

EL VIEJO TERCIO

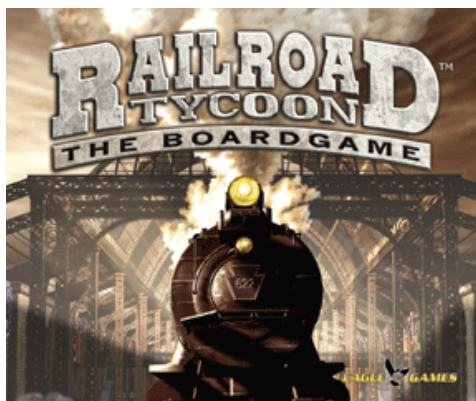
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 2 de junio de 2006

JUEGOS DE MESA

EAGLE GAMES-EDGE ENTERTAINMENT



Railroad Tycoon. Ya disponible P.V.P.: 59,95 €

Asume el papel de uno de los barones ferroviarios que forjaron imperios. Versión de tablero de uno de los mayores clásicos juegos para PC: Railroad Tycoon.

Revive los primeros días de la Era del Vapor, comenzando con una locomotora (la venerable John Bull, la primera locomotora que funcionó en Norteamérica) y una visión (tu carta "misión" Tycoon). A partir de ahí, construye tu red ferroviaria y expándela hasta convertirla en un imperio. Conecta New York a Chicago, gana todo el dinero que puedas, desarrolla locomotoras más grandes y rápidas, y tal vez abarca toda Norteamérica construyendo el ferrocarril Transcontinental!

Puedes emitir participaciones de acciones de tu compañía cuando quieras, pero recuerda que los accionistas esperan (y recibirán) dividendos. Si creas tu red sin conseguir generar ingresos, puede que te encuentres incapaz de conseguir unir los distintos ramales!

Railroad Tycoon: The Boardgame recompensa una estrategia bien planeada según la fase del juego. Al principio, cuando el efectivo es muy escaso, haz entregas muy cortas para generar ingresos. Construye tu red y expándela gradualmente para que soporte mayores locomotoras y una red más grande. Cuando tengas una red fuerte podrás esperar los grandes beneficios.

Tus opciones son engañosamente simples: construir vía, entregar mercancías, coger una carta de operaciones o mejorar tu locomotora. Así de sencillo. Lo que le da el interés al juego es cuándo hacer estas cosas y en qué orden. Recuerda que los demás jugadores competirán contigo por las rutas más lucrativas. Puede que creas que tienes asegurada una red lucrativa, pero entonces, igual que sucedía en los primeros días de la Era del Vapor, el éxito atrae a la competencia, tanto la correcta como la desleal. No esperes que tus adversarios se sientan a verte construir un potente imperio. Los recursos son limitados, así que la competición será dura. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

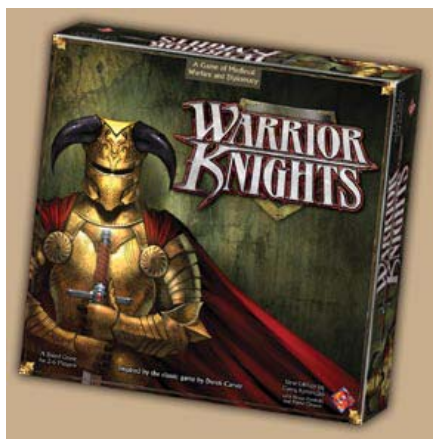
¡¡NUEVOS PRECIOS!! FANTASYFLIGHT GAMES ¡¡NUEVOS PRECIOS!!

Battles of the Third Age. Ya disponible P.V.P.: 49,95 €

Esta primera expansión para el superventas *War of the Ring-La Guerra del Anillo* hace que el mayor juego de estrategia publicado sobre *The Lord of the Rings* sea aún más grande, con más miniaturas, excitantes nuevas reglas, y un juego hermano adicional que te permite revivir las batallas de asedio más célebres del fin de la Tercera Edad.

War of the Ring - Battles of the Third Age introduce nuevos ejércitos y miniaturas, incluyendo Ents, Dúndlingos, Torres de Asedio, Catapultas, Arqueros Orcos, Caballería Southron y más!

Con estas nuevas miniaturas, tus batallas de *War of the Ring* serán aún más interesantes, y podrás revivir sobre el tablero las batallas de Helm's Deep y Minas Tirith sobre un nuevo tablero, con nuevas reglas que pasan el juego a la escala táctica añadiendo una dimensión totalmente nueva a *War of the Ring*! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Warrior Knights. Ya disponible P.V.P.: 49,95 €

