

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

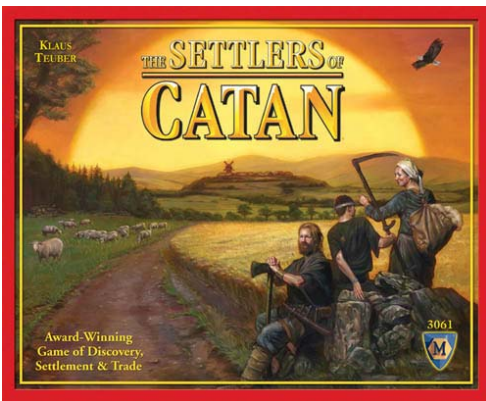
TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 31 de enero de 2008

JUEGOS DE TABLERO

MAYFAIR GAMES

Mayfair Games nos presenta una nueva edición espectacular totalmente renovada de su línea completa del juego de tablero de Catán. Aunque en principio es compatible con la anterior edición, en marzo está prevista la edición de un pequeño "kit", que junto con la disponibilidad a partir de abril de los mazos sueltos de cartas incluidos en *Settlers of Catan 4th Edition* y *Cities & Knights 4th Edition* garantizarán la compatibilidad al 100%.



Settlers of Catan 4th Edition. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Settlers of Catan 5&6 Players Extension 4th Edition. Ya disponible P.V.P.: 18,95 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Catan Seafarers Expansion 4th Edition. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Catan Seafarers Extension 5&6 Players Extension 4th Edition. Ya disponible P.V.P.: 18,95 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Catan Cities & Knights Expansion 4th Edition. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Catan Cities & Knights 5&6 Players Extension 4th Edition. Ya disponible P.V.P.: 18,95 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES



Micro Mutants: Evolution. Ya disponible P.V.P.: 37,95 €

Micro Mutants: Evolution es el primer juego *Micro Mutants*. Incluye todo lo que necesitan hasta cuatro jugadores para montar una batalla microscópica, ¡incluyendo los ejércitos Usarthopod, Flyborg, Sovietopter y Chitinian!

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 30 a 60 minutos.

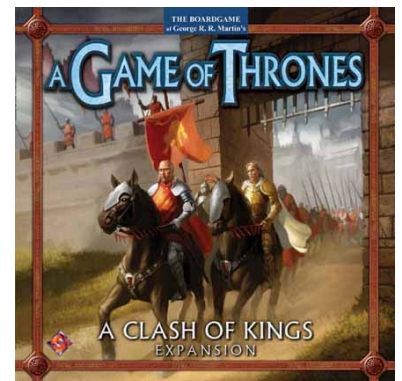
Incluye 4 ejércitos completos de bichos (cada uno tiene 5 tipos de bicho, 2 dados de acción, 1 lanzador, cartas, mortíferos y peligrosos proyectiles, 5 fichas base), 1 tapete, 3 tipos de terreno, fichas de recursos, meteoros, puertas dimensionales y mucho más!

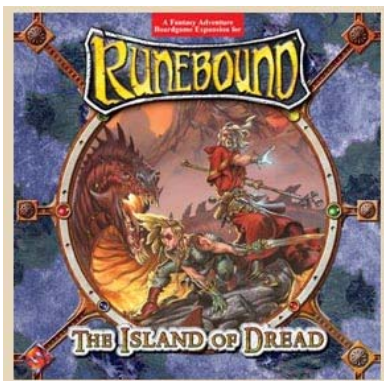
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

A Game of Thrones: A Clash of Kings Expansion. Reedición ya disponible P.V.P.: 33,25 €

Esta expansión para el juego de mesa *A Game of Thrones* incluye reglas y componentes para lo siguiente: la nueva Casa Martell (para poder montar partidas con 6 jugadores; incluye nuevas cartas, piezas y una gran plantilla que se coloca sobre el tablero de juego); un grupo de Cartas de las Casas para las seis Casas; reglas y componentes para gestionar los puertos de los Westeros, nuevas piezas de madera para las potentes pero vulnerables Máquinas de Asedio, piezas de Fortificaciones de Madera, piezas de órdenes Especiales para cada una de las casas.

