

# EL VIEJO TERCIO

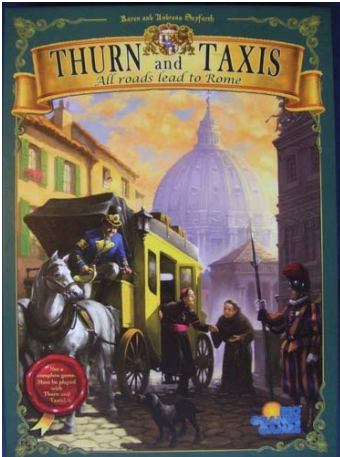
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 26 de marzo de 2008

## JUEGOS DE TABLERO

### RIOGRANDE GAMES



**Thurn & Taxis: All Roads Lead to Rome. *Ya disponible*** P.V.P.: 27,00 €

Esta 2ª expansión para *Thurn and Taxis* contiene en realidad dos expansiones!

En *Audience* cada jugador envía 5 clérigos a una audiencia con el Papa en Roma. Los jugadores intentan que los carruajes de los clérigos lleguen a tiempo, ¡pero no demasiado pronto! El jugador que organice la llegada de su cardenal en el momento justo conseguirá más puntos que haga lo mismo para un simple sacerdote.

En *Oficios de Honor* los jugadores intentan usar a los propietarios de delegaciones tanigualmente como puedan, para así recibir distintas losetas de delegaciones. Cuántas más losetas distintas pueda devolver un jugador de una vez, mayores serán los beneficios.

La caja *All Roads lead to Rome* contiene dos expansiones. Tanto si juegas *Audience* o *Offices of Honor* o ambos juntos con *Thurn and Taxis*, te llevarán a ti y al juego a una nueva dimensión.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Karen & Andreas Seyfarth. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Descent: Road to Legend Expansion. *Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €

Solo vosotros podéis salvar al mundo del mal...

En lo más oscuro de la noche arde la llama de la esperanza. Cuando horribles Overlords surgen para tapan el sol y esclavizar a todas las criaturas vivientes bajo su infernal yugo, grandes héroes surgirán siempre para enfrentarse a ellos... y ahora vosotros debéis ser esos héroes.

Comienza tu aventura en la pacífica villa de Tamalir y viaja hasta la oscuridad bajo la tierra. Busca pistas en la penumbra bajo los árboles de bosques olvidados. Adéntrate a los horrores de pantanos traicioneros, descubre nuevos tesoros, aprende poderosas habilidades nuevas y asciende a nuevas cotas de poder. Pero cuidado... el Overlord no estará inactivo...

*Descent: the Road to Legend* incluye: ¡Nuevas reglas de campaña para tu aventura *Descent*, nuevos terrores que explorar y nuevas aventuras que vivir! ¡Cuerdas colgantes, fuentes alimenticias, mapas de exteriores, árboles refugio y mucho más!

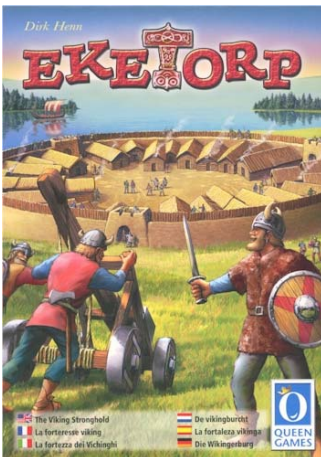
¡Nuevos poderes mortíferos y planes para el Overlord, incluyendo terribles

Ayudantes/Lieutenants nuevos! Emocionantes guiones - salva al mundo o desciende a la oscuridad. Nuevos dados de poder de oro y plata para héroes y monstruos de increíble poder. ¡Lucha con el Overlord en persona con las nuevas reglas de Avatares!

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### QUEEN GAMES



**Eketorp – El fuerte vikingo. *Ya disponible*** P.V.P.: 46,00 €

La fortaleza vikinga de Eketorp en la orilla norte de la isla de Øland en el Mar Báltico necesita reforzarse frente a los ataques enemigos. Los jefes vikingos envían a sus hombres para que traigan los materiales de construcción necesarios para el fuerte. Pero los materiales son escasos y deben ganarse batallas para conseguirlos. Incluso los más audaces vikingos a veces vuelven con las manos vacías y necesitan reponerse de sus heridas.

