

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 3 de febrero de 2007

JUEGOS DE MESA

ASMODEE

Formula De. *Ya disponible* P.V.P.: 35,00 €

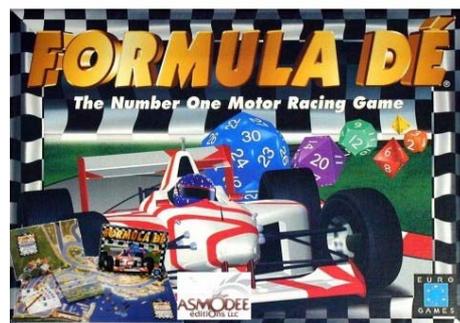
¡Última edición del juego de carreras de Formula 1!

¡Caballeros, enciendan sus motores!

Revive el ambiente de los grandes premios de Fórmula 1 sobre los circuitos más prestigiosos. ¿Llegarás llevar a tu coche a la victoria? Vueltas, ajustes de los coches, recorridos, parada en boxes, elección de neumáticos, toda la pasión de la F1 se encuentra en Formula Dé, gracias a unas reglas de una sencillez y realismo sin igual. Cada jugador se pone al mando de un F1 sobre la reproducción fiel de los circuitos de F1 más famosos del mundo. La caja básica nos propone los circuitos de **Monaco** (con tramos míticos como la recta de Ste Dévotte, la curva de la Gare o el tunel) y de **Zandvoort** (un circuito holandés muy frecuentado en los años 70). Para pilotar eficazmente tu vehículo, habrás de tener en cuenta varios parámetros (neumáticos, consumo, estado del motor), y sobre todo aprender a pasar rápidamente las curvas sin salirte de la pista.

Con unas reglas sencillas y accesibles al gran público, **Formula Dé** consigue transmitir todo el ambiente de los circuitos de Fórmula 1, y rápidamente el frenesí y la tensión se apoderan de los jugadores, a medida que los vehículos se acercan a la línea de meta!

Tras su aparición a primeros de los 90, Formule Dé ha ido ampliándose con numerosas extensiones, básicamente circuitos que permiten variar los recorridos y montar asimismo un campeonato del mundo! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Circuitos:

Alemania (Hockenheim)/Austria (Zeltweg). P.V.P.: 16,80 €

Bahrein/Shangai. P.V.P.: 16,80 €

Zandvoort/Monaco. P.V.P.: 16,80 €

Circuit Anniversary 10 Years. P.V.P.: 15,80 €



Fire & Axe. *Ya disponible* P.V.P.: 44,99 €

¡Comercia, saquea y coloniza el mundo de la Alta Edad Media!

Surca los océanos hasta los confines del mundo. Combate valerosamente bajo las banderas del Cuervo y cruza orgulloso las puertas del Valhala!

Haz templar el mundo civilizado y deja que los clérigos entonen sus más fervientes plegarias: « *Señor, protégenos del furor de los hombres del Nord* ».

Fire & Axe propone a los jugadores ponerse en la piel de los vikingos en sus múltiples entre 750 y 1020. Cada viaje comienza en Escandinavia, donde los vikingos y las mercancías se embarcan y donde se descifran las runas. Durante el viaje comerciarás con las poblaciones locales, saquearás sus tesoros de otras o intentarás establecer colonias. Si puedes, intentarás que tus hazañas sean tan célebres que luego se cuenten en sagas por los eskaldas. La rapidez con la que amases riqueza y fama determinará la influencia de tu Jarl en la Historia.

Contenido de la caja: 1 librito de reglas, 1 tablero de juego, 33 cartas de runas, 27 cartas de sagas, 5 losetas de drakares, 1 ficha de la rosa de los vientos, 33 fichas de mercancías, 15 losetas de tesoros, 67 fichas de monedas, 5 miniaturas de drakares, 75 miniaturas de vikingos, 3 miniaturas de pueblos grandes, 12 miniaturas de pueblos pequeños, varios marcadores y 3 dados.