Para jugar con esta expansión es necesario poseer el juego base *A Game of Thrones*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Runebound: Island of Dread Expansion. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 33,25 €

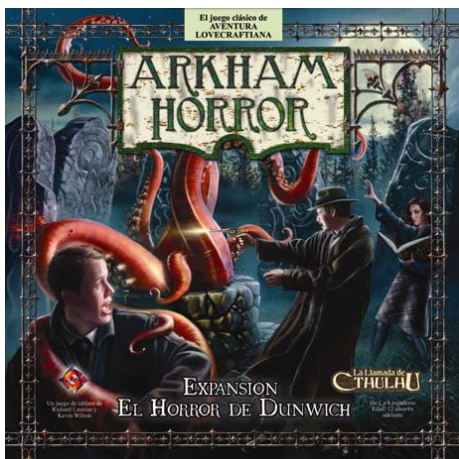
Explora las islas desconocidas del mundo de Runebound y compón el mapa perdido de la legendaria Island of Dread! Por mar o por tierra, la aventura espera a los valientes héroes, tanto si blanden espadas como si conjuran hechizos. Island of Dread presenta un fabulosa nueva plantilla que se superpone sobre el tablero creando un mundo de juego totalmente nuevo. Esta expansión también incluye 110 cartas nuevas, incluyendo encuentros, retos, eventos y equipo. Esta expansión también presenta nuevas reglas para barcos que los jugadores pueden alquilar para transportarlos por las desperdigadas islas de los peligrosos mares en su búsqueda para encontrar la Island of Dread y ganar la partida. No todos los buques son iguales, y cada uno obtiene aquello por lo que ha pagado. La Vulgar Princess y su tripulación pueden ser baratos, pero también pueden quedarse con todo tu tesoro y tirarte por la borda. Island of Dread es una expansión para Runebound, el juego de tablero de fantasía heroica.

Es una expansión requiere **Runebound 2nd Edition**. Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Twilight Imperium: Shattered Empire. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 47,50 €

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

EDGE ENTERTAINMENT



El Horror de Dunwich. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

Los incidentes de la Nueva Inglaterra de H.P. Lovecraft no se detienen en los límites de Arkham. La cercana Dunwich también se ve sacudida por horribles sucesos y fuerzas sobrenaturales. Ahora, además de la amenaza del despertar del Primigenio, los investigadores tendrán que enfrentarse a la cólera del Horror de Dunwich...

El Horror de Dunwich introduce varios conceptos nuevos al juego de tablero Arkham Horror, entre los que se incluyen estallidos de portal, cartas de Locura y Herida, Tareas y Misiones, y un nuevo tipo de movimiento de monstruos.

El Horror de Dunwich también incluye un tablero de expansión que representa el pueblo de Dunwich, 8 nuevos investigadores, 4 nuevos Primigenios, más de 20 indicadores de Monstruo nuevos, docenas de objetos y habilidades nuevas, y suficientes encuentros para duplicar el tamaño de los mazos de Localización. En total, la expansión añade más de 300 cartas nuevas al juego básico.

Marea de Acero. *Ya disponible* P.V.P.: 79,95 €

La II Guerra Mundial fue el mayor conflicto internacional que jamás ha conocido nuestro mundo. Soldados y máquinas se extendieron por los continentes como una descomunal marea de acero, y su destino definió toda una generación y el curso de la historia. 6 de junio de 1944, Día D. El desembarco masivo de soldados aliados en Normandía fue declarado como “el día más largo” de la guerra; pero no fue sino la salva de apertura de la ofensiva aliada en Europa Occidental. A lo largo del año siguiente, las tropas estadounidenses y sus aliados británicos se enfrentaron a la fuerte resistencia de los alemanes, encajaron derrotas en Holanda y apenas si lograron rechazar la ofensiva del Eje en el bosque de las Ardenas. Pese a las derrotas infligidas en Rusia y África, y al debilitamiento sistemático sufrido a causa de los bombardeos aliados contra su infraestructura de abastecimiento y producción, el ejército alemán seguía siendo un enemigo formidable. Los soldados y oficiales de la “Wehrmacht” de Alemania estaban bien entrenados, endurecidos por la batalla y en posesión de varios de los mejores y más letales artefactos bélicos.

