

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 15 de febrero de 2008

JUEGOS DE TABLERO

RIOGRANDE GAMES



Piratissimo. Ya disponible P.V.P.: 40,50 €

¿Qué barco pirata será el primero en llegar diez piezas de tesoro hasta un puerto amigo? Un juego tormentoso y emocionante de familia para 2 a 4 buscadores de tesoros de 6 a 99 años. Incluye 2 variantes del juego.

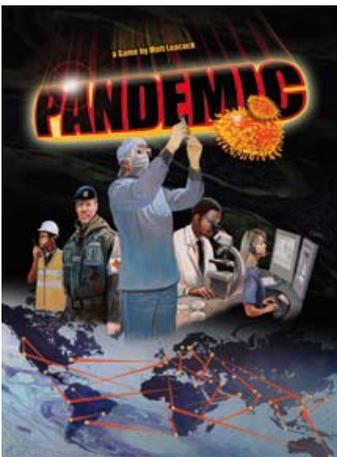
¡Soltad las velas y izad el ancla! Varios buques piratas surcan los mares en busca de preciosos tesoros. Descubrirlo es una cuestión de honor, así como luego cargarlo a bordo y

llevarlo a puerto, frente a la competencia de los demás piratas, los tornados y los caprichos del destino. Ningún pirata es muy simpático: roban, saquean y hunden barcos siempre que pueden. Pero demasiada avaricia puede poner su buque en peligro. Un juego sin piedad para toda la familia. Aborda o sé abordado.

Incluye 1 tablero, 4 barcos, 1 dado, 1 bolsa con 64 fichas de tesoro, 1 ficha de tornedo, 1 rueda del viento, 1 pequeña cesta e instrucciones. Duración de la partida: 25-45 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Z-MAN GAMES



Pandemic. Ya disponible P.V.P.: 33,25 €

Cuatro enfermedades han estallado en el mundo y la cura depende de un equipo de especialistas en varios campos antes de que la humanidad desaparezca.

Los jugadores deben cooperar, aprovechando las ventajas de sus personajes y planeando su estrategia para la erradicación de las epidemias antes de que las reacciones en cadena sean incontrolables. Por ejemplo, el Especialista en Operaciones puede construir centros de investigación necesarios para descubrir las curas. El Científico solo necesita 4 cartas de una enfermedad particular para curarla en lugar de las 5 que hacen falta normalmente.

Pero las epidemias avanzan rápido y el tiempo se acaba: el equipo debe intentar parar la oleada de infecciones a la vez que encuentra las curas.

Un juego verdaderamente cooperativo en el que todos ganan o todos pierden. Creado por Matt Leacock. Contenidos: tablero, 96 cubos de madera (para las epidemias), 5 peones, 6 centros de investigación de madera, 6 marcadores (1 marcador de estallido, 1 marcador de tasa de infección y cuatro marcadores de cura), 115 cartas (48 cartas de infección, 59 cartas de jugadores, 4 cartas de rol y 4 cartas de referencia rápida. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS

DAVINCI GAMES



F.A.T.A.L. Ya disponible P.V.P.: 10,50 €

Nuevo lanzamiento de DaVinci Games que forma parte de un gran proyecto en el que conviven el cómic, la narración y la música: www.fatal.it

En un tiempo tan pasado que ni los magos ni la humanidad recuerdan ya, la magia permeaba la totalidad del mundo. Pero incluso durante la Edad de las Espadas, los artefactos mágicos de las grandes familias podrían representar una seria amenaza si caían en manos de sus enemigos. Una secreta guerra mágico-tecnológica se está librando, inadvertida para la gran mayoría. ¿Conseguirá el regreso de la Reina traer la paz al mundo?

Contiene 108 cartas (12 personajes, 25 tesoros en cinco colores, 52 visiones, 18 encantamientos y la Reina de los Hechizos).

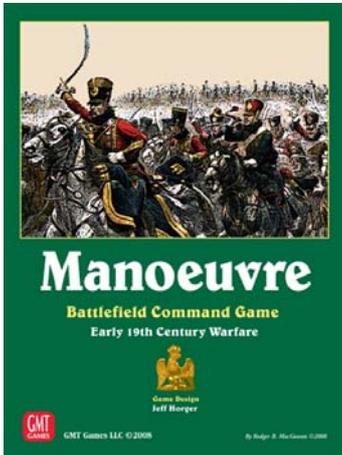
Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

GMT GAMES

IMPORTANTE: Sets de corrección para **The Great War in Europe Deluxe**.