Para 3-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

VALLEY GAMES



Die Macher. *Ya disponible* P.V.P.: 49,95 €

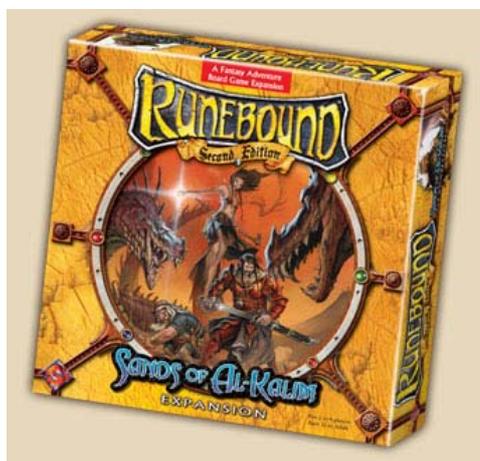
Die Macher es uno de los juegos más afamados de los últimos años. La partida transcurre a lo largo de 7 elecciones regionales alemanas. Cada jugador es el jefe de un gran partido político con ciertas prioridades, pero tendrás que decidir en qué regiones te centrarás, ya que es imposible ganar en todas. Cambiar de plataforma puede ayudarte a ganar votos en una región, pero lo más normal es que te haga perder votos en otra. Según se acerca la fecha de la siguiente elección, se va revelando más información de las encuestas que indican el grado de éxito que está alcanzando tu partido en cada región, por lo que debes reaccionar en consecuencia. La herramienta más importante es el dinero, pero tu liquidez es escasa y una campaña electoral es muy

cara. ¡Ten cuidado de no gastar todo tu dinero en una elección, ya que no tendrás suficiente para superar las pujas de tus adversarios y pagar una encuesta electoral que podría tener efectos devastadores!

Los puntos de victoria se obtienen ganando elecciones regionales, por el control de los medios de comunicación, por un gran número de afiliados a tu partido y por ganar las elecciones nacionales. Al final ganará el que más puntos haya acumulado.

Para 3-5 jugadores. Duración de la partida: 2-3 horas (o 1-2 horas en la versión reducida de las reglas). **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES



Runebound: Sands of Al-Kalim. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

"Sobre la existencia de Al-Kalim, la tierra de leyenda de canciones e historias, no existe ninguna fuente fiable. Sin duda es ficticia, como los espejismos del desierto." - Autorious de Greyhaven

"Es real. Yo he hestado allí. Empleo cada minuto de cada día de mi vida en intentar volver." - Hob, Caravaner

Siguiendo la tradición de **Runebound: Island of Dread** y **Runebound: Midnight**, Fantasy Flight Games presenta **Runebound: Sands of Al-Kalim**. En las historias que se cuentan en Terrinoth existe una tierra legendaria, un lugar perdido hace mucho tiempo. Muchos han intentado encontrarlo de nuevo, pero como un espejismo del desierto, siempre los ha esquivado, quedando como una visión en el horizonte. Es un lugar peligroso de arenas sacudidas por el viento y peligrosas criaturas, de bellas ciudades y magia extraña. ¡Es la tierra de Al-Kalim!

En esta expansión del juego de tablero de fantasía **Runebound**, los jugadores han descubierto la llave para encontrar este lugar escondido. Su objetivo es forjar su propia entrada en las Noventa y Nueve Historias de Al-Kalim. *Sands of Al-Kalim* se

distingue de la mayor parte de las aventuras de **Runebound** en que no incluye cartas de Eventos ni de Encuentros que describan una historia. ¡Aquí los jugadores son los que cuentan la historia! Se enfrentarán a retos legendarios y obtendrán recompensas legendarias, incluyendo potentes monturas, runas olvidadas y artefactos mágicos. El que complete su historia primero será inmortalizado en canciones y leyendas, ganando la partida.

Sands of Al-Kalim es una expansión para **Runebound Second Edition**, que es imprescindible para jugar esta expansión. Para 2-6 jugadores de 12 años en adelante.

Incluye 6 nuevas figuras de Héroes y cartas de héroes que pueden usarse en cualquier partida de Runebound, una nueva plantilla para el tablero con nuevos efectos medioambientales dinámicos (como el movimiento de una tormenta de arena, el paso del día a la noche, y ciudades que aparecen y desaparecen), docenas de nuevas fichas y piezas (como la tormenta de arena, camellos, cantimploras y kits de aventuras, ciudades Perdidas y mucho más), 56 nuevos Retos y 23 nuevos Aliados, 25 cartas de Misiones Legendarias que se convierten en Recompensas Legendarias cuando cada héroe completa su propia historia épica. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Cave Troll 2nd Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

Cave Troll enfrenta a varios grupos de héroes en una competición por recuperar la mayor cantidad de oro y tesoro de la tenebrosa guarida de los trolls de las cavernas. Esta es la segunda edición del clásico juego de Tom Jolly. Incluye componentes mejorados, reglas actualizadas y nuevas variantes.

