

# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

## Novedades juegos y libros, 21 de febrero de 2012

**Sicily (FAB #2).** P.V.P.: 47,00 €

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

La serie *Fast Action Battle Series* (FAB), diseñada por Rick Young (autor de *Europe Engulfed*, *Asia Engulfed* y *FAB: The Bulge*), te lleva ahora a la invasión aliada de Sicilia en 1943. Se trata del 2º volumen de la serie.

Si juegas en el bando aliado, podrás elegir las playas de invasión después de observar donde ha colocado sus unidades el jugador del Eje. ¿Elegirás el plan histórico HUSKY creado por Montgomery, o el plan alternativo de Patton, o un plan híbrido de cosecha propia?

En *Fast Action Battles: Sicily* encontrarás unos pocos tipos nuevos de unidades y de apoyos, así como nuevos retos para ambos bandos. En el caso del atacante, el reto es superar el difícil terreno de la isla; en el caso del defensor, deberás sobreponerte al empeoramiento progresivo de la moral italiana.

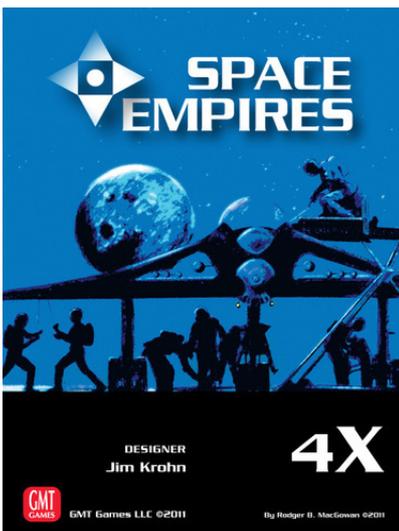
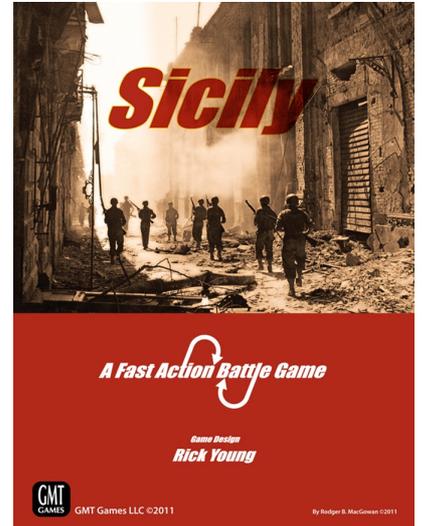
Cada área de Victoria y cada puerto operativo que se aseguren los aliados sumará una ficha de Evento de Bajada de Moral Italiana/Fading Italian Morale Event al recipiente de fichas de eventos, y a medida que se vayan extrayendo las unidades italianas irán empeorando su comportamiento. Otras fichas de Eventos incluyen Reemplazos, invasiones con unidades tamaño batallón, Patton Soldier Slap y otros.

Ha llegado la hora de llevar la guerra a la propia Italia. Ahora TÚ estás al mando. ¿Podrás superar a tus equivalentes históricos? Si juegas con los aliados, ¿podrás hacer mejor uso de tus bombardeos navales y de tu creciente superioridad aérea? Si juegas con el Eje, ¿podrás aprovechar mejor el abrupto terreno siciliano y retrasar bastante a los aliados como para dislocar sus planes de ataque sobre la Península Itálica? ¡Descúbrelo con *Fast Action Battles: Sicily!*

Componentes: 73 bloques de madera, etiquetas adhesivas para los bloques, 228 fichas, mapa de cartón Deluxe de 55x85 cm., libretos de reglas y de juego, ayudas de juego y 4 dados de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

*También disponible:*

**The Bulge (FAB #1).**



**Space Empires 4X.** P.V.P.: 52,00 €

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

*Space Empires 4X* es un juego inserto en la mejor tradición de juegos "4X" - eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar. El juego nos presenta un universo de juego atractivo con portanaves, cazas, minas, ocultamiento, dreadnoughts, naves mercantes, colonización, explotación de minerales, terraformación, astilleros, agujeros negros, puntos de plegado del espacio, alienígenas no jugadores, Máquinas del Día del Juicio Final – todo lo que una serie de televisión épica del espacio necesita. Pese a todo ello, las reglas son increíblemente sencillas. Casi 20 años de gestación han permitido incorporar numerosas soluciones de diseño muy elegantes que restan complejidad al juego y lo hacen muy intuitivo.