Ya podemos ofrecer las fichas corregidas y el “parche” para el mapa que GMT ha impreso para todos los que hayan comprado el juego hasta el momento.



Manoeuvre. Ya disponible P.V.P.: 41,50 €

Manoeuvre es un juego rápido de ponerte al mando en el campo de batalla ambientado en la Era Napoleónica. Múltiples mapas geomórficos ofrecen campos de batalla del tamaño de un tablero de ajedrez sobre los que ocho distintos ejércitos de la época se mueven y luchan en batallas uno contra uno. Los ocho ejércitos son: Gran Bretaña, Francia, Prusia, Austria, Rusia, España, Turquía y los EEUU.

Como comandante en jefe del ejército de un país, tienes bajo tu mando ocho unidades distintas y un mazo de sesenta cartas que representa a cada una de tus unidades, más cartas que representan las capacidades específicas de tu ejército. Tu trabajo es usar los valores de tu ejército y maniobrar tus fuerzas para obtener la supremacía en el campo de batalla.

Incluye librito de reglas, 1 plancha de fichas, 8 mazos de cartas (1 mazo para cada país; ¡480 cartas en total!), 2 ayudas de juego, 12 secciones de mapas geomórficas, 4 dados de 6 caras, 4 dados de 8 caras y 4 dados de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Pacific Typhoon. Ya disponible P.V.P.: 36,75 €

Pacific Typhoon ilustra la historia de las batallas aeronavales del Teatro de Operaciones del Pacífico en la 2ª G. M. Los jugadores compiten en una serie de batallas famosas representadas por las cartas de batalla. Cada batalla dura una ronda de juego en la que los jugadores ponen en juego cartas de su mano para influir en el resultado de la batalla. Las cartas de Fuerza representan buques de guerra, submarinos, aviones, armas especiales y eventos—cualquier cosa, desde submarinos de bolsillo hasta los acorazados más grandes jamás construidos pasando por la bomba atómica. Las fuerzas japonesas tienen superioridad numérica durante los primeros años de la guerra, pero los aliados la consiguen en los años posteriores.

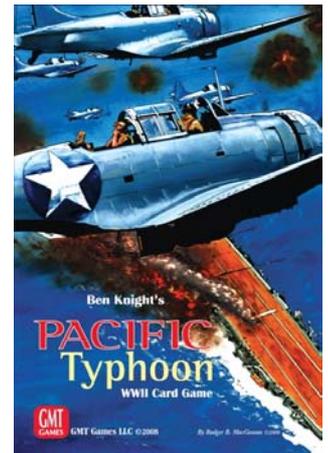
Las reglas ofrecen seis variantes del juego para que puedas elegir la que más guste a tu grupo de amigos. Se puede jugar con o sin equipos, librar las batallas en orden cronológico o no hacerlo, y jugar más o menos tiempo (entre 60 y 90 minutos).

Tu éxito depende mayormente del cuidado con que gestionas tu mano de cartas. Lo que más te gustaría sería jugar en el bando ganador en cada batalla, sea cual sea el año o el tipo de batalla. *Pacific Typhoon* es también un juego social en el que las conversaciones entre los jugadores y la capacidad de persuasión afectan a menudo el resultado.

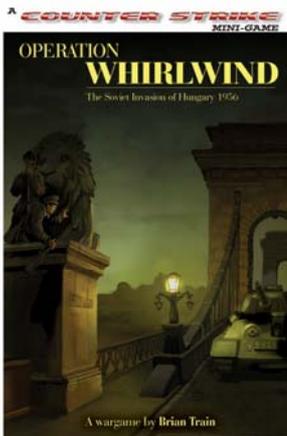
Como con cualquier juego de cartas, el factor suerte está presente cuando se roban cartas (y en las tiradas ocasionales de los dados). Pero la victoria suele acabar en el jugador que conozca mejor el mazo.

Si te gustó el clásico de Avalon Hill, *Atlantic Storm*, o si quieres un juego social con mucha historia que guste al jugador ocasional y al wargamero, entonces te gustará *Pacific Typhoon*.