Contiene 1 tablero de juego, 104 cartas (un mazo para cada jugador), 6 cartas de artefactos, 64 figuras de héroes y monstruos de plástico (16 para cada jugador), 4 cofres de tesoro, 4 fichas de puntuación. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 20-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



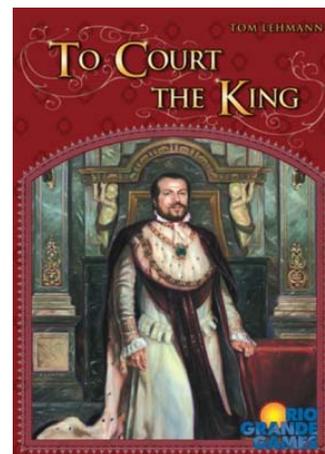
RIOGRANDE GAMES

To Court the King. *Ya disponible* P.V.P: 29,95 €

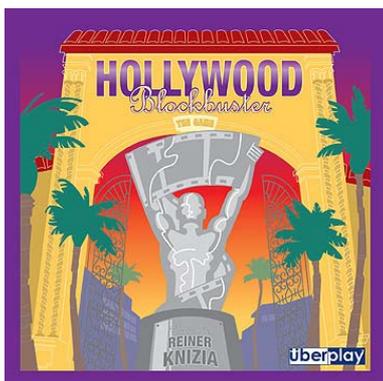
Como cortesanos que piden prebendas al rey, los jugadores deben sacar el máximo provecho de su capacidad de persuasión para obtener el apoyo de los funcionarios de la corte y ganarse la confianza del Rey.

Las capacidades de persuasión de los jugadores, en una corte de cambios constantes, se representan mediante los dados. Cada jugador comienza con tres dados. Cada turno un jugador tira los dados, aparta al menos uno y vuelve a tirar los demás hasta que finalmente aparte los tres. Con estos tres dados, si forman una jugada apropiada, el jugador puede obtener una carta de personaje, la cual le puede conceder otro dado o un poder especial. El primer jugador que obtenga siete iguales obtendrá el apoyo del Rey y posiblemente la victoria. ¡A menudo, hasta la última tirada de dados no se determina el ganador!

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Tom Lehmann. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



UBERPLAY GAMES



Hollywood Blockbuster. *Ya disponible* P.V.P: 39,99 €

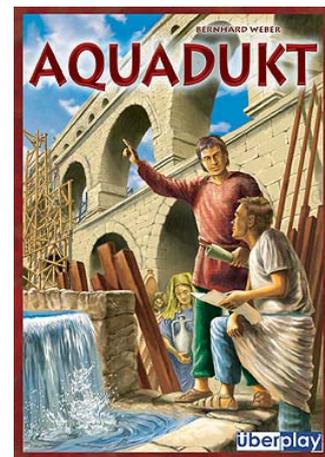
¿Has pensado alguna vez en hacer películas? Aquí te conviertes en un mundialmente famoso productor de cine que acaba de adquirir los derechos de tres nuevos guiones. Y tu objetivo es producir las películas más valiosas, contratando al personal de mayor talento. ¡Produce las películas más populares y gana la partida!

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Creado por Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Aquadukt. *Ya disponible* P.V.P: 27,99 €
Según las reglas de los granjeros de las antiguas provincias romanas, los jugadores colonizan las tierras fértiles con sus casas. Sin embargo, hasta las más lujosas casas son inútiles sin un suministro fiable de agua. Si un jugador no abastece una de sus casas con agua antes de que la región esté totalmente desarrollada, los habitantes tendrán que emigrar y las vivienda no otorgará ningún punto al jugador.

El jugador que mejor use tácticas inteligentes – con la ayuda de un poco de suerte – para colocar pozos y canales en el momento adecuado a la vez que se asegura los mejores lugares para construir ganará la partida.

