

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 3 de diciembre de 2010

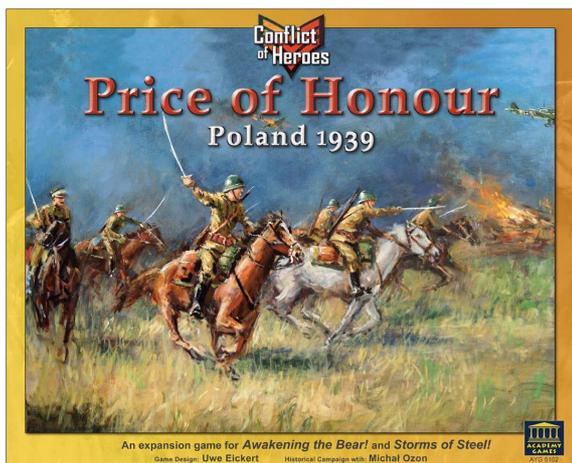
Troyes. P.V.P.: 40,00 €

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

Probablemente el mayor éxito de la feria de Essen de este año. En **Troyes** se recrean cuatro siglos de historia de esta famosa ciudad de la region de Champagne en Francia. Cada jugador gestiona su segmento de la población (representado por un montón de dados) y su mano de cartas que representan los tres aspectos principales de la ciudad: religioso, military y civil. Los jugadores también pueden ofrecer dinero al populacho de sus oponentes –todo vale para alcanzar mejor nuestra fama!

Elige tus tareas: trabajar en la catedral, combatir las desgracias, pasearte por la ciudad, y otras tareas que están por debajo de la altura de tu familia...

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Conflict of Heroes – Price of Honour: Poland 1939. P.V.P.: 45,00 €

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

Tercera caja de la fantástica colección *Conflict of Heroes*. Es una expansión para *CoH Storm of Steel* o *CoH Awakening the Bear*.

Conflict of Heroes aúna la elegancia de reglas tipo eurogames con la estrategia profunda de los mejores wargames. La serie está pensada para crear una experiencia de juego tensa y altamente interactiva. Debes gestionar múltiples recursos de mando para mover, atacar y realizar otras acciones con tus unidades. Esto te concede gran flexibilidad al llevar a cabo tus planes de batalla, pero exige una cautela constante, ya que puede haber activaciones en cualquier bando en todo momento.

Price of Honour es una expansión que nos lleva a la lucha de los polacos contra los invasores alemanes en 1939. Se trata de una expansión que necesita disponer de *Awakening the Bear* o de *Storms of Steel* para poder

jugarse.

Componentes:

2 nuevos tableros montados de paisaje polaco

2 planchas de fichas de tanques polacos, alemanes y rusos tempranos, además de otras unidades.

1 plancha de fichas con todas las fichas mejoradas para *Awakening the Bear* con nuevos gráficos y valores actualizados.

16 escenarios o firefights: 10 jugables con el juego básico *Awakening the Bear* o jugables con el juego básico *Storm of Steel*. Nuevas hojas sumario con el terreno y los datos de las unidades de todos los juegos del Frente Oriental. Añadido a las reglas con cargas de caballería y otros nuevos datos de unidades.

Para 2 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 30-120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

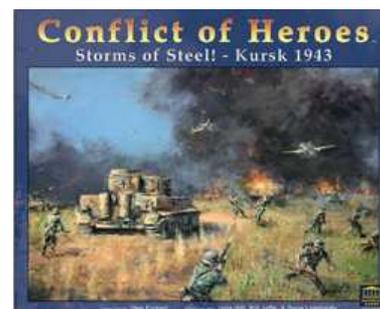
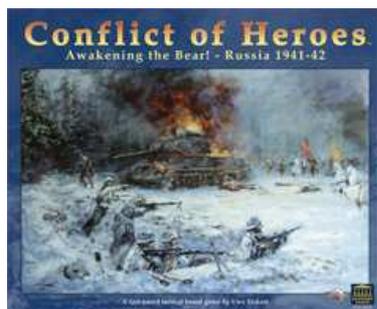
También disponibles:

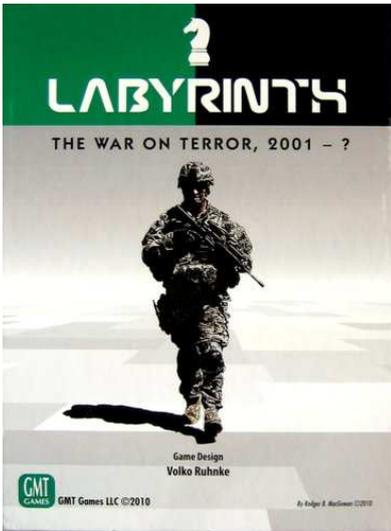
Conflict of Heroes: Awakening the Bear.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Conflict of Heroes: Storms of Steel.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Labyrinth: The War on Terror 2001 - ? P.V.P.: 52,25 €

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

2001: el “Siglo Americano” se había cerrado con la única superpotencia de la Guerra Fría en pie, y una pausa en los conflictos a escala global, que algunos llamaron “El fin de la Historia”. Se equivocaban.

En Oriente Medio y el Sudeste asiático, un resurgir islamista estaba en marcha. El resentimiento alimentado en parte por el apoyo de EEUU hacia las tiranías antisoviéticas de la región pronto eclosionó en una nueva lucha contra Occidente. El rico y fanático Usama bin Ladin emitió una declaración de guerra santa contra EEUU en 1996 y lanzó los primeros disparos con unos espectaculares ataques terroristas sobre objetivos americanos en Africa Oriental en 1998 y sobre la Península Arábiga en 2000.

