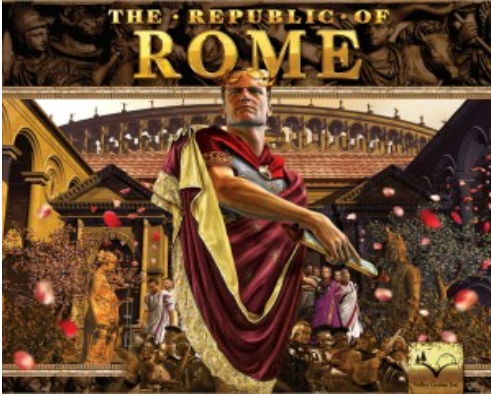


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 25 de enero de 2009



The Republic of Rome. P.V.P.: 59,50 €

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

Han pasado más de 10 años desde que se agotó, pero este superclásico aún resuena en la memoria de muchos jugadores. El clásico juego de diplomacia e intrigas creado por Robert Haines y Richard Berthold vuelve a la carga! *Republic of Rome* es un compendio lúdico de 250 años de historia de Roma, a partir del año 265 a. de C., ¡jugable en una tarde!

En Republic of Rome los jugadores deben guardar constantemente un difícil equilibrio entre sus intereses personales y el bienestar del estado. Los jugadores construyen el imperio desde sus inicios, desarrollando y cambiando el entorno político en el que compiten.

Los senadores de los jugadores compiten por el poder político, cargos militares y ventajas económicas sobre el trasfondo de un mundo turbulento. Abundan los

tratos y las contraofertas. ¿No tienes suficientes votos para llegar a ser Cónsul? Cambia la Concesión de Armamentos por el apoyo de una facción... ¿Espartaco ha destruido tu villa? Envía a Pompeyo con diez legiones para aplastarlo. ¿Pero no será demasiado poder para confiarlo a un solo hombre? ¿Y si Pompeyo se rebela y marcha sobre Roma?

El juego contiene tres escenarios que dividen las cartas en 3 mazos de distintos colores, para las épocas Temprana, Media y Tardía de la República. Los que deseen una partida de mayor duración, pueden combinarlas en un Juego de Campaña de proporciones verdaderamente épicas. También se incluye una versión de juego en solitario, así como otra para 2 jugadores.

Esta nueva versión contiene gráficos totalmente nuevos de Kurt Miller, Mark Poole y Patrick Turner, y las reglas han sido reescritas por John Rodriguez para corregir las erratas y dudas de la anterior versión. Para 1 – 6 jugadores. Duración de la partida: 3 – 5 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles de Valley Games:

Hannibal: Rome vs. Carthage. P.V.P.: 55,25 €

Titan. P.V.P.: 59,50 €

Supernova. P.V.P.: 59,50 €

Container. P.V.P.: 51,00 €

1960: Carrera hacia al Casa Blanca. P.V.P.: 49,95 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GABINETE LÚDICO

Estamos encantados de incorporar a nuestro catálogo a este editor nuevo nacional, Gabinete Lúdico. Su primer juego es un bombazo:

Todas las elecciones son momentos decisivos, pero las elecciones presidenciales de 1960 ocupan un lugar especial en la historia americana. Los años cincuenta habían sido un período de crecimiento económico imparable bajo el mandato del presidente Dwight Eisenhower y de su vicepresidente Richard Nixon. El origen humilde de Nixon le otorgaba un toque especial que gustaba a la América profunda y representaba el espíritu de los cincuenta. El senador John F. Kennedy era, en muchos aspectos, la antítesis de Nixon. Encantador, educado en Harvard y parte de una familia de larga tradición política. Kennedy desafió a los americanos a enfrentarse a las incertidumbres emergentes de la época no con una visión basada en el pasado, sino abrazando los nuevos desafíos del futuro.