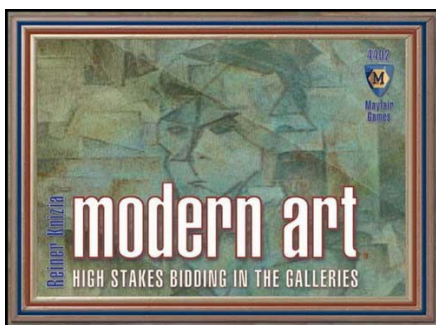
MAREA DE ACERO es un juego de tablero de combate táctico ambientado en la II Guerra Mundial. Este épico juego pone a entre 2 y 4 jugadores al frente de las fuerzas armadas estadounidenses o alemanas, enfrentando pelotones de soldados y vehículos entre sí en uno de los muchos escenarios incluidos. Su innovador sistema de juego permite a los jugadores personalizar sus pelotones, tomar decisiones tácticas y estratégicas mediante el exclusivo sistema de Mando, y enfrentarse al enemigo planificando y ejecutando tácticas de combate propias de la II Guerra Mundial.

MAREA DE ACERO ofrece a los jugadores una amplia variedad de piezas de tablero modulares de gran calidad, hexágonos de terreno, diversas fortificaciones para el campo de batalla, cartas de Operaciones y de Estrategia, y 17 tipos únicos de figuras.



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

MAYFAIR GAMES



Modern Art 2nd Edition. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

A la una, a las dos... vendido! Compra tu camino a la fama y la fortuna con Modern Art, el juego de subastas de las galerías de arte. En Modern Art los jugadores compiten para ganar la mayor cantidad de dinero posible comprando y vendiendo cuadros en subastas. Los jugadores se van turnando en las subastas, que son de varios tipos. Quien ofrezca la puja más alta se llevará el cuadro y lo venderá al final de la ronda. El precio que alcanza el cuadro está basado en la fama del artista y en el precio que han llegado a tener sus cuadros hasta el momento. El jugador con más dinero al final de cuatro rondas de comprar y vender ganará la partida. Contiene 1 tablero de registro de puntos, 70 cartas de cuadros con pinturas de 5 artistas, 5 pantallas de "Casas de Subastas", 1 pantalla para crear tu propia Casa de Subastas, 95 monedas, 12 fichas de valor de mercado y reglas.

La primera edición fue Juego del Año en Alemania en 1993, y se incluyó en el índice de los 100 mejores juegos de 1996 de la Games Magazine.

Para 3 a 5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Family Business. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 9,50 €

¡Experimenta la emoción y el caos de la era de los Gangsters! Sé el jefe en este juego de cartas rápido por la supervivencia en las calles. *Family Business* enfrenta a unas bandas con otras, en una lucha por ser la última familia en liza. De uno en uno los miembros de tu banda se colocan en la lista de impactos. ¿Tienes la influencia necesaria para salvarlos? Usarán "Take it on the Lam", buscarán "Police Protection", o tal vez se las apañarán con un "Double Contract"? En *Family Business*, el objetivo es la supervivencia. ¿Qué hay en las cartas para tu banda?

