

# EL VIEJO TERCIO

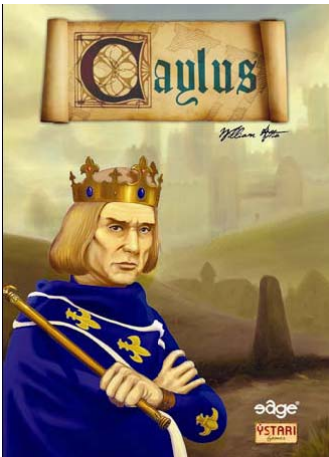
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 1 de marzo de 2007

## JUEGOS DE MESA

### EDGE-YSTARI



**Caylus. Ya disponible** P.V.P.: 34,95 €

1289: Para fortalecer las fronteras del Reino de Francia, el Rey Felipe, el Justo, decidió que se construyese un nuevo castillo. En estos momentos, Caylus es sólo un humilde pueblo, pero muy pronto los albañiles y los artesanos llegarán en tropel, atraídos por las buenas perspectivas de trabajo. Alrededor del lugar de construcción del castillo, lentamente, está creciendo una ciudad... En este juego de William Attia los jugadores toman el papel de supervisores de las obras necesarias para la construcción de un nuevo castillo para el Rey Felipe. Para conseguir sus metas deben gestionar adecuadamente su dinero, los recursos disponibles y, sobre todo, desarrollar la economía del pequeño pueblo que se extiende a los pies del lugar de construcción. Por supuesto los agentes reales, el alguacil y el preboste, mantendrán bajo vigilancia los progresos de las obras.

Aclamado por la crítica y por el público, Caylus es para muchos el mejor juego de tablero complejo existente en el mercado actualmente. **Spiel des Jahres 2006** Premio del Jurado "Mejor juego complejo", **Deutscher Spiele Preis 2006**, **Internacional Gamers Award 2006** "Mejor juego de Estrategia", Mejor Juego del Año **Tric Trac d'Or 2005**

Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-150 minutos. **¡¡EDICIÓN EN**

**CASTELLANO!!**

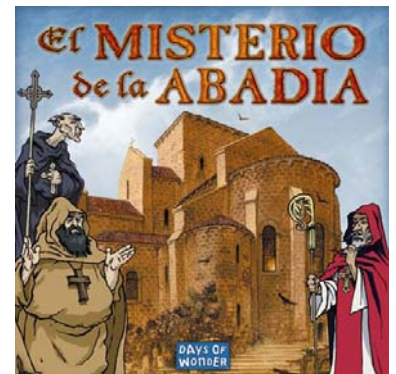
**El Misterio de la Abadía. Ya disponible** P.V.P.: 39,95 €

La pacífica Abadía de los Templarios es un singular remanso de paz para los viajeros cansados del camino. Y eso fue lo que encontraste cuando llegaste ayer, a altas horas de la noche. Esa serenidad se vio rota esta mañana con el descubrimiento del cuerpo sin vida del Hermano Adelmo a los pies del barranco del Monasterio. ¿Se resbaló el Hermano, de conocida agilidad, hasta su

muerte? ¿O le ayudó alguien en su caída? El Misterio de la Abadía es un nuevo tipo de juego de deducción e intuición que se desarrolla en una abadía medieval. Los jugadores compiten por resolver el misterio moviéndose a través de la abadía y realizando las preguntas adecuadas. Mediante un sistema de juego por turnos divertido, fascinante y tenso se crea una atmósfera envolvente que facilita una inmersión completa. La constante interacción entre los jugadores, los inteligentes interrogatorios y la intriga dinámica hacen de El Misterio de la Abadía un juego ideal para pasar una hora de diversión con la familia o amigos.

