del universo de 56 páginas a todo color con trasfondo y datos técnicos de BattleMech
- Una Painting and Tactics Guide de 16 páginas a todo color

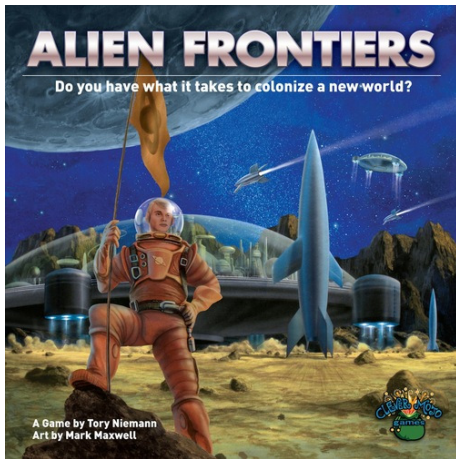
Dos ayudas de juego de tablas

Dos mapas tablero de 45x60 cm.

La espera ha sido larga, pero con esta caja tienes todo lo necesario para adentrarte en el inmenso universo de *BattleTech*. Juego en inglés.

Disponemos también de todos los libros vigentes de reglas, ampliaciones, etc, de la línea BattleTech.

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



Alien Frontiers. P.V.P.: 49,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** CLEVER MOJO GAMES

¿Tienes lo que se necesita para convertirte en un colono del espacio profundo? Una frontera alienígena espera a los valientes y audaces! Este nuevo planeta será duro, pero si tienes la habilidad para gestionar tus recursos, construir una flota, investigar las formas de vida alienígena, y establecer colonias, el mundo puede ser tuyo.

Tira los dados y colócalos para obtener ventajas sobre tus adversarios y bloquearles las mejores áreas del tablero. Emplea cartas de Alien Tech para manipular tus tiradas y bonos de territorio para romper las reglas. Roba recursos, apodérate de territorios, y haz lo que sea necesario para plantar primero tus colonias en el mapa. No sueñes que será fácil, ya que los demás jugadores estarán intentando hacer lo mismo...

Alien Frontiers es un juego de gestión de recursos y desarrollo planetario para dos a cuatro jugadores. Durante la partida utilizarás instalaciones orginales y tecnología alienígena para construir cúpulas de colonos en lugares estratégicos para controlar el nuevo mundo.

El tablero de juego muestra el planeta, su luna, las estaciones espaciales en órbita sobre el planeta, y la estrella del sistema solar. Los dados que recibes al comienzo de la partida representan las naves espaciales de tu flota. Asignarás estas naves a las instalaciones orbitales para obtener recursos, expandir tu flota y colonizar el planeta.

A medida que el juego progresa colocarás tus fichas de colonias en el planeta para indicar el grado de control que tienes sobre cada territorio. Los territorios ejercen influencia sobre instalaciones orbitales específicas, y si controlas un territorio serás capaz de utilizar esa combinación en tu beneficio.

El planeta fue tiempo atrás hogar de una raza alienígena que dejó un maravilloso artefacto en órbita sobre el planeta. Si usas tu flota para explorar el artefacto, descubrirás allucinantes tecnologías alienígenas que podrás ayudar a tu causa.

Ganar la partida requerirá un juicio equilibrado en la asignación de la flota, la integración de la tecnología alienígena y las influencias sobre el territorio en tus planes de expansión, y evitar que tus adversarios construyan sus propias colonias.

Se incluyen además una carta y unos cohetes promocionales con cada ejemplar del juego. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Stronghold. P.V.P.: 58,50 €

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

Nueva edición de este gran juego, ahora de la mano de Valley Games. Stronghold es un juego para 2-4 sobre la historia de un asedio a una fortaleza. Los jugadores asumen bandos enfrentados, uno tiene que defender la fortaleza y el otro debe abrir brecha en el castillo tan pronto como sea posible. A medida que pasa el tiempo, los defensores obtienen puntos de victoria por cada turno que aguanten sus murallas.