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

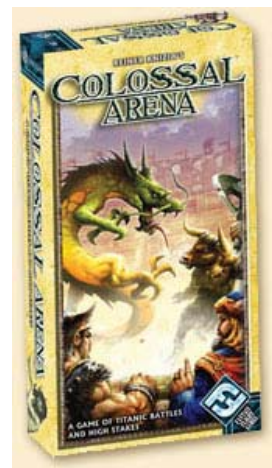
FANTASY FLIGHT GAMES

Colossal Arena. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 18,95 €

En el mundo antiguo, hombres y bestias a menudo luchaban en mortales batallas en escenarios públicos por deporte. En los días en que la magia aún dominaba el mundo y los monstruos aún caminaban por la tierra, las más poderosas criaturas lucharían en los más grandes circos. Eñ Titán, los Cíclopes, los dragones y otros luchadores se enfrentaban en la *Colossal Arena*!

Ahora puedes ver todos estos colosos luchar y apostar por el mejor. Cada poderosa bestia tiene su propio poder especial, así que elige tu apuesta con cuidado. En cada ronda se eliminará a un contendiente. Unas pocas apuestas erróneas podrían dejarte sin oro — ¡y costarte la partida!

Colossal Arena ha vuelto en una nueva edición con componentes mejorados y una caja de distinto formato. Para 2-5 jugadores, *Colossal Arena* es un juego de batallas titánicas y apuestas. Creado por el legendario Reiner Knizia, este clásico de la Silver Line de FFG es una nueva versión del clásico Titan: the Arena originalmente publicado por Avalon Hill. Esta nueva edición de *Colossal Arena* presenta componentes mejorados y una caja más fácil de transportar. Incluye 12 cartas de criaturas, 132 cartas de combate, 11 cartas de espectadores, 3 cartas de árbitro, 25 piezas de apuestas y reglas. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALANCHE PRESS

Great War at Sea: Sea of Troubles. *Ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

Las marinas no se construyen para la guerra anterior, si no para la siguiente — por que no importa lo poco probable que pueda parecer, la cantidad de años necesarios para construir los inmensos buques de guerra hacen que sea imposible prever cómo será el mundo cuando estén terminados.

Durante el curso de la Primera Guerra Mundial, EEUU siguió construyendo inmensos acorazados pese a la urgente necesidad de destructores y mercantes. En Gran Bretaña, los planificadores de la Royal Navy se cuestionaban las intenciones de sus aliados norteamericanos, ya que su flota solo podría tener un adversario potencial. Gran Bretaña también hizo planes para construir nuevos buques.

Sea of Troubles es un libro de 64 páginas para la serie *Great War at Sea* basado en los planes de guerra de ambos bandos. La mayoría de los escenarios tienen lugar en el Mar Caribe, usando el mapa de *U.S. Navy Plan Gold*, pero algunas acciones también tienen lugar en aguas europeas sobre los mapas de *Jutland* o *Mediterranean*.

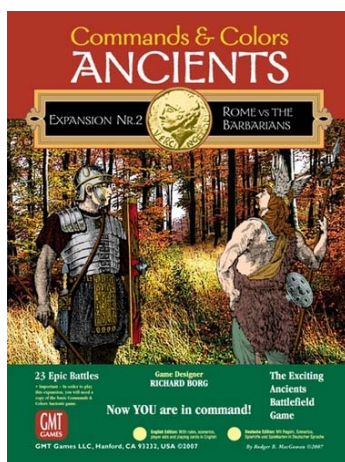
Se incluyen 210 fichas, las mismas que aparecieron en *U.S. Navy Plan Red*. Los americanos reciben el gigantesco acorazado del programa de 1919 con ocho cañones de 18 pulgadas, así como cuatro ejemplares de la clase South Dakota con sus doce cañones de 16 pulgadas cada uno. También se incluyen los cruceros de batalla de la clase Lexington en su configuración original con cañones de 14 pulgadas, y el diseño de 1914 para un crucero acorazado rápido pensado para labores de corsario con cañones de 10 pulgadas.

La Royal Navy recibe el resto de sus acorazados clase R no aparecidos en *Jutland*, más los grandes acorazados del diseño N3 con nueve cañones de 18 pulgadas cada uno, y los lentos pero potentes cruceros de batalla del diseño G3. Además aparece la Royal Canadian Navy con tres acorazados dreadnought y una flotilla de destructores.