Obtén los bloques de construcción más valiosos para tu fuerte, protege tus murallas y llega al final de la partida como el jefe vikingo con la fortaleza más fuerte.

Un rápido y emocionante juego para toda la familia. Para 3 a 6 valientes vikingos a partir de 8 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. Autor: Dirk Henn. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

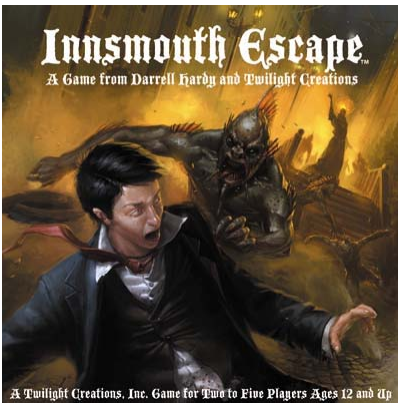
**Airship – The Flying Giants. *Ya disponible*** P.V.P.: 33,00 €

Estos dirigibles son majestuosos cuando ascienden al cielo. Pero hacía falta mucha preparación para que la construcción de uno de estos gigantes pudiera comenzar. Había que contratar ingenieros, construir un hangar, procurar materiales y hallar pratinadores. Al final llega el día y el dirigible comienza su vuelo inaugural hacia el horizonte.

En este emocionante juego los jugadores emplean su habilidad para intentar expandir sus compañías de dirigibles. Al final habrán creado impresionantes flotas de dirigibles. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. Autor: Andreas Seyfarth.  
**¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



### TWILIGHT CREATIONS



**Innsmouth Escape. *Ya disponible*** P.V.P.: 38,00 €

Un jugador asume el papel de un estudiante a la escapada. Él es el jugador Humano y su intención es rescatar a sus amigos y escapar de Innsmouth. Mediante el juego de cartas de movimiento, mueve su peón por el tablero para visitar varios lugares, lucha con los Profundos que pueda haber allí, y luego busca en esos lugares a sus amigos y equipo útil para la escapada.

Los demás jugadores juegan grupos de Profundos. Su objetivo es impedir que el jugador Humano escape. Los jugadores Profundos alternan sus turnos moviendo sus peones por el tablero intentando atrapar al Humano. Ciertos lugares del tablero también les permiten robar cartas, obtener Profundos adicionales o incluso conjurar a un terrible Shoggoth.  
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**ZombieTown 2. *Ya disponible*** P.V.P.: 9,50 €

El vecindario ha ido de mal en peor desde que llegaste. La comida escasea. La munición está en las últimas. Y para qué negarlo, los zombies ponen muy difícil la salida.

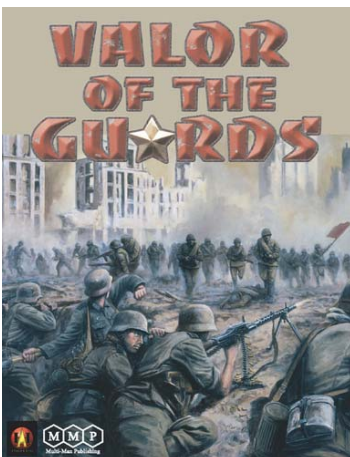
Si pudieras recordar donde pusiste las llaves de tu coche... Como si sobrevivir no hubiera sido bastante duro la primera vez, ahora se añaden más retos y más opciones con esta expansión para *ZombieTown*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Zombies 4 (2nd Edition). *Ya disponible*** P.V.P.: 23,75 €



### JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

#### MULTIMAN PUBLISHING



**Valor of the Guards. *Ya disponible*** P.V.P.: 65,00 €

Esperadísimo Módulo Histórico para *Advanced Squad Leader (ASL)* que ha llevado varios años de diseño y pruebas. ¡Nos lleva a la defensa de la 13ª División de Guardias de Rodmisteve en lo más duro de la batalla de Stalingrado! Incluye dos mapas del estilo de los de Red Barricades (HASL 1), tropas NKVD, más comisarios y nuevos tipos de terreno para combates urbanos.