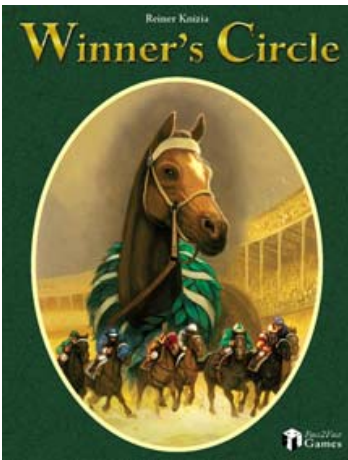
El reino está sumido en el caos. El Rey ha muerto sin heredero, asesinado por una mano traidora. ¿Surgirá un líder que consiga el apoyo del pueblo, o se extenderá la anarquía y la sombra por toda la tierra? Desde el principio se ve que este conflicto no se resolverá sin derramamiento de sangre. Con tanto poder en juego, no habrá compromisos. Desde el primer momento cada Barón planea cómo obtener ventaja y contratan veteranos mercenarios para reforzar sus fuerzas. Pronto el rugido de las batallas acallará las negociaciones que tienen lugar en la Asamblea. Caerán fortalezas, ciudades serán víctimas del pillaje, y se coronará a un nuevo Rey.

En *Warrior Knights* cada jugador asume el papel de uno de los seis poderosos Barones que aspiran a controlar el reino. Por medio de estrategia, política y fuerza bruta, los barones ganan influencia en el reino. En esta lucha por el poder, ¿pondrás asedio a la ciudad de tu adversario, o arriesgarás un asalto? ¿Reside tu fuerza en tu potencia militar, o en tu poder político? ¿Centrarás tus limitados recursos en contratar mercenarios,

apoyar a la Iglesia, o en obtener ventajas en la Asamblea? Tú eliges en *Warrior Knights*.

Esta nueva edición del clásico juego de Games Workshop publicado en 1985 ofrece reglas mejoradas y una presentación gráfica y física de primer nivel. *Warrior Knights* ya está por fin disponible para una nueva generación de aspirantes al trono. Para 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: de 2 a 4 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FACE2FACE GAMES



Winner's Circle. Novedad junio P.V.P.: 19,50 €

En sus puestos... Mientras la multitud se tensa con la espera, uno solo puede imaginarse qué estará pasando por las cabezas de estos siete hombres y sus monturas, estos "jinetes para la historia" que pronto resolverán la preguntamente largamente formulada: "¿Quién es el más grande de todos los tiempos?" ¡Y allá van...!

En *Winner's Circle* te sitúas un clásico día de carreras de caballos. ¿Cuál caballo es el favorito? ¿A cuanto están las apuestas? ¿Qué caballo ofrece las mayores ganancias? Una vez se anuncia la carrera, debes fijar tus apuestas. Entonces os vais turnando tirando unos dados especiales y moviendo el caballo que preferáis. ¿Avanzarás al caballo que te conviene o perjudicarás a los caballos de los demás jugadores? Aunque varios jugadores pueden apoyar a un mismo caballo, aumentando así sus posibilidades de ganar, ello también rebaja el beneficio en las apuestas, y aún así nunca es segura la victoria. Al final de la carrera las mejores apuestas otorgan dinero, y tras 3 carreras el jugador que haya ganado más dinero ganará la partida!

Winner's Circle se publicó originalmente en alemán en 2001 como *Royal Turf*, cosechando un tremendo éxito. Autor: Reiner Knizia. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la

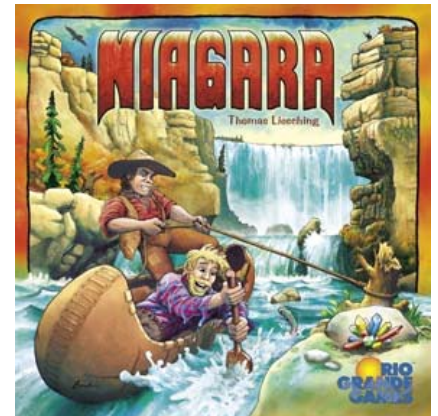
partida: 45-60 minutos. **¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES

Niagara. Ya disponible P.V.P.: 45,00 €

En los rápidos del río Niágara, los audaces tripulantes de las canoas luchan contra el agua y entre sí para conseguir gemas a lo largo de la orilla. Obviamente, las gemas más valiosas están más río abajo, cerca de la cascada. Si, hay una cascada, y los menos cuidadosos pueden caer por ella. Los jugadores también deben llevar las gemas a tierra para poder contabilizarlas. Al final ganará el jugador que más gemas haya conseguido.

El juego se desarrolla sobre un tablero en tres dimensiones que representa el río Niágara y sus cascadas. Las canoas flotan río abajo, pero los jugadores pueden remar río arriba para coger gemas, llevarlas a tierra y evitar caer por la cascada. Se trata de un juego divertido para toda la familia, pero tiene una importante faceta estratégica y da a los jugadores la posibilidad de planear y perjudicarse unos a otros. Autor: Thomas Liesching. Para 2 a 5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Juego del Año 2005 en Alemania. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



TWILIGHT CREATIONS



Zombies 2nd Edition. Novedad junio P.V.P.: 28,00 €

Twilight Creations anuncia la salida de la salida de *Zombies!!!* Segunda Edición. Tras cinco años de colaboración con las tiendas y los jugadores, se ha actualizado y expandido este popular juego. Cambios más notorios:

- Gráficos puestos al día para mayor impacto visual.
- Caja más profunda para contener a todos las expansiones de *Zombies!!!*.
- Gráficos nuevos para todas las losetas de mapa
- (100% compatible con la edición anterior y expansiones.)
- Diseño nuevo de todas las cartas de Eventos.
- Nuevas fichas de Corazones Rojos!
- Reglas revisadas y actualizadas.
- NUEVA FIGURA DE ZOMBIE "MUJER"!!! (50 zombies femeninos, además de 50 masculinos).