Se incluyen más de tres docenas de escenarios que nos presentan combates entre tremendas flotas de acorazados, más obviamente artículos de trasfondo sobre los buques, las flotas y los planes de guerra de todos los participantes potenciales. Este módulo no es un juego completo. Es necesario poseer *Mediterranean*, *Jutland* y *U.S. Navy Plan Gold* para disfrutar de la totalidad de los escenarios.



GMT GAMES



Commands & Colours Expansion 2: Rome & the Barbarians. *Ya disponible* P.V.P.: 50,50 €

El excelente ejército romano lucha contra una variedad de fieras tribus bárbaras y esclavos rebeldes, obteniendo victorias aplastantes pero también sufriendo algunas de sus mayores derrotas en Arausio y en el Bosque de Teutoburgo.

En esta expansión, los jugadores podrán luchar con ágil infantería ligera bárbara montada en carros, con los legionarios de Mario armados con el célebre pilum arrojadizo, y podrás experimentar por qué Julio César y su Décima Legión eran tan formidables en el campo de batalla. Es necesario tener la caja básica de **Commands and Colors Ancients** para jugar.

Mecánicas del juego:

Las Legiones de Mario – unidades de infantería media y pesada romanas que ahora pueden arrojar proyectiles.

Fuego Rodante – el ejército de esclavos de Espartaco introduce una nueva arma letal para luchar contra los romanos.

Carros Ligeros Bárbaros – la antigua versión de la moderna infantería motorizada.

Julio César – carismático y capaz, César hace que las unidades de infantería a las que se agrega

sean más móviles y efectivas en combate.

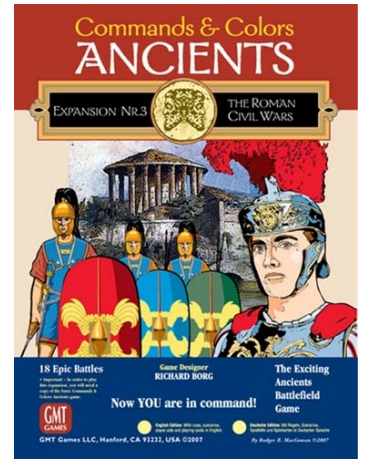
La Décima Legión – la legión favorita de César. Equipada como una unidad de infantería media romana estándar, lucha con la fuerza de una unidad de infantería pesada y puede mover tan rápido como una unidad de infantería ligera.

Componentes: 336 bloques rojos, verdes y grises, 2 láminas de etiquetas adhesivas para pegar a los bloques, 2 ayudas de juego, 1 librito de reglas y escenarios con 23 batallas y 1 tablero de juego **rígido** plegable impreso por ambas caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Commands & Colours Expansion 3: The Roman Civil Wars. *Ya disponible* P.V.P.: 27,50 €
Roma sufrió más de una guerra civil, aunque la más famosa con diferencia fue la librada entre Julio César, conquistador de la Galia, y Pompeyo (su antiguo socio del Triunvirato). Revive jugando las batallas en que el formidable ejército romano se divide y lucha contra sí mismo.

Reglas con movimiento aumentado para las unidades legionarias romanas de infantería media y pesada. ¡Dieciocho escenarios de batalla! Nuevas reglas para librar batallas de tamaño “épico” de la Antigüedad sobre dos tableros conectados, más dos batallas “épicas”!

Componentes: 121 bloques rojos y grises, 2 láminas de etiquetas adhesivas para pegar a los bloques, 2 ayudas de juego, 1 libro de reglas y escenarios, 1 librito de Batallas Épicas con escenarios y 1 tablero rígido plegable impreso por ambas caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



CLASH OF ARMS GAMES



The Campaigns of King David. *Ya disponible* P.V.P.: 47,50 €

Nueva creación del siempre interesante Rob Markham para Clash of Arms. *The Campaigns of King David* abarca los 35 años de lucha por la supremacía en el creciente fértil durante el reinado del rey David de Judea, ampliamente tratado en el Antiguo Testamento.