En **1960: Carrera hacia la Casa Blanca**, el jugador toma el control de uno de estos dos formidables oponentes en su lucha por liderar Estados Unidos. Como candidatos, los jugadores deben lidiar con todos los grandes sucesos de la época, desde la Guerra Fría y los votantes impredecibles a los derechos civiles y la intolerancia religiosa. La contienda tiene lugar sobre el mapa de Estados Unidos tal y como era en 1960. Usando un sistema de juego dirigido por cartas, todos los eventos que tuvieron lugar durante la campaña están representados: el mal afeitado de Nixon, el apoyo tardío de Eisenhower o el retraso en el recuento de Cook County son sólo algunos de los muchos eventos específicos que te encontrarás en las cartas. Los famosos debates televisivos son también un elemento fundamental del juego.

Igual que en una campaña electoral, el reto es adaptar el plan de juego a medida que el enfrentamiento avanza y las condiciones cambian. Nunca hay suficientes recursos o tiempo para hacer todo lo que se necesita. Tendrá que tomar decisiones difíciles acerca de cómo invertir su esfuerzo. Su único objetivo es llegar a la Casa Blanca. Este rápido juego de estrategia para dos personas le reta a revivir uno de los duelos políticos más importantes del siglo veinte.

Igual que en una campaña electoral, el reto es adaptar el plan de juego a medida que el enfrentamiento avanza y las condiciones cambian. Nunca hay suficientes recursos o tiempo para hacer todo lo que se necesita. Tendrá que tomar decisiones difíciles acerca de cómo invertir su esfuerzo. Su único objetivo es llegar a la Casa Blanca. Este rápido juego de estrategia para dos personas le reta a revivir uno de los duelos políticos más importantes del siglo veinte.

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



¿Recreará ud. la historia o la reescribirá? **1960: Carrera hacia la Casa Blanca** le ofrece la oportunidad de hacer ambas cosas.

- Tablero de 120x70cm en cartón de 400gr/m2
- Libro de instrucciones de 24 páginas a color
- 91 cartas de campaña barnizadas
- 16 cartas de respaldo barnizadas
- 2 cartas de candidato barnizadas
- 1 tablero de debates en cartón de 300gr/m2
- 50 sellos de estado en cartón de 300gr/m2
- 3 casillas de asunto en cartón de 300gr/m2
- 14 marcadores de respaldo en cartón de 300gr/m2
- 12 marcadores de ímpetu en cartón de 300gr/m2
- 2 fichas de candidato en cartón de 300gr/m2
- +100 cubos de apoyo en madera tintada
- Marcadores de turno y fase en madera tintada

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



Stronghold. P.V.P.: 57,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PORTAL PUBLISHING

Posiblemente sea el juego más celebrado de la pasada feria de Essen. 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!!

Panzer General: Allied Assault.

P.V.P.: 51,00 €

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

Gran lanzamiento de una nueva editorial norteamericana.

Información clave:

Basado en el juego XBLA publicado por UBISOFT.

Emplea las mismas reglas que el juego XBLA con modificaciones que se adaptan mejor a las partidas “cara a cara”.

Juego de cartas rápido de combates tácticos y operacionales de la 2ª Guerra Mundial, que combina elementos de los juegos de cartas y los juegos de tablero.

Las cartas funcionan como unidades y se despliegan y mueven por sobre un mapa.

Las cartas de Acción mejoran las capacidades de movimiento, combate y otras.

El juego incluye escenarios que van desde el Día D hasta la invasión de Alemania en 1945.

Incluye 36 losetas geomórficas para componer el mapa, un tablero registro, 240 cartas de juego, fichas de Dug-in/trincheras y Home/Casa, 28 páginas de reglas y escenarios, fichas y un tablero de secuencia del turno.