El tablero representa la Fortaleza y el terreno circundante, en el que las fuerzas enemigas se colocan y desde donde avanzan hacia los muros. El defensor dispone de pequeños contingentes de soldados para defender los muros, mientras que el invasor tiene una legión infinita de tropas! Cada turno se convierte en una lucha desesperada. Los invasores construyen máquinas de guerra, equipan a sus soldados, los entrenan y emplean rituales de magia negra para alcanzar la Victoria. Mientras tanto, los

defensores reparan las murallas, construyen cañones, entrenan a sus soldados y hacen todo lo posible para defender el castillo. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Pergamon. P.V.P.: 24,00 €

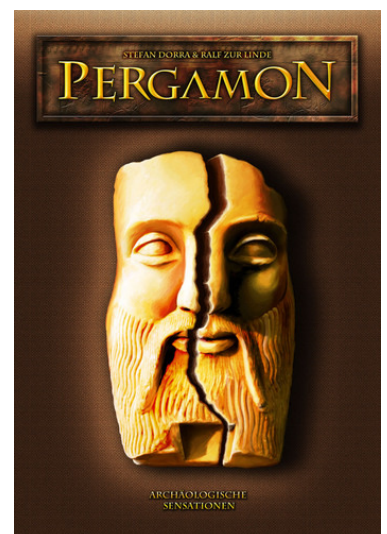
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EGGERT SPIEL

Pergamon es un juego de conseguir colecciones de piezas, ambientado en la época de surgimiento de las excavaciones arqueológicas. Está situado en 1878, cuando las primeras excavaciones en la actual Turquía describen las ruinas de la antigua Pérgamo. Pronto los descubrimientos se harán famosos a través de grandes exhibiciones, otorgando honor y gloria para los responsables.

Los jugadores intentan primero obtener fondos para cubrir los costes de las excavaciones, mediante un mecanismo de subasta. Quien sea modesto y menos exigente podrá viajar al área de excavación antes que sus competidores, y la regal es que quien llega primero, excava primero. Solo dejarán fragmentos para las expediciones posteriores. Los tesoros rescatados se colocan en exposiciones por las que se obtiene gloria y reconocimiento mundial.

Ganará el jugador que acumule más Gloria tras 12 turnos. La combinación de pedir fondos y competir por llegar antes a los mejores yacimientos arqueológicos hace de *Pergamon* un juego siempre distinto en cada partida y fácilmente accesible. Los jugadores se ven forzados a tomar decisiones según el dinero que puedan obtener y la secuencia en la que elijan excavar.

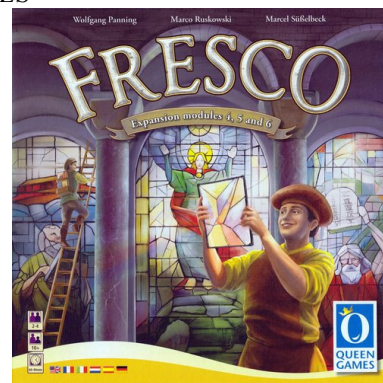
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



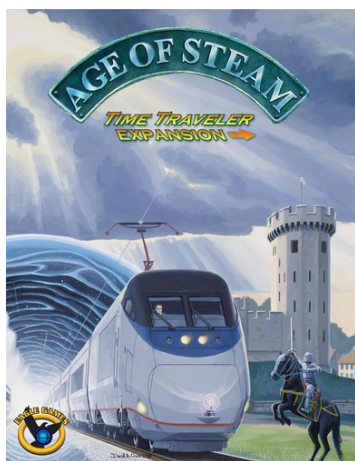


Shogun Expansion: Tenno's Court. P.V.P.: 36,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** QUEEN GAMES
 Por fin disponible la expansion para Shogun: Tenno's Court.
¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE EN CASTELLANO!!

Fresco Expansion 4, 5 & 6. P.V.P.: 31,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** QUEEN GAMES
¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE EN CASTELLANO!!