Se incluyen 15 escenarios. Cuatro Juegos de Campaña: una mini-campaña corta que usa solo una pequeña sección del mapa y que dura un total de siete posibles escenarios; un juego de campaña corto que emplea el mapa completo y siete escenarios; un juego de campaña grande con 14 escenarios posibles; y una campaña "monstruo" con 22 escenarios posibles.

Incluye dos láminas de mapas de 55x80 cm., 3 planchas de fichas, un capítulo para el libro de reglas de ASL con las reglas necesarias para los escenarios y juegos de campaña, hasta cuatro juegos de campaña, 10 cartulinas de escenarios con 17 escenarios y tres ayudas de juego.



## LOCK'N'LOAD GAMES

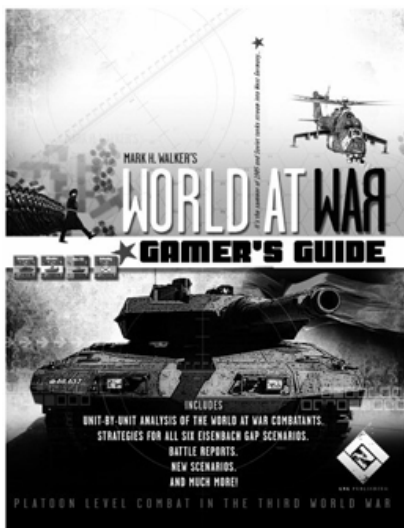
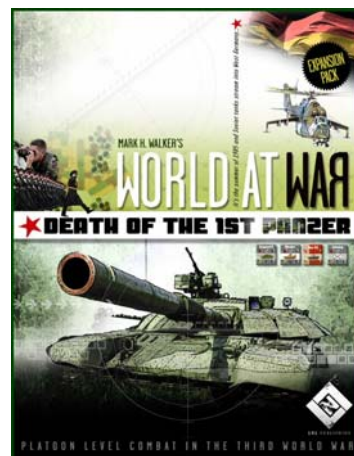
### **World at War: Defeat of 1<sup>st</sup> Panzer. *Ya disponible*** P.V.P.: 25,50 €

*Estamos en el verano de 1985 y los tanques soviéticos inundan Alemania. El Ejército Rojo arrolla a las unidades americanas de la frontera, y se dirige a enfrentarse a las recién llegadas unidades del Ejército Federal Alemán. Bienvenidos al nuevo capítulo del oscuro mundo de Mark H. Walker's World at War.*

¡Expande tu serie de batallas *World at War!* Las fuerzas iniciales soviéticas han sufrido fuertes pérdidas, pero la OTAN ha descubierto que los soviéticos pueden dar igual que recibir. Los humeantes restos de una brigada acorazada americana puntean las colinas del saliente de Eisenbach, y el ataque soviético aún continúa. Ahora le toca el turno a la apresuradamente reunida 1ª División Panzer de detener a la hora roja. ¿Conseguirá la mezcla alemana occidental de tanques Leopard I, Vehículos de Infantería Marder, y caza tanques, emparejados con un puñado de letales Leopard II, ser suficiente para detener la avalancha soviética? Vosotros mismos lo descubriréis.

*World at War* simula, con unidades escala sección, la guerra que comenzó el 12 de mayo de 1985, cuando el joven Teniente Yuri Andromnivitch's T-72 envía una bala de 125mm de Alto Explosivo aullando contra la torre de vigilancia de la colina en Dankmarshausen, cortando las paredes y enviando cascotes de hormigón sobre las casas de rojos tejados. Las unidades se activan por extracción de chits de activación que refleja las diferencias entre las fuerzas de la OTAN y las soviéticas, y disparan con montones de dados. Las reglas contemplan morteros autopropulsados, vehículos sin acorazar, armas de apoyo, combate a distancia, fuego de oportunidad, agotamiento de munición ATGM, asalto y combate de arrollamiento.

Mejor aún, *World at War* no es solo un juego, si no un sistema de juego completo. Si tienes *Eisenbach Gap* podrás jugar cualquier de los módulos. Esta expansión contiene: cincuenta fichas, un mapa de 28x42 cm., seis escenarios. El librito de escenarios incluye el valor en puntos de las unidades del sistema *World at War*.