Para 1-2 jugadores. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Wallace's War. P.V.P.: 37,50 €

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

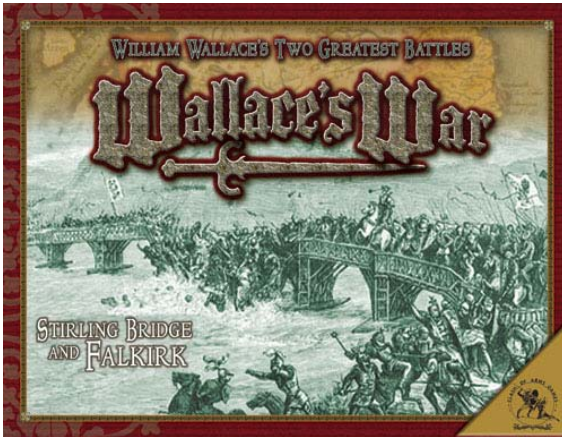
Centrado en las Guerras de Independencia de Escocia, William Wallace, el "Brave Heart" de leyenda, se enfrenta a la tarea real de derrotar a los ingleses en el campo de batalla medieval. En su mayor victoria, Stirling Bridge, 11 de septiembre de 1297, los rebeldes escoceses luchan contra el ejército inglés profesional y más numeroso del Duque de Surrey. Atrayendo a los ingleses a una emboscada al otro lado del Puente, Wallace y Moray lanzan su ataque cuando solo la mitad de los ingleses lo han cruzado. Tres escenarios exploran la situación histórica.

Su mayor derrota, Falkirk, 22 de Julio de 1298, de Nuevo le enfrenta, ahora ya como Guardian of Scotland, contra los infleses, comandados por el mismísimo rey Eduardo I (Longshenks).

Falkirk sería una gran victoria inglesa pagada con mucha sangre... y sería un anuncio de la era del dominio del arco largo en la historia de Inglaterra. Este nuevo juego, basado en el sistema del anterior juego Barrons War, se centra en los aspectos del mando y las armas del campo de batalla medieval.

Incluye 2 mapas de 45x55 cm., 250 fichas, reglas, ayudas de juego y dados. Para 2 jugadores o juego en solitario. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:
Baron's War.



Terra Prime. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TASTY MINSTREL GAMES

Fue el 24 de octubre cuando el Almirante Jaffee se llevó la flota y puso rumbo de vuelta a la Tierra – un páramo destruido por la guerra, antiguamente rico en formas de vida.

“La Federación Terrícola ha puesto en marcha esta estación especial, en los límites más lejanos del universo conocido, por que creen que aquí hay planetas habitables. Sé que sois jóvenes capitanes y que tenéis vuestras dudas, pero debéis saber lo siguiente... ¡Debéis completar Terra Prime y colonizar estos planetas! La gran flota tal vez nunca vuelva; de vosotros depende el que pueda desarrollar un bastión para la humanidad en aquel lugar. Cuidado con los alienígenas hostiles y no olvidéis el código Militar de la Federación 626.B.7.i... ¡Uno de vosotros se convertirá en almirante!”

Algunos incentivos de **Terra Prime**:



- Explora espacio desconocido.
- Despliega colonos criogénicamente conservados.
- Reúne y utiliza raros recursos como *Bluium*, *Greenium*, *Yellium* y *Brownium*.

● Personaliza tu nave con módulos de Armas, Escudos, Carga y Propulsores.

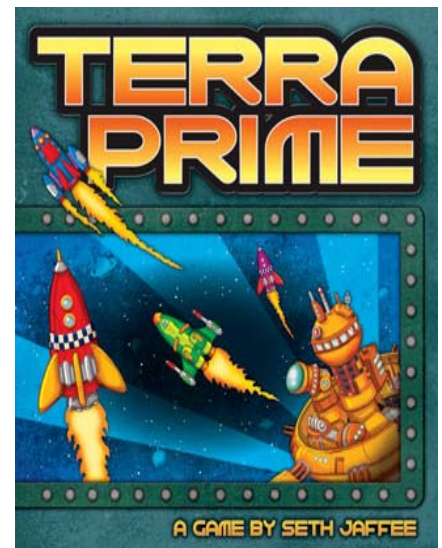
● Usa tecnología mejorada para aumentar tus posibilidades.