La organización de Bin Ladin, al-Qaeda, fraguó sus planes bajo la protección de los talibanes, un movimiento fundamentalista de Afganistán nacido en la “Trampa del Oso” antisoviética de los años 80. En 2001 al-Qaeda ya había puesto en marcha una serie de ataques aún más devastadores—esta vez contra los propios EEUU—que Bin Ladin esperaba que encendieran la mecha de un alzamiento musulmán mundial. Con levantamiento o sin él, la respuesta occidental a los ataques del 11 de septiembre cambiarían las relaciones internacionales desde Londres a Jakarta y desde Moscú a Dar es Salaam.

Labyrinth lleva a 1 o 2 jugadores dentro de la jihad islamista y la guerra global contra el terrorismo. La amplitud de las cuestiones que trata, la facilidad de juego, y la inacabable variedad de combinaciones de eventos similar al célebre *Twilight Struggle*, *Labyrinth* no solo retrata los esfuerzos de EEUU contra el empleo de tácticas terroristas por parte de extremistas, si no también la lucha ideológica subyacente de mayor alcance—guerra de guerrillas, cambio de regímenes, democratización y mucho más.

Creado por el equipo de diseño y desarrollo que creó el premiado *Wilderness War*, *Labyrinth* combina un énfasis en la jugabilidad con la simulación de aspectos muy variados de la historia reciente y del futuro cercano. En las partidas entre 2 jugadores, uno controla a los jihadistas que intentan aprovechar los eventos internacionales y las donaciones islámicas para extender el fundamentalismo por el mundo. El otro jugador, en el papel de EEUU, debe neutralizar las células terroristas a la vez que estimula la democratización de los países musulmanes para cortar de raíz el extremismo. En las partidas en solitario, el jugador (en el papel de EEUU) se enfrenta a una escalada de retos en su lucha por derrotar a al-Qaeda y sus aliados.

Los yihadistas deben operar en un ambiente hostil—permaneciendo ocultos a las autoridades mientras planean ataques terroristas y construyen la revolución musulmana. ¿Ayudarán o estorbarán los mulás chihies de Irán a los yihadistas suníes? ¿Traerá la progresiva extensión del poder islamista la victoria final—o se alcanzará mediante un golpe rápido contra los EEUU con armas islámicas de destrucción masiva?

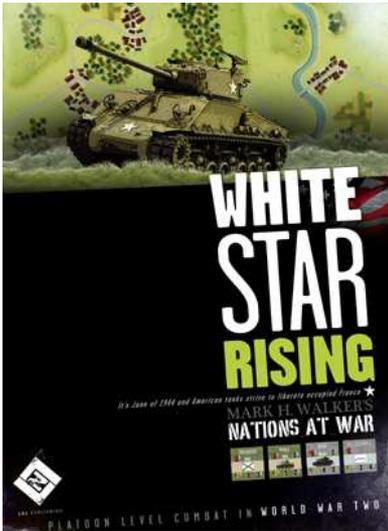
EEUU tiene a su disposición la tremenda potencia de sus fuerzas militar y política—pero no puede estar en todas partes: ¿será suficiente la superioridad tecnológica y material? Las fuerzas norteamericanas pueden invadir y derribar a los regímenes islamistas, ¿pero como reaccionará la población? Si se revuelven en su contra, ¿cómo salir de allí?

Labyrinth presenta opciones operacionales bien definidas para cada bando que reflejan la naturaleza asimétrica del conflicto, mientras que las cartas de eventos que avanzan la acción presentan un laberinto de problemas políticos, religiosos, militares y económicos. En las guerras paralelas de bombas y de ideas, la coordinación del esfuerzo internacional es clave—pero las oportunidades terroristas de erosionar la unidad occidental son muchas. Las Torres han caído, ero la lucha global apenas ha comenzado. ¡Que rueden los dados!

Componentes: 120 cartas incluyendo: Tora Bora, Patriot Act, Predator, Iraq WMD, Renditions, Leak, Martyrdom, Operation Taliban, Kashmir, Wahhabism, Madrassas, Zarqawi, Abu Sayyaf, Lebanon War, Mossad & Shin Bet, Loose Nuke y muchas otras. Una plancha de fichas, un tablero montado, 120 cartas, reglas, 3 ayudas de juego, 30 cubos de madera, cuatro dados de 6 caras.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Nations at War: White Star Rising. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD PUBLISHING

White Star Rising es la tarjeta de presentación del nuevo sistema *Nations at War* (NAW) de Lock 'n' Load Publishing. Basado en el popular sistema *World at War*, NAW es una simulación de combate con unidades tamaño sección en la 2ª G. M. Aquí encontrarás todo lo que buscas en un juego de escala sección (platoon): blindados, artillería, infantería que sirve de algo más que de carne de cañón, reglas de mando y control, apoyo aéreo, desembarcos anfibios, y asaltos al choque desesperados que conceden el terreno al vencedor y ponen a su adversario en retirada. Todo en menos de 15 páginas de reglas. Es decir, aún menos páginas que el sistema *World at War*.

Las unidades son secciones de vehículos como M-10 Wolverines, M4A3E8 Easy Eight Shermans y Panthers, Tigers y Mark IV alemanes. Obviamente, no todo son tanques: se incluye infantería, paracaidistas, tropas de línea, Fallschirmjäger y Volksgrenadiers. Igual que sucede en el sistema *World at War*, la infantería es capaz de mover y golpear duramente.