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

MAYFAIR GAMES



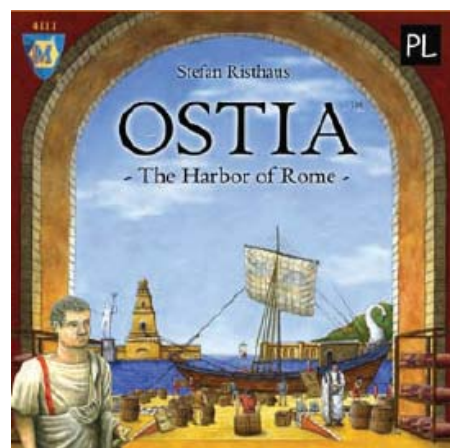
Settlers of Catan 3D Limited Edition. Ya disponible P.V.P.: 399,95 €

Edición décimo aniversario en 3 dimensiones (miniaturas pintadas) del célebre juego de Klaus Teuber. Incluye todo lo necesario para jugar al juego básico y a *Cities & Knights* con 3-4 jugadores. Las losetas están fabricadas en resina y pintadas a mano, con los lados adaptados para fijarse unas a otras. Cada jugador disfrutará de un juego completo de asentamientos, ciudades, metrópolis, murallas, caballeros y carreteras, todos pintados a mano. La caja de madera especial está pensada para preservar el juego e incluye un compartimento especial para los hexágonos, así como una bandeja de madera para las piezas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Ostia: The Harbour of Rome. Ya disponible P.V.P.: 25,00 €

Ostia, s. I después de C.: los mercaderes obtienen y distribuyen los recursos que el Senado romano necesita para realizar proyectos cívicos. Los que apoyen al Senado a lo largo de los siguientes cinco años ganarán el favor de los senadores. Los jugadores reciben recursos por los buques que llegan, y tras la compra y venta con los demás jugadores, intentan reunir los recursos que el Senado está ansioso de recibir. No obstante, las necesidades del Senado cambian cada año. En este juego los jugadores deben juzgar cuando es el mejor momento para ofrecer bienes al Senado. Pero también deben vender artículos para obtener los beneficios necesarios para obtener más recursos. Y el Senado vigila que nadie use más tipos de recursos de los que debe. ¿Serás lo bastante listo como para convertirte en el favorito del Senado?

Incluye 5 tableros, 72 cartas, 61 fichas de madera, 20 almacenes de madera, dinero y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT

Chez Geek. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

No puedes echarlos de tu casa... ¡Porque también viven en ella!

Chez Geek es un juego rápido para 2-5 jugadores. Tele, cerveza, un polvete furtivo... la noche del viernes ha llegado a tu lamentable piso alquilado. En este juego, tus amigos (hasta 5 personas) y tú os convertís en compañeros de piso, mientras os podáis soportar unos a otros, que intentan vagar todo lo posible para superar el estrés producido por la vida diaria. ¿Te han mandado pelas tus padres? Gástalas en birras y cds para liberar tensiones, e invita a tus amigos a una fiesta en tu piso compartido...

Un juego de Jon Darbro, Alain H. Dawson, Steve Jackson y Russell Godwin. Ilustraciones de John Kovalic. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

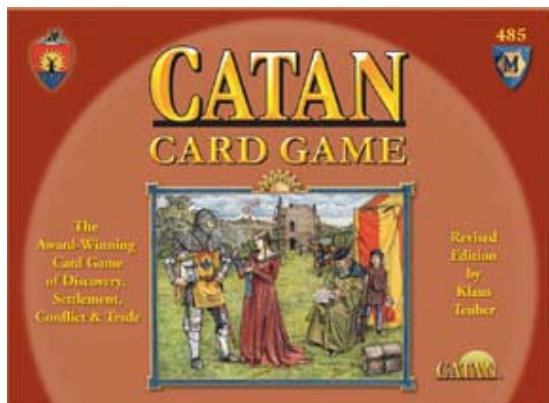


MAYFAIR GAMES

Settlers of Catan Card Game. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

Con el juego Catan Card Game™, controlas un grupo de colonos que intentan dominar las tierras del Catan medieval. Usas la siempre única combinación de cartas para crear un mapa de tu propio principado. Entonces exploras y colonizas nuevas tierras, adquiriendo recursos por medio de jugadas de cartas y la suerte de los dados. Usa oro y combinaciones de recursos para desarrollar tus dominios. ¡Expande tus asentamientos y ciudades, recluta caballeros y defiende tu territorio por medio de la política, torneos e intrigas!