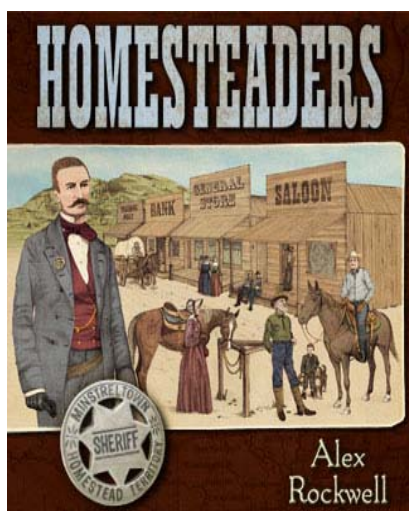
● ¡Lucha con los alienígenas!

● ¡Esquiva los asteroides!

¡Buena suerte, capitán... **nuestro futuro está en vuestras manos!**

Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Homesteaders. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TASTY MINSTREL GAMES

La ley Homestead Act de 1862 permitió a cada ciudadano de EEUU reclamar para sí una propiedad de 160-640 acres de tierra virgen para vivir en ella y cultivarla durante 5 años.

También en la década de 1860 se construyó el Ferrocarril Transcontinental a través de Norteamérica, uniendo las redes ferroviarias de las costas este y oeste del país. El desarrollo de las vías férreas aceleró la expansión de los colonos Homesteaders hacia el oeste, y llevó a la rápida explotación de nuevas tierras de labranza.

¡Conviértete en un Homesteader con una nueva propiedad y desarrolla tu población, convirtiéndola en una próspera Ciudad! El jugador que contribuya en mayor grado será declarado ganador y le dará su nombre a la ciudad!

Para 3-4 jugadores a partir de 12 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Great War at Sea: Black Waters. P.V.P.: 16,00 €

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

A finales del s. XIX. dos potencias industriales emergentes comenzaron a construir grandes flotas: EEUU y Alemania. De forma tal vez inevitable, surgieron tensiones entre ambos países. Ambos entraron tarde a la carrera imperialista, y tenían que contentarse con los restos que ingleses y franceses habían preferido ignorar. Cuando EEUU se hizo con el imperio colonial español en 1898, Alemania protestó duramente. Algunos líderes de negocios alemanes anhelaban el control de Filipinas y Puerto Rico, y urgieron al Kaiser a comprarlos a España antes del que terminara la guerra, o posteriormente a los americanos.

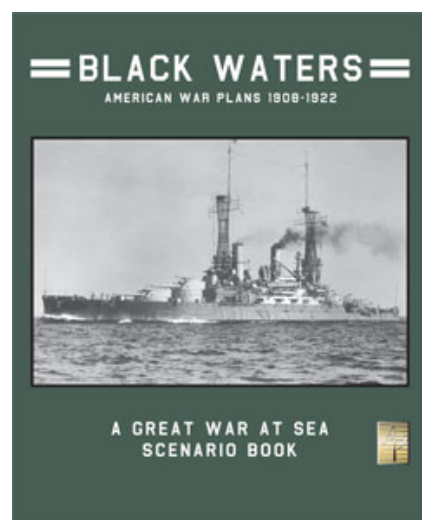
Los escuadrones alemanes y americanos, contrariamente a lo que dice la leyenda, no estuvieron a punto de llegar a enfrentarse en la Bahía de Manila durante la guerra entre EEUU y España — los británicos difundieron esa historia, con el fin de manipular a la opinión pública norteamericana. Pero los almirantes alemán y británico presentes sí que se correspondían uno al otro con una intensa antipatía, y ese sentimiento se extendía también entre los niveles inferiores de ambos bandos.

Black Waters es un suplemento de 64 páginas para la serie *Great War at Sea*, basado en los planes americanos para un hipotético enfrentamiento con Alemania. La mayor parte de los escenarios tienen lugar en el Caribe, pero algunos también se sitúan en Europa. Si incluyen 210 fichas, las mismas que originalmente se incluían en el hoy agotado *U.S. Navy Plan Black*. Los americanos obtienen buques que van desde tres miembros de la clase *South Dakota* hasta los primeros dreadnoughts americanos, la clase *South Carolina*, y el último de los pre-dreadnoughts americano, la clase *Connecticut*. También se incluyen un par de portaaviones ligeros basados en los planes americanos de conversión a partir de grandes cruceros acorazados.

