

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 11 de noviembre de 2006

JUEGOS DE MESA

FANTASY FLIGHT GAMES



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

Un antigua amenaza asoma la cabeza una vez más ...

En lo profundo de las cavernas de la tierra, existe una cámara que fue sellada hace más de mil años. Dentro reside una fuerza del mal tan grande que, si fuera liberada, hundiría al mundo en mil años de oscuridad.

Antes de que puedas enfrentarte a este reto, sin embargo, deberás abrirte camino luchando por oscuros túneles, templos subterráneos e incluso volcanes para demostrar tu valía. Te enfrentarás a una hueste de nuevos trucos, trampas y otros obstáculos letales a lo largo del curso de tu misión, incluyendo cuchillas giratorias, rodillos y lava ardiente.

Descent: Well of Darkness incluye seis nuevos héroes, engañosos kobolds, ferrox chupasangres, y golems imparables. Los heroes tendrán más habilidades y tesoros a su disposición, incluyendo seis nuevas reliquias y un nuevo tipo de poción. El Overlord, por otra parte, gana la capacidad de personalizar el mazo de cartas antes de

cada partida, colocando devastadoras nuevas trampas o eventos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Descent Extra Dice Set. P.V.P.: 6,95 €

Juego de dados completo para agilizar tus partidas de **Descent: Journeys in the Dark**.

World of Warcraft Expansion: Shadow of War. *Ya disponible* P.V.P.: 24,95 €

Desde el día en que la Horda puso el pie en Azeroth, el mundo no ha conocido paz. La Horda y la Alianza han luchado durante generaciones, y la Tercera Guerra ha traído un nuevo enemigo, más terrible de lo que nunca hubieran imaginado. Ahora, a lo largo de lo que una vez fue Lordaeron y sus reinos aliados, los héroes de la Horda y de la Alianza luchan juntos en la Sombra de la Guerra.

Shadow of War es una expansión para *World of Warcraft*. Contiene nuevas reglas, nuevas opciones y nuevas formas de personalizar tus partidas. Incluye: diez nuevos talentos y diez nuevos poderes para las nueve clases; nuevas Misiones Azules que se centran en los monstruos azules independientes; cartas de Destino que desarrollan tus aventuras en Azeroth; casi 200 cartas nuevas! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



NUEVAS EXPANSIONES PARA RNEBOUND: *Ya disponibles*

Champions of Kellos. P.V.P.: 7,95 €

Sacerdotes, adoradores, guerreros y reliquias del Dios Ardiente.

Walkers of the Wild. P.V.P.: 7,95 €

Aliados reclutados de los lugares más oscuros de las zonas salvajes.

Drakes and Dragonspawn. P.V.P.: 7,95 €

Escamas, alas e increíble poder.

Avatars of Kelnov. P.V.P.: 7,95 €

¿Traerán las profecías de Kelnov el paraíso prometido... o la maldición?

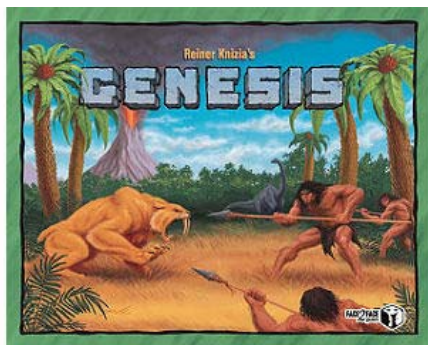
Cult of the Rune. P.V.P.: 7,95 €

Los conjuros están ligados a Runas con razón ...

Sands of Al-Kalim. P.V.P.: 7,95 €

¡Aventura, misterio y heroísmo en una árida tierra de leyenda y encantamiento!

FACE2FACE GAMES



Genesis. Ya disponible P.V.P.: 35,00 €

Hace 250 millones de años, nos retrotraemos al supercontinente Pangea. Una devastada Tierra acaba de superar su mayor extinción masiva de especies, y ahora Pangea comienza a separarse en varios bloques. Pero no es el fin, se trata de un nuevo comienzo. Según pasa el tiempo, los continentes toman forma. Aparecen bosques, sabanas, montañas y zonas húmedas. Los animales evolucionan, y las especies más fuertes compiten por los territorios. En la lucha por la vida, la pregunta ¿quién dominará la tierra? aún no tiene respuesta.