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



California. *Ya disponible* P.V.P.: 32,99 €

¿Quién no ha soñado tener una gran mansión en las soleadas colinas de California? Pero antes de que puedas amueblar la casa, debes crear el interior. Nada más que termines de amueblar las primeras habitaciones, tus curiosos vecinos comenzarán a dejarse caer por allí, algunos con regalos de bienvenida. ¡Lo cual es estupendo, por que ganará la partida el que tenga la casa más renovada y acumule más regalos!

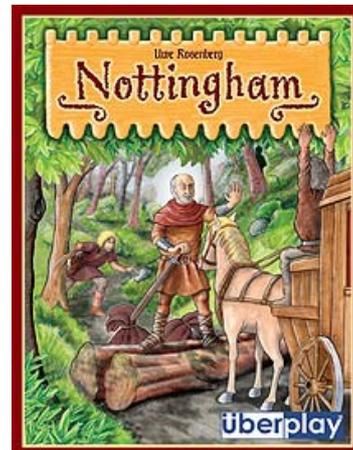
Creado por Michael Schacht. Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Nottingham. *Ya disponible* P.V.P.: 24,99 €

¡El sheriff de Nottingham está en apuros!

Su período de poder está llegando a su fin, y no ha conseguido suficiente dinero para comprar otro año en el cargo! Así que envía a sus Delegados a recolectar impuestos, prometiendo ascender al Delegado que más recaude al puesto de Asistente Jefe. ¿Le puede extrañar a alguien, por tanto, que los Delegados se roben entre sí ocasionalmente?!

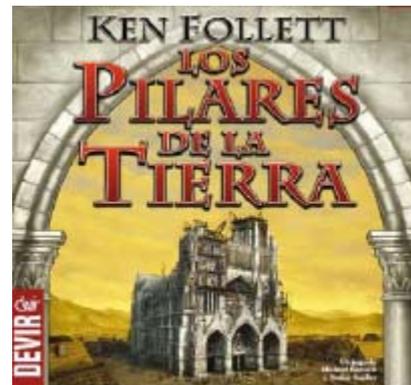
Para 3-7 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Autor: Uwe Rosenberg. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DEVIR

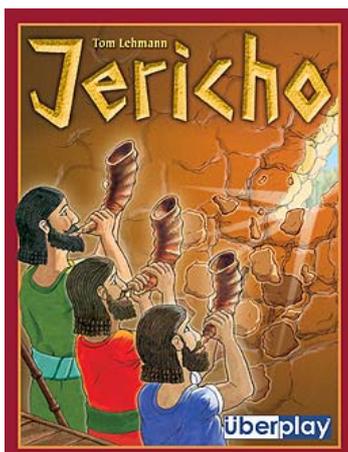
Los pilares de la tierra. *Ya disponible* P.V.P.: 35,00

En Kingsbridge se está construyendo la Catedral más grande y más belladel mundo. Como maestro constructor debes conseguir los materiales de construcción que tus trabajadores necesitan y contratar a los artesanos. Al jugar retrocederás hasta la Edad Media, tal y como la describió el escritor KEN FOLLETT en su gran novela, de la que se han vendido más de 3 millones de copias en España. Contenido: 1 tablero, 1 catedral, 12 figuras de maestro constructor, 75 cartas, 37 figuras de trabajador, 82 cubos de material, 9 discos de Madera, 1 dado, 1 bolsa de tela, reglamento. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

UBERPLAY GAMES



Jericho. *Ya disponible* P.V.P.: 11,50 €

¡Las murallas se vienen abajo!

Con la ayuda de unas potentes trompas, tú también puedes conseguirlo – pero ten cuidado, que los demás también pueden.

Para ganar en este juego de cartas, debes construir tus murallas rápidamente para puntuar a la vez que intentas echar abajo las murallas de los demás jugadores. Construye las murallas más grandes y obtén más puntos que nadie para triunfar.

Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Creado por Tom Lehmann. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

WHITE WOLF

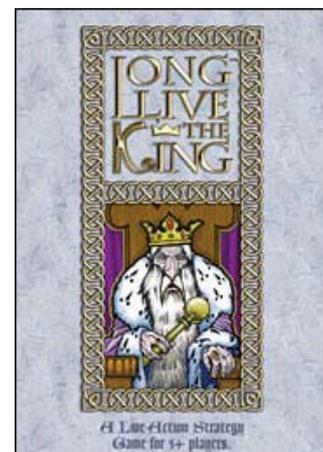
Long Live the King. *Ya disponible* P.V.P.: 24,99 €

El Rey ha muerto... ¡por fin!