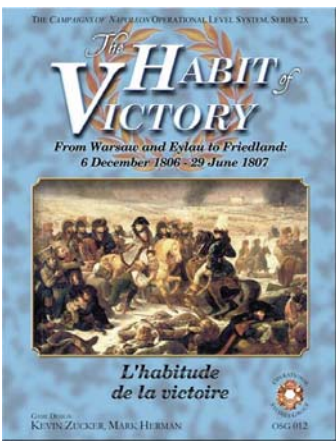
Empleando un sistema único que incorpora economía, diplomacia y operaciones militares, los jugadores maniobran unidades de combate y jefes por un mapa a todo color de Oriente Próximo y tienen un número limitado de turnos para determinar la victoria.

Cada turno, con 15 Fichas de Fase de Acción para elegir, es único. Los jugadores se enfrentan a los cambios y embites del destino – lo que asegura que no habrá dos partidas iguales. Los jugadores pueden cuidar sus recursos para mantener sus ejércitos campales, construir y reequipar unidades, fortificar ciudades y hacer la guerra con jefes al mando de carros, falanges y milicia.

¿Conseguirá Judea expandir su territorio bajo la dirección del gran rey? ¿O sucumbirá bajo el poder de Filistea, Aramea y Egipto? ¿Será condenada a las arenas de la oscuridad? Tú decides...

Contenido: librito de reglas, un mapa de 55x85 cm., 500 fichas grandes en tres planchas, ayudas de juego y dados. Para 2 a 5 jugadores. Duración de la partida: 3 a 6 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

OPERATIONAL STUDIES GROUP



The Habit of Victory. *Ya disponible* P.V.P.: 76,95 €

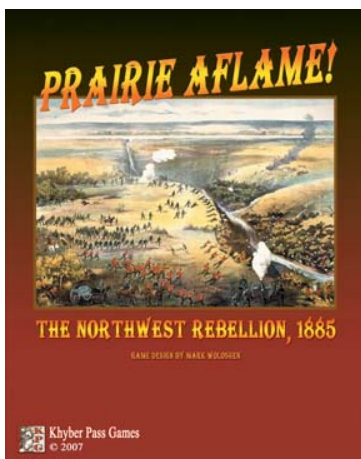
Dos de los diseñadores más respetados y con más solera del panorama de los wargames, Mark Herman y Kevin Zucker, te llevan a la campaña de Napoleón de 1806-07 en Polonia (Eylau, Friedland), empleando las reglas de la serie Campañas de Napoleón 2X estrenadas en **Napoleon at the Crossroads**, e introduciendo además cartas al sistema. El empleo de cartas reduce la cantidad de tiradas de dados y agiliza las partidas.

Cada carta representa una Orden de Movimiento y especifica el desgaste, administración, etc., y permite eventos únicos: políticos, militares, cuestiones de mandos y guerra de guerrillas. Al definir el Movimiento con más detalle, las cartas hacen que el Desgaste se resuelva de un simple vistazo.

Tres escenarios cortos simulan las batallas de Pultusk/golymin, Eylau y Friedland, más un gran escenario de campaña de hasta 69 turnos. Durante las grandes batallas, los ejércitos pueden concentrarse bajo el mando de unos pocos líderes. El resto del tiempo las unidades pueden dispersarse, lo que añadido al empleo de Vedettes de caballería ayuda a confundir al enemigo.

Muy similar en escala a **Napoleon at the Crossroads**, con 6 km por hex, 3 días por turno, 3.000 hombres por punto de fuerza. La campaña completa dura 80 turnos. Los escenarios abarcan el comienzo de la campaña en Diciembre de 1806, el Cruce del Bug y las batallas de Pultusk y Golymin, la campaña y batalla de Eylau en Febrero, y el error de cálculo final de Bennigsen en Friedland. Contenido: un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, libritos de reglas estándar y exclusivas con análisis de la campaña, comentarios de los autores, plantillas de organización, y un mazo de 100 cartas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

KHYBER PASS GAMES



Prairie Aflame! Ya disponible P.V.P.: 40,00 €

La Rebelión del Noroeste de 1885, diseñado por Mark Woloshen.