En Genesis asumes el papel de grandes reptiles, peligrosos dinosaurios, poderosos mamíferos o el astuto humano para establecerte en los nuevos ecosistemas.

Autor: Reiner Knizia. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la

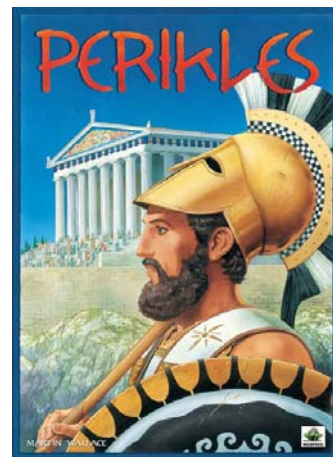
partida: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

WARFROG GAMES-FANTASY FLIGHT GAMES

Perikles. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

Atenas, cuna de la democracia, podía estar orgullosa de sus líderes en su lucha contra el poder de Persia. Sin embargo, como suele suceder, el orgullo suele preceder la caída. Esparta y las demás ciudades estado de la antigua Grecia decidieron que había que poner un límite a Atenas, y aquello resultó en la Guerra del Peloponeso. En Perikles cada jugador representa una familia griega cuya influencia política se extiende por las seis ciudades principales de Grecia. Los jugadores harán uso de su influencia para obtener el control de estas ciudades, lo cual a su vez les permite usar sus fuerzas militares para obtener la gloria en el campo de batalla. Durante cada turno los jugadores usarán sus capacidades políticas para asegurarse de que los miembros de su familia están en las posiciones clave de tantas ciudades como sea posible. Una vez se determina el liderazgo de las ciudades, los ejércitos marchan a la guerra, luchan en célebres campos de batalla, al tiempo que personajes históricos influyen en los eventos. Finalmente los líderes mueren y los mejores son homenajeados con estatuas en su honor... y la guerra sigue.

Perikles es un nuevo juego de conflicto y política históricos para 3-5 jugadores del aclamado Martin Wallace. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



RIO GRANDE GAMES



Top Secret Spies. Ya disponible P.V.P.: 34,95 €

Como en una historia de espías, la acción de este juego puede ser turbulenta y confusa en determinados momentos. Los jugadores buscan información de máximo secreto con siete espías, guardada en cajas fuertes que se mueven constantemente de un lugar a otro. Cuando un agente es capaz de abrir la caja, más información sale a la luz. Cada jugador es el jefe del servicio secreto de su país y envía a su mejor agente en esta carrera por información. Los jugadores deberán tener cuidado de mantener la identidad (el color) de sus agentes en secreto. Para esconder mejor a su agente, cada jugador puede mover a todos los agentes del juego. El jugador que consiga que su propio agente sea el que más lejos llegue habrá conseguido más información y ganará la partida.

Autor: Wolfgang Kramer. Para 2 – 7 jugadores de 8 años en adelante. Duración: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Inkognito. Ya disponible P.V.P.: 49,95 €

Aunque muchos conocen ya la versión de cartas de este clásico, por fin se reedita la versión original de mesa. Estamos en el Carnaval de Venecia. Los jugadores asumen el papel de agentes secretos, desapareciendo en la salvaje y festiva confusión tras las máscaras del carnaval – con la intención de cumplir una misión secreta. Pero primero cada uno deberá identificar a su compañero, ya que solo juntos podrán descubrir la misión que les espera. ¿Pero quien es tu compañero? En cada encuentro te enteras de algo más, recogiendo información a la vez que intentas evitar perderte y coger un camino equivocado.

Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Creado por Alex Randolph & Leo Colovini. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Gloria Mundi. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

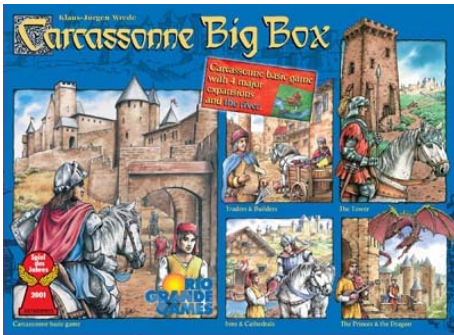
La Gloria de Roma llega a su fin. Eres un hombre de estado romano luchando por sobrevivir en una era de decadencia cultural y caos político. Mientras invasores extranjeros e incompetentes propios devoran los últimos recursos del Imperio, intentarás hacer una carrera lo más brillante posible. Administrarás tus