Age of Steam: China & Mexico Expansion. P.V.P.: 31,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EAGLE GAMES
Age of Steam: Mexico & China es una emocionante nueva expansión para la serie *Age of Steam*. Se trata de tableros montados.
 El mapa de México, nos presenta una acción especial nueva denominada Nationalization que añade una gran interacción entre los jugadores.
 El mapa de China presenta otra acción especial denominada Diplomatic Pressure. Esta nueva acción exige a los jugadores conectar ciudades a su red. Esto, junto con lo abrupto del terreno de China, hacen de esta expansión un nuevo reto muy exigente. En inglés.



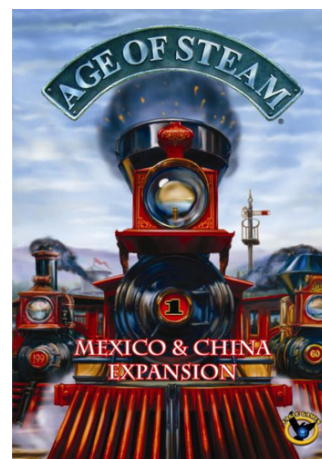
Age of Steam: Time Traveler. P.V.P.: 31,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EAGLE GAMES

¡Lleva tu partidas de Age of Steam a la siguiente dimensión! *Age of Steam: Time Traveler Expansion* incluye varios nuevos mapas que representan no solo distintos lugares, sino también distintas épocas, y añade un giro emocionante ya que los jugadores viajan de uno a otro mapa empleando portales temporales. En lugar de usar el típico tablero de gran tamaño, el juego presenta varios mapas pequeños, cada uno en representación de una época distinta del tiempo, y todos juntos van componiendo un tablero total. Además de construir rutas dentro de cada mapa específico, los jugadores podrán viajar por el tiempo de uno a otro mapa. En inglés.

También disponibles:

Age of Steam.

Age of Steam: China & Mexico Expansion.

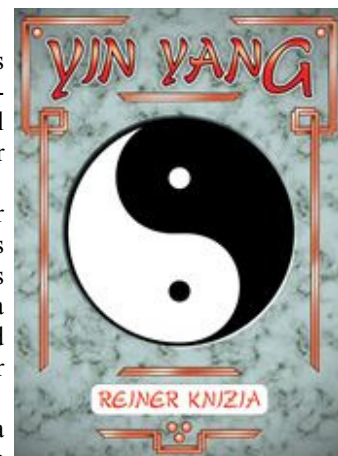


Ying Yang. P.V.P.: 13,50 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHOON GAMES

Yin Yang es una Antigua enseñanza filosófica china, según la cual dos fuerzas complementarias existen en el universe. Muchas dualidades naturales como luz-oscuridad, masculino-femenino, algo-bajo, frío-calor, son ejemplos de yin yang. Uno no es mejor que el otro. Ambos son necesarios y el equilibrio de ambos es lo mejor. En este juego de cartas, el jugador que consiga equilibrar mejor estas fuerzas ganará la partida.

En este juego (que funciona igual de bien entre 3, 4 o 5 jugadores), los jugadores deben intentar obtener "0" puntos. Cada jugador pone primero una carta de su mano sobre la mesa. La carta más alta recibirá puntos positivos (fichas negras Yin) y la más baja recibirá puntos negativos (fichas blancas Yang). Cuando un jugador consiga ambos tipos de fichas, las podrá descartar en pares (una negra y una blanca) hasta que solo le queden de un color, o ninguna si es possible. La dificultad estriba pues en hacer solo las jugadas que necesites para alcanzar el equilibrio de "0", o en evitar ganar jugadas que te den fichas.

No se trata de un juego difícil de jugar ni de aprender, pero presenta a los jugadores frente a decisiones difíciles de gestión de sus manos de cartas. Funciona fenomenal para ratillos entre jugadores experimentados, y también es una gran elección para jugar en familia. Nuevo juego de Reiner Knizia para Gryphon Games. En cada ronda los jugadores juegan una carta de su mano. La carta más alta recibe fichas claras, la más baja fichas oscuras.