El sistema no sigue el procedimiento típico basado en turnos. Las secciones se agrupan en formaciones (generalmente batallones y Kampfgruppe) y son dirigidos por un cuartel general. Cada unidad de la formación debe estar dentro del alcance de mando del HQ para activarse

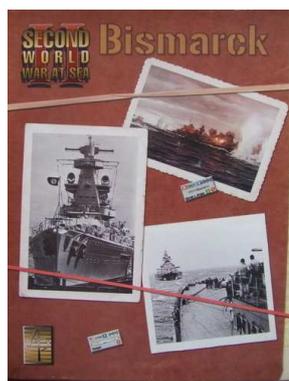
con el resto de su formación. Aunque las unidades individuales pueden aún así activarse y las unidades reconocimiento pueden doblar su distancia del HQ, lo mejor es siempre intentar estar cerca del HQ. Las formaciones se van activando mediante la extracción aleatoria de fichas de activación de un recipiente. Las unidades mejor entrenadas y comandadas pueden activarse más de una vez, moviendo, disparando y luchando en cada activación. Por otro lado, no es seguro que conseguiremos activar todas nuestras formaciones en cada turno, ya que el turno acaba automáticamente al extraer una segunda ficha de fin de turno. Esto nos fuerza a priorizar nuestros esfuerzos.

En el combate, cada sección atacante tira un número de dados igual a su potencia de fuego. Cada dado que iguale o supere el número necesario "para impactar" conseguirá un impacto sobre su blanco. El blanco tira entonces un número de dados igual a su factor de coraza aplicando ciertas ventajas según el terreno. Cada dado que supere su factor de coraza anulará un impacto. El primer impacto sobre una unidad la desorganiza, el segundo al reduce y el tercero la elimina.

Las unidades también pueden atacar al choque, entrando en el hex del adversario. El procedimiento es similar pero se emplean los factores de combate de choque. El bando que reciba más impactos deberá retirarse. La infantería es MUY Buena en este sentido, especialmente contra blindados sin apoyo de infantería.

Se incluyen reglas para vehículos sin coraza, armas de apoyo (con fichas que se anaden a las capacidades de las secciones de infantería), apoyo aéreo, bunkers, alambradas, artillería, minas, arrollamientos, fuego de oportunidad, reglas de línea de visión, transporte de infantería, etc.

White Star Rising, que nos lleva a combates entre americanos y alemanes, incluye dos planchas de fichas repletas de vehículos, hombres armas de los ejércitos americanos y alemanes que combatieron en Francia, Bélgica y Alemania en 1944-45. Librarás batallas en la Playa Omaha, en la Lorena, en las afueras de Bélgica y en la propia Alemania. Se incluyen 16 escenarios que se juegan sobre cuatro mapas geomórficos de 27x42 cm con fichas de tamaño grande. Dos ayudas de juego y 4 dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Second World War at Sea: Bismarck. P.V.P.: 34,00 €

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

Por fin de nuevo disponible (en bolsa) esta piedra angular de la colección *Second World War at Sea*.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Great War at Sea: U.S. Navy Plan Scarlett. P.V.P.: 17,00 €

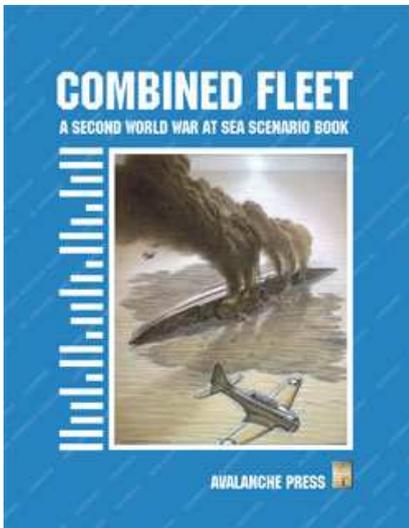
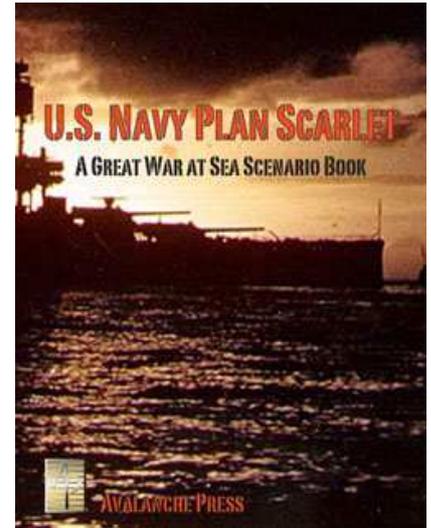
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

En las primeras décadas del s. XX, la U.S. Navy confeccionó planes para enfrentarse a muchos enemigos distintos. El Plan Rojo, la estrategia para una guerra con Gran Bretaña, incluía planes subordinados para enfrentarse a las colonias británicas. La hipotética guerra con Australia, bajo el código de Plan Scarlet, se resolvería por medios puramente navales.

U.S. Navy Plan Scarlet es un suplemento con formato libro de 64 págs. de la serie *Great War at Sea/La Gran Guerra en el Mar*, centrado en las batallas que podrían haber tenido lugar en el Pacífico Central.

Incluye 25 escenarios o situaciones de juego, basadas en batallas que podrían haber sucedido según los planes de varios países: corsarios australianos poniendo en peligro las rutas comerciales norteamericanas, movimientos japoneses contra los puertos australianos, una estrategia japonesa ofensiva, etc. Sin olvidar, obviamente, los artículos de trasfondo histórico que ya son marca de la casa en estos suplementos.