Contiene librito de reglas, 40 cartas de batalla, 110 cartas de Fuerza y 2 dados de 6 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



FIERY DRAGON



Operation Whirlwind. Ya disponible P.V.P.: 21,75 €

Operation Whirlwind es un juego sobre la situación en Budapest en noviembre de 1956. El gobierno comunista impuesto por los soviéticos en Hungría ha caído. El nuevo presidente Imre Nagy, en alas del impulso de la revolución popular, ha declarado el final del partido único y amenaza con salirse del Pacto de Varsovia y declarar la neutralidad. El gobierno soviético no puede permitir esta defección y lanza la "Operación Torbellino", la intervención militar en Hungría para restaurar el orden y que culminó en una batalla desesperada en las calles de Budapest.

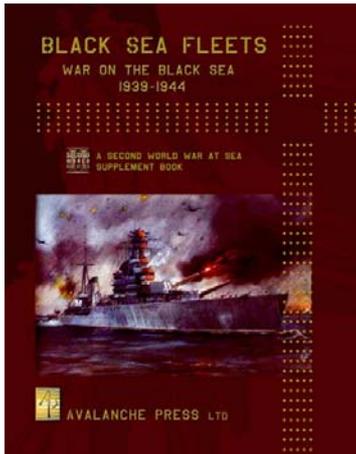
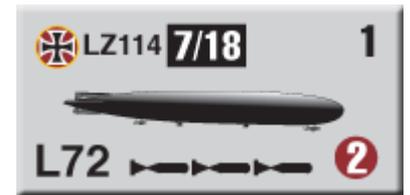
AVALANCHE PRESS

Great War at Sea: Airships. *Ya disponible* P.V.P.: 9,50 €

Durante un breve periodo, los cilindros flotantes de Ferdinand Graf von Zeppelin parecían destinados a jugar un papel principal en la guerra naval. Pero igual justo cuando la tecnología estaba alcanzando su madurez, aviones de altas prestaciones, un espectacular accidente filmado y la Gran Depresión se combinaron para poner fin al uso militar y a casi todo el uso civil de los dirigibles.

Airships es un suplemento para la serie *Great War at Sea* que retoma la exitosa expansión *Zeppelins* para profundizar en las operaciones de los dirigibles. Incluye diez escenarios que tuvieron lugar o pudieron haberlo tenido. Todos creados por Ernie Wheeler y Doug McNair.

Este módulo no se puede jugar por sí solo, si no que necesitas tener *Zeppelins*, *Jutland* y *Mediterranean* para jugar la mayor parte de los escenarios, así como *U.S. Navy Plan Gold*, *Sea of Troubles* y *Dreadnoughts* para jugarlos todos. Cada escenario tiene su propia cartulina en canutillo, como los populares suplementos *North Wind* y *Edelweiss* para *Panzer Grenadier*.



Second World War at Sea: Black Sea Fleets. *Ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

Los enemigos del estado proletario creían que tras su intervención en la Guerra Civil, la Unión Soviética sería incapaz durante mucho tiempo de convertirse de nuevo en una de las grandes potencias marítimas.

— Pravda, Diciembre de 1935

A primeros de 1935, el Secretario General Josef V. Stalin ordenó a la Marina Roja que trazara planes para una gran flota basada en grandes acorazados. El segundo Plan Quinquenal ya en curso tenía previstas unas fuerzas de defensa de costa ya muy considerables. Según los planes del Tercer Plan Quinquenal, las fuerzas se ampliarían hasta controlar el mar a gran distancia de las costas soviéticas.

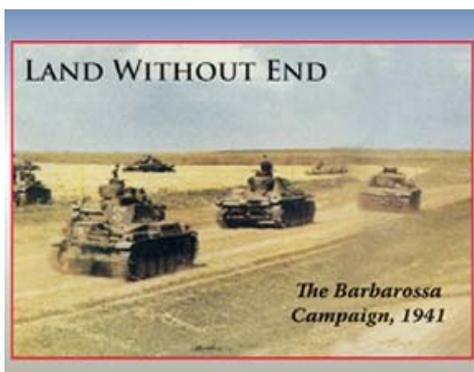
Se compraron o consiguieron asistencia técnica, armamento y incluso buques de guerra completos en Alemania, Italia y EEUU. Potentes acorazados armados con los cañones más potentes serían la columna dorsal de la flota, con bandadas de cruceros y destructores para apoyarlos. Stalin aceptó también la construcción de unos pocos portaaviones también se podían aceptar para labores de reconocimiento, pero sin llegar nunca a convertirse en un importante

sistema de armas. Los planificadores soviéticos veían a la Unión Soviética enfrentada a los estados fascistas del Eje y sus simpatizantes. Las democracias capitalistas probablemente mantendrían una neutralidad favorable a los enemigos de la Unión Soviética. En el Mar Negro, los almirantes Rojos (“hombres bandera” según la estructura igualitaria de preguerra) pensaban que la marina italiana junto con los turcos operarían contra los puertos soviéticos. Una potente flota sería necesaria para derrotar primero a esta agresión, luego para tomar los estrechos turcos que dan salida al Mediterráneo, y proyectar entonces el poder naval soviético a esa región.