Long Live the King es un juego de rol dinámico que une las intriga y maquinaciones de los mejores juegos de mesa y de cartas con la pompa y boato de los más elaborados juegos de rol en vivo. En el papel del rey moribundo, el árbitro participa en el juego de rol a la vez que modera la partida. Hasta siete jugadores más, incluyendo una joven reina, un ambicioso arzobispo y un voluntarioso embajador, luchan por colocarse en las mejores posiciones para gobernar cuando el rey estire la pata. Docenas de papeles menores permiten que el juego sea tan elaborado como quieras. ¡O mantenerlo pequeño... y cortante!

Concepto: mezcla de How to Host a Murder™ con Diplomacy™. Posibilidades de volver a jugar ilimitadas, ya que no hay un “asesino”. La próxima vez los jugadores querrán aplicar todo su conocimiento del juego para superar a sus rivales.

Incluye reglas, carpetas de los siete personajes principales, monedas del reino y 200 cartas divididas en seis tipos para abarcar muchos aspectos del juego.



Vampire: Dark Influences. *Ya disponible* P.V.P.: 14,99 €

Hay un Mundo de Oscuridad que se parece mucho al nuestro. Oculto para la humanidad por un velo de engaños, los vampiros de este mundo juegan partidas de intriga, política y traición. Tú eres uno de esos vampiros, llamados Kindred. Tu Príncipe de los no-muertos ha declarado que se os abandonará y que elegirá un sucesor. El vampiro que consiga el apoyo del mayor número de aliados antes del amanecer será declarado nuevo Príncipe.

Vampire: Dark Influences es un juego para dos a cinco jugadores perversos que forjan alianzas, ganan favores y rompen votos para obtener la supremacía sobre las criaturas de la noche.

Contiene 5 clanes distintos de vampiros, uno para cada jugador, 25 cartas de Kindred, cuyo favor se gana para reclamar el trono; 30 cartas de eventos para atacar, engañar y extinguir a tus adversarios; fichas de sangre para cada clan y un dado de 10 caras.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

STEVE JACKSON GAMES = REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN

• JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS •	
24,95 € A	X-BUGS SET 3: CHITINIANS VS. SOVIETOPTERA (rojo/verde) 
24,95 € A	X-BUGS SET 4: CHITINIANS VS. SOVIETOPTERA (negro/verde claro) 
24,95 € A	GREEDQUEST 
29,95 € A	STRANGE SINERGY 
19,95 € A	SNITS 
34,95 € A	HACKER DELUXE EDITION 
19,95 € A	DORK TOWER 
• LÍNEA CHEZ GEEK •	
17,95 € A	CHEZ GUEVARA 
16,95 € A	CHEZ GREEK 
16,95 € A	CHEZ GOTH 
9,95 € A	CHEZ GREEK 2 SLACK ATTACK 
16,95 € A	CHEZ GREEK 3 BLOCK PARTY 
• LÍNEA MUNCHKIN •	
24,95 € A	SUPER MUNCHKIN 
17,95 € A	SUPER MUNCHKIN 2 THE NARROW S CAPE 
16,95 € A	MUNCHKIN BLENDER 
17,95 € A	MUNCHKIN 4 NEED FOR STEED 
16,95 € A	STAR MUNCHKIN 2 CLOWN WARS 
24,95 € A	MUNCHKIN: IMPOSSIBLE  REEDICIÓN MARZO

• LÍNEA ILLUMINATI •	
34,95 € A	ILLUMINATI CRIME LORDS 
11,95 € A	ILLUMINATI BRAINWASH 

• JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES •	
9,95 € A	SPOOKS 
16,95 € A	KNIGHTMARE CHESS 2ND ED 
16,95 € A	KNIGHTMARE CHESS SET 2 
11,95 € A	COWPOKER 
16,95 € A	KING'S BLOOD 
16,95 € A	NINJA BURGER 2 – SUMO SIZE ME! 
24,95 € A	CAR WARS: THE CARD GAME 
24,95 € A	BATTLE CATTLE: THE CARD GAME 
19,95 € A	DINO HUNT BOXED SET 

• JUEGOS DE ROL •	
39,95 € B	GURPS BASIC SET CHARACTERS
34,95 € B	GURPS BANESTORM
34,95 € B	GURPS INFINITE WORLDS
34,95 € B	GURPS POWERS
34,95 € B	GURPS MAGIC 4TH ED

JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

Call of Cthulhu CCG Assylum Deck: Kingsport Dreams. *Ya disponible* P.V.P.: 10,00 €
2º mazo de los nuevos “Assylum Decks” de este popular juego.