La astucia y un pelín de suerte decidirán quién será el dueño indiscutido de Catán! Incluye 205 nuevas cartas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-120 minutos. Autor: Klaus Teuber. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Settlers of Catan Card Game Expansions. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

6 expansiones completas del premiado juego de cartas para 2 jugadores sobre descubrimientos, asentamientos, conflictos y comercio. Comparte tu temática con tu inteligente adversario, o crea tu propio mazo de expansión! Ahora puedes expandir tu principado en nuevas direcciones. Cada una de las 6 expansiones incluye un tema nuevo para aumentar interés de tus partidas de Catan Card Game.

¡205 nuevas cartas! Estas expansiones contienen:

Caballeros & Mercaderes: conflicto y guerras comerciales! ¿Ganarás mediante las especias o mediante la espada?

Ciencia & Progreso: ¡La tecnología e inventos son las llaves del futuro! ¿Te dedicarás a la máquinas o construirás una universidad?

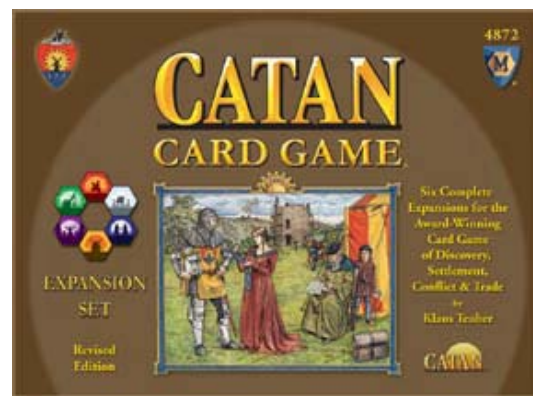
Magos & Dragones: ¡La magia irrumpe en Catan! Poderosos magos con potentes conjuros pueden cambiar el rostro de la misma tierra!

Barbarinas & Tradres: las riquezas despiertan los sueños de quienes casi preferirían robarlas en lugar de comprarlas!

Politica & Intriga: ¡Tus planes secretos dan sus frutos! ¿Puedes tomar el control a través de traiciones, dinero, dogmas políticos o diplomacia?

Comercia & Intercambio: ¡El comercio y el intercambio son instrumentos poderosos! ¿Por qué contratar caballeros cuando tus talleres te ofrecen todo lo que te hace falta? Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-120 minutos.

Autor: Klaus Teuber. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Settlers of Catan Card Game Barbarians & Trader Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 9,95 €

Para los jugadores que ya posean *Settlers of Catan Card Game*, así como para los que tengan la primera edición del *Settlers of Catan Card Game Expansions*. Aquí encontramos 40 nuevas cartas sobre bárbaros sedientos de sangre que asolan tus tierras, y de poderosos mercaderes que te llevan a la prosperidad. Esta caja también contiene 50 cartas revisadas de las 5 primeras expansiones, así como las últimas actualizaciones de las reglas, de modo que puedes usar tus cartas antiguas con el nuevo juego.

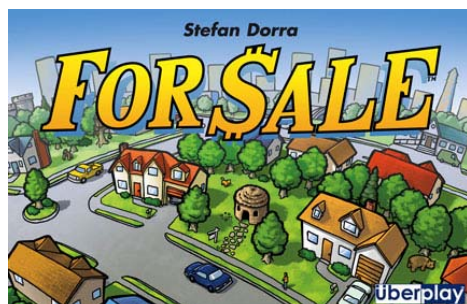
Como todos los juegos del juego de cartas de Catan, necesitas tener una copia del juego básico para usar *Barbarians & Traders* expansion o las otras cartas de actualización. Incluye 90 cartas y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-120 minutos. Autor: Klaus Teuber. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

UBERPLAY GAMES

Double or nothing. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Double or Nothing, la más reciente publicación de Uberplay de Reiner Knizia, se juega entre tres a seis personas poniendo a prueba su suerte para obtener puntos. Cada carta que descubres es un reto. Descubre la carta equivocada y quedarás fuera de la ronda sin ganar puntos!

Si resulta que eres la última persona de la ronda, entonces puedes jugar Doble o Nada. Esto puede llevarte a ganar muchísimos puntos o absolutamente nada! Gana quien acumule más puntos al final de la partida. Autor: Reiner Knizia. Para 3-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



For Sale. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €

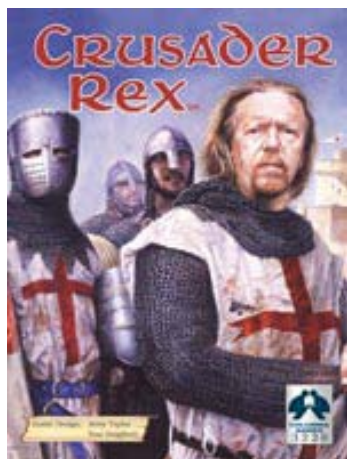
¡A la una, a las dos! ¡Vendido al mejor postor!