Black Sea Fleets es un suplemento de 64 páginas para la serie *Second World War at Sea*. Abarca los planes de Stalin para formar una importante flota en el Mar Negro, más las flotas y fuerzas aeronavales de Turquía y Rumanía. Los artículos de trasfondo abarcan los planes de construcción naval soviéticos, las fuerzas aéreas navales soviéticas y las campañas navales del Mar Negro en la 2ª G. M., las flotas turca y rumana con planes para flotas mayores, y mucho más. Los escenarios abarcan tanto las operaciones históricas desarrolladas en aquel teatro de operaciones y las campañas previstas por el estado mayor soviético antes, durante y después de la guerra.

Como *East of Suez*, *Black Sea Fleets* incluye fichas: 70 fichas alargadas de barcos y 140 de tamaño normal (la mayor parte de las cuales representan aviones). Se incluyen acorazados como *Parizhaya Kommuna*, *Novorossisk* y *Sovietskaya Ukraina*, el crucero de batalla *Sevastopol*, varios portaaviones propuestos, más cruceros y destructores que van desde veteranos remozados de la marina zarista hasta la “Belleza Arul”, el destructor jefe *Tashkent*. Rumanía recibe su largamente deseado crucero, mientras que Turquía presenta a su crucero de batalla *Yavuz* más los buques que intentaron comprar desesperadamente en los años 30. Los aviones van desde el caza PZL-11 en servicio turco hasta los torpederos rumanos Fi.167 pasando por el caza biplano soviético I-15 y el avión de ataque IL-2 Sturmovik. Es necesario tener *Bomb Alley* para disfrutar de la mayoría de los escenarios en *Black Sea Fleets*, y *Leyte Gulf* para disfrutar el resto de ellos.

DECISION GAMES



Land Without End. *Ya disponible* P.V.P.: 47,50 €

Land Without End: The Barbarossa Campaign, 1941 es una simulación de nivel estratégico para dos jugadores y de complejidad intermedia sobre el intento alemán de conquistar la Unión Soviética en 1941. El jugador alemán intenta ganar la partida tomando rápidamente las ciudades clave. El jugador soviético está a la defensiva, pero también debe realizar contraataques a lo largo del juego.

El juego abarca el periodo que comienza con el lanzamiento del ataque alemán el 22 de Junio de 1941, y termina el 7 de Diciembre del mismo año. Para entonces ya estaba claro que los invasores habían gastado su último cartucho sin conseguir sus objetivos. La partida puede terminar antes si el jugador alemán consigue avanzar tan rápidamente que provoque el colapso político, socioeconómico y militar de la Unión Soviética.

Cada hexágono del mapa representa aproximadamente 20 millas (32 km) de lado a lado. Las unidades de maniobra primarias son divisiones, junto con cuerpos de aliados del Eje y soviéticos de distintos tipos. El efecto de la superioridad aérea general que detentaron los alemanes a lo largo de la campaña está subsumido en las reglas de movimiento y combate. Cada turno representa 1 semana histórica.

Los jugadores ya familiarizados con otros diseños estratégicos sobre el frente oriental advertirán los aspectos únicos de Land Without End residen en las reglas sobre el tratamiento de los suministros, la toma de Moscú y la línea de Stalin.

Contiene un librito de reglas, ayudas de juego, 700 fichas, 1 mapa de 55x85 cm., 1 dado y bolsas para las fichas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

ONE SMALL STEP

Millennium Wars es una serie de simulaciones de nivel estratégico para dos jugadores sobre posibles conflictos actuales o en un futuro cercano. Esta serie de juegos nos viene de la mano de Joe Miranda, uno de los mayores y más inquietos talentos del sector. Cada jugador controla las fuerzas de un beligerante y sus aliados. Cada jugador mueve sus unidades y realiza ataques seguidamente. Aunque cada juego incluye dos bandos, algunos escenarios incluyen la intervención de la OTAN por uno u otro bando. Las reglas estándar nos ofrecen una simulación básica de la guerra moderna. Las expansiones incluyen reglas adicionales que añaden complejidad a la simulación. Cada juego incluye las mismas reglas estándar y tiene su propio mapa, fichas y condiciones de victoria.