De 1 a 4 jugadores eXploran el mapa aleatorio. Cada casilla puede revelar cualquiera de los 12 efectos de terreno distintos como asteroides, nebulosas y planetas. El terreno es importante y afecta tanto al combate como al movimiento, así como a la construcción de los imperios. Entonces los jugadores eXpanden sus respectivos imperios formando colonias (a largo plazo), recolectando recursos (ingresos rápidos) y construyendo una flota mercante (ingresos por comercio). Esta infraestructura debe ser eXplotada rápidamente para construir una flota con hasta 10 distintas clases de naves de guerra y para investigar en tecnologías críticas con 50 niveles de avances a tu disposición. Los imperios en liza entran rápidamente

en contacto e intentan eXterminarse unos a otros. Este será el momento en que se pondrán a prueba tu tecnología y la composición de tu flota. El combate es sencillo (nada de tablas complidadas) pero recompensa a las flotas que contengan una variedad equilibrada de naves. Construir solo la nave más grande no es una buena idea. ¡Sentirás como estás al mando de una verdadera flota!

Se incluyen varios escenarios para juego en solitario y para 2 jugadores. Los escenarios multi-jugador (3-4) tiene la opción de jugarse en equipo, por ejemplo 2 contra 1. Los escenarios pueden adaptarse a nuestras necesidades de tiempo, y algunos pueden jugarse apenas una hora. Muchos aspectos del juego pueden completarse de forma simultánea por varios jugadores para aprovechar

**El Viejo Tercio S.L.** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

el tiempo al máximo. ¡Estamos hablando de un juego que puede jugarse en una sentada!

Para 1-4 jugadores. Duración de la partida: 1-4 horas. Adaptabilidad para jugar en solitario: media-baja los escenarios multijugador, muy alta los escenarios para juego en solitario.

Componentes: un mapa montado plegable impreso por ambas caras, cuatro planchas de fichas, ayudas de juego, librillos de reglas y de juego, 4 dados de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Fighting Formations: GrossDeutschland.** P.V.P.: 68,00 €

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

*Fighting Formations: Grossdeutschland Infantry Division* es el primero de una proyectada serie de wargames de combates de nivel táctico de la 2ª G. M. con armas combinadas y con unidades tipo sección y escuadra. Cada juego de la serie presentará una unidad de combate distinguida, llevándonos batallas en las que la unidad participara, ilustrando su particular orden de batalla y sus características en combate. Títulos futuros podrán estar dedicados a otras célebres divisiones (Big Red One), cuerpos (Afrika Korps), regimientos (442nd RCT), tropas de Commando, batallones Ranger, etc.

En cada escenario un jugador lleva el mando de la unidad protagonista mientras que el otro asume el control de las fuerzas adversarias. Ambos jugadores se alternan en la emisión de órdenes, activando sus unidades del mapa para realizar diversas funciones militares. Los jugadores intentarán alcanzar la victoria moviendo sus unidades para atacar a las unidades del adversario y alcanzar tantos objetivos como les sea posible.

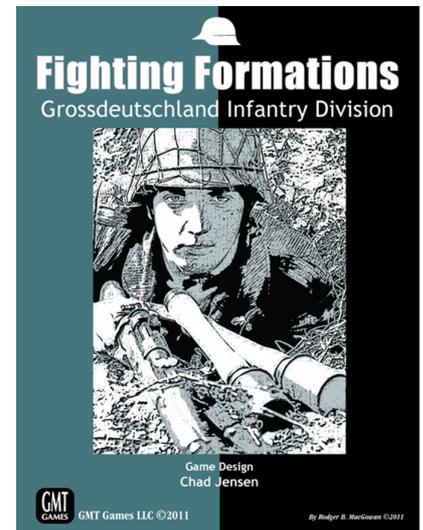
Cada turno de juego se divide en diez órdenes, y cada jugador realiza un número variable de ellas. La secuencia de juego es fluida: las órdenes las da el jugador activo, pero ambos jugadores pueden reaccionar a los acontecimientos. Esto depende del nivel de iniciativa relativo en cada momento. No se emplea una secuencia de juego estricta de alternancia entre los jugadores, si no que se usa una mecánica de acción-reacción en la que las distintas Órdenes conllevan cierto coste de Iniciativa. Existe un "fondo" de 40 puntos de Iniciativa que se van gastando para dar órdenes y activar unidades con ellas. Al final de cada orden el jugador con más Iniciativa podrá dar la orden siguiente. En respuesta a ellos el adversario también puede gastar Iniciativa para realizar Fuego de Oportunidad (contra las unidades en movimiento) y Fuego de Reacción (contra las unidades que disparen).