*Esta reimpression del juego incluye de forma gratuita la expansión de cartas "Las Crónicas del Peregrino": 12 nuevas cartas de Scriptorium, Biblioteca y Eventos.*

**Games Magazine 2004:** "Games 100"; **Today's Parents 2003** "Top Toy Guide"; **Brett & Board 2003** "Juego Familiar del Año"; **Juego del Año en España 2005** Finalista. **¡¡REEDICIÓN EN CASTELLANO!!**



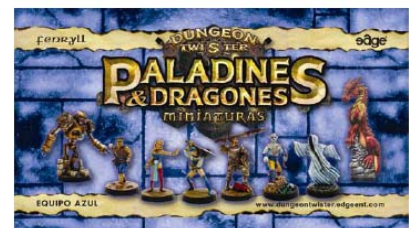
**Miniaturas Paladines y Dragones (Dungeon Twister) Equipo Amarillo. Ya disponible**

P.V.P.: 34,95 €

**Miniaturas Paladines y Dragones (Dungeon Twister) Equipo Azul. Ya disponible**

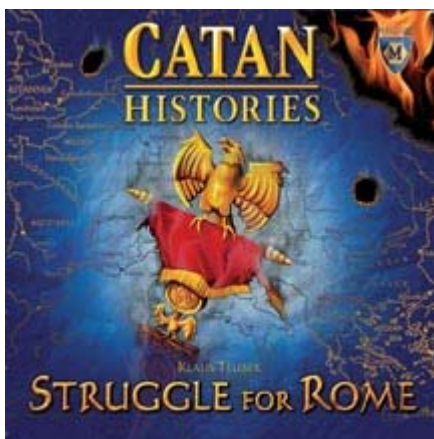
P.V.P.: 34,95 €

Dungeon Twister en 3D. Transporta tu Dungeon Twister a una nueva dimensión. Excelentes miniaturas de resina de elevado detalle y gran calidad de acabado para poder sustituir las fichas de cartón de Dungeon Twister. Existen dos cajas diferentes, una para cada jugador de los ocho personajes disponibles en la expansión Paladines & Dragones.



**El Viejo Tercio S.L.** Tel./Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

## MAYFAIR GAMES



**Catan Histories: Struggle for Rome. *Ya disponible*** P.V.P.: 49,00 €

Los romanos gobernaron un enorme imperio. Pero ahora Roma aguanta el aliento: el imperio es débil, salvajes hordas bárbaras cruzan las fronteras.

Cada jugador gobierna una de esas hordas bárbaras. Tu noble tribu es fuerte, pero los príncipes rivales se interponen en tu camino. Serás capaz de superarlos? ¿Obtendrás suficientes riquezas con los saqueos para fundar tu propio reino? Tu destino está en tus propias manos: la civilización es como una fruta madura lista para ser conquistada! ¿Serás el elegido para heredar la gloria de Roma?

Para 3-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 90-120 minutos. Creado por Klaus Teuber. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## RIOGRANDE GAMES

**Medici. *Ya disponible*** P.V.P.: 34,95 €

Vuelve a los días de comercio de la antigua familia Medici, cuando los barcos surcaban el Mediterráneo y más allá. Puja en los mercados por obtener los mejores precios en las mercancías más valiosas y las que no lo son tanto. Acapara el mercado de una mercancía y obtén beneficios extra. Llena tu buque y pon rumbo a mercados extranjeros donde tus mercancías alcanzarán precios altos. Tras tres viajes al mercado, el jugador con más dinero ganará la partida!

La prestigiosa Games Magazine escribió, "Es estupendo ver un clásico de Reiner Knizia... editado en inglés." Autor: Reiner Knizia. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Balloon Cup. *Ya disponible*** P.V.P.: 22,95 €

En Balloon Cup los jugadores compiten en varios globos aerostáticos para conseguir los cubos de colores asociados con cada globo. Cuando un jugador consigue bastantes cubos de un color dado, obtendrá una carta de trofeo de ese color. Los jugadores pueden incluso intercambiar hasta 3 cubos que no les sirvan por 1 cubo que puedan usar. El primero que consiga 3 cartas de trofeos se declarará ganador. Cada jugador tiene una mano de ocho cartas de globos. Los jugadores juegan sus globos sobre cartas de vuelos en montaña o en llanuras. Los jugadores juegan sus globos de mayor valor sobre las montañas y los de menor valor sobre las llanuras. En general juegan sus globos en su lado de las cartas de vuelos, pero los vientos (y las argucias) pueden hacer que vayan al lado de sus adversarios, un movimiento que puede arruinar los planes de éstos.

Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 30 minutos. Autor: Stephen Glenn. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

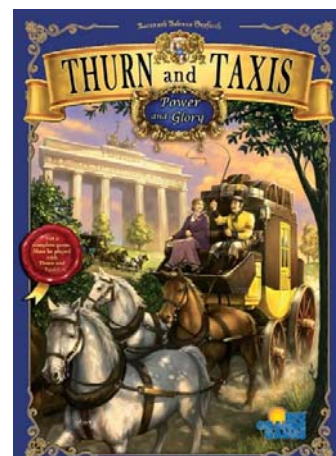
**Thurn & Taxis: For Power & Glory Expansion. *Ya disponible*** P.V.P.: 24,95 €

Las diligencias postales siguen su carrera. Ahora que los jugadores han aprendido a dominar las rutas postales del sur, de forma natural dirigen sus miradas hacia el norte, buscando nuevas más rutas que establecer y añadir a sus redes postales. Las nuevas rutas van desde Holanda a Sajonia, entre Prusia y las ciudades libres. Los jugadores construyen nuevas estaciones postales para ofrecer un servicio rápido para las cartas importantes de los numerosos nuevos clientes del norte.

Carteros esforzados añaden caballos a sus carros para permitirles viajar más lejos y con más seguridad, lo que ayudará a las aisladas provincias de Prusia a alcanzar el poder y la gloria.

Con esta expansión se ofrecen nuevas formas de disfrutar Thurn and Taxis. El nuevo tablero abre nuevas áreas para las rutas postales. Para complementar el nuevo tablero se incluyen nuevas losetas y cartas de ciudades (con caballos en sus reversos para las nuevas reglas).

Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 60 minutos. Autores: Karen & Andreas Seyfarth. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





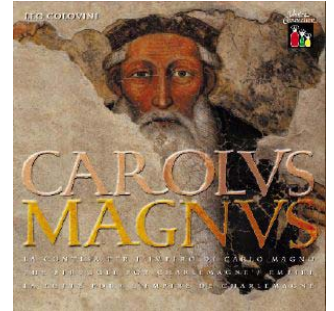
**Hermagor. Novedad marzo** P.V.P: 39,95 €

En una tierra lejana, hace muchos años surgió una grande y rica ciudad. Su nombre, ahora olvidado por la mayoría, era Hermagor. El comercio era la fuente de su riqueza, dado que hombres, artesanos y aventureros venían de todo el territorio llevando a la ciudad todo tipo de mercancías para vender: armas, libros antiguos, preciosas reliquias y los raros huevos de dragón. En esta ciudad uno podía comprar y vender casi cualquier cosa. Esto hizo famosa a Hermagor, y los mercaderes de lugares lejanos podían comprar y vender todo tipo de artículos en el mercado. Algunos incluso emprendían peligrosas aventuras para obtener objetos especialmente raros. Estos aventureros peinaron la región, creando nuevas rutas y carreteras, creando nuevos mercados en las ciudades, pero siempre con el deseo de enriquecerse!

Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90-120 minutos. Autor: Emanuele Ornella. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Carolus Magnus. Novedad marzo** P.V.P: 39,95 €

Los herederos de Carlomagno están en perpetuo conflicto. Los jugadores son los herederos de Carlomagno, siempre en lucha unos con otros. En el juego, el emperador les ha ordenado erigir castillos en sus territorios más importantes. Pero para construirlos, deben obtener y conservar el mayor tiempo posible el apoyo de los potentes grupos de nobles (representados por cubitos rojos que administran el imperio. Por otra parte, los jugadores pueden servirse de grandes posibilidades tácticas. Una de ellas es decidir el orden del juego, otra el control de la colocación del emperador, punto crucial, ya que sólo la presencia de éste permite construir un castillo. Si un jugador construye castillos en territorios adyacentes, pueden unificarse, creando poco a poco grupos de castillos. Al final de la partida, vence el que antes haya construido 10 castillos, gane el favor del Emperador y sea declarado heredero del trono. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante; 30-45 minutos. Autor: Leo Colovini. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