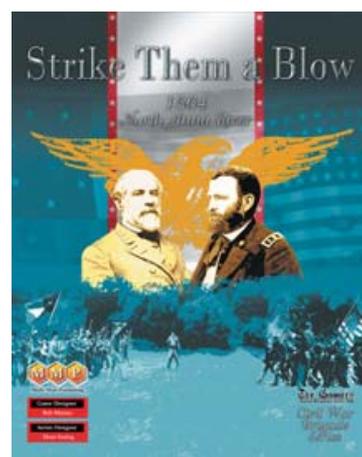
JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

THE GAMERS - MULTI-MAN PUBLISHING

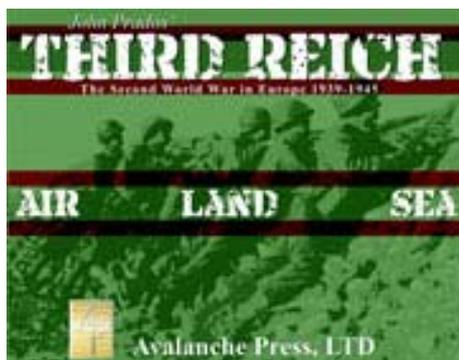
Strike Them a Blow. *Novedad febrero* P.V.P.: 51,50 €

Strike Them A Blow (STAB) es el decimoquinto (!) juego de la excelent serie Civil War Brigade de The Gamers. **Strike Them A Blow** es un juego basado en la lucha que tuvo lugar en 1864 en el río North Anna. ¿Podrás ejecutar con éxito el plan de Lee para barrer al ejército de la Unión de Grant? Incluye dos mapas de 55x85 cm., 560 fichas, librillos de reglas estándar y específico, ayudas de juego y dados.

Escala: unidades tamaño brigada, hexágonos de 180 m. Complejidad moderada, gran adaptabilidad para jugar en solitario.



AVALANCHE PRESS



Third Reich. Reedición febrero P.V.P.: 64,99 €

Publicado por vez primera en 1974, *Third Reich* ha vendido más de un cuarto de millón de copias en distintas ediciones publicadas por dos editores distintos. La edición de Avalanche Press, publicada en 2001, llevó el viejo clásico al nuevo siglo con una mejora completa de los gráficos y la jugabilidad. El resultado es un juego que se maneja sin problemas con un mínimo de tablas, pero con una profunda base histórica. *Third Reich* interrelaciona no solo los aspectos terrestres, navales y aéreos, si no también los aspectos económicos y políticos, igualmente importantes. Los jugadores deben llevar a su país a la victoria apoderándose de objetivos clave y asegurándose de que nadie (especialmente sus aliados) llega primero. Los jugadores asumen el mando de Gran Bretaña, Francia, Italia, Alemania, Estados Unidos o la Unión Soviética. Cada una de estas grandes potencias puede influenciar a países como

Turquía, Grecia o Rumanía para unirse a la guerra en su bando. Les pueden ofrecer sobornos o territoria, y a veces es más importante reducir la influencia de otro país que aumentar la propia.

La moneda del juego es el Punto de Recursos Básico o BRP, que representa las finanzas y la producción industrial y agrícola necesaria para sufragar la guerra. Los BRP se usan para formar nuevas unidades, para pagar ofensivas, para reemplazar pérdidas, para sobornar a países menores y para muchas otras funciones. La producción de cada país puede verse afectada por la conquista o la pérdida de territorio, o mediante guerra estratégica (principalmente, ataques de submarinos y bombarderos).

Una vez activadas (generalmente por un coste en BRP), las unidades terrestres, navales y aéreas pueden mover y atacar a las unidades enemigas. El combate se resuelve tirando los dados y aplicando impactos con si se obtienen 6. No hay tablas de combate, cada factor cuenta y no hay “números perfectos” de unidades como sucede en otros wargames. Cuando una unidad terrestre sufre un impacto, pueden usarse BRP para absorber parte del daño, pero si los impactos son demasiados la unidad será debilitada o eliminada. Las unidades navales y aéreas tienen más potencia, pero sufren daño con igual facilidad.