Puja y farolea para comprar las propiedades más valiosas por la menor cantidad de dinero posible, y luego cambia de perspectiva y vende todas esas propiedades por efectivo contante y sonante! Conviértete en el propietario inmobiliario más rico y gana la partida!

Un juego creado por Stefan Dorra. Para 3-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 15-20 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

¡¡NOVEDAD!! COLUMBIA GAMES ¡¡NOVEDAD!!



Tras un par de años en que hemos echado de menos los juegos de este excelente editor canadiense, de nuevo estamos encantados de ofrecer sus juegos a los aficionados españoles. Estas son las últimas novedades (ver el resto de juegos en el catálogo general):

Crusader Rex. *Ya disponible* P.V.P.: 60,00 €

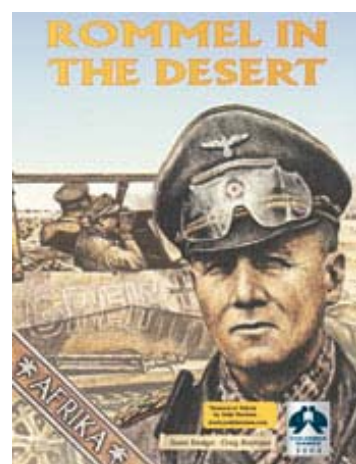
Tras el superéxito del premiado Hammer of the Scots, Columbia Games nos lleva de nuevo a la Edad Media con este juego sobre la 3ª Cruzada (1187-1192). Un jugador maneja a los Francos cristianos y el otro a los sarracenos musulmanes. El objetivo del juego es el control de las ciudades que dan la victoria: Jerusalén, Acre, Antioquía y Damasco.

Creado por Jerry Taylor y Tom Danglesh. Contiene mapa de Palestina en el s. XII, 65 fichas de madera con sus etiquetas, 25 cartas de eventos, reglas y 4 dados.

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

Rommel in the Desert. *Ya disponible* P.V.P.: 60,00 €

Rommel in the Desert es un juego dinámico, tenso y jugable sobre la campaña del desierto del Norte de África de la 2ª G. M.. Rommel in the Desert, a lo largo de sus anteriores ediciones, ha sido disfrutado por miles de jugadores durante más de 20 años. Para mucho es el mejor juego sobre este tema. Esta nueva edición contiene reglas, mapa y fichas revisados con gráficos de gran calidad. Rommel in the Desert simula la experiencia del mando. Los verdaderos problemas a los que se enfrentan los generales no tienen nada que ver con calcular al milímetro los factores de combate para obtener una relación de fuerzas de 3-1 en ataque mientras que el enemigo espera sentado a que le arrollen. Rommel ganó muchas de sus victorias por medio de la velocidad, la audacia y la sorpresa. En este juego, igual que en la campaña del desierto, los eventos del campo de batalla están a menudo subordinados a la batalla de inteligencia y nervios entre los mandos respectivos. Tener una buena idea de estrategia será sin duda útil, pero la previsión, la templanza y el instinto son los elementos cruciales del éxito. Contiene mapas, 100 fichas, 42 cartas de abastecimientos, reglas y 4 dados. Duración de la partida: 3-8 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EastFront 2nd Edition. *Novedad junio* P.V.P.: 99,95 €

EastFront II es parte de la prevista nueva edición completa de la aclamada serie EuroFront. La nueva serie consistirá de EastFront II, WestFront II y EuroFront II. MedFront, VolgaFront y las propuestas expansiones NorthFront y MidEast Front se incorporarán a los 3 juegos mencionados. EastFront II y WestFront II contienen cada uno dos mapas. EuroFront II emplea los 4 mapas y añade nuevas fichas y reglas para toda la guerra en Europa.

EastFront II incluye dos mapas de 55 x 85 cm. El área de los mapas llega hasta la zona del TransVolga, los Balcanes, Baku y Finlandia. Todos los escenarios del EastFront original se incluyen, y la superficie de juego mejora los mejores. Las fichas de EastFront II y sus etiquetas están mejoradas y revisadas, aunque se emplea la misma simbología. Las reglas fundamentales del sistema no cambian. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALANCHE PRESS LTD.

Strange Defeat: The Fall of France 1940. *Novedad junio* P.V.P.: 19,95 €

En la primavera de 1940, el Ejército francés, generalmente reputado como el mejor del mundo, se enfrentó de nuevo a su enemigo mortal, el Ejército alemán. 20 años después de la guerra anterior, ésta parecía destinada a desarrollarse por cauces similares. Las fuerzas británicas desembarcaron en gran número y ambos países aparentaron un esfuerzo de cooperación. Pocos pensaban que Bélgica podría quedar fuera del conflicto, pero sus mandatarios siguieron comportándose como si fuese posible.