Los alemanes añaden los tres buques de la clase GK4531 de cruceros de batalla, y tres muestras del acorazado clase GK4251. Y obviamente Alemania recibe un portaaviones, la propuesta conversión del buque de pasajeros *Imperator*. Argentina y Brasil reciben parte de sus flotas, y se incluyen dos acorazados mejicanos hipotéticos, así como pequeños contingentes de los Países Bajos, Venezuela y Colombia.

El módulo contiene más de dos docenas de nuevos escenarios, incluyendo el War Plan Silver basado en la muy seria amenaza de Woodrow Wilson de entrar en guerra con Italia en mayo de 1919, más versiones revisadas de los originales publicados en *Plan Black*.

Este módulo necesita tener algún juego de la serie *Great War at Sea* para jugarse. Para poder jugar todos los escenarios, es necesario tener *Mediterranean*, *Jutland* y *Plan Red*.



Container: The Second Shipemnt. P.V.P.: 59,50 €

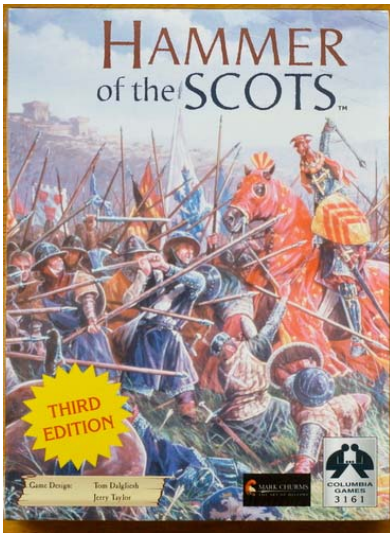
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** VALLEY GAMES

Expansión para el juego *Container*. Presenta cuatro nuevos conceptos: artículos de lujo, economías de escala, financiación corporativa y monopolios. Estos están pensados para añadirse al juego básico por separado o como un todo. También se incluyen cartas adicionales de \$1 y \$2. **¡¡EDICIÓN EN ESPAÑOL!!**

También disponible:

Container. P.V.P.: 51,00 € **¡¡EDICIÓN EN ESPAÑOL!!**





Hammer of the Scots 3rd Edition. P.V.P.: 52,75 €

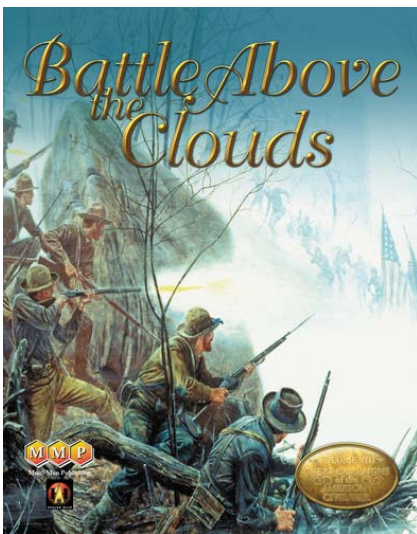
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** COLUMBIA GAMES

Nueva edición de este superclásico, ahora con mapa rediseñado.

En el papel de jugador inglés, intentarás aplastar la rebelión dirigida por Braveheart, William Wallace. El jugador escocés debe derrotar los ejércitos invasores de Eduardo I para obtener la libertad. Este tenso juego te ilustrará sobre este fascinante período de la historia escocesa.

Contenido: mapa, 56 bloques de madera con adhesivos, 25 cartas de eventos y reglas.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Battle above the clouds. P.V.P.: 73,00 €

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

Tras casi una década desde la publicación del anterior juego de la excelente serie *Great Campaigns of the American Civil War*, por fin ve la vez el 8º volumen de la misma, *Battle above the clouds*. La serie original fue creada por Joseph M. Balkoski.

Este es el primer volumen de la serie que abarca una campaña situada en el teatro de operaciones oriental de la guerra. Se incluye la campaña completa del área de Chattanooga/Chickamauga (final del verano y otoño de 1863).