Millennium Wars: Iraq. *Ya disponible* P.V.P.: 18,95 €

Millennium Wars: Kashmir. *Ya disponible* P.V.P.: 18,95 €

Millennium Wars: Ukraine. *Ya disponible* P.V.P.: 18,95 €

Millennium Wars: Korea. *Ya disponible* P.V.P.: 18,95 €

Millennium Wars: America. *Ya disponible* P.V.P.: 18,95 €

Millennium Wars: Air War Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 18,95 €

Millennium Wars: Six-Pack. *Ya disponible* P.V.P.: 94,95 €

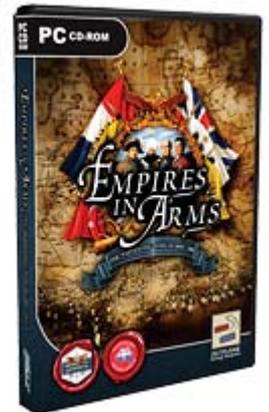


JUEGOS PARA PC

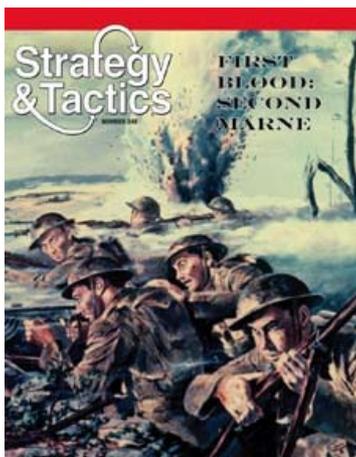
MATRIX GAMES-AUSTRALIAN DESIGN GROUP

Empires in Arms: The Computer Game. *Ya disponible* P.V.P.: 59,50 €

Cuando se publicó hace 25 años, el juego de tablero *Empires in Arms*® fue recibido como el mejor juego napoleónico jamás creado. Han pasado 25 años y Napoleón vive de nuevo en la pantalla de nuestro ordenador. *Empires in Arms*® the computer Game, desarrollado por Matrix Games, te trae toda la gloria de la Europa de principio del s. XIX al hacerte asumir el papel de una de las 7 grandes potencias del momento: (Francia, Austria, Prusia, Rusia, Gran Bretaña, España y Turquía). Debes guiar a tu pueblo por la guerra y la paz con el objetivo de convertirte en la mayor potencia. ¿Serás capaz de cambiar la historia? le worldwide. Características: juego napoleónico estratégico, diplomático y militar, 1805-1815; para 2-7 jugadores; duración de la partida 480 minutos o más; nivel de complejidad avanzado. A partir de 12 años. Estilo de juego: turnos alternos.



REVISTAS CON JUEGO



Strategy & Tactics 248. First Blood: Second Marne, 15 July 1918 (FB). *Ya disponible*

P.V.P.: 23,99 €

Este número incluye un wargame para dos jugadores de complejidad baja-intermedia centrado en el último día de la 1ª Guerra Mundial en el Frente Occidental en el que los alemanes conservaron la iniciativa estratégica. Tras ese día, el alto mando alemán, aunque no era consciente de que pronto serían completa y totalmente derrotados, sí se dio cuenta de que ya no podían ganar la guerra con una solución ofensiva. El jugador alemán está generalmente a la ofensiva, intentando cruzar el río Marne y sacar unidades por sur del mapa hacia el valle de Surmelin. El juego ha sido creado por Ty Bomba.

El primer turno de juego representa aproximadamente las dos horas de operaciones tras el cruce del Marne por los alemanes. Aquellas operaciones fueron conducidas en las difíciles condiciones del alba. Cada turno de juego posterior representa entre 15 a 45 minutos, dependiendo de la intensidad de la acción táctica de cada turno según avanza el día.

Por el bando norteamericano, las unidades de maniobra son secciones de infantería junto con emplazamientos fijos de armas pesadas. Lo último representa una o dos posiciones de

ametralladoras y/o cañones de 37 mm. ("una libra").