Cuando el ataque llegó finalmente, la velocidad y la ferocidad de la guerra moderna arrolló a los ejércitos belga y holandés en los primeros días, y a los franceses y británicos no mucho después. El poder aéreo, paracaidistas y tropas acorazadas empleadas en masa cogieron desprevenidos a los aliados, incapaces de responder de forma efectiva. En seis cortas semanas, dos países más cayeron bajo el control de los nazis, el ejército francés fue derrotado y los británicos expulsados del continente. Nadie podía haber previsto esta derrota extraña unas pocas semanas antes.

Strange Defeat es una secuela de *Defiant Russia* y *Red Vengeance*. Como estos juegos, está pensado para ser un juego fácil de aprender y divertido. El mapa abarca los Países Bajos, Bélgica, Alemania Occidental y el norte de Francia. Los jugadores controlan las unidades reales que lucharon en esta campaña, la mayoría de ellos representados por cuerpos de ejército y un puñado de divisiones. La unidad aliada típica es tan buena como la unidad alemana típica, y muchas incluso mejores. El jugador alemán debe sacar provecho de una fuerza aérea diseñada para prestar apoyo táctico, regimientos de paracaidistas para asaltar posiciones clave, y la concentración de la fuerza.

Como *Defiant Russia* y *Red Vengeance, Strange Defeat* no es un juego muy grande. El mapa es de 85 x 55 cm, dividido en hexágonos de gran tamaño para facilitar el juego. Se incluyen 140 fichas de juego. Las partidas son rápidas, terminando en alrededor de 90 minutos, con un mínimo de tablas que consultar. Válido desde 10 años en adelante. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

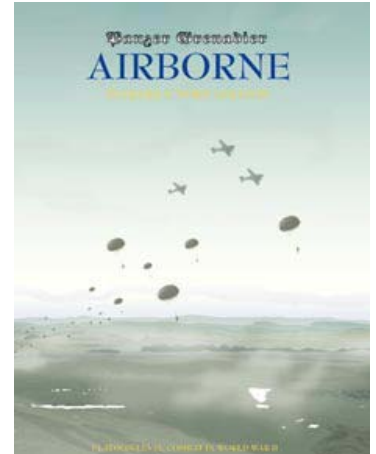
Panzer Grenadier: Airborne. Introductory Edition. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

En las primeras horas del 6 junio de 1944, paracaidistas norteamericanos saltaron sobre Normandía, anunciando la vuelta aliada a Europa y la eventual destrucción del régimen nazi. Duras batallas se libraron por el control de puentes y carreteras y para eliminar la resistencia alemana.

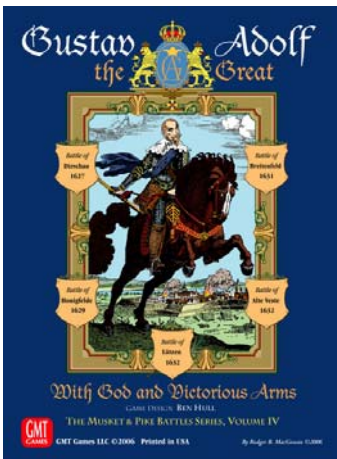
Airborne es un juego basado en intensos choques de infantería, con 20 escenarios o situaciones de juego, basado en la batalla real que se libró en Normandía durante y después de los desembarcos. El juego es una excelente puerta de entrada a la serie *Panzer Grenadier*, presentándonos los mandos, secciones de infantería y tanques, así como baterías de artillería, durante la campaña. Se trata de una versión completamente revisada del juego editado en 2001.

Airborne incluye 165 fichas que representan las tropas y armas del Ejército norteamericano y la Wehrmacht alemana de 1944. Contiene un mapa que representa al terreno típico de las zonas de setos y humedales de Normandía. Los escenarios están elegidos para jugarse rápido y ser divertidos, como introducción a los más de 500 publicados para esta serie hasta el momento.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



GMT GAMES



Gustav Adolph the Great: With God and Victorious Arms. Ya disponible P.V.P.: 64,00 €

Cuarto juego de la serie *Musket & Pike* nos trae cinco batallas de la carrera de uno de los Grandes Capitanes de la historia: el rey Gustavo Adolfo II de Suecia. En su breve carrera, catapultó a Suecia a la primera línea de la política europea. Este juego se centra en el periodo ascendente del sistema militar de Gustavo Adolfo. En este volumen los suecos se enfrentan a la dura caballería polaca, húsares alados equipados con lanzas y a cosacos. Las brigadas suecas también se enfrentan al invicto Tilly al mando de los ejércitos de la Liga Católica e Imperial. Para terminar, Wallenstein, con un ejército imperial resurgente, nos muestra como dominó el arte de atraer a los suecos para que le atacaran en un terreno de su elección.

En cada batalla los ejércitos se dividen en varias alas. Cada una tiene un comandante y una orden que limita los tipos de acciones que pueden realizar. La victoria será para el jugador que consiga coordinar mejor las acciones de sus alas en el fragor de la lucha. Las unidades son batallones de infantería o brigadas, regimientos de caballería y baterías de artillería. Se incluyen reglas de Cargas de Caballería, Pistolas de Caballería para hostigamiento o para combate cercano, y rebote de las balas de artillería. El juego es altamente interactivo y la mayoría de las batallas pueden jugarse en una sentada. Las batallas incluidas son Dirschau 1627, Breitenfeld 1631, Alte Veste 1632, Lutzen 1632 y Honigfelde 1629.