### **World at War: Gamer's Guide. *Ya disponible*** P.V.P.: 17,95 €

*World at War* ha sido una agradable sorpresa para Lock 'n Load Publishing. Creado por el autor para jugar él mismo, ha despertado un tremendo interés entre los aficionados, confirmando la idea de que los proyectos creados con más entusiasmo son al final los que atraen la atención del público.

Cuarenta páginas (incluyendo la portada) llenas de conocimientos útiles para *World at War*. Encontramos una presentación del siguiente juego en caja de la serie: **World at War: Blood and Bridges**; dos nuevos escenarios (*Clearing Hell's Highway*, y *Poor Bloody Infantry*); dos narraciones de batallas con elementos de semi-ficción; un artículo de diez páginas sobre la estrategia en la serie *World at War* y las tácticas necesarias para ganar los seis escenarios de *Eisenbach Gap*; incluye también variantes para combates nocturnos y un artículo sobre la creación de tus propios escenarios. Se incluyen montones de tablas que comparan las ventajas de desventajas de una sección de tanques M1 Abrams y otra de T-72 en el sistema *World at War*. Y se hace un análisis de cada una de las secciones de *Eisenbach Gap*, unidad a unidad, e incluso ideas para ganar *Blind Sided* (un escenario de **Death of the 1st Panzer**). Todo esto en un formato tipo revista ampliamente ilustrado.

## COMPASS GAMES

### **The Price of Freedom: The American Civil War 1861-1865. *Ya disponible*** P.V.P.: 52,25 €

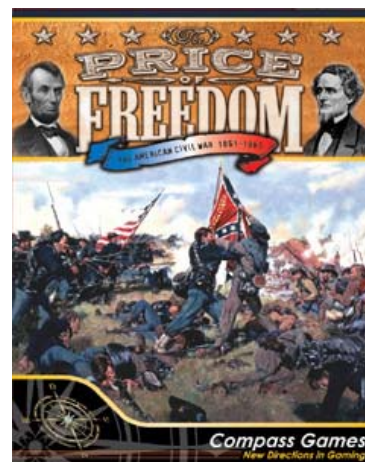
*Richmond, Virginia, abril de 1861*

*La Unión construida por nuestros abuelos ya no es lo que era. El equilibrio de poderes y entre las regiones ha desaparecido. Un siempre creciente gobierno central dominado por el Norte amenaza anular la soberanía de los estados y del sur como pueblo. Como nuestros abuelos, reside en TI la tarea de proteger tus derechos luchando por la independencia... ¿Pero soportarás el bloqueo estrangulador y mantendáis a raya al poder del Norte hasta que se canse y abandone la pelea?*

*Washington, DC, abril de 1861*

*La Unión creada por nuestros abuelos es la única república en funciones en un mundo dominado por agresivas monarquías imperiales. Pero ahora la "ciudad en una colina", la nación elegida por Dios para llevar a la humanidad a una nueva era de libertad, está dividida y vulnerable – y el mundo nos observa. Recae en TI la tarea de salvar la Unión, y a la propia república... ¿Podrás conquistar y dominar un área del tamaño de Europa Occidental antes de que el cansancio de la guerra de la opinión pública te obligue a hacer la paz?*

*The Price of Freedom: The American Civil War, 1861-1865* es el segundo diseño de Renaud Verlaque (tras el tremendo éxito de su premiado *Age of Napoleon*, editado por Phalanx Games/Mayfair Games) y es su primer juego para Compass Games. *The Price*



of Freedom es un juego de gran estrategia que permite a dos jugadores recrear uno de los conflictos decisivos de la historia de América y precursor de las guerras totales que marcaron al s. XX.

Haciendo uso de un sistema con motor de cartas, *The Price of Freedom* ofrece un fuerte sabor histórico dentro de un juego sencillo que se puede jugar sin problemas en menos de tres horas. Esto lo hace ideal para el estilo de vida del jugador actual, para campeonatos y para introducir a nuevos jugadores al hobby.