Las unidades alemanas se organizan para reflejar el caos creado entre ellos por el intenso bombardeo artillero y aéreo americano que tuvo lugar contra las áreas de reunión de la orilla norte y los puentes. Es decir, las unidades alemanas representan unidades tácticas mixtas y ad hoc (básicamente infantería de choque "sturm"), que varía en tamaño desde secciones y escuadras hasta casi compañías completas, las cuales los alemanes autoorganizaron al dejar el caos de a orilla y adentrarse en el semi-caos del propio campo de batalla. Cada hexágono del mapa representa 90 metros de lado a lado.

El reverso de todas las unidades muestra cadáveres, es decir, los restos humanos que quedan cuando unidades de tamaño pequeño son eliminadas en combate. Siempre que una unidad sufra ese destino, los jugadores se limitan a darle la vuelta, de forma que los cadáveres quedan a la vista en el hex. Las unidades convertidas en cadáveres dejan de funcionar como unidades a todos los efectos, y solo sirven como recordatorio del horror vivido en ese lugar. Los marcadores de cadáveres no tienen ningún efecto sobre el juego, y pueden eliminarse si se desea.

Against the Odds 21. Day of the Chariot: Kadesh. P.V.P.: 34,95 €

En tumbas egipcias se han descubierto ejércitos de miniaturas – cuidadosamente pintados y etiquetados con los nombres de las unidades, sus fuerzas y sus capacidades – lo que nos sugiere que los juegos de guerra tienen una historia más larga de lo que pensábamos.

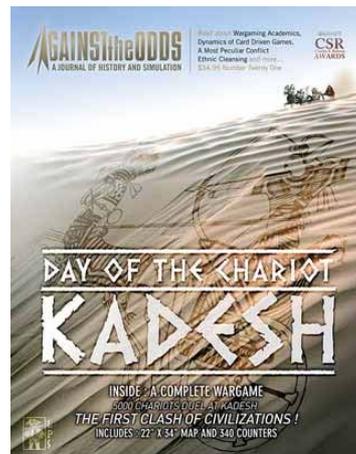
En aquellos ejércitos de miniatures, ninguna unidad tienen más importancia que los carros – los "panzers" de la época. Recordemos que los caballos de entonces eran demasiado pequeños para llevar a un combatiente de forma apropiada. Solo los carros ofrecían una plataforma de batalla más rápida que las sandalias, y proporcionaban las "tropas de choque" así como una plataforma para diferenciar a la aristocracia y los pueblos más ricos. Alejandro y las legiones romanas acabaron derrotando a los carros... ¡pero aún faltaban 900 años!

Kadesh tal vez sea la gran batalla de carros de todos los tiempos. Las fuentes no se ponen de acuerdo, pero tal vez hubo unos 5000 carros en esta enrevesada, confusa y sangrienta batalla, librada para determinar las fronteras entre Egipto y la confederación hitita...

En uno de los más antiguos ejemplos de "dar la vuelta a la tortilla", el faraón egipcio Ramsés II reclamó la victoria para sí y anunció la total derrota del ejército hitita... aunque a la vez firmara un tratado de paz que dejaba a la ciudad disputada de Kadesh en manos de los hititas y nunca la recuperara. Hmm... (un tratado posterior más formal entre Ramsés y el siguiente rey hitita está reproducido en las paredes de la ONU, como ejemplo de uno de los primeros tratados de paz internacionales, pero Ramsés no consiguió tampoco con él la ciudad de Kadesh).

Ahora tú puedes tomar las riendas y llevar a tus líneas/leones a la batalla. *Day of the Chariot: Kadesh* ofrece un diseño clásico creado por Gene Dickens totalmente actualizado para ofrecernos una visión táctica de una de las batallas más estudiadas de la historia de oriente medio, con 340 fichas, turnos de 30 minutos, y todo lo necesario para jugar un sistema que subraya la importancia del control del mando y la flexibilidad (o la falta de ella). Tres escenarios ofrecen la batalla histórica (según la versión de Ramsés), la batalla que ambos bandos habían "acordado" que tuviera lugar, y la batalla más pequeña y más confusa que los historiadores piensan que tuvo lugar en realidad. ¡Te sorprenderás de lo distinto que puede ser jugar una misma batalla!

Además de los contenidos de la revista, el juego contiene un mapa de 55x85 cm., 340 fichas, reglas y ayudas de juego. Complejidad baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: hasta 4 horas.