Si consigues reunir pares de fichas claras y oscuras, podrás descartarlas. Ganar el jugador con menos fichas en cada ronda. Autor: Reiner Knizia. Presentado en una atractiva caja de metal.

Incluye 60 cartas, 48 fichas y reglas. Para 3-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Summoner Wars: Cloaks. P.V.P.: 9,00 €

Summoner Wars: Jungle Elves. P.V.P.: 9,00 €

FUELED BY REVENGE:

Drums echo ominously through the jungles, and savage beasts roar at the prospect of the feast to come. Shadows flit through the trees as the Jungle Elves prepare for war. An age has passed since last they were seen, but soon all of Itharia will recall that the Phoenix Elves do not stand alone for all of elfkind. Trained lions move through the greenery, the strongest bearing warriors upon their backs. Those who might spy this secret muster will find themselves riddled with arrows, courtesy of elite archers. And there are those who say even the trees themselves have come alive to join the coming battle. At the head of this army is Abua Shi, a powerful Summoner whose Summoning Stone was earned through betrayal and lies. He is driven by a secret shame, one that can only be set right through the act of violent revenge.

And far to the north, another faction arises from the shadows. They are the Cloaks - a nation of the discarded victims of the vile Bender Empire that rules the continent of Far Esta. Forced to live in hiding they have mastered the art of guerilla warfare. They come in the night landing harsh blows against their foes, only to melt back into the darkness from whence they came. Gunners take out sentries with well-aimed shots, and Scrappers waylay unsuspecting soldiers. And only when the fight is over do their enemies realize they have been looted by Thieves. Heading this force is Vlox, former apprentice to old Leonardo, the dead genius who created their black powder weaponry. Vlox is the ultimate jack of all trades, and he intends to use his new Summoning Stone to carve a bloody path through the heart of the Bender Empire.



Sombras sobre Londres. P.V.P.: 40,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

"Jack el Destripador se esconde en las calles más oscuras de Londres. ¿Serás capaz de detenerlo?"

Sombras sobre Londres es un juego de suspense e investigación, basado en los crímenes de Jack el Destripador y los desesperados intentos de Scotland Yard por detenerlo.

Noche tras noche, el jugador que controla a Jack comete un nuevo crimen e intenta llegar a su guarida, mientras que los otros jugadores haciendo de detectives, intentan localizarlo, reuniendo pruebas que puedan llevar a su captura.

De los diseñadores de *Garibaldi* y *Mister X – Persecución en Europa*.

Duración: 60+ minutos. Jugadores: 2-6. Edad: 13+. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Magestorm. P.V.P.: 50,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

"Mientras los ejércitos luchan en el campo de batalla, poderosos magos con poderes propios de los mismos dioses entran en la refriega, persiguiendo sus misteriosos objetivos"
Magestorm es un completo juego de mesa con el que podrás jugar batallas fantásticas al más alto nivel.

Controlarás los poderes místicos de cuatro magos y llevarás a la batalla a uno de los dos ejércitos completos que se incluyen en el juego: los humanos Kragis o los elfos Láusjan.

Incluye reglamento, libretto de escenarios, tablero de juego, cuatro tableros de Mago, cuatro hojas de referencia de hechizo, marcador de ronda, 57 indicadores, 109 fichas, 46 losetas de terreno, 100 figuras de plástico, 24 bases, 24 estandartes, 120 cartas, etc.

Duración: 90 minutos. Jugadores: 2. Edad: 12+. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**





ASL Journal 9. P.V.P.: €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

El **ASL Journal #9** es una revista de 64 páginas para los fans de **Advanced Squad Leader**. Está repleto de artículos y escenarios para ASL, además de un mapa y fichas.

Incluye:

Verdict at Nuremberg mini-campaign game designed by Pete Shelling;

-Suicide Creek campaign game with:

-24" x 26" map

-(180) x 1/2" counters and (64) x 5/8" counters

-Chapter Z rules pages Z63-Z78 with the Suicide Creek Campaign Game rule

-6 stand-alone scenarios (J131-J136)

- ¡Y nada menos que 24 escenarios (en total, incluyendo Nuremberg y Suicide Creek).