Los escenarios o situaciones de juego comienzan la partida en 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944 o 1945. Se eligen aleatoriamente marcadores políticos para determinar qué eventos podrían tener lugar fuera del control de los jugadores. Polonia podría capitular frente a Alemania en 1939, Mussolini, Churchill o Hitler podrían planear algún estúpido complot que el jugador italiano, británico o alemán tendrían que ejecutar; podría encontrarse petróleo en Libia; la marina francesa podría unirse a los aliados o al Eje; pueden desarrollarse aviones a reacción; los buenos alemanes podrían matar a Hitler — docensa de eventos como este son posibles

Como uno de los juegos más populares de todos los tiempos, la edición de Avalanche de *Third Reich* también ha llevado a la edición de un volumen para la guerra en el Pacífico: *Great Pacific War*. Ambos juegos pueden jugarse juntos o por separado. También está disponible la *Third Reich Player's Guide* con nuevos escenarios, consejos de estrategia, reglas opcionales y 120 fichas. Por último no olvidemos que también está disponible un *Deluxe Map* que dobla el tamaño del mapa, para los que les guste jugar “a lo grande”. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Panzer Grenadier: South Africa's War. Novedad febrero P.V.P.: 17,99 €

La Unión de Sur África entró en la 2ª G. M. con ciertas reservas — tres días de agrios debates tuvieron lugar antes que Jan C. Smuts, héroe de la Gran Guerra, dividió al Union en el poder para forzar una declaración de guerra. Las fuerzas de Sur África lucharon en la conquista del África Oriental italiana y en las campañas de Egipto y Libia. *South Africa's War* es un suplemento para la serie *Panzer Grenadier*, y se centra en las batallas de las fuerzas sudafricanas en Somalia, Etiopía, Tgipto y Libia entre 1940 y 1942. Dos divisiones sudafricanas entraron en acción en estas campañas, viviendo algunas de las acciones más duras de la guerra, en los cruces del Juba, Gazala, Operación Crusader y obviamente Tobruk. Y en la vanguardia de los avances acorazados aliados rodaban los justamente célebres regimientos de carros blindados sudafricanos. Este módulo no puede jugarse sin *Desert Rats* y para poder jugar todos los escenarios.

South Africa's War incluye 88 fichas. Todas representan fuerzas sudafricanas: tanques, carros blindados, infantería, ametralladoras, morteros, antitanques, artillería y obviamente mandos. Cada escenario tiene su propia lámina, en el mismo formato ya empleado en los módulos *Red Warriors* y *Blue Division*.

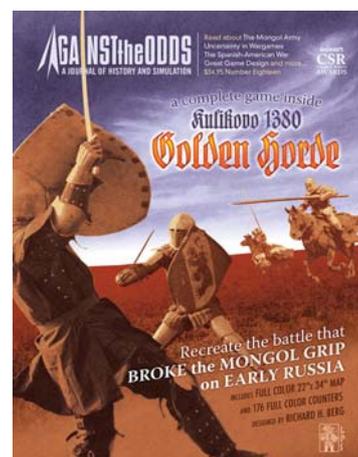
REVISTAS CON JUEGO

Against the Odds 18: Kulikovo 1380 The Golden Horde. Ya disponible P.V.P.: € 35,00.

Además de artículos de historia militar, este número incluye *Kulikovo 1380*. Se trata de un juego sobre la batalla entre el clan mongol de la Horda de Oro y los variados principados que conocemos hoy como Rusia, liderados por Moscovia y el Gran Príncipe de Moscú, Dmitri Ivanovich, luego nombrado Donskoi por su victoria en Kulikovo (cerca del río Don). Durante 150 años, los ejércitos tártaros habían destruido toda la oposición rusa, y Kulikovo fue el primer signo de que Rusia comenzaba emerger frente al dominio tártaro. Una lucha que aún duraría varios siglos más.