AJUSTES DE PRECIOS

DAVINCI GAMES

| | |
|-----------|--------------------|
| 34,95 € A | BANG! THE BULLET ☞ |
|-----------|--------------------|

RIOGRANDE GAMES

☞ = **REGLAS EN CASTELLANO**

| • JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS • NUEVOS PRECIOS | |
|--|---|
| 9,00 € A | CARCASSONNE: TRADERS & BUILDERS ☞ PRECIO ESPECIAL |
| 22,50 € A | Hellas ☞ |
| 22,50 € A | KAHUNA ☞ |
| 22,50 € A | Dracula ☞ |
| 22,50 € A | MEDICI VS. STROZZI ☞ |
| 22,50 € A | Babel ☞ |
| 22,50 € A | BALLOON CUP ☞ |
| 22,50 € A | Caesar & Cleopatra ☞ |
| 22,50 € A | Hera & Zeus ☞ |
| 22,50 € A | Odins's Ravens ☞ |
| 22,50 € A | The Reef ☞ |

LOCK'N'LOAD PUBLISHING ☞ = **REGLAS EN CASTELLANO**

| • JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES) • | |
|---|--|
| SERIE LOCK'N'LOAD | |
| 47,50 € A | LOCK'N'LOAD: BAND OF HEROES ☞ |
| 29,50 € B | LOCK'N'LOAD: SWIFT & BOLD EXPANSION PACK (PARA BAND OF HEROES) ☞ |
| 39,75 € B | LOCK'N'LOAD: NOT ONE STEP BACK ☞ |
| 15,25 € B | LOCK'N'LOAD: BATTLE PACK ALPHA NOVEDAD |
| SERIE WORLD AT WAR | |
| 40,75 € A | WORLD AT WAR: EISENBACH GAP ☞ NOVEDAD |
| JUEGOS INDIVIDUALES | |
| 26,50 € A | CORPS COMMAND: TOTENSONNTAG ☞ NOVEDAD |

UDO GREBE GAMEDSIGN

☞ = **REGLAS EN CASTELLANO**

| • JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES) • | |
|---|--|
| 49,00 € A | Morsecode ... Second Editon. EoA I |
| 20,75 € A | Triumph & Fall of the Desert Fox. EoA II |
| | Cold Days in Hell. East Front 1939- . EoA III AGOTADO |
| 29,75 € A | ¿PASARÁN? SPANISH CIVIL WAR ☞ |
| 6,99 € A | The Ashes of Empire |
| 39,95 € A | BLITZKRIEG GENERAL ☞ 2ª EDICIÓN |
| 55,00 € A | ASSYRIAN WARS ☞ |
| 39,95 € A | HISTORY OF THE ROMAN EMPIRE ☞ NOVEDAD |
| 65,00 € A | THE HELLGAME |
| 9,75 € A | HELLGAME EXPANSION: EXTRA EVIL |
| 16,25 € B | COMMAND & STRATEGY 1 PEARL HARBOUR |
| 16,25 € B | COMMAND & STRATEGY 2 PANZER COMMANDER AFRIKA |
| 16,25 € B | COMMAND & STRATEGY 3 KADESH |
| 16,25 € B | COMMAND & STRATEGY 4 KOBA |
| 16,25 € B | COMMAND & STRATEGY 5 WINGS OVER ARRAS |
| 16,25 € B | |

| | |
|--|--|
| | COMMAND & STRATEGY 6 OPERATION WALKÜRE NOVEDAD |
|--|--|

MATRIX GAMES

WARGAMES PARA PC (manuales a todo color):