Y un montón de artículos:

-The Art of the Banzai by Bret Hildebran

-The Science of the Banzai by Jim Bishop

-Getting Your Feet Wet by Jon Neall

-Verdict at Nuremberg by Pete Shelling

-The Battle of Suicide Creek by Darrell Andersen

-The Last House on the Left: The Art of Key Building Control by Mark Pitcavage

-A Method to the Madness: How Scenario Designs Happen by Pete Shelling

-Spass mit Panzerfaust! by Tim Hunsdorfer

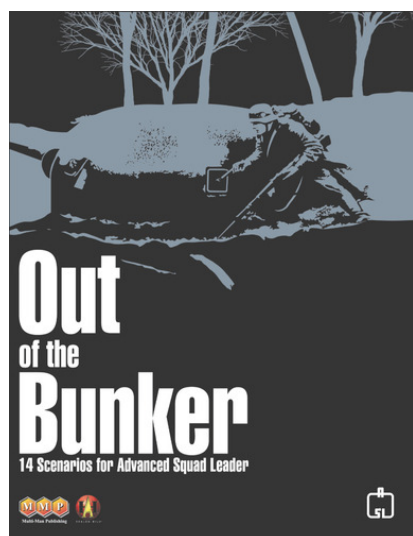
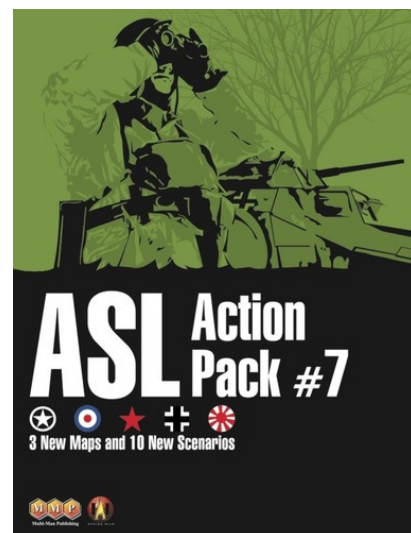
-The Red Barricades Project by Jim Aikens

ASL Action Pack 7. P.V.P.: €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

7º de la popular serie de Action Packs oficiales para **Advanced Squad Leader**. Este 7º volumen incluye tres nuevos mapas geomórficos (60, 61 y 62), además de 10 nuevos escenarios que los usan. Lista de escenarios:

- AP63 The Nutcracker (German vs. Russian, Klin, Russia, 1941)
- AP64 A Well-Engineered Ambush (British vs. German, Djefna, Tunisia, 1942)
- AP65 Baw Drop (British vs. Japanese, Baw Village, Burma, 1943)
- AP66 Cat's Cradle (Russians vs. German, Cherkasskoye, Russia, 1943)
- AP67 Cherry Ripe (German vs. British, Centuripe, Sicily, 1943)
- AP68 Odd Angry Shot (Japanese vs. Australian, Finisterre Range, New Guinea, 1943)
- AP69 Uncommon Misery (Japanese vs. British, Potsambang, Burma, 1944)
- AP70 Sons of Slava (German vs. Russian, Busk Sasov, Poland, 1944)
- AP71 Head In The Noose (American vs. German, Arnville, France, 1944)
- AP72 Guns For St. Barbara (German vs. American, St. Barbara, Germany, 1944)



Out of the Bunker #1. P.V.P.: €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

"Out of the Bunker" es un pack de 14 escenarios para ASL extraídos del fanzine "Dispatches from the Bunker". Se incluyen algunos de los favoritos de MMP:

- Riding the Coattails, Poland 1939
- Point 247, France 1940
- Brasche Encounter, France 1940
- Headhunting for Bloody Huns, Crete 1941
- Clearing Kamienka, Russia 1941
- First Clash in Tunisia, Tunisia 1942
- Crisis at Kasserine, Tunisia 1943
- Unhappy Trails, Bougainville 1943
- First Crack at Hellzapoppin' Ridge, Bougainville 1943
- The Men From Zadig, France 1944
- Avril Action, France 1944
- Block at Ville-Sur-Illon, France 1944