Este modulo no puede jugarse solo, si no que necesitas tener *Pacific Crossroads*, *Jutland*, *Cruiser Warfare*, *Sea of Troubles* y *Black Waters* para disfrutar de todos los escenarios. En inglés.



Second World War at Sea: Combined Fleet. P.V.P.: 17,00 €

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

A finales de la primavera y comienzos del verano de 1942, la Marina Imperial Japonesa lanzó una serie de operaciones ofensivas. Con apenas tiempo para repostar combustible, los portaaviones y cruceros japoneses atacaron las Indias Occidentales y Ceilán. Cometieron un error básico al dividir sus fuerzas, y además lo agravaron dividiendo sus portaaviones de flota en dos grupos para las operaciones MO y MI, las cuales resultaron en las Batallas de Midway y Mar de Coral.

Combined Fleet es un suplemento de 64 páginas para la serie *Second World War at Sea*, que se centra en los planes japoneses y americanos, y en las opciones que surgieron durante estas batallas decisivas. Se incluyen 20 escenarios, basados tanto en acciones históricas como en batallas potenciales que pudieron haber tenido lugar con las fuerzas que ambos contendientes podrían haber enviado a la zona o que en algún momento planearon enviar.

Este modulo no puede jugarse solo si no que necesitas poseer *Coral Sea* y *Midway* para disfrutar la mayoría de los escenarios, y también algunas fichas de *Bismarck*, *Bomb Alley*, *Strike South* y *Eastern Fleet*. En inglés.

Panzer Grenadier: Black SS. P.V.P.: 21,25 €

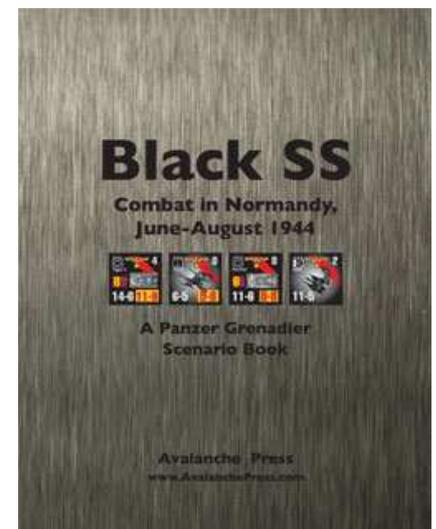
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

En los últimos años de la 2ª G. M., las Waffen (Armadas) SS asumieron un papel de combate en primera línea. Aunque no eran las fuerzas de élite que proclamaban los propagandistas nazis, estas unidades tenían prioridad a la hora de recibir nuevas armas y reclutas, lo que les daba una capacidad de combate considerable.

Black SS es un libro suplemento para la serie *Panzer Grenadier*, con 30 escenarios nuevos creados por Mike Perryman, sobre las acciones de las divisiones Waffen SS en los últimos años de la guerra. También incluye 165 fichas troqueladas con un Nuevo diseño y que comprenden todas las fichas aparecidas en *Elsenborn Ridge*, *Road to Berlin* y *Beyond Normandy*, pero ahora con un diseño en negro en lugar de camuflaje.



Black SS no es un producto complete: es necesario poseer *1940: The Fall of France*, *Elsenborn Ridge*, *Road to Berlin* y *Beyond Normandy* para disfrutar la totalidad de los escenarios. En inglés.



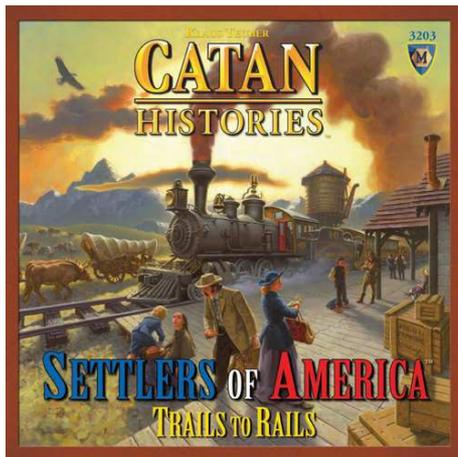
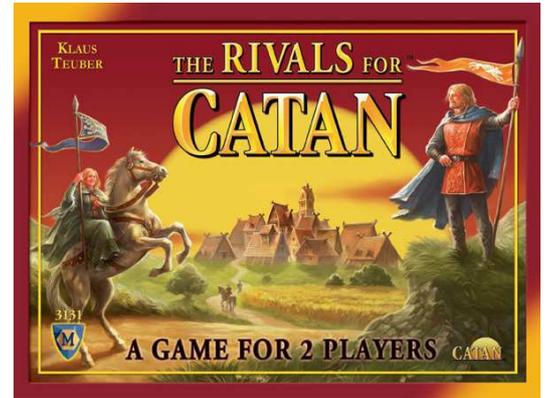
Rivals for Catan. P.V.P.: 18,00 €

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

Desarrolla tu territorio y supera a tus rivales. Rivals for Catan/Rivales de Catán te pone a la cabeza de una de las dos facciones que se están desarrollando en el nuevo asentamiento de Catán. Usa tu combinación de cartas para crear tu propio principado. Explora y coloniza nuevas tierras, compra recursos mediante el juego de cartas y la suerte de los dados. Usa oro, combinaciones de cartas y comercia para desarrollar tu territorio. Expande tus asentamientos y ciudades, recluta heroes y defiende tus tierras mediante la política, las artimañas y las intrigas. Tu astucia y audacia decidirán quien será Príncipe de Catán.