| SEGUNDA GUERRA MUNDIAL | |
|-------------------------|--|
| 42,50 € A | CONQUEST OF THE AEGEAN |
| 42,50 € A | ADVANCED TACTICS: WORLD WAR II NOVEDAD |
| 33,99 € A | PANZER COMMAND: OPERATION WINTER STORM |
| 42,50 € A | THE OPERATIONAL ART OF WAR 3 |
| 21,25 € A | ACROSS THE DNEPR (NECESITA KORSUN POCKET) |
| 40,75 € A | BATTLES IN ITALY |
| 40,75 € A | BATTLES IN NORMANDY |
| 33,99 € A | HIGHWAY TO THE REICH |
| 33,99 € A | KORSUN POCKET |
| 53,50 € A | STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR GENERAL'S EDITION |
| 33,99 € A | UNCOMMON VALOR |
| 68,00 € A | WAR IN THE PACIFIC |
| 37,50 € A | WAR PLAN ORANGE |
| 42,50 € A | GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR |
| 25,50 € A | BATTLEGROUND EUROPE (NECESITA CONEXIÓN A INTERNET) |
| 33,99 € A | CLOSE COMBAT – CROSS OF IRON NOVEDAD |
| 40,75 € A | BATTLEFRONT NOVEDAD |
| 33,99 € A | GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR: A WORLD DIVIDED NOVEDAD |
| 38,25 € A | JOHN TILLER'S CAMPAIGN SERIES NOVEDAD |
| 50,99 € A | COMMANDER: EUROPE AT WAR NOVEDAD |
| 50,99 € A | CARRIERS AT WAR NOVEDAD |
| | WAR IN THE PACIFIC –ADMIRAL EDITION NOVEDAD 2008 |
| | GARY'S GRISBY EAGLE DAY TO BOMBING THE REICH NOVEDAD 2008 |
| | LOCK'N'LOAD: HEROES OF STALINGRAD NOVEDAD 2008 |
| | WORLD IN FLAMES PC GAME NOVEDAD 2008 |
| | COMBINED ARMS: WORLD WAR II NOVEDAD 2008 |
| PRIMERA GUERRA MUNDIAL | |
| 38,25 € A | GUNS OF AUGUST NOVEDAD |
| GUERRA DE SECESIÓN EEUU | |
| 28,00 € A | BIRTH OF AMERICA |
| 33,99 € A | BATTLEGROUND CIVIL WAR |
| 50,99 € A | AMERICAN CIVIL WAR |
| 40,75 € A | FORGE OF FREEDOM |
| SIGLOS XVI-XVIII | |
| 31,50 € A | FOR LIBERTY! |
| ERA NAPOLEÓNICA | |
| 25,50 € A | CAMPAIGNS ON THE DANUBE |
| 42,50 € A | NAPOLEON IN ITALY |
| 33,99 € A | BATTLEGROUND NAPOLEONIC WARS |
| 33,99 € A | CROWN OF GLORY |
| 59,50 € A | EMPIRES IN ARMS NOVEDAD |
| CONTEMPORÁNEO | |
| 50,99 € A | HARPOON 3 ADVANCED NAVAL WARFARE |
| 42,50 € A | LARRY BOND'S HARPOON: COMMANDER EDITION NOVEDAD |
| 34,00 € A | CLOSE COMBAT: MODERN TACTICS NOVEDAD |

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| 31,50 € A | FLASHPOINT: GERMANY |
| 33,99 € A | HORNET LEADER NOVEDAD |
| 29,75 € A | SUPREMACY: FOUR PATHS TO POWER |
| 25,50 € A | DEMOCRACY NOVEDAD |
| ANTIGÜEDAD | |
| 42,50 € A | LEGION ARENA GOLD |
| 25,50 € A | CHARIOTS OF WAR |
| 25,50 € A | GATES OF TROY |
| 25,50 € A | SPARTAN |
| 33,99 € A | TIN SOLDIERS: ALEXANDER THE GREAT |
| 33,99 € A | TIN SOLDIERS: JULIUS CAESAR |
| CIENCIA FICCIÓN | |
| 25,50 € A | REACH FOR THE STARS |
| 29,75 € A | STARSHIPS UNLIMITEDv3 |
| 32,50 € A | SUPREMACY: FOUR PATHS TO POWER |
| 25,50 € A | TITANS OF STEEL: WARRING SUNS |

| | |
|------------------------------------|---|
| 33,99 € A | STAR CHAMBERS (NECESITA CONEXIÓN INTERNET) |
| 33,99 € A | STARSHATTER: the GATHERING STORM NOVEDAD |
| 42,50 € A | UFO: EXTRATERRESTRIALS NOVEDAD |
| DEPORTES | |
| 28,00 € A | PURESIM BASEBALL 2007 |
| 42,50 € A | MAXIMUM FOOTBALLv2 |
| AÑADIDOS PARA SIMULADORES DE VUELO | |
| 25,50 € A | BANZAI (necesita Pacific Fighters) |
| 25,50 € A | CASE BLUE (necesita IL2 Forgotten Battles) |
| 25,50 € A | THE LAST DAYS (necesita IL2 Forgotten Battles) |

**WARGAMES PARA POCKET PC Y PALM OS
(manuales a todo color):**

| | |
|------------------------|---------------------------|
| SEGUNDA GUERRA MUNDIAL | |
| 21,25 € A | BLITZKRIEG: WAR IN EUROPE |