- A Hotly Contested Crossroads, Germany 1945

- Pursuing Kobayashi, The Philippines 1945



World at War 17: Leningrad '41. P.V.P.: €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** DECISION GAMES

Leningrad '41: What If Manstein had Attacked? (L'41), diseñado por Joseph Miranda, es un wargame de historia hipotética de complejidad intermedia que simula un ataque posible de los alemanes para tomar la ciudad de Leningrado a fines de Julio y agosto de 1941. La premisa es que Manstein, en lugar de esperar dos semanas como hizo históricamente, decidiera cargar contra la ciudad nada más cruzar el río Luga River.

Para no ser excesivamente complejo y presentar la visión del campo de batalla que tiene el general en jefe, el juego emplea un mapa de escala táctica y unidades de maniobra junto con turnos de escala operacional. El jugador alemán se dedica generalmente a atacar para despejar la ciudad de fuerzas soviéticas antes del fin de la partida. L'41 usa el sistema de juego originalmente presentado en el juego *Manila '45*.

Cada turno de juego representa 3 días históricos. Cada hexágono del mapa tiene 0,5 km de lado a lado. Las unidades de maniobra son básicamente batallones alemanes, o batallones, regimientos o brigadas regimientos soviéticos. Por tanto cada unidad puede representar entre 100 y 5.000 hombres con su equipo.

Las reglas especiales contemplan aspectos como niebla de guerra, reemplazos, refuerzos, fuego defensivo, fuego indirecto, apoyo aéreo, mando y control, jefes, fanatismo,

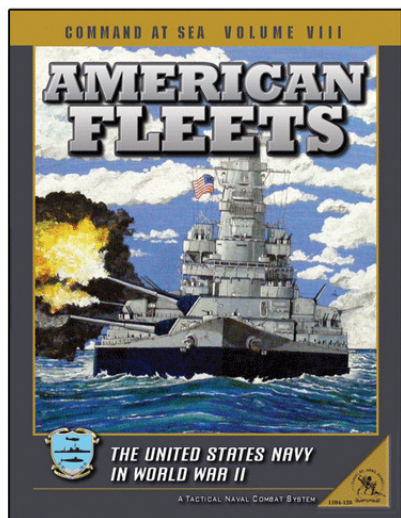
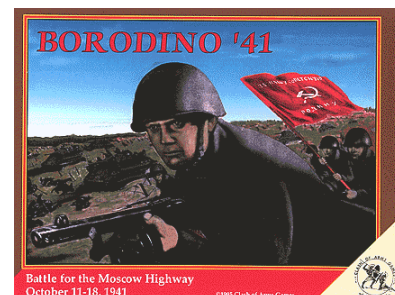
cañoneras, el crucero Aurora, el Komsomol, el metro y un asalto aerotransportado alemán opcional. En inglés.

Borodino '41. P.V.P.: 32,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS

Reedición de uno de los mayores clásicos de Clash of Arms. Sistema de juego fluido e innovador. La batalla que detuvo la punta de lanza panzer alemana a las puertas de Moscú.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



American Fleets: The U.S. Navy in WWII. P.V.P.: 23,75 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** CLASH OF ARMS

Si quieres revivir lo que fue la lucha en el mar en la 2ª G. M., no hay opción más completa y profunda que el sistema *Command at Sea*. La actual 4ª edición (inaugurada con *Atlantic Navies*) está pensada además para complementarse perfectamente con *Fear God & Dreadnought* (1ª G.M.) y *Harpoon* (moderno). Este volumen nos presenta por vez primera los datos técnicos de todos los buques, aeronaves, armas y sensors de EEUU actualizados al estándar de la 4ª Edición de *Command at Sea*.