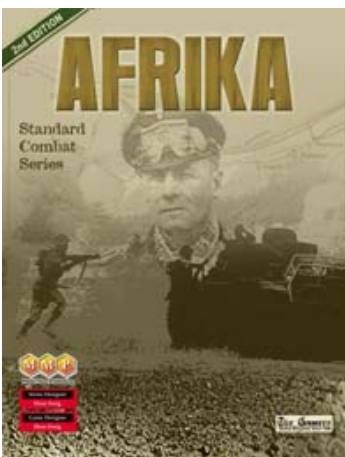
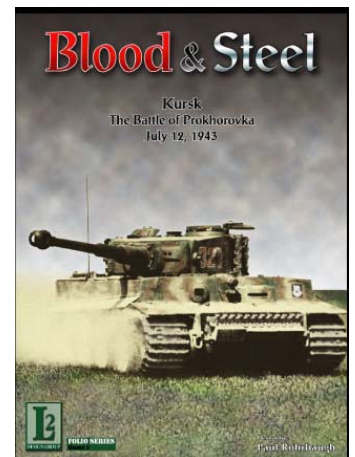
Contiene 4 planchas de fichas, 2 mapas y medio de 55x85 cm. impresos por ambas caras, librillos de reglas y de juego, ayudas de juego y dados. Creado por Ben Hull. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Contiene 4 planchas de fichas, 2 mapas y medio de 55x85 cm. impresos por ambas caras, librillos de reglas y de juego, ayudas de juego y dados. Creado por Ben Hull. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

L2 DESIGN

Blood & Steel. Ya disponible P.V.P.: 21,00 €

Primer minijuego de dimensiones reducidas de este editor. *Blood & Steel* es un wargame rápido sobre el choque de tanques más importante de la batalla de Kursk, Prokhorovka. Escala de las unidades: regimientos y brigadas. Duración de la partida: 2 horas. En portafolio. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



THE GAMERS/MULTI-MAN PUBLISHING

Afrika (SCS). Novedad junio P.V.P.:

A finales de 1940, el Ejército italiano invadió Egipto dando comienzo a la famosa Campaña del Norte de África de la 2ª G. M. Tras una corta retirada, las fuerzas de la Commonwealth contraatacaron y prácticamente echaron a los italianos de vuelta a Trípoli.

Para ayudar al fracasado ejército italiano, Hitler despachó un contingente alemán bajo el mando de Erwin Rommel para estabilizar la situación. Rommel, sin embargo, tenía sus propias ideas, y comenzó una serie de rápidas campañas a través de las arenas rocosas, empujando a la Commonwealth hasta llegar a El Alamein en Egipto. En 1942, sin embargo, la Commonwealth dio finalmente con el hombre adecuado para detener a Rommel, Montgomery. Éste concentró sus fuerzas y expulsó a Rommel su cuerpo de ejército Afrika fuera del teatro de operaciones.

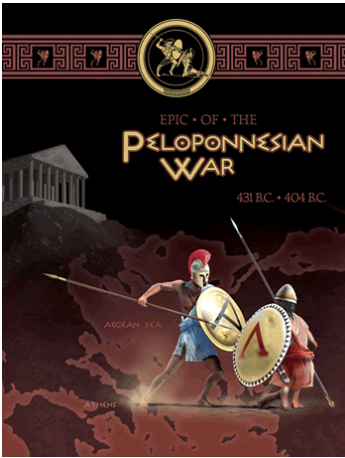
Afrika es un juego rápido de nivel operacional. ¿Podrás llevar a las fuerzas del Eje hasta el

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

Nilo? ¿Podrán tus fuerzas de la Commonwealth sacar al Eje de Egipto? Este juego te ofrece los instrumentos para averiguarlo.

Contenido: 1 plancha de 280 fichas, 1 mapa y medio del tamaño estándar, librillos de reglas estándar y especiales, 2 dados. Incluye 2 escenarios de campaña, 5 escenarios cortos de tres turnos y con solo 1 mapa. Adaptabilidad para juego solitario: baja. Escala: regimientos y bridadas, algunos batallones y divisiones. Turnos de 1 mes histórico, 10 millas por hexágono. Autor de la serie (Standard Combat Series) y del juego: Dean Essig. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

CLASH OF ARMS GAMES



Epic of the Peloponnesian War. *Novedad junio* P.V.P.: 80,00 €

En el 431 a. de C., el mundo griego estaba dominado por el imperio ateniense gracias a su dominio naval del Egeo. Solo los espartanos se atrevían a desafiar a su poder, gracias a la potencia de sus hoplitas. El resultado fue un conflicto de 30 años que acabó con el fin del predominio griego.