Componentes: 180 cartas, Dado de Producción, Dado de Evento, Ficha de Comercio, Pieza de Caballero, reglas. Un juego para 2 jugadores a partir de 11 años. Duración de la partida: 25-90 minutos. Creado por Klaus Teuber.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Settlers of America: Trails to Rails. P.V.P.: 49,50 €

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

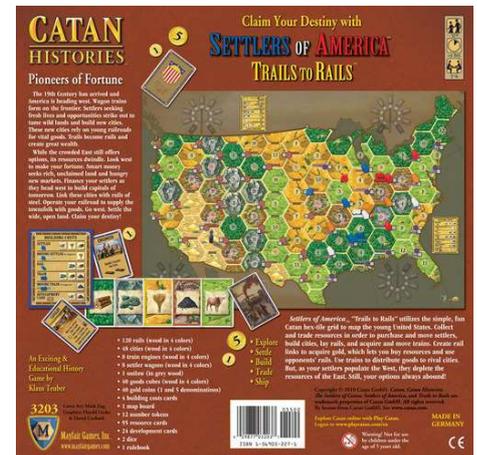
Catan ya no está en la isla, ¡está en América! Los fans de Catan están de enhorabuena con este gran lanzamiento en la línea *Catan Histories*.

Ha llegado el s. XIX y los colonos se dirigen al oeste. Caravanas de carretas se forman y ponen rumbo a poblar nuevas tierras y construir nuevas ciudades. Estas nuevas ciudades necesitarán líneas férreas para traer nuevos pobladores y mercancías. Algunos van hacia el oeste en búsqueda de aventuras, otros para comenzar una nueva vida, otros en busca de trabajo.

Mira al oeste para conseguir fortuna. A medida que crezca la población, los recursos escasearán y los inversores más listos buscarán nuevos recursos y mercados. Financia a tus colonos en su

viaje al oeste para construir las ciudades del mañana. Comunica entre sí estas ciudades con vías férreas que las abastezcan.

Settlers of America: Trails to Rails emplea el familiar tramado hexagonal de Catán para presentar el mapa de EEUU. Los jugadores consiguen e intercambian recursos para comprar, migrar y construir asentamientos, extender vías férreas y adquirir locomotoras. Las vías férreas se usan para distribuir las mercancías a las ciudades interconectadas. A medida que se fundan nuevos asentamientos al oeste, las antiguas fuentes de suministros al este se van agotando. El añadido del oro aumenta la profundidad estratégica de las partidas y aumenta las opciones de los jugadores.



Para 3-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles (¡¡TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!):

Settlers of Catan 4th Edition.

Settlers of Catan 4th Edition 5&6 Expansion.

Seafarers of Catan 4th Edition.

Seafarers of Catan 4th Edition 5&6 Expansion.

Cities & Knights of Catan 4th Edition.

Cities & Knights 5&6 Expansion 4th Edition.

Traders & Barbarians 4th Edition.

Traders & Barbarians 5&6 Expansion.

Settlers of Catan Travel Travel Edition.

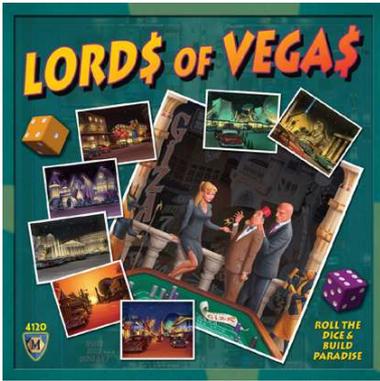
Settlers of Catan Card Game.

Settlers of Catan Card Game Expansion.

Settlers of the Stone Age.

Catan Geographies: Germany.

Catan Histories: Struggle for Rome.



Lords of Vegas. P.V.P.: 40,50 €

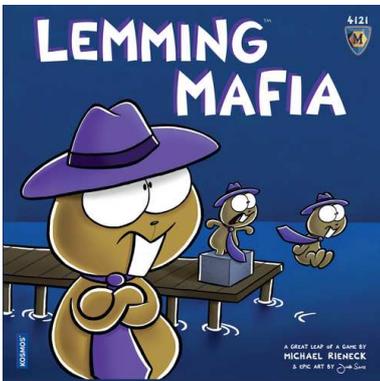
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Si Las Vegas no existiera, habría que inventarla. Estamos en 1950 y eres un promotor inmobiliario en una ciudad desértica en el subdesarrollado sur del estado de Nevada. Millones de ricos turistas de la cercana Los Angeles podrían estar interesados en viajar allí en sus vacaciones, gastando miles de millones de dólares. ¿Pero qué puedes ofrecerles? Tu ciudad no tiene otra cosa que ofrecer más que arena, calor, y las leyes de juego menos sofisticadas del mundo. ¿Tu plan? Erigir un bosque de casinos y vender absolutamente nada a los turistas.

Tú y tus adversarios seréis poderosos promotores en la bulliente ciudad de Nevada. Ganarás dinero y prestigio construyendo los casinos más grandes y rentables en "The Strip," la columna vertebral de la ciudad de

polvo y pecado. Comienzas con apenas aparcamientos y sueños, pero a partir de ahí construirás, organizarás y te jugarás tu camino a la victoria. Saca el máximo partido a tus inversiones y pon a los mejores jefes al mando de los casinos más ricos. Pon tus dólares en la cola... ¡ha llegado el momento de tirar los dados!