American Fleets incluye más de 250 clases de buques y más de 190 de aviones, muchos de los cuales no habían aparecido en el sistema hasta ahora. Todos los listados anteriores de estos buques y aviones se han revisado y actualizado para incluir la información que ha aparecido en nuevas fuentes, y se ha hecho un esfuerzo enorme para corregir fuentes conflictivas o erróneas.

Los datos de daños y otras cuestiones se han actualizado al estándar de la 4ª Edición de *Command at Sea*, que ahora será compatible con el formato empleado por los otros juegos de la mega serie *Admiralty Trilogy*.

También se incluyen todos los buques y aviones existentes desde 1939 hasta finales de 1945, incluyendo varias plataformas proyectadas o hipotéticas, como por ejemplo el

primer South Dakota (BB-49) y el P-75 Eagle. Entre las plataformas tardías o de posguerra encontramos las clases Montana y Midway, así como el P-80C Shooting Star y el B-32 Dominator.

American Fleets es la fuente de información más detallada y exhaustiva sobre los buques, aviones y sistemas empleados por EEUU en la 2ª G. M. disponible hoy día. En inglés.

También disponibles:

Atlantic Navies.

Command at Sea 4th Edition Player's Handbook.

The Rising Sun.

Mighty Midgets.

Baltic Arena.

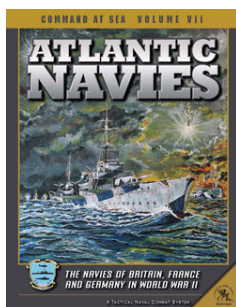
Supermarina I.

Supermarina II.

No Sailor But a Fool.

Convoy/Deadly Waters.

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





Against the Odds Annual 2010: Four Roads to Moscow. P.V.P.: 38,25 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

“¡Cuando comience Barbarossa, el mundo contendrá la respiración!” -- A. Hitler

Poco después de la emisión de la Directiva #21 en 1940 autorizando el ataque sobre la Unión Soviética, Hitler intervino personalmente para asignarle el nombre en clave por el que se la conocería en adelante: *Barbarossa*. Eligió como modelo el héroe germánico y emperador del Sacro Imperio, Federico I, conocido como “Barbarossa” por los italianos por su barba pelirroja. En 1190, a la cabeza de la Tercera Cruzada, Barbarossa se ahogó y su cuerpo se perdió. Hoy nos parece una ironía del destino que Hitler eligiera un símbolo tan agorero: un cruzado que fracasó en su santa misión en el Este.

¿Pero por qué fracasó *Barbarossa*? Ahora, cuatro veteranos diseñadores se combinan en este lanzamiento espectacular de *Against the Odds*. La edición anual de 2010 incluye cuatro juegos distintos que intentan responder a la citada pregunta.

Mike Rinella ha creado juegos como *Monty's Gamble*, *Shifting Sands*, *Not War but Murder* y muchos otros.

Ted Raicer tal vez deba su celebridad sobre todo a *Paths of Glory* y otros juegos de la 1ª G. M., pero sus diseños sobre la 2ª G. M. también son muy sólidos, como *Barbarossa to Berlin* y *The Pocket at Falaise*.

Roger Nord es conocido entre los aficionados a ATO por sus diseños de la 1ª G.M. como *Big Push* y *Verdun*, pero también ha creado juegos como *Lawrence of Arabia* y *Grand Army of the Republic*. ¿Usará una cuadrícula en su juego sobre Barbarossa?

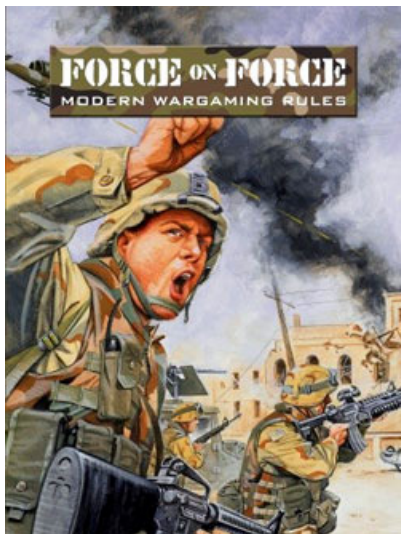
John Prados es un nombre asociados a juegos que han marcado verdaderos hitos en la historia de los wargames, como *Third Reich* y *Salerno*, y su juego *Fortress Berlin* está entre los más populares aparecidos en *Against the Odds*.