El mapa ha sido creado siguiendo la tradición de los anteriores juegos de la serie, y el resultado



es simplemente espectacular.

Componentes: mapa de 2 láminas de 55x85 cm., tres planchas de fichas (840), 2 librillos de reglas, numerosas ayudas de juego y dos dados. Incluye siete escenarios básicos y varios escenarios avanzados. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Complejidad: media.

Jambo! P.V.P.: 21,25 €

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

Jambo! es el saludo amistoso que los comerciantes suahilis ofrecían a sus clientes en África Central antes de la colonización. Los jugadores son comerciantes de aquel entonces, compitiendo por ser los primeros en conseguir 60 monedas de oro vendiendo té, pieles, frutas, sal, seda y baratijas. La partida se juega con cartas que representan mercancías, gente (que puede ayudarte o perjudicar a tu adversario) y animales (que añaden una pizca de sal a la partida). Los jugadores alternan turnos, con 5 acciones por turno, hasta que alguno gana la partida.

Autor: Rüdiger Dorn. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Jambo Expansion 1. P.V.P.: 10,25 €

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

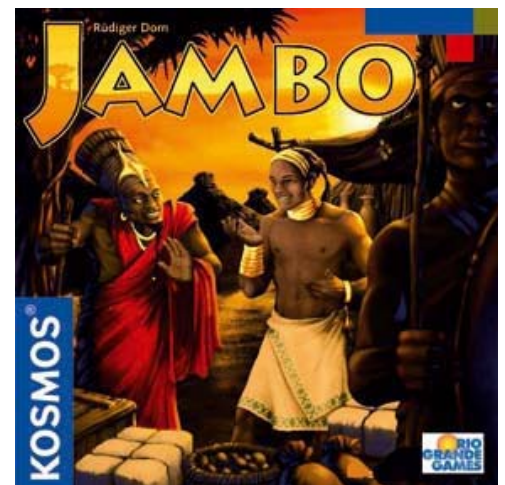
La expansión contiene 3 módulos separados que se pueden combinar de muchas maneras:

New Beginnings añade 40 nuevas cartas de mercancías, gente y animales que ofrecen a los jugadores nuevos elementos para mantener las partidas emocionantes y variadas.

The Three Huts añade 3 nuevas chozas para cada jugador que se pueden usar a lo largo de la partida, y que conceden nuevas opciones en cada turno.

The Relic añade 4 cartas, las cuales ofrecen a los jugadores una forma adicional de ganar la partida. Este pack de expansiones no es un juego completo, si no que es necesario poseer el juego básico. Cada expansión puede jugarse sola o en combinación con las otras para conseguir mayor variedad. Autor: Rüdiger Dorn. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.

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





Jambo Expansion 2. 10,25 €

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

La segunda expansión contiene 3 módulos separados que pueden combinarse de formas distintas con el juego básico y con los módulos de la primera expansión.

I – Nuevas mercancías y Encuentros

II – La cuarta choza

III – La alfombra

Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos.

Nanuk. P.V.P.: 23,75 €

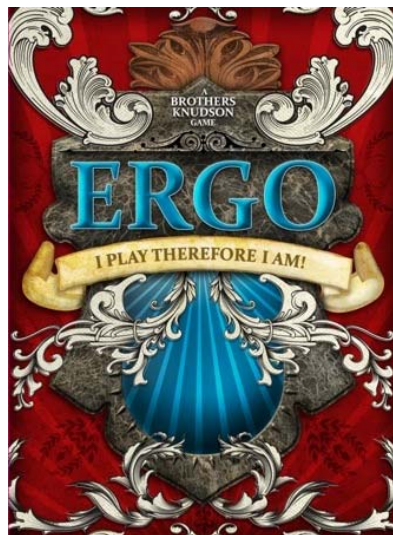
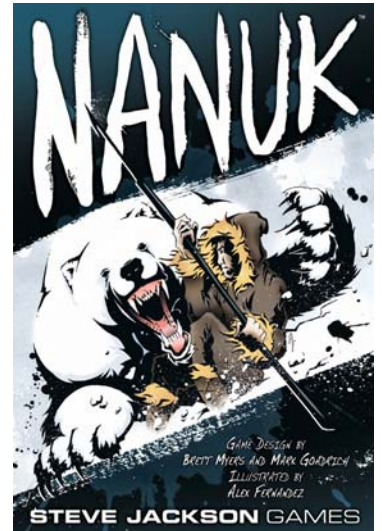
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** STEVE JACKSON GAMES