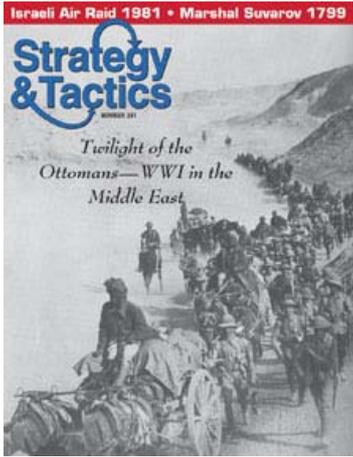
Kulikovo es considerado como un momento clave de la Edad Media, no solo en que demostró que un ejército pesado de estilo occidental podía derrotar a los mongoles, si no que fue el primer paso en la unificación de los distintos principados rusos bajo el liderazgo de Moscovia.

Kulikovo es un juego rápido y ameno de baja complejidad. Los que hayan jugado a *Suleiman the Great* (ATO #9), y/o a *Men Of Iron* de GMT encontrarán este juego bastante similar.



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

Contiene un mapa de 55x85 cm., 160 fichas de formato grande (5/8"), librito de reglas de 7 páginas, 2 páginas de tablas. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: 3 horas. Creado por Richard Berg, desarrollado por Craig Grando.



Strategy & Tactics 241. Twilight of the Ottomans – WWI in the Middle East. *Ya disponible*
P.V.P.: 23,99 €

En este número encontramos artículos como "Twilight of the Ottomans: The Turkish Empire in the Great War", "When China Ruled the Waves", "Transcaucasia: Forgotten Front", "Pre-Emptive War? Israel & the Destruction of Iraq's Nuclear Program" y "1799: Suvarov in Italy."

El juego encartado, creado por Joseph Miranda es una simulación de complejidad media sobre las campañas del Imperio Otomano durante la 1ª G. M. Un jugador controla las fuerzas otomanas y otras unidades de las potencias centrales, mientras que el otro jugador controla los distintos contingentes aliados.

El concepto y la explotación de los puntos de victoria es central en el juego. Los jugadores comienzan con un número determinado de puntos de victoria que pueden conservar, o pueden gastarlos para obtener refuerzos y ejecutar otras acciones. Se pueden también ganar al conseguir objetivos estratégicos. También se pierden por sufrir pérdidas en combate. Para ganar debes tener más puntos de victoria que tu adversario, de forma al jugar debes guardar un delicado equilibrio entre la consecución de nuevos objetivos y la conservación de los puntos de victoria

ya obtenidos.

Cada jugador dispone de varios tipos de unidades: infantería, caballería, fuerzas expedicionarias de armas combinadas, unidades mecanizadas, aéreas y navales, así como guerrillas y las personalidades principales del periodo como Lawrence of Arabia. La logística tiene una importancia crítica: se emplean unidades de suministros para mejorar las capacidades de movimiento y de combate. El mapa de 55x85 de hexágonos grandes (87 millas por hex) abarca desde la Meca y Medina hasta Mesopotamia y el Cáucaso, el Delta del Nilo, Persia y Adrianópolis. Los turnos son estacionales. Se incluyen 280 fichas, básicamente divisiones pero también cuerpos, brigadas, regimientos y batallones. Incluye dos escenarios breves y un juego de campaña completo. La duración del juego de campaña es de unas 6 horas.

REVISTAS

The Naval Sitrep 31. *Ya disponible* P.V.P.: 6,95 €

Paper Wars 64. *Ya disponible* P.V.P.: 6,00 €

CRITICAL HIT

Berlin: Red Victory (Advanced Tobruk System). *Ya disponible* P.V.P.: 99,95 €

Mannerheim Cross (ATS). *Ya disponible* P.V.P.: 79,95 €

Critical Hit Magazine 7/3. *Ya disponible* P.V.P.: 24,95 €

OSPREY MILITARY

AVIATION ELITE UNITS:

AEU24 332ND FIGHTER GROUP - TUSKEEGE AIRMEN

CAMPAIGNS:

CAM177 CHATEAU THIERRY & BELLEAU WOOD 1918

ELITE:

ELI147 IRISH REGIMENTS IN THE WORLD WARS

ELI150 WORLD WAR I GAS WARFARE TACTICS

FORTRESS

FOR57 THE GREAT WALL OF CHINA 221 BC - AD 1644

FOR58 VIETNAM FIREBASES 1965-73

MODELLING:

MOD36 MODELLING THE MESSERSCHMITT BF 109F

NEW VANGUARD:

NVG131 US FIELD ARTILLERY OF WORLD WAR II

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