Este juego marca por una parte el inicio de una nueva etapa de Khyber Pass Games, editor que durante varios años ha creado diseños DTP muy interesantes sobre períodos poco tratados, pero que por fin da el paso a la edición profesional.

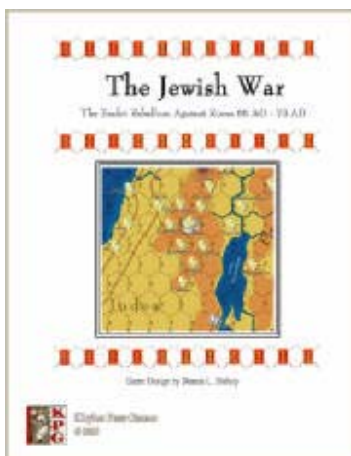
Este juego es un tratamiento operacional de la Rebelión del Noroeste del Canadá en 1885. Los Metis (mitad nativos y mitad europeos) proclamaron un gobierno provisional para que el gobierno de Ottawa reconozca sus derechos.

El gobierno federal envió un destacamento de la Policía Montada a confiscar las armas que encontraran en el asentamiento Metis de Duck Lake. Los policías montados fueron recibidos por una fuerza de Metis y Nativos e inicialmente se limitaron a conversar. Sin embargo, durante el transcurso de la conversación se disparó un arma, y en cuestión de minutos había empazado una batalla! Los policías se retiraron tras sufrir un 25% de bajas – había estallado la rebelión.

Para evitar la expansión de la rebelión, el gobierno de Ottawa envió rápidamente una fuerza militar que llegaría a tener unos 5.000 hombres, mayoritariamente transportados por la casi completada Canadian Pacific Railway. Después de cuatro meses y varias batallas, el gobierno consiguió sofocar la rebelión – de no haberlo conseguido, y este era su gran temor, todo el Noroeste podría haber estallado en una rebelión que llevaría años aplacar.

La unidad militar básica del juego es el batallón. Todos los batallones que participaron en la campaña están representadas, así como los variados destacamentos de la Policía Montada del Noroeste, milicias locales, artillería y añones gatling. Se tienen que enfrentar a los Metis, los Woods Cree y los Plains Cree. Las unidades pueden permanecer juntas como batallones, o pueden descomponerse en unidades menores. La moral se mantiene más alta como batallones, pero la movilidad mejora con las unidades menores. Cada punto de fuerza representa 50 hombres. Los jefes principales rebeldes y del gobierno están también representados y tienen un efecto importante en el juego.

El mapa ilustra el área de las Llanuras/Prairies del Canadá desde Edmonton y Calgary en el oeste hasta QuíAppelle en el este. La escala del mapa es de 11 millas por hex, y cada turno representa una semana. El mapa es de 55 x 85 cm. También se incluye un libro de reglas de 24 páginas, y varias ayudas de juego. En bolsa.



The Jewish War. Ya disponible P.V.P.: 16,00 €

Juego operacional sobre la Rebelión de los zelotes contra Roma, 66-73 d. de C.

La Guerra Judía (o la Gran Rebelión) en la provincia romana de Judea fue el resultado directo de la opresión de Gessius Florus, Procurator (gobernador) de Siria, sobre el pueblo judío de Galilea y Judea. Convencido de que los romanos destruirían su reino, el rey de Gamala envió un contingente de caballería a Judea, lo que fue suficiente para prender la rebelión de los zelotes. Los zelotes judíos (Partido por la Independencia) se rebelaron contra las guarniciones (árabes) Foederatii de Galilea y Judea en el año 66. Aunque tuvo un éxito inicial contra los árabes, los zelotes, fueron finalmente derrotados tras el despliegue de cuatro legiones romanas y sus aliados.