### FANTASY FLIGHT GAMES



**Descent Journeys in the Dark: Altar of Despair Expansion. Ya disponible** P.V.P.: 39,95 €

*La muerte duerme en las esquinas secretas del mundo...*

Hace mucho tiempo, hombres insensatos adoraban un poder malvado que habitaba más allá del límite de la luz. Ahora trabajan para despertar de nuevo a su señor oscuro. Si lo consiguen, significará el fin de todo lo que amáis. Así que, mientras que los hombres de menor entidad temblarán aterrorizados, vosotros debéis empuñar las armas para defender al mundo de los que buscan esclavizarlo para siempre.

Los peligros que os esperan no son aptos para los débiles de ánimo. Muros aplastadores mortíferos, maldiciones inenarrables y asesinos envueltos en las sombras intentarán acabar con vuestra vida mucho antes de que lleguéis a los corruptos templos den Zorek. Sin embargo, si tenéis bastante suerte, tal vez encontréis ayuda en lugares inesperados.

**Descent: the Altar of Despair** incluye más de dos docenas de miniaturas de plástico, incluyendo seis nuevos héroes y cinco nuevos tipos de monstruos. Los héroes tienen

potentes habilidades y tesoros que descubrir, mientras que el Gran Señor obtiene un repertorio de nuevos trucos y tácticas como glifos y reliquias.

**Descent: the Altar of Despair** incluye más de 24 miniaturas de plástico, incluyendo 5 nuevos tipos de monstruos y 6 nuevos héroes, nuevas trampas y novedades como muros aplastantes, terreno corrupto, oscuros glifos y más, nuevas habilidades para los héroes de todo tipo, una nueva campaña de peligrosas misiones, nuevas Reliquias Oscuras, un nuevo tipo de poción, nuevas cartas del Gran Señor que emplean las reglas de Traición presentadas en **Well of Darkness** (reimpresas aquí por comodidad), nuevos tesoros más potentes y peligrosos que nunca, y nuevas losetas de dungeon para crear dungeons aún más grandes! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

#### RIOGRANDE GAMES

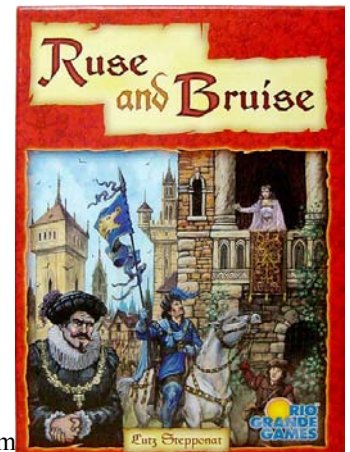
**Ruse & Bruise. Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Ruse & Bruise es un juego fácil de aprender pero siempre cambiante. Los jugadores emplean brujas, alquimistas, asesinos, reyes, comerciantes y otros personajes para obtener buenas reputaciones en sus campos de actuación, pero deben a su vez protegerlos de ciertos ataques de los demás jugadores.

Resiste los ataques, y luego podrás devolverlos y borrar las sonrisas de sus rostros... hasta que les toque atacar de nuevo.

Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración: 30 minutos. Autor: Lutz Stepponat. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>





**Mamma Mia! Ya disponible** P.V.P.: 11,95 €

Mamma Mia! ¡Vaya pizza! Cada jugador tiene ocho pedidos similares que servir durante la partida. En cada turno cada jugador añade ingredientes a un montón común y puede añadir uno de sus pedidos al montón si cree que puede completarse con los ingredientes que ya están en el montón. Tener buena memoria será de gran ayuda, pero los demás jugadores pueden usar unos cuantos trucos (e ingredientes) para arruinar tus planes. Cuando un montón de suministro se acaba, Mamma Mia! Ordena los ingredientes y completa pedidos con los ingredientes elegidos --- con la posible ayuda de los jugadores. Una vez usados, los ingredientes ya dejan de estar disponibles, así que los jugadores deben vigilar con cuidado