Componentes: un tablero de juego, 4 sumarios del turno, 55 cartas, 40 fichas en 4 colores, 48 dados en 4 colores, 4 fichas de póker, montones de dinero, 45 bloques de casinos y reglas. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Lemming Mafia. P.V.P.: 31,50 €

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

Nuevo juego que nos presenta a los personajes de la Maria Lemming de los cómics.

"Los verdaderos lemmings quieren saltar por el acantilado más cercano. A los miembros de las distintas familias de la mafia lemming mafia families les pasa lo mismo. Por que en el juego no hay una, si no seis miembros de la especie suicida, hacen una competición sobre ello: ganará el primero que consiga tirarse al lado. Y no sería una verdadera carrera si no se pudieran hacer apuestas, ¿verdad?

Cada jugador tendrá unos lemmings favoritos e intentará usar sus tiradas de dados para influir sobre la carrera. En inglés.

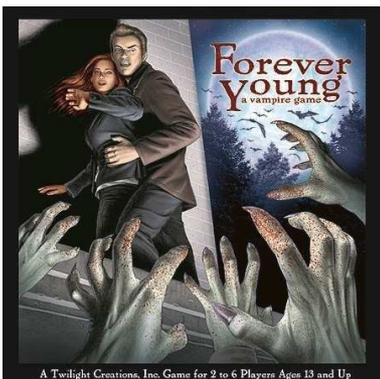
Zombie Survival. P.V.P.: 36,00 €

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

El misterioso acontecimiento que ha levantado a los muertos también les ha dado un ansia poco saludable... ¡por vuestros cerebros! La única forma de sobrevivir es fortificar la caja y resistir. ¿Cuánto tiempo podrás sobrevivir?

En Zombie Survival tú eliges tus preparativos para sobrevivir a un Apocalipsis zombi. Cada jugador elige objetos que colocar en su casa, como armas, leña, gasolina, primeros auxilios, etc.

En la segunda parte de la partida tus temores se hacen realidad, cuando los zombis comienzan a cercarse a tu casa, tirando tus barricadas y colándose dentro. Puede que tengas la posibilidad de ir a la ciudad a por suministros adicionales, puede que consigas evitar a los zombis que están allí, y mientras tu familia se quedará sola en la casa frente a los muertos vivientes. ¿Te preparaste para el corte de la luz, el agua contaminada, la enfermedad y el cansancio? ¿Cuánto tiempo podras alimentar a tu familia y mantenerla sana? Solo los mejor preparados ganarán... **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Forever Young. P.V.P.: 31,50 €

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

Forever Young lleva la emoción de vivir como un vampiro a tu mesa de juego. Cada jugador está a la cabeza de una familia de vampiros que lucha por mantener el control de sus servidores y sus protectores humanos. Pero ten cuidado, tus adversarios tienen la intención de reclutar a tus sirvientes, y... bueno, digamos que tienen un plan un poco más "desconsiderado" para tus amigos humanos...

Forever Young es un juego de estrategia ligero en el que en secreto colocas tus vampiros y humanos, escondiendo armas y objetos, a la vez que intentas descubrir donde han Escondido tus adversarios a los suyos. Cada juego contiene todo lo necesario para jugar entre 2 y 6 jugadores. En inglés.

JARNAC. P.V.P.: 29,95 €

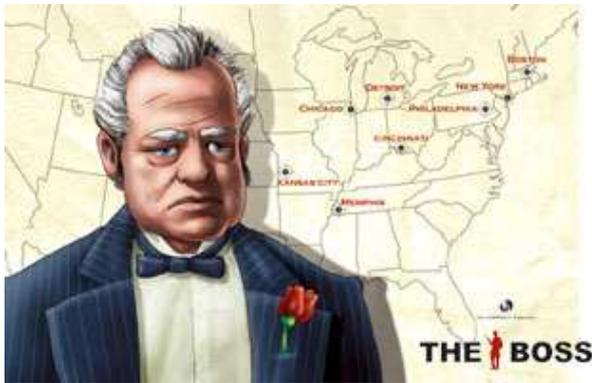
FORMATO: JUEGO DE TABLERO.

EDITOR: Black Rock Editions

Estamos encantados de incorporar a nuestro catálogo los juegos de Blackrock Editions. Empezamos por este original juego de letras creado por Emile Lombard.

Esta nueva edición ha intentado recuperar el espíritu original que le dio al juego su autor.

Para ganar la partida, debes obviamente encontrar palabras, pero también debes tener un fino sentido táctico, ¡y sobre todo aprender a controlar tus emociones! **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



The Boss. P.V.P.: 19,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Black Rock Editions

"40 cartas, 45 fichas de madera y 1 mini tablero para dictar la ley en EEUU !"

Gran juego de cartas que ha tenido una excelente acogida en la reciente feria de Essen. **Deducción, faroleo y capacidad de toma de iniciativa te serán indispensables para convertirte en « The Boss ».**

Cada vez que se juega una carta vas ganando información sobre el botín o las sanciones que pueden ser tuyas por tomar el control de distintas ciudades de EEUU. Basándote en esta información, envías a miembros de tu banda a dichas ciudades – algunos son profesionales, otros novatos.

Quien tenga más miembros de su banda en una ciudad se lleva el botín o sufre la sanción. Cuando vas a Chicago, no tienes más remedio que reartir tus ganancias con el mismísimo: Al Capone. A medida que avanza la partida van subiendo las cantidades en juego, especialmente en Chicago.