El motor de cartas asegura que no habrá dos partidas iguales y que siempre hay muchas decisiones que tomar. El juego emplea un mazo de 55 cartas jugables por ambos bandos. Cada carta tiene dos posibles usos en general mutuamente exclusivos: bien se puede usar gastando su valor operacional (que va de 1 a 3) en varias acciones, o bien puede usarse para implementar el evento descrito en a carta. Las operaciones incluyen el reclutamiento de cuerpos, la creación de ejércitos, la reorganización de fuerzas, la guarnición y liberación de ciudades y la extracción de nuevas cartas. Los eventos pueden afectar el nombramiento de líderes o su despido, así como la creación de ejércitos (Commander-in-Chief), influir en la resolución de batallas (Blundering Fool; Seeing the Elephant; Bickering Generals; etc.), ayudar a mover tropas sin gastar puntos operacionales (Strategic Transfer), obtener la ventaja operacional (Turning Movement; Interior Lines) o simular eventos mayores políticos, económicos o diplomáticos (Cabinet Pressure, Confederate Inflation; Draft; Kentucky; etc.). El tamaño de la mano de cada jugador depende del nivel del Esfuerzo de Guerra de cada bando y no puede pasar de 10 cartas. No hay límite al número de cartas de eventos que se pueden jugar en una ronda de campaña, así que la correcta gestión de las cartas es crítica.

Como podemos esperar de un juego rápido, no hay muchas fichas ni de casillas en el mapa de puntos interconectados. Cada ficha representa un "cuerpo" de 20-30.000 hombres. Todos los cuerpos pueden estar bien Frescos o bien Agotados (como resultado de desgaste de marcha o de combate, lo cual los hace menos efectivos para mover y luchar de nuevo). Para mover o luchar con dos o más cuerpos los jugadores deben crear ejércitos, asignándoles líderes mediante el empleo de cartas. Obviamente se incluyen todos los jefes de ejército importantes históricos desde Pemberton o Butler a Lee o Grant, y una mecánica asegura que se usen de forma correcta. Aunque el fondo de fuerzas de la Unión el mayor que el de los confederados, el número de cuerpos de que dispone cada bando en cada momento también es una función del Nivel de Esfuerzo de Guerra, que tiene una importancia capital.

El jugador de la Unión puede ganar reduciendo lo suficiente el nivel de Esfuerzo de Guerra de la Confederación, o superando mucho el número de tropas confederadas. El jugador confederado puede ganar del mismo modo o también si aguanta bastante para que la causa de Lincoln pierda las elecciones de 1864 al final del Turno 7, o para evitar que el jugador de la Unión alcance el resultado histórico al final del Turno 8.

"Todo lo que pedimos es que se nos deje en paz; que los que nunca detentaron el poder sobre nosotros no intenten ahora subyugarnos mediante las armas." - Jefferson Davis .

"Así que ahora nosotros debemos dedicarnos a la gran tarea que nos queda por hacer... que esta nación, guiada por Dios, tenga un nuevo nacimiento de libertad—y que el gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo no se extinga de la tierra." - Abraham Lincoln

Complejidad: baja. Duración de la partida: 2-3 horas. Adaptabilidad para jugar en solitario: normal (debido a la dinámica de los juegos de cartas). Contiene 1 mapa de 63x48 cm., 132 fichas, 1 mazo de 55 cartas, 2 ayudas de juego, 1 librito de reglas a color y dos dados de seis caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### AJUSTES DE PRECIOS

#### PHALANX GAMES = **REGLAS EN CASTELLANO**

• JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS • <b>NUEVOS PRECIOS</b>	
19,95 € A	FIRST WORLD WAR
19,95 € A	ALEXANDER THE GREAT
• JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES •	
5,95 €	WHO'S THE ASS
5,95 €	FBI

#### QUEEN GAMES = **EDICIÓN MULTILINGÜE**

• JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS • <b>NUEVOS PRECIOS</b>	
33,00 € A	Alhambra
19,00 € A	ALHAMBRA: PRIMERA EXPANSION
30,00 € A	LOS JARDINES DE LA ALHAMRA
19,00 € A	ARCHITEKTON
33,00 € A	METRO
19,00 € A	ROMA
19,00 € A	TURBO TAXI
19,00 € A	INCA
19,00 € A	RAT HOT
42,50 € A	AQUA ROMANA
42,50 € A	TOMBOUCTU
19,00 € A	ROBBER KNIGHTS
19,00 € A	ATON