¿Así que por qué falló Barbarossa? Los diseñadores han llegado a conclusiones muy distintas sobre lo que realmente sucedió, y por tanto han modelado cuatro aproximaciones a la realidad muy distintas entre sí. “Four Roads” ofrece cuatro simulaciones completas que proporcionarán horas de estimulante juego y de comparaciones entre los diseños.

Como siempre, el anual de este año también incluye un ejemplar de “tamaño extra” de la revista, en la que se hace un análisis en profundidad a la historia que subyace tras los juegos, además de otros artículos.

Componentes: cuatro laminas de mapa de 42x55 cm., más de 450 fichas, reglas (alrededor de 8 páginas por juego), tablas y diagramas. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media.

Duración de la partida: 3-4 horas por juego; 12-16 horas para jugarlos todos. Desarrollo: Lembit Tohver. Diseño gráfico: Randy Lein y Brandon Pennington. En inglés.



Force On Force. P.V.P.: 35,00 €

FORMATO: REGLAMENTO PARA MINIATURAS. **EDITOR:** OSPREY PUBLISHING

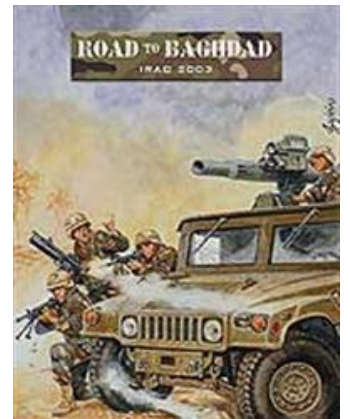
Published by Osprey (in conjunction with Ambush Alley Games), **Force on Force** is a wargame for symmetrical, kinetic engagements between professional forces in the modern era. From infantry and armor to artillery and air support, Force on Force presents everything gamers need to recreate post-war warfare between conventional, combined-arms forces. The book also contains **Ambush Alley**, the incredibly popular modern miniature wargame that allows players to recreate the intense counter-insurgency actions in an urban environment that have become the hallmark of 21st century warfare.

Force On Force 1: Road to Baghdad. P.V.P.: 20,75 €

FORMATO: REGLAMENTO PARA MINIATURAS.

EDITOR: OSPREY PUBLISHING

Road to Baghdad gives Force on Force players all the information they need to re-fight the 2003 Allied invasion of Iraq. From deadly little firefights between Iraqi Fedayeen and US Special Forces to armored battles against Republican Guard positions across the Tigris River, Road to Baghdad offers a wealth of varied scenarios and mission objectives that will challenge the tactical abilities of both new and experienced wargamers alike. With a wealth of new information to expand Force on Force, including detailed historical background and orders of battle for US, British and Iraqi forces during the invasion, Road to Baghdad allows players to really get to grips with the experiences of war in Iraq.



NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

COMMANDER

CO12 Saladin

CO13 Heinz Guderian

DUEL

DUE36 SPAD VII vs Albatros D III

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE98 Spitfire Aces of North Africa and Italy

MEN-AT-ARMS

MAA466 Armies of the Balkan Wars 1912–13

MAA467 North American Indian Tribes of the Great Lakes

WEAPON

WPN8 Kalashnikov AK-47 Assault Rifle

RAID

RAID18 The Zeppelin Base Raids – Germany 1914

RAID19 Storming Flight 181 – GSG 9 and the Mogadishu Hijack 1977

NEW VANGUARD

NVG175 US Submarines 1900–35

NVG178 Mark V Tank

FORTRESS

FOR103 The Fortifications of Verdun 1874–1917

ESSENTIAL HISTORIES

ESS72 The Jacobite Rebellion 1745–46

CAMPAIGNS

CAM233 Boudicca's Rebellion AD 60–61