The Boss es básicamente un juego de cartas (pero incluye un pequeño tablero para contabilizar los puntos) de deducción, faroleo y muchas maniobras traperas. *Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 20 a 60 minutos.* **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

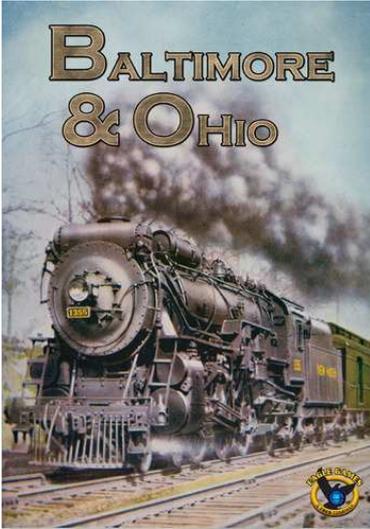


Charon Inc. P.V.P.: 36,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Gryphon Games

En el año 2288, la minería extraterrestre está controlada por unas pocas megacorporaciones. Ya no solo gente o pueblos están sometidos a la explotación, si no incluso planetas y lunas enteros. Como Presidente de una de estas grandes corporaciones, en Charon, Inc. competirás con otros presidentes de corporaciones para explotar los recursos del planeta Charon (la luna de mayor tamaño de Plutón) y colonizarlo.

Pujarás para adquirir las regiones mineras, comprar los recursos para construir las instalaciones, usar acciones especiales (legales y no tanto) para conseguir ventajas sobre los demás, y construir tu imperio para obtener la victoria en este rápido juego de dominación planetaria. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Baltimore & Ohio. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Eagle Games

Eagle Games sigue imparable lanzando estupendos juegos de temática ferroviaria.

Con brillante pitido, un potente bufido de los pistons y un sonoro campaneó de los conductores, la primera locomotora de vapor de EEUU se pone en marcha por los raíles de acero de la Baltimore & Ohio Railroad en Baltimore en 1830. Este juego ferroviario estratégico abarca desde las primeras vías férreas estadounidenses hasta la edad dorada del vapour, en la que algunos pioneros barones ferroviarios tejieron los pujantes EEUU con carreteras de hierro al darse cuenta del potencial económico del interior del país.

Cada jugador assume el papel del presidente de una compañía ferroviaria y sus ricos inversionistas, jugándose el dinero para obtener dividendos. Baltimore and Ohio no es un juego de suerte o aleatoriedad, si no una lucha de inteligencias competitiva y enconada. Con los recursos de que dispones, ¿deberías centrarte en expansiones adicionales, en innovaciones tecnológicas, o en mercados emergentes? Este moderno clásico tiene todos los retos que tuvieron que afrontar los capitalistas que crearon una superpotencia.

Diseñado por Eddie Robbins, Baltimore & Ohio es un juego de trenes y economía sin elementos aleatorios, sin subastas, que se juega en algo más de 3 horas entre 3-6 jugadores. En inglés.

Fzzzt! P.V.P.: 13,50 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Gryphon Games

Fzzzt! "Un juego de subasta de robots con algunas mecánicas traperas".

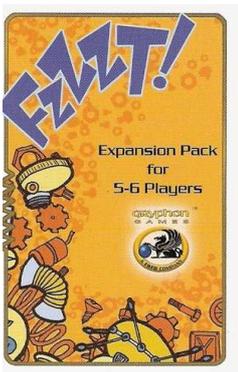
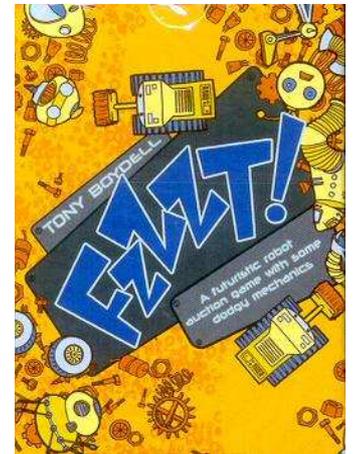
Estamos en una nueva era de extraordinarios robots, diseñados y construidos en la fábrica Master Central Processing Unit version D (abreviando, McPUD).

McPUD ha sufrido recientemente una serie de fallos que afectan a la velocidad de producción de robots, los tipos de robots que se producen (cada uno tiene uno o varios símbolos) y a veces su esperanza de vida.

Tu trabajo es el de mecánico, y compites por comprar robots que salen de la cinta transportadora de la fábrica. Cada partida consiste de cinco rondas de subasta. En cada ronda se subastan ocho cartas de robots, aunque puede que no llegues a ver cada una antes de pujar –¡todo depende de la velocidad de la cinta de salida de McPUD!

Los mecánicos pagan por las cartas empleando la potencia tengan en su mano de cartas, la cual incluye los robots que hayan comprado. Al final de cada ronda los mecánicos también adjudican algunas de sus cartas a Unidades de Producción (cartas especiales que necesitan grupos de robots con ciertos símbolos) para obtener puntos extra.

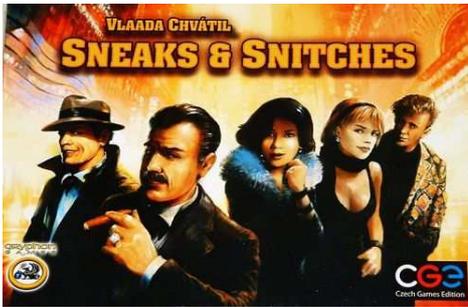
Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Fzzzt! Expansion. P.V.P.: €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Gryphon Games

Permite jugar hasta 5-6 personas y añade algunas cartas más para la cinta transportadora.