19,00 € A	BUCCANEER
29,90 € A	VLANDEREEN (FLANDES) 1302
30,00 € A	ALHAMBRA: EL JUEGO DE DADOS
33,00 € A	EL LADRÓN DE BAGDAD
55,00 € A	SHOGUN
19,00 € A	ALHAMBRA EXPANSION 2
19,00 € A	ALHAMBRA EXPANSION 3
19,00 € A	ALHAMBRA EXPANSION 4
30,00 € A	PESCADO FRESCO
46,00 € A	MAS ALLÁ DE TEBAS
46,00 € A	EKERTOP – THE VIKING FORT <b>NOVEDAD</b>
33,00 € A	AIRSHIPS – THE FLYING GIANTS <b>NOVEDAD</b>

#### TENKI GAMES = **EDICIÓN MULTILINGÜE**

26,95 € A	SNAKE LAKE
19,95 € A	KRUMBLE!
31,00 € A	DAIMYO
16,00 € A	SHARK PARK
39,95 € A	CHANG CHENG <b>NOVEDAD</b>

#### AMIGO = **EDICIÓN EN CASTELLANO**

• JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES •	
10,95 € A	SABOTEUR  *
10,95 € A	BOHNANZA

PROJECT GIFP 📖 = **REGLAS EN CASTELLANO**

• JUEGOS DE MESA ABSTRACTOS • <b>NUEVOS PRECIOS</b>	
26,95 € A	GIFP 📖
26,95 € A	ZERTZ 📖
26,95 € A	DVONN 📖
26,95 € A	YINSH 📖
40,95 € A	TAMSK 📖
26,95 € A	PUNCT 📖
26,95 € A	TZAAR 📖

DECISION GAMES 📖 = **REGLAS EN CASTELLANO**

• JUEGOS TEMÁTICOS DE TABLERO •	
23,75 € A	CAPTIVATION

• JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES) •	
€ 33,25 A	Antietam Campaign
€ 14,25 A	Battle for Germany 📖
38,00 A	Battle for the Ardennes <sup>1</sup>
46,25 € A	Battles of the Ancient World, vol II <sup>1</sup>
66,50 € A	Battles of the Ancient World PACK Vol I + II + III <sup>1</sup> 📖
19,00 A	Battle over Britain
33,25 € A	Blue & Gray
33,25 € A	Empires at War
14,25 € A	Firefight
13,25 € A	Leningrad
38,00 € A	Emperor's First Battles 📖 + Napoleon's First Battles 📖
33,25 € A	Napoleon's Last Battles
38,00 € A	Nuts!: The Battle of the Bulge Card Game (North + South) 📖
36,00 € A	Over the Top
33,25 € A	Rebels & Redcoats I <sup>2</sup>
33,25 € A	Rebels & Redcoats II <sup>2</sup>
26,50 € A	Seven days Battles
33,25 € A	The '45
14,25 € A	The Alamo
38,00 € A	The Forgotten War: Korea
38,00 € A	The Sun Never Sets
33,25 € A	Trirty Years Quad
33,25 € A	War of the Rebellion
42,75 € A	Cherkassy Pocket 📖
33,25 € A	Operation Kremlin
23,75 € B	Beyond the Urals
45,50 € A	Pacific Battles
45,50 € A	Drive on Stalingrad
76,00 € A	Rebels & Redcoats, All vols <sup>2</sup>
38,00 € A	Battle Cry of Freedom
66,50 € A	U.S. Navy Deluxe
18,95 € A	Lightning: D-DAY 📖
18,95 € A	Lightning: Midway 📖
42,75 € A	To the Green Fields Beyond
95,00 € A	EMPIRES OF THE MIDDLE AGES 📖
104,50 € A	WAR BETWEEN THE STATES
18,95 € A	LIGHTNING: WAR ON TERROR 📖
399,00 € A	WAR IN THE PACIFIC
18,95 € A	LIGHTNING: NORTH AFRICA 📖