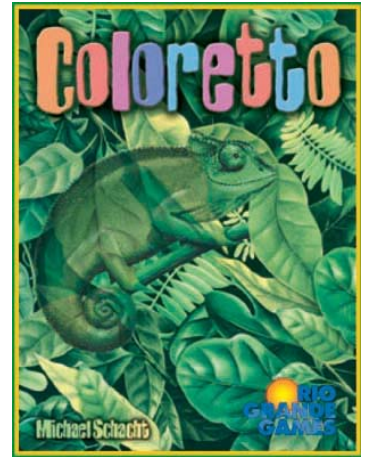
o no podrán servir sus pedidos! Sirve la mayor cantidad de pedidos para ganar la partida!

Autor: Uwe Rosenberg. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Colloreto. Ya disponible** P.V.P.: 11,95 €

Los jugadores roban cartas de un montón en el centro de la mesa. Durante la partida los jugadores intentan especializarse en unos pocos colores, dado que al final cada jugador solo podrá obtener puntos positivos por 3 colores; el resto otorgarán puntos negativos. Cuantas más cartas tenga un jugador de un color, más puntos obtendrá. Ganará el jugador con más puntos al final.

Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Autor: Michael Schacht. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## EDGE ENTERTAINMENT

**Mag-Blast. Novedad marzo** P.V.P.: 19,95 €

¡Toma el puesto de almirante supremo de una poderosa flota interestelar en Mag•Blast, el juego de atronadora acción espacial! Construye una flota de cazas, cruceros y acorazados para comandarlas en arriesgados ataques. El objetivo: Convertir a tus enemigos en polvo espacial. Mag•Blast 3ª Edición conserva toda la diversión de las anteriores ediciones, y presenta nuevas ilustraciones del renombrado dibujante John Kovalic. Contiene 10 razas totalmente nuevas con astutos poderes, nuevas cartas de acción y de efectos de impacto directo, así como nuevas reglas revisadas. Pero no temas, los viejos conocidos del juego siguen ahí, incluyendo los escuadrones, las cañoneras, y por supuesto el famoso Mag Blast. Y lo mejor de todo, nuestro exclusivo Sistema de Selección de Blanco "Haz un ruido chorra o falla"™ te asegura que en el espacio todos podrán oír tus gritos. Mag•Blast 3ª Edición es un juego de efectos de sonido interestelares y diversión cósmica para 2-8 jugadores, a partir de 10 años. Una partida de Mag•Blast puede jugarse en 10-20 minutos. Contiene: 1 libro de reglas y 165 cartas.

Para 2-8 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Kanji Battle. Novedad marzo** P.V.P.: 11,95 €

En este juego de cartas encarnas a un mago japonés, y te enfrentarás a otros que, como tú, ansían el poder que los kirin confieren a sus señores. Para ello, deberás usar encantamientos uniendo el poder que los kanji dan a las cartas. Por turnos, elegirás cómo combinarlas para que tu ataque sea el más espectacular, y obtener así una de las 3 cartas de kirin que te darán la victoria.

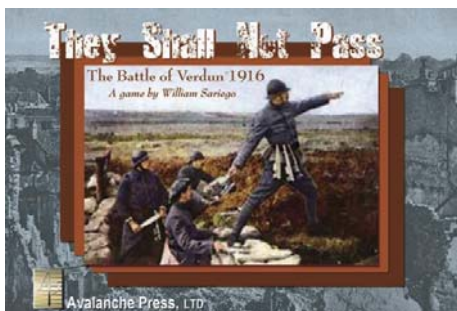
Kanji Battle es un juego ágil, rápido de aprender, y con el que disfrutarás de un rato divertido sumergiéndote en el Japón más mágico. Aprende japonés jugando... Si, además, te apasiona la cultura japonesa y quieres dominar su lengua, con el juego aprenderás a leer kanji fácilmente. El mazo contiene las 100 cartas necesarias para aprobar el Examen Oficial de Japonés de Nivel 4 (Noken 4), y puede usarse tanto para jugar como para repasar la lengua.

Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 40 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### AVALANCHE PRESS



**They Shall not Pass. *Ya disponible*** P.V.P.: 19,95 €

A principios de 1916, los ejércitos alemán y francés se enfrentaron en lo que parecía una lucha sin resultados. El comandante en jefe alemán, Erich von Falkenhayn, concibió uno de los planes más fríos de la historia militar, Fall Gericht, que se puede traducir como “Lugar de Ejecución,” desangraría a France por medio de una simple batalla de desgaste en la que las pérdidas propias no se tendrían en cuenta.

Durante diez meses, el Quinto Ejército alemán se arrojó contra la antigua ciudad fortaleza, mientras su jefe al mando desconocía el verdadero objetivo de la ofensiva. El Segundo Ejército francés aguantó firme bajo el mando de Henri Petain, que emitió la famosa orden “No pasarán”.

El nuevo sistema de juego tiene hereda la sencillez de la obra maestra de su autor, *Defiant Russia*, y está diseñado para encajar con la naturaleza de la lucha en 1916. El bombardeo artillero y el asalto suceden separadamente. Las tropas de élite tienen numerosas ventajas y la moral es un componente vital del juego. Las fichas representan regimientos y un puñado de batallones. Las unidades tienen valores de moral, ataque, defensa y movimiento.

La secuencia de juego es la siguiente:

#### **I. Tiempo Atmosférico.**

#### **II. Fase de Organización Alemana.**

El jugador alemán realiza varias funciones administrativas clave, comprobando el estado del suministro, la recuperación de tropas desmoralizadas y la entrada de refuerzos y reemplazos.

#### **III. Fase de Bombardel Alemana.**

El jugador alemán realiza bombardeos de artillería. El bombardeo puede ser de Barrera o de Interdicción.

#### **IV. Fase de Movimiento Alemana.**

El jugador alemán puede mover todas las unidades de infantería y cuartels generales, así como la artillería que no disparara en la fase previa.

#### **V. Fase de Asalto Alemana.**

El jugador alemán puede atacar cualesquiera unidades francesas que estén adyacentes a unidades alemanas. La artillería que no se haya usado previamente puede apoyar los ataques. Una vez que se resuelven todos los ataques alemanes, los apilamientos que tengan una unidad de Zapadores pueden mover de nuevo.

Una vez que el jugador alemán ha realizado todos los pasos anteriores, el jugador francés completa las fases II a V con sus propias unidades.

El juego se presenta en las atractivas cajas pequeñas ya célebres de éxitos de Avalanche Press como *Defiant Russia*. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

**Panzer Grenadier: South Africa's War. *Ya disponible*** 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, Egipto 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*.

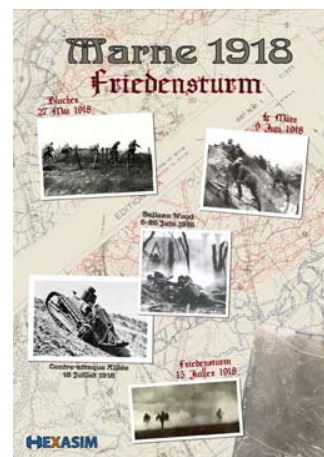
### HEXASIM

**Marne 1918: Friedesturm. *Novedad marzo*** P.V.P.: 50,00 €

Primer juego de este nuevo y prometedor editor francés.

Marne 1918 - Friedenturm recrea la última gran ofensiva alemana de mayo a agosto de 1918, el punto de inflexión en el que la reanudación de la guerra de movimientos puso fin a cerca de cuatro años de inmovilización en las trincheras. Tras conseguir penetrar en el Chemin des Dames, los alemanes fueron detenidos por los franceses en las cercanías del Marne, en la zona de Château-Thierry, con la ayuda de los americanos. La contraofensiva aliada que siguió movería el frente varios cientos de kilómetros hasta el 11 de noviembre de 1918. El juego abarca dos meses de lucha en el Marne, desde la ofensiva alemana del 27 de mayo a la contraofensiva aliada de final de julio.