Escala: hexágonos de 7 millas, turnos de juego de 1 año histórico. Componentes: un mapa de 27x45 cm., 42 fichas, reglas y ayudas de juego. En bolsa.

Defiance: The Battle for Cufra, 1931. Ya disponible P.V.P.: 16,00 €

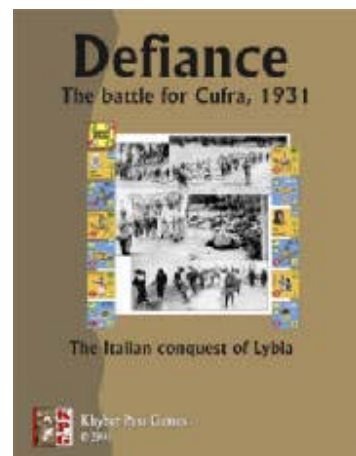
En julio de 1930, el Vicegobernador de Cirenaica, General Rudolfo Graziani, recibió la orden del Gobernador de Tripolitania/Cirenaica, General Pietro Badoglio, que estaba a su vez presionado por el Duce Benito Mussolini, de eliminar la última “Guarida” Senussi en el oasis de Cufra, y de humillar a los jefes Senussi ocupando el lugar sagrado de El Taj.

Las tres columnas; Colonna Maletti, Colonna Rolle y Colonna Lorenzini, se pusieron finalmente en marcha en diciembre de 1930. Las pesadas lentas columnas incluían ocho batallones de eritrea, tres escuadrones de carros blindados, dos batallones de tropas de camellos, cuatro batallones de caballería Sawari, dos baterías de artillería, dos batallones de “Camisas Negras”, y cuatro escuadrones de aviones. Esto constituía más de la mitad de las tropas bajo el mando de Graziani.

En Cufra los 600 “luchadores por la libertad” libios esperaron. En su mayoría eran supervivientes de la conquista de Sirtica de 1929 y la residente tribu Al-Zuwaya. Esperaban que el desierto les protegiera, y en parte tenían razón. La mayor parte del ejército italiano no llegó a Cufra hasta que la batalla había terminado.

A las 8:30 AM del 19 de enero de 1931, el Teniente Colonnello Pietro Maletti comenzó su avance con su excelente Raggruppamento Sahariano. Esta columna consistía de 867 hombres, 6 ametralladoras y cañones, todos montados en

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>



camellos. Los "luchadores por la libertad" libios atacaron la columna, que adoptó una formación de "cuadro" típica del s. XIX. Los Senussi intentaban un movimiento de flanqueo cuando a las 10:30 AM, los elementos de la columna de Lorenzini llegaron al campo de batalla. A las 12:30 PM, los libios se habían puesto en fuga y el oasis estaba en manos italianas. El campo al sur y la "Meca Senussi" de El Taj quedaban abiertas a la conquista italiana.

Cada factor de combate equivale a unos 100 soldados italianos o unos 50 rebeldes. Cada hex tiene unos 180 metros, cada turno de juego representa 30 minutos de batalla. El juego contiene un mapa de 27x45 cm., 39 fichas, 8 páginas de reglas y varias ayudas de juego. En bolsa.

LIBROS DE OSPREY PUBLISHING

CAMPAIGNS (24,75 €)

CAM189 SEVASTOPOL 1942: VON MANSTEIN'S TRIUMPH

MEN-AT-ARMS (16,25 €)

MAA444 NAPOLEON'S MOUNTED CHASSEURS OF THE IMPERIAL GUARD

WARRIOR (19,75 €)

WAR126 HIGHLANDER IN THE FRENCH-INDIAN WAR

NEW VANGUARD (19,75 €)

NVG140 ARMORED TRAINS

FORTRESS (19,75 €)

FOR72 GERMAN V-WEAPON SITES 1943-45