Llega el invierno. Todos los cazadores han fanfarroneado sobre sus proezas, pero tú lo hiciste más incluso que los demás. Ahora toca ver de lo que eres capaz. . .

En *Nanuk*, cada jugador puja cuánto tiempo puede permanecer en la pista de las presas y cuántos trofeos se llevará a casa. Cada puja debe ser mayor que las demás, hasta que un cazador rechace subirla y diga "¡Estás perdido!" Entonces comienza la caza. ¿Alcanzará su objetivo el que más haya pujado, o tendrán razón los agoreros? Cada jugador decide en secreto ayudar... o dejarle fracasar.

Ten cuidado con Nanuk, el gran oso polar, que puede dar al traste cualquier cacería. Si encuentras un inuksuk, te protegerá una vez. Si la caza tiene éxito, los cazadores compartirán los animales conseguidos. Pero si fracasa, entonces puntuarán los agoreros. *Nanuk* es un juego rápido, altamente social, sobre pujas y farolelos, para 5 a 8 jugadores.

Incluye 100 cartas, un tablero montado, 17 fichas y reglas.



Ergo The Game of Proving You Exist. P.V.P.:

12,75 €

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

¿Existes? ¿Pienso, luego existo? Desde Sócrates a Descartes, la pregunta ha asolado a la humanidad. Ahora, con *Ergo*, ¡tú puedes demostrar tu existencia a la vez que demuestras la inexistencia de tus amigos!

Se asigna una variable (A, B, C o D) a cada jugador al comienzo de la partida. Durante cada ronda, cada jugador intenta crear una Prueba que demuestre su existencia, a la vez que niegan la existencia de los demás. Cada turno un jugador extraerá dos cartas y jugará dos cartas, incluso si no puede jugar la Prueba y debe descartarse. Cuando se interrumpa una Prueba, siempre que no se de una paradoja, el número de cartas que compongan la Prueba indicará el número de puntos ganados por cada jugador cuya existencia se demuestre. ¡Gana el primero en llegar a 50 puntos!

Puntos clave:

- concepto único que combina las reglas clásicas de la lógica en un juego de cartas divertido.
- reglas sencillas, pero gran profundidad de estrategia.

Pensado para : todo aquél que disfrute de un juego que le haga pensar, estudiantes de filosofía, educadores, programadores informáticos. Componentes: 55 cartas, reglas. Caja de metal de gran calidad.

Poo The Card Game. P.V.P.: 10,25 €

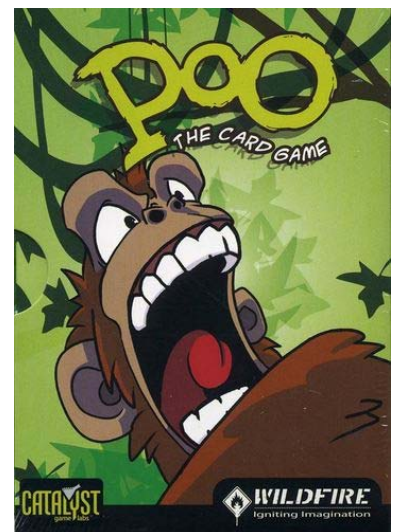
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** CATALYST GAME LABS

¡El juego de la locura simiesca!

Ha sido un día muy duro en la jaula de los monos, y había algo en la comida de esta noche que no estaba bien. En el mundo de los monos, solo hay algo que puede hacerse—¡soltar excrementos!

Los jugadores asumen el papel de monos soltando cagaditas. Cada turno un jugador puede tirar una única carta de "poo" a otro u otros jugadores, o puede descartarse de la cantidad de cartas que desee para cambiar rápidamente su mano. Todo lo que se lance contra un jugador puede bloquearse con una variedad de Cartas de Defensa que detienen la cagadita, o la redirigen hacia otro jugador, como la carta "Buddy's Face". Además, las cartas de Lavado/Clean permiten a los jugadores limpiarse de puntos de excrementos, mientras que las cartas Mishap pueden detener un ataque totalmente. Cuando un jugador acumule 15 cartas de "poo" tendrá que salirse de la partida.

Juego rápido que se puede comenzar a jugar a los pocos minutos de comprarse. Ilustraciones divertidas. Se pueden combinar dos mazos para jugar más gente.



+6 Bag O' Munchkin Babes. P.V.P.: 5,25 €

FORMATO: BOLSA DE MINIATURAS DE PLÁSTICO. **EDITOR:** STEVE JACKSON GAMES
¡Bolsa oficial de chicas Munchkins de plástico, en 6 colores!

Chrononauts. P.V.P.: 17,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** LOONEY LABS

¿Qué harías con una Máquina del Tiempo? ¿Entendrás el hundimiento del Titanic? ¿Evitarías el asesinato de Kennedy? ¿Matarías a Hitler antes de la 2ª G. M.? Estas son solo unas pocas de las posibilidades que tienes en Chrononauts, el premiado juego de viajes en el tiempo. Para ganar debes cambiar la historia en momentos clave llamados Linchpins, de forma que la historia se transforme en la Realidad Alternativa que prefiere tu personaje. También ganas reuniendo varios grupos de Artefactos como un dinosaurio vivo, la Mona Lisa o una obra inédita de Shakespeare. Pero sé cuidadoso – si creas demasiadas paradojas, ¡podrías destruir el universo entero!

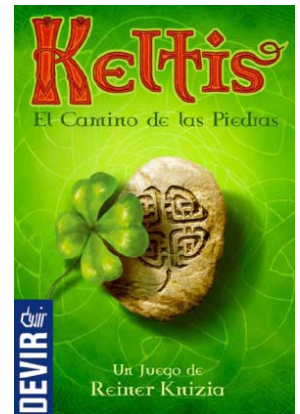


Dominion: Intriga. P.V.P.: 35,00 €

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

Dominion Intriga añade 25 mazos de cartas nuevas al mundo de *Dominion*. Se trata de un expansión, pero al incluir cartas de tesoro y de puntos de victoria puede jugarse por si solo (sin necesidad de tener el juego básico). Si se une al juego básico, además de añadir muchas combinaciones nuevas de cartas, ofrece la posibilidad de jugar Dominion con 6 jugadores o incluso con 8.

Para 2-4 jugadores (hasta 8 con el juego básico) a partir de 8 años. Duración: 30 min. **¡¡EDICIÓN EN ESPAÑOL!!**



Keltis (edición de viaje). P.V.P.: 9,00 €

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

Juego de viaje basado en el premiado juego de mesa KELTSIS.

Contenido: 59 fichas de piedras, 1 tabla de puntuación, 1 reglamento. Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡EDICIÓN EN ESPAÑOL!!**

The Naval Sitrep nº37.

Nuevo número de la revista oficial de los juegos de la Admiralty Trilogy (Fear God & Dread Nought, Command at Sea, Harpoon). Este número contiene, entre otros artículos, información detallada y un escenario interesantísimo sobre el posible ataque aéreo israelí contra la planta de enriquecimiento de uranio iraní de Natanz.

LIBROS OSPREY PUBLISHING

FIELD OF GLORY
FOG 13: The Lost Scrolls

NEW VANGUARD:
NVG162 US Destroyers 1934-45: Pre-war classes

CAMPAIGNS
CAM217 The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281

WARRIOR
WAR144 Italian Blackshirt 1935-45

AIRCRAFT OF THE ACES
ACE91 Brewster F2A Buffalo Aces of World War 2