Sneaks & Snitches. P.V.P.: 27,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Gryphon Games

En este rápido juego te conviertes en el jefe de una banda de escaradizos ladrones que van detrás del prestigio más que del dinero. Decide bien qué categoría de objetos intentas conseguir y trata de predecir lo que harán los otros jefes. Envía a tu equipo al lugar más inesperado. Envía a tu soplón a que pase información a la policía sobre los grupos competidores. ¡Que todo el mundo sepa que eres el número uno en tu negocio!

Imagina que eres el jefe de una banda de ladrones. Oh, no una asquerosa banda de carteristas y descuidados, si no un cuadro de élite de elegantes damas y caballeros

avezados en el arte de la adquisición ilegal. Como jefe, tu trabajo es coordinar sus esfuerzos y ganar la fama de ser el mejor en el negocio.

Tú decides si entrar en el arriesgado y prestigioso campo del robo de información. Decides el esfuerzo que dedicas al robo de objetos y joyas. ¡Sin olvidarnos del oro! Solo los mejores ladrones de cada categoría ganarán el respeto y admiración de sus colegas. Averigua las intenciones de tu competencia y acaba con sus planes, a la vez que envías a tu equipo en busca de objetos que nadie esperaba que robéis. Sneaks and Snitches es un juego rápido de suspense psicológico. En inglés.



Bridgetown Races. P.V.P.: 36,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Gryphon Games

Cada año la Asociación Internacional de Carreras de Puentes elige una ciudad con muchos puentes para celebrar su carrera anual. Este año han elegido Portland, Oregon USA.

Los jugadores usan bicicletas, taxis, buses, automóviles, un tranvía y a veces sus propias piernas para ser los primeros en cruzar cada puente. Si lo consigues ganarás la carrera!

Cada ronda los jugadores preparan sus medios de transporte colocando coordinadores en el modo de transporte y la acción especial que elijan. Luego cada jugador elige un modo de transporte y mueve a su corredor por las calles, intentando ser el primero en cruzar cada puente y coger su bandera. Ganará el primero en conseguir 8 banderas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Botswana. P.V.P.: 23,50 €

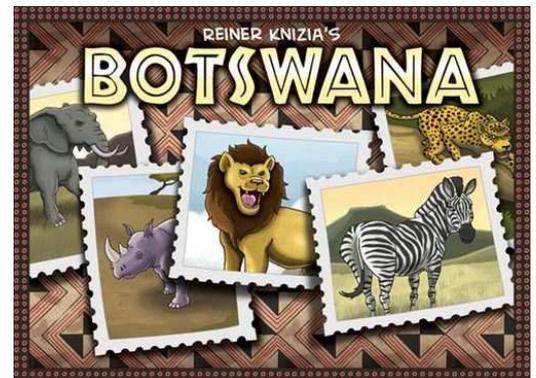
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Gryphon Games

Nueva edición de este clásico de Reiner Knizia (anteriormente publicado como *Loco*). De safari en Botswana podrás avistar leones, rinocerontes, elefantes, leopardos y cebras. En este juego tienes la seguridad de que los verás! ¿Pero puedes adivinar cuales serán los más valiosos al final del safari? Juega las cartas adecuadas en el momento correcto, consigue los mejores animales, y gana la partida.

Botswana tiene unas reglas fáciles y rápidas, se aprende a jugar en un santiamén y es un reto para todos.

Para 2-5 jugadores a partir de 7 años. Duración de la partida: 20-30 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



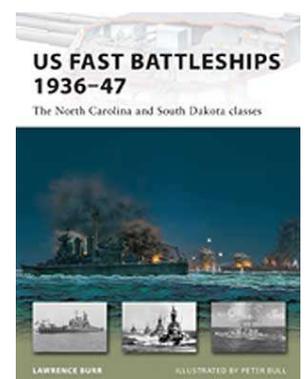
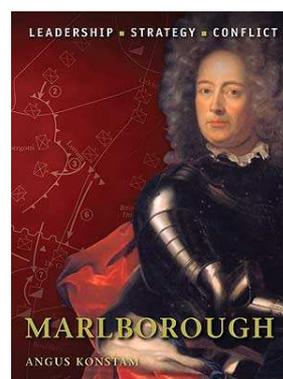
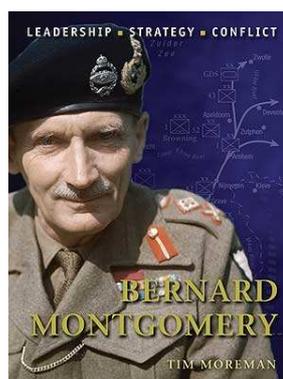
NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

NEW VANGUARD

NVG169 US Fast Battleships 1936-47.
The North Carolina and South Dakota classes
NVG174 Nimitz-Class Aircraft Carriers

COMMAND

CO9 Bernard Montgomery
CO10 Marlborough



RAID

RAI16 Dambusters – Operation Chastise 1943

DUEL

DU32 T-34-85 vs M26 Pershing. Korea 1950

ELITE

ELI1184 World War II Allied Sabotage Devices and Booby Traps

COMBAT AIRCRAFT

COM79 Junkers Ju 88 Kampfgeschwader on the Russian Front

COM82 A-26 Invader Units of World War 2

CAMPAIGNS

CAM229 Kohima 1944. The battle that saved India

MAN-AT-ARMS

MAA462 Imperial Armies of the Thirty Years' War (2) Cavalry

WARRIOR

WAR152 Royal Naval Air Service Pilot 1914–18

WEAPON

WEA5 Katana: The Samurai Sword

WEA6 Sniper Rifles

AVIATION ELITE UNITS

AEU37 Jagdgeschwader 400
Germany's Elite Rocket Fighters