El juego tiene cartas de recursos como humo, artillería, apoyo aéreo, armas portátiles de apoyo y de demolición, pero no tiene "motor de cartas". Cada recurso que se emplee puede tomar el lugar de una orden normal o otorgar al jugador alguna capacidad de reacción durante una orden.

Aunque *FF:GD* es un juego autónomo dentro del sistema *Fighting Formations*, emplea también reglas especiales como terreno específico, fortificaciones y acciones especiales de las unidades para reflejar más correctamente los combates tácticos experimentados en la campaña del Este.

Escala: 75 m. por hex, 5 minutos por turno. Las unidades representan escuadras de infantería, cañones con sus dotaciones, y vehículos individuales. También se usan secciones. Los jefes se representan de forma abstracta mediante marcadores de Mando (cada uno coordina las acciones de unidades amigas dentro de un radio).

Componentes: cuatro láminas de mapa de 55x85 cm., cinco planchas de fichas, 55 cartas, reglas de la serie, reglas especiales, ayudas de juego, diez dados (de 6, 8, 10, 12 y 20 caras), 10 cubos de madera y un peón de madera. Autor: Chad Jensen. Desarrollo: Kai Jensen y John A Foley. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**1812: The Invasion of Canada.** P.V.P.: 55,25 €

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

El año es 1812. Gran Bretaña y sus aliados están luchando contra Napoleón en Europa. Como respuesta a la captura de buques y mercancías norteamericanos por los británicos, los jóvenes EE.UU. declaran la guerra a Gran Bretaña e invaden Canadá. Tú y hasta 4 jugadores más asumís el mando de los ejércitos de casacas rojas británicos, milicia canadiense, nativos americanos, regulares americanos y milicia americana para decidir el futuro de Norteamérica. La acción tiene lugar en un mapa enorme históricamente exacto que abarca el área de EEUU y Canadá que va de Detroit a Montreal. Los jugadores de cada facción cooperan para ganar el control de ciudades y Fuertes clave.

*1812* ofrece un estilo de juego rápido, intuitivo y divertido que conlleva trabajo en equipo y planificación estratégica con un trasfondo histórico y educativo. Este es EL JUEGO de los que quieren una introducción digerible y divertida a los juegos de simulación de conflictos. En *1812 - The Invasion of Canada*, los jugadores asumen el papel de una de las facciones principales que tomaron parte en la Guerra de 1812. Por el lado británico tenemos las tropas regulares (los cajacas rojas), la milicia canadiense y los nativos Americanos. Por el lado estadounidense tenemos el ejército regular y la milicia. Los jugadores de cada bando cooperan entre sí

para planificar y realizar sus campañas. Cada bando intentará tomar Áreas Objetivo del mapa. Cuando se declare el armisticio ganará el bando que controle más áreas objetivo.

Componentes del juego: 1 mapa montado de 950 x 480mm, 60 cartas, 160 unidades (cubos de madera), 5 juegos de Dados de Batalla especiales y Marcadores del Orden del Turno, 20 marcadores de Control y un Peón Marcador de la Ronda, 1 reglamento original de 5 páginas, 3 campañas y una visión general de la campaña.

Juego de control de áreas para 2-5 jugadores. Juego cooperativo. Duración de la partida: 30-120 minutos. A partir de 10 años.  
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

**Where Eagles Dare.** P.V.P.: 144,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME).

**EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

La esperada continuación de *The Devil's Cauldron: The Battles for Arnhem and Nijmegen*, *Where Eagles Dare: The Battle for Hell's Highway* completa la saga de Market Garden y permite a los jugadores jugar la totalidad de la operación. Además, **Where Eagles Dare** es también un juego completo en sí mismo, que nos ofrece una situación de juego fascinante, en la que la división 101 Aerotransportada, superada en número, debe correr de una emergencia a otra para mantener la vital línea de comunicación que lleva hasta la 1ª División Aerotransportada británica que lucha por su vida en Arnhem. Esta única y frágil vía de comunicación recibiría el nombre de "Hell's Highway".

**Where Eagles Dare** es el nuevo título de la Grand Tactical Series de juegos con unidades tamaño compañía que nos presenta Multi-Man Publishing. El juego también presenta nuevos tipos de terreno y reglas especiales para explorar más a fondo la batalla. **Where Eagles Dare** introduce un sistema de movimiento fuera del mapa que permite a los alemanes mover fuerzas de un sector a otro del campo de batalla, y muchas otras reglas para que este juego sea tan único e interesante como *The Devil's Cauldron*.

Los escenarios incluirán las siguientes acciones históricas célebres:

La salida del Joe's Bridge

La toma de Aalst y Eindhoven

La batalla de Best

Las batallas de Veghel

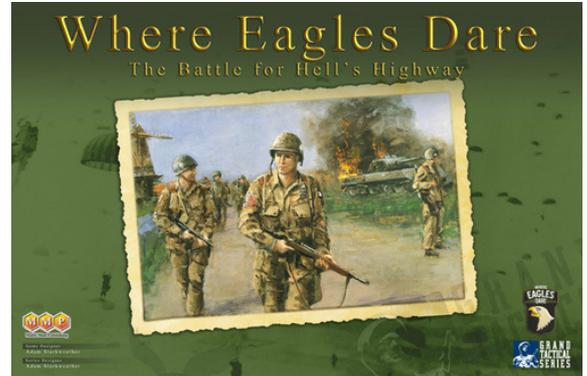
Los ataques preventivos americanos sobre Heeswijk y Schijndel

4 versiones del gran juego de campaña

Reglas para unirlo con *The Devil's Cauldron* que permiten jugar la totalidad de Market Garden

La atención que se ha prestado al mínimo detalle, y el diseño gráfico, son absolutamente espectaculares. Desde el desconocido granjero holandés que desvió el avance de los tanques Panther sobre el Puente de Son y que tal vez salvo toda la operación, hasta el ataque aéreo alemán sobre Eindhoven que detuvo el avance por la Hell's Highway durante un momento crucial de la lucha. **Where Eagles Dare** nos trae montones de pequeños detalles de historia que dieron su carácter específico a esta batalla.

Componentes: reglamento de la serie (a color), reglamento exclusivo (a color), sumario de las reglas de la serie, ayudas de juego, 11 planchas de fichas, 5 láminas de mapa, 4 dados de 10 caras. Juego en inglés.



**Lock 'n Load: Forgotten Heroes – Vietnam. 2nd Edition.** P.V.P.: 51,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD GAMES

Nueva edición totalmente revisada del multipremiado primer juego de la serie *Lock 'n Load*. Toda la parte gráfica se ha vuelto a dibujar totalmente, de forma que lo único que tienen en común son las reglas de la serie y los escenarios. *Lock 'n Load: Forgotten Heroes 2<sup>nd</sup> Edition* simula el combate en Vietnam a escala de escuadras. Las fichas representan escuadras, jefes, medicos, capellanes, ametralladoras, tanques y mucho más. Los turnos van de 30 segundos a 2 o 3 minutos. El sistema de impulsos interactivos mantiene siempre a ambos jugadores implicados en la partida.

Premiado con el premio Charles S. Roberts, el International Gamers Awards Game of the Year, y votado por la Game Magazine como una de las cinco mejores simulaciones de conflictos.

Componentes:

Cinco impresionantes mapas geomórficos montados, redibujados al estándar actual de LnLP; más de 340 fichas que representan el equipo y los hombres del Ejército y Marines norteamericanos, más los del NVA, el Viet Cong y el ARVN; 16 cartas de Habilidades para los jefes y héroes; 13 escenarios; versión 3 de las reglas del sistema.

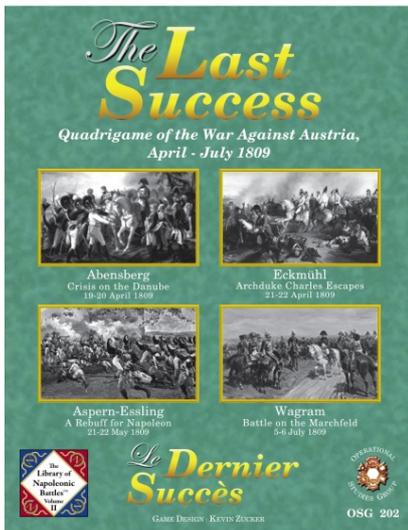
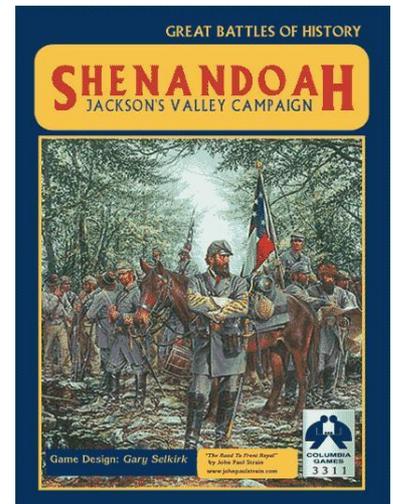
Para 2 jugadores. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

**Shenandoah: Jackson's Valley Campaign.** P.V.P.: 57,00 €  
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** COLUMBIA GAMES

*Shenandoah* nos lleva a la notable Campaña del Valle de mayo-junio de 1862. Comandado por Thomas 'Stonewall' Jackson, un pequeño ejército confederado, a base de audaces marchas y combates, paralizó y derrotó a tres ejércitos de la Unión que intentaban envolverlo. Los estudiosos de la historia militar de todo el mundo aún estudian la estrategia y las tácticas de Jackson.

El jugador confederado tiene la ventaja de la posición central, pero debe usarla de forma agresiva si quiere evitar que los tres ejércitos de la Unión logren reunir sus fuerzas contra él. El jugador federal tiene una ventaja numérica considerable, pero debe sobrellevar un sistema de mando que penaliza la amplia distancia que separa sus fuerzas.

Componentes: tablero, 71 bloques de madera + etiquetas adhesivas, ayudas de juego, reglamento y 4 dados. Juego en inglés.



**The Last Success: Napoleon's March to Vienna, 1809.** P.V.P.: 92,50 €  
**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** OPERATIONAL STUDIES GROUP

Siguiendo la estela de su clásico *Napoleon's Last Battles*, Kevin Zucker decidió renovar dicho sistema con los ya publicados *Four Lost Battles* y *The Coming Storm*. Ahora nos llega un nuevo tetrajuego con batallas de la campaña de Napoleón en el Danubio en 1809. Como en los otros juegos, los jugadores se ponen al mando de las fuerzas imperiales o de la Coalición. Se usan cartas para activar unidades y provocar eventos. La escala es de 480 metros por hexágono y 500-800 hombres por punto de fuerza.

Batallas:

Abensberg, 19-20 de Abril  
 Eckmühl, 21-22 de Abril  
 Aspern-Essling, 21-22 de Mayo  
 Wagram, 5-6 de Julio

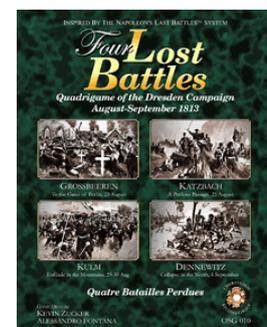
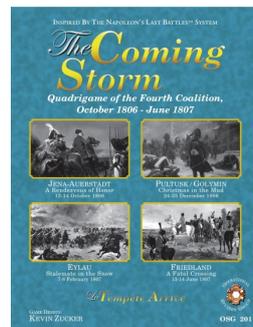
Componentes: 3 mapas, 2 planchas de fichas, 2 mazos de cartas, ayudas de juego y reglas. Tanto Abensberg como Eckmühl pueden jugarse en un solo mapa, o pueden jugarse ambas juntas en dos mapas. Las batallas de Aspern-Essling y Wagram se juegan en el mismo mapa. Existe una opción de campaña que permite ligar los resultados de unas batallas a

otras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

También disponibles:

**The Coming Storm. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Four Lost Battles. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Roll to the South Pole.** P.V.P.: 29,75 €

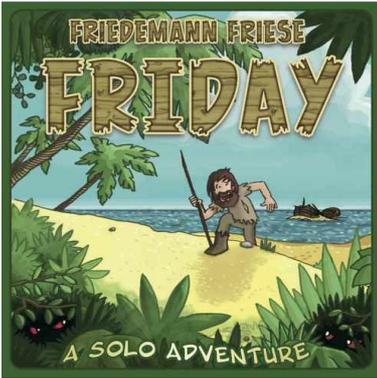
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Estamos en 1911. La tierra ya solo posee un lugar inexplorado para el hombre: el lugar más frío de la tierra. Eres uno de los cinco legendarios exploradores que corren para ser el primero en llegar al Polo Sur.

Los jugadores deben estudiar el terreno que tienen por delante en *Roll to the South Pole*, y entonces elegir una ruta óptima y usar sus dados para avanzar lo más posible en la tierra deshabitada. ¿Sabrás cuando descansar y cuando arriesgarte? Irás directo hacia el sur o hacia alguno de los depósitos de víveres? ¿Podrás gestionar bien tus recursos o se te acabarán antes de tiempo?

La carrera de alto riesgo y cuidadosa planificación va a comenzar. ¿Serás el primero en llegar al Polo Sur?

Para 2-5 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



**Friday.** P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

*Friday*, el segundo juego del proyecto-viernes de Friedemann Friese, trata sobre las peripecias de Robinson y Viernes. El jugador es Viernes, y debe ayudar a Robinson a sobrevivir y a prepararse para las dos últimas batallas contra los piratas.

*Friday* es un juego de construcción de mazo en el que debes intentar añadir buenas cartas a tu mazo y deshacerte de las malas. Con dicho mazo debes luchar contra los peligros que se presentan. Si derrotas a un peligro (carta), añadirás esa carta a tu mazo. Si pierdes la lucha contra un peligro, pierdes algunas fichas de salud, epro puedes deshacerte de las cartas con las que hayas perdido (generalmente, cartas más débiles). Si pierdes todas tus fichas de salud perderás la partida. Si derrotas a ambos piratas ganarás.

Componentes: 72 cartas: 3 cartas de pasos, 10 cartas de piratas, 59 cartas de lucha (18 cartas iniciales de Robinson, 8 cartas de envejecimiento normal, 3 cartas de envejecimiento difícil,

30 cartas de peligros), 22 fichas de vida de madera, 3 tableros.

Juego solitario a partir de 10 años. Duración de la partida: 25 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Rio de la Plata.** P.V.P.: 42,50 €

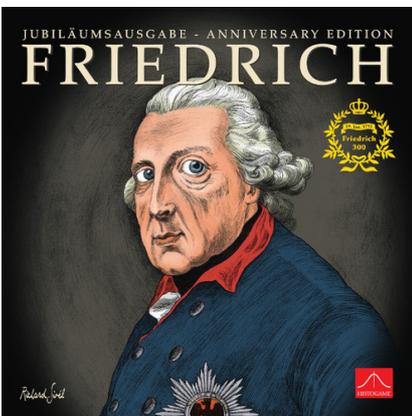
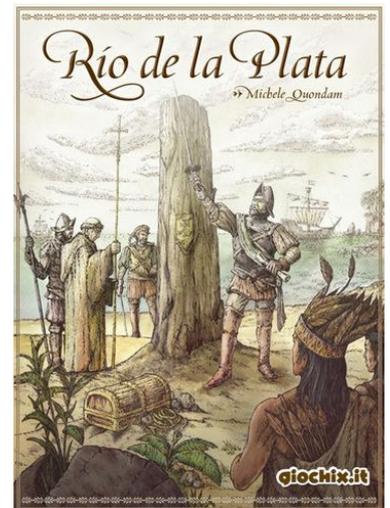
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

En 1536 Pedro de Mendoza fundó la ciudad de Buenos Aires junto al Río de la Plata. Cinco años después los colonos se vieron forzados a abandonar la ciudad, agotados por las penalidades y por los continuos ataques de los indígenas querandis. La ciudad fue destruida por los nativos algunas semanas después.

Casi cincuenta años más tarde, Juan de Garay dirige una nueva expedición y funda una nueva ciudad. Como antes, los recursos son escasos y los nativos hostiles. Pero no solo eso: ¡ahora los corsarios pagados por los ingleses amenazan también el asentamiento español!

*Rio de la Plata* es un juego de estrategia en el que los jugadores representan a los jefes de las familias de colonos españoles de Buenos Aires. Deben trabajar juntos para defender y desarrollar la ciudad, pero también deben cuidarse de ganar bastante prestigio para ellos mismos para poder asumir los cargos políticos más importantes. ¡Al final solo habrá un Gobernador! ¿Serás tú?

Para 3-5 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 2-3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Friedrich 300<sup>th</sup> Anniversary.** P.V.P.: 43,75 €

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

Nueva edición aniversario de unos de los juegos históricos más valorados.

¡Derrota a Prusia antes de que muera la zarina! ¡O ponte en el papel de Federico el Grande y lucha por la supervivencia con una mezcla de potente fuerza de voluntad, repentina inspiración y paciencia estoica!

Estamos en verano de 1756. A principios de la Guerra de los Siete Años, la mitad de Europa ha formado una alianza. Federico el Grande está en un gran apuro. ¿Será el fin de Prusia, o será su hora de máxima Gloria?

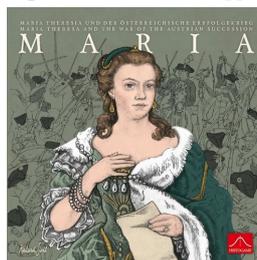
Todos contra uno –pero solo uno ganará al final. Sobre un mapa de la vieja Europa, los jugadores maniobran sus generales de ciudad en ciudad. Federico debe conservar una part de cada provincia de Prusia, mientras que las potencias atacantes deben perseguir sus objetivos a toda costa. El uso inteligente de las cartas tácticas es decisivo para alcanzar la victoria.

Histogame y Richard Sivél presentan *Friedrich* como un nuevo concepto de juego que aúna la fascinación de los juegos de cartas de de tablero. Aunque está basado correctamente en la historia y sus reglas son relativamente manejables, el juego ofrece amplios espacios abiertos que permiten grandes maniobras y una gran profundidad en la toma de decisiones. Transportado a la era de Federico, disfrutarás de sus sutilezas tácticas, sonerás sobre las anécdotas históricas que dan color al juego, y te quedarás perplejo al comprobar que no eres capaz de contar hasta tres...

Para 3-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 3 h 30 m. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

**Maria.** **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



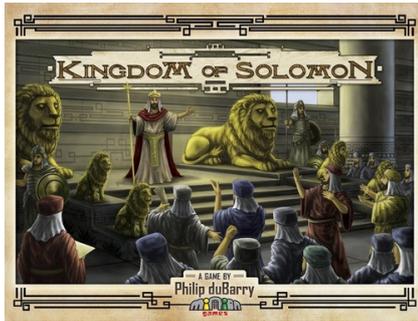
## Catan Oil Springs. P.V.P.: 4,50 €

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

In *Catan Scenarios: Oil Springs* settlers arriving on Catan will cry "Eureka!" as they discover black gold on the island for the first time. This resource brings great opportunity but also danger to the intrepid settlers as they make their mark on the island, claiming it for their own.

First, the good news: Oil can increase resource yields and allow a settlement to grow much faster than normal. The bad news is that players need to monitor the damage their oil use does to the environment and will eventually have to contend with global climate devastation which can result in all players losing the game!

*Catan Scenarios: Oil Springs* brings home the challenges and opportunities of the current global economy to players while adding more fun and complexity to the *Catan* experience.



## Kingdom of Solomon. P.V.P.: 42,50 €

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

El rey Salomón presidió una edad de oro de paz y prosperidad en el antiguo Israel. Durante este tiempo, Salomón instituyó un programa de construcciones sin precedentes. Los jugadores, en el papel de gobernadores de Salomón, deben conseguir los materiales y supervisar la construcción de edificios y carreteras a lo largo del reino a mayor gloria de Salomón. También ayudarás a construir el Templo, una de las maravillas del mundo antiguo.

*Kingdom of Solomon* es un juego de colocación de trabajadores con unas peculiaridades muy interesantes.

¿Reclamarás un espacio de recursos, o un espacio de acción, o emplearás todos los peones que te quedan en reclamar un potente espacio Bono? ¿Gastarás tus recursos en extender el reino de Salomón, cogerás algunos puntos en el Mercado o los donarás al Templo? Estas y muchas otras decisiones te esperan en este juego intensamente interactivo.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## Dragon Rampage. P.V.P.: 51,00 €

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

*Dragon Rampage*, a competitive fantasy game by Richard Launius, is a strategic dice game for 3 to 5 players. Each player takes the role of one of the adventurers (all with different abilities) and the goal is to score the most points at the end of the game by fighting against or running from (or some combination of the two) the dragon you just woke up, and tallying up the treasure and gold you obtain in the dungeon. Players roll seven specially designed dice and choose whether to focus on grabbing treasure (from the dragon or from another player), fighting the dragon, protecting themselves (and their treasure), or running for the exit. Try not to draw the dragon's attention as you make your way, and note that your fellow adventurers may hinder (or aid) you in your strategy and the final scoring varies depending on how the game ends, so watch your step!

## World at War 22: Minsk 1944. P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

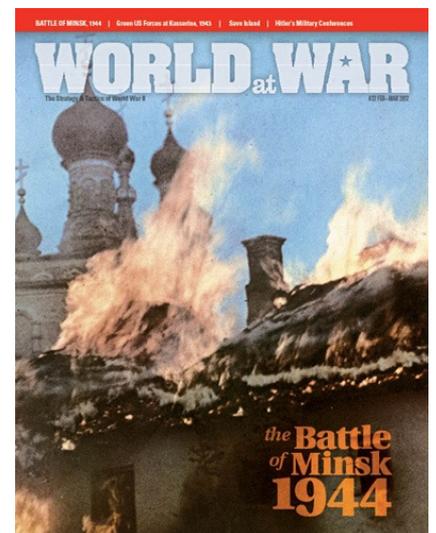
*Minsk* covers the crucial exploitation phase of the great Soviet summer offensive against the Germans' Army Group Center, in June of 1944. The game utilizes the classic quad series rules' mechanics and a retreat-emphasizing differential combat system to encourage encirclement tactics, so typical of Soviet armor strategy during World War II.

*Minsk* is a two-player (Soviet versus German) operational level game. The game includes 228 medium-sized die-cut counters, with the division as the primary maneuver unit, and also includes air units, untried units, blown bridge markers, and headquarters units. The colorful map features the area of the Third Belorussian Front during Operation Bagration, with each hex representing approximately two miles across, and includes such prominent locations as Berezina and the transportation center of Minsk.

The rules entail a variety of standard and unique rules, such as Railroad Movement, "What if?" Optional Reinforcements, Blowing Bridges, Untried Units, and the full range of historical unit formations, such as 5th Guards Tank Army, and the 505th Heavy Armor unit, etc.

Victory in the game is determined by the accumulation of VPs for control of important hexes, as well as evacuating friendly units.

- One 22 x 34 inch map, 228 counters, • Magazine with historical background.



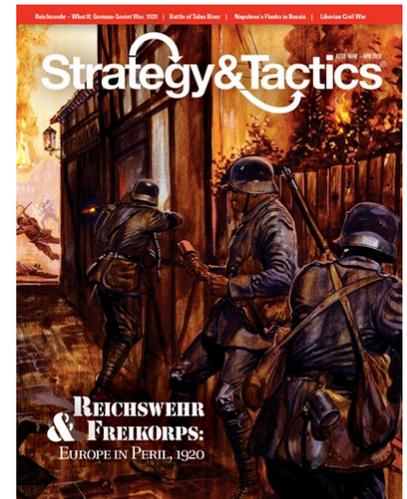
*El Viejo Tercio S.L.* Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

**Strategy & Tactics 263: Reichswehr.** P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

*Reichswehr & Freikorps* is a two-player (Soviet versus German) strategic level game, designed by Brian Train and Ty Bomba. The game includes 176 large-sized die-cut counters, with the Division as the primary maneuver unit, including Infantry, Naval Infantry, Cavalry and Armored Car units. The colorful map features the German/Polish border, with each hex representing approximately 15 miles across, and includes such prominent locations as Danzig, as well as various charts and tables for easy reference during play.

The rules entail a variety of standard and unique rules, such as Fog of War, Port Supply, Railroad Movement, Replacements, Red Army Morale, German Sudden Death Victory Conditions, Red Army Sudden Death Victory Conditions, and the full range of historical unit types, such as the East Prussian Volunteer Light Infantry Corps, and Fedotov's Detachment, etc.



## NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

### CAMPAIGNS

**CAM241** The Fall of English France 1449–53

### RAID

**RAI28** Run The Gauntlet – The Channel Dash 1942

### FORTRESS

**FOR106** Forts of the War of 1812

### WARRIOR

**WAR161** Tunnel Rat in Vietnam

### NEW VANGUARD

**NVG187** Imperial Japanese Navy Light Cruisers 1941–45

### MEN AT ARMS

**MAA479** Roman Centurions 31 BC–AD 500

### COMBAT AIRCRAFT

**ACE91** He 111 Kampfgeschwader in the West

**ACE92** P-47 Thunderbolt Units of the Twelfth Air Force

**FORTS OF THE WAR OF 1812**



RENE CHARTRAND • ILLUSTRATED BY DONATO SPEDALIERE

**THE FALL OF ENGLISH FRANCE 1449–53**



DAVID NICOLLE • ILLUSTRATED BY GRAHAM TURNER

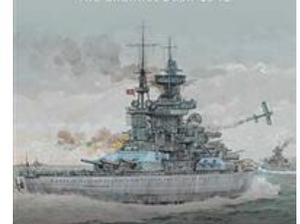
**IMPERIAL JAPANESE NAVY LIGHT CRUISERS 1941–45**



MARK STILLE • ILLUSTRATED BY PAUL WRIGHT

**RAID**  
**RUN THE GAUNTLET**

The Channel Dash 1942



KEN FORD

Men-at-Arms

**Roman Centurions**  
31 BC–AD 500

The Classical and Late Empire



Raffaello D'Amato • Illustrated by Giuseppe Rava

**TUNNEL RAT IN VIETNAM**



GORDON L. ROTTMAN

ILLUSTRATED BY BRIAN DELF