De dos a cuatro jugadores emplean la fuerza militar y la influencia política en la lucha por el control de las ciudades estado de la antigua Grecia. La duración de las partidas va desde los escenarios cortos de 4-10 horas a más de 20 horas para jugar el juego de campaña completo. Los jugadores movilizan a sus fuerzas cuatro veces cada año, y las despliegan tres veces en cada estación. Si estás a la cabeza de Atenas, ¿podrás salvar la gloria de Atenas del empuje espartano? Si estás al frente de la Liga del Peloponeso, ¿podrás liberar a Grecia de la tiranía ateniense sin resultar destruido por el esfuerzo?

Los jugadores disponen de una amplia gama de opciones estratégicas, incluyendo asedios, construcción y destrucción de fortificaciones, pillaje de ciudades enemigas, forrajeo y razzias.

Las cartas de Eventos ofrecen tanto eventos aleatorios (como temporales, malos presagios, la plaga que asoló Atenas, etc.) y objetivos estratégicos (traiciones de ciudades, rebelión de las regiones atenienses, apoyo persa, la Expedición de Sicilia, etc.).

Las unidades de flota representan 25 triremes, las galeras de guerra ligeras del Mediterráneo, además de buques de transporte asociados. Las unidades de hoplitas representan 1.000 infantes con fuerte protección corporal. Cada unidad de caballería representa unos 400 hombres y caballos. La infantería ligera incluye todos los tipos de infantes escasamente protegidos, incluyendo tropas con proyectiles y bárbaros, donde cada unidad representa entre 1.000 y 5.000 hombres.

Las reglas permiten períodos históricamente correctos de paz, en los que ambos bandos recuperan sus fuerzas preparándose para la reanudación de la lucha. Los escenarios van desde los que solo requieren una parte del mapa hasta el Juego de Campaña completo para 2-4 jugadores (añadiendo Tebas y Corinto al bando de la Liga del Peloponeso).

Contenido: reglas y comentario histórico, 2 mapas de 55x85 cm., 560 fichas, 118 cartas de eventos y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

UDO GREBE GAMES

Command & Strategy No. 5. *Ya disponible* P.V.P.: 16,75 €

Este número incluye el juego *Wings over Arras*, un juego de cartas sobre la batalla aérea sobre el campo de batalla de Arras durante la ofensiva británica de abril de 1917. También incluye el libro de reglas del sistema *Empires of Apocalypse*, la quinta entrega del juego *Pearl Harbour* y mucho más.

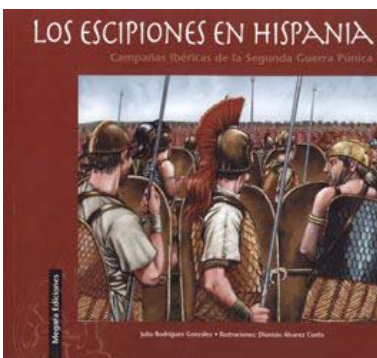
DECISION GAMES

Strategy & Tactics 236: They Died with Their Boots On (1) *Ya disponible* P.V.P.: € 23,00.



LIBROS

MEGARA EDICIONES



Los Escipiones en España. P.V.P.: 19,50 €

Autor: Julio Rodríguez González

Ilustrador: Dionisio Álvarez Cueto. 80 págs, rústica, 230 x 228 mm., 8 láminas en color y 45 ilustraciones y 31 mapas en b/n

Un detallado estudio del teatro de operaciones hispánico durante la Segunda Guerra Púnica dividido en dos partes: en la primera se explica la organización, armamento y táctica de los tres ejércitos en presencia, es decir, el romano, el cartaginés y, considerado como tercero, las fuerzas de las diferentes entidades políticas de Hispania afectadas por el conflicto entre romanos y cartagineses por la hegemonía en el Mediterráneo; la segunda parte se centra en la descripción de las operaciones militares que se suceden en territorio ibérico desde la toma de Sagunto por Aníbal hasta la definitiva derrota y expulsión de los cartagineses de Hispania (219 a.C. a 206 a.C.).

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

OSPREY MILITARY

EMPIRES COLLIDE : THE FRENCH AND INDIAN WAR 1754-1763. P.V.P.: 35,95 €

NEW VANGUARD:

NVG112 CHALLENGER 2 MAIN BATTLE TANK

NVG123 SWIMMING SHERMANS: SHERMAN DD AMPHIBIOUS TANK OF WORLD WAR II

CAMPAIGNS:

CAM166 ASSAYE 1803

CAM168 FLODDEN 1513

CAM169 SOMME 1 JULY 1916

WARRIOR

WAR104 TUDOR KNIGHT

WAR105 NATIVE AMERICAN MOUNTED RIFLEMAN 1861-65

ELITE:

ELI132 GERMAN COMMANDERS OF WWII (2): WAFFEN-SS, LUFTWAFFE & NAVY

MODELLING:

MOD29 MODELLING THE CHALLENGER I AND II AND VARIANTS

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE70 F-86 SABRE ACES OF THE 51ST FIGHTER WING