Escala del juego: el mapa usa una escala de 3 km por hex y abarca desde Compiègne a Reims, con París – el objetivo último – en la esquina inferior izquierda del mapa. Las fichas representan las divisiones y regimientos que tomaron parte en la campaña. La campaña se caracterizó por breves periodos de lucha durante los que el frente se movía en unos pocos días seguidos por semanas de



**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

relativa calma. El juego usa turnos de 3 días y un sistema que añade 2 secuencias de movimiento y combate adicionales cuando se está desarrollando una ofensiva.

Escenarios el juego incluye 3 escenarios; Blucher, el Matz y Friedensturm.

El sistema de juego se basa en principios de wargame tradicionales, pero añade todos los factores específicos de la lucha en 1918. Ambos jugadores tendrán que maniobrar sus fuerzas mientras sufren las mismas limitaciones que los mandos de la época. El sistema de resolución de los combates ha sido cuidadosamente estudiado. Cada combate se simula con gran detalle, teniendo en cuenta un gran número de detalles tácticos como tropas de élite, stossgruppen, tanques, aviones, artillería, doctrinas nacionales distintas, terreno y fortificaciones.

También se incluye un nuevo concepto de juego: la coordinación táctica en el campo de batalla. ¿Retrocederá el defensor o se quedará para luchar?, ¿traerá sus reservas?, ¿explotará el atacante su éxito local con una penetración o se quedará donde está mientras espera órdenes? La tabla de coordinación táctica nos da la respuesta a estas cuestiones.

El juego de campaña: con reglas adicionales, el juego de campaña permite a los jugadores simular la campaña completa en el área del Marne, desde el ataque inicial alemán a lo largo del Chemin des Dames el 27 de mayo hasta el 3 de agosto cuando el sector se estabilizó. Las reglas de campaña añaden nuevos conceptos, iniciativa y ofensivas, reservas y refuerzos, líneas ferroviarias, cambios en la doctrina táctica aliada y la influencia de eventos exteriores.

Estas reglas avanzadas no dificultan la jugabilidad ya que están organizadas de forma que los jugadores las encuentran según avanzan por la secuencia de juego. Además, gran parte de las reglas adicionales están directamente incluidas en los eventos aleatorios.

Componentes del juego: 2 planchas de fichas, 1 mapa, 2 librillos de reglas, ayudas de juego y 4 dados. Edición en inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### REVISTAS

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

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

### OSPREY MILITARY

SOLDIERS OF THE DRAGON. P.V.P.: 35,00 €

AVIATION ELITE UNITS:  
AEU23 475<sup>TH</sup> FIGHTER GROUP

BATTLE ORDER:  
BTO24 US ARMY INFANTRY 1944-45

CAMPAIGNS:  
CAM178 THE RHINE CROSSINGS 1945  
CAM179 SHERMAN'S MARCH TO THE SEA

ESSENTIAL HISTORIES:  
ESS67 ANCIENT ISRAEL AT WAR 853-586 BC

MEN-AT-ARMS:  
MAA436 THE SCANDINAVIAN BALTIC CRUSADES 11TH-15TH CENTURIES  
MAA437 THE SPANISH AMERICAN WAR AND THE PHILIPPINE INSURRECTION 1898-1902

ELITE:  
ELI151 WORLD WAR II JUNGLE TACTICS

FORTRESS  
FOR59 CRUSADER CASTLES IN CYPRUS, GREECE AND THE AEGEAN  
FOR60 THE FORTS OF THE MEUSE IN WORLD WAR I

WARRIOR:  
WAR113 US ARMY SOLDIER: OCCUPATION OF BAGDHAD

COMBAT AIRCRAFT:  
COM66 C-47/R4D SKYTRAIN UNITS

NEW VANGUARD:  
NVG130 US NAVY AIRCRAFT CARRIERS 1939-45: WWII BUILT SHIPS