28,50 € A	BATTLE STATIONS
133,00 € A	STORM OF STEEL <b>NOVEDAD</b>
47,50 € A	NINE NAVIES WAR <b>NOVEDAD</b>
47,50 € A	LUFTWAFFE <b>NOVEDAD</b>
47,50 € A	LAND WITHOUT END: THE BARBAROSSA CAMPAIGN (PROUD MONSTER 2) 📖 <b>NOVEDAD</b>
€ 18,50 B	Strategy & Tactics 202: Taipei
€ 18,50 B	Strategy & Tactics 206: Fogotten Axis: Romania
20,00 € B	Strategy & Tactics 220: Soviet Group of Forces
20,00 € B	Strategy & Tactics 221: Seven Years World War
20,00 € B	Strategy & Tactics 222: Ottomans
20,00 € B	Strategy & Tactics 223: 1918
20,00 € B	Strategy & Tactics 224: Sedan 1870
20,00 € B	Strategy & Tactics 225: Twilight's Last Gmeaming
20,00 € B	Strategy & Tactics 226: Middle East Battles
20,00 € B	Strategy & Tactics 227: Joe's Vinegar War
20,00 € B	Strategy & Tactics 228: Old Contemptibles
21,00 € B	Strategy & Tactics 229: The Mongols
21,00 € B	Strategy & Tactics 230: Downfall: The US invades Japan
21,00 € B	Strategy & Tactics 231: French & Indian War
21,00 € B	Strategy & Tactics 232: Catherine the Great
21,00 € B	Strategy & Tactics 233: Dagger Thrust: Patton or Montgomery, September 1944
21,00 € B	Strategy & Tactics 234: Lest Darkness Fall
21,00 € B	Strategy & Tactics 235: Bubapest '56 & Angola 78
21,00 € B	STRATEGY & TACTICS 236: THEY DIED WITH THEIR BOOTS ON 1: CUSTER AND QUEBEC
21,00 € B	STRATEGY & TACTICS 237: NO PRISONERS! LAWRENCE OF ARABIA
21,00 € B	STRATEGY & TACTICS 238: MARLBOROUGH: THE WAR OF SPANISH SUCCESSION
21,00 € B	STRATEGY & TACTICS 239: WINGED HORSE: THE VIETNAM WAR 1965-66
21,00 € B	STRATEGY & TACTICS 240: HASTINGS 1066
22,00 € B	STRATEGY & TACTICS 241: TWILIGHT OF THE OTTOMANS
22,00 € B	STRATEGY & TACTICS 242: THEY DIED WITH THEIR BOOTS ON 1: PERSHING & MAD ANTHONY
22,00 € B	STRATEGY & TACTICS 243: SEALORDS ON THE MEKONG DELTA
38,00 € B	STRATEGY & TACTICS 244: (NÚMERO ESPECIAL): DRIVE ON MOSCOW
22,00 € B	STRATEGY & TACTICS 245: THE TRIPLE ALLIANCE WAR
22,00 € B	STRATEGY & TACTICS 246: MANILA 1945
22,00 € B	STRATEGY & TACTICS 247: HOLY ROMAN EMPIRE: WARS OF THE REFORMATION 1524-1538
22,00 € B	STRATEGY & TACTICS 248: FIRST BLOOD: SECOND MARNE 1918 <b>NOVEDAD</b>
23,00 € B	STRATEGY & TACTICS 249: FORGOTTEN NAPOLEONIC CAMPAIGNS: THE EGYPTIAN CAMPAIGN & THE RUSSO-SWEDISH WAR <b>NOVEDAD ABRIL</b>

## **LIBROS OSPREY PUBLISHING**

SAS Heroes. P.V.P.: 29,75 €

Knight: Noble Warrior of England 1200-1600. P.V.P.: 33,00 €

The Vikings: Voyagers of Discovery & Plunder. Edición rústica. P.V.P.: 22,00 €

### **CAMPAIGN**

CAM192 New York 1776: The Continentals first battle

CAM193 London 1914-17: The Zeppelin Menace

### **COMBAT AIRCRAFT**

COM71 IL-2 Shturmovik Guard Units of World War 2

### **DUEL**

DU7 Sopwith Camel vs Fokker Dr I: Western Front 1917-18

DU8 P-40 Warhawk vs Ki-43 Oscar: China 1944-45

### **ELITE**

ELI160 World War II Infantry Assault Tactics

### **FORTRESS**

FOR70 Strongholds of the Border Reivers

FOR71 The Walls of Rome

### **OSPREY MODELLING**

MOD41 Modelling Scale Aircraft

### **WARRIOR**

WAR119 American Bomber Crewman 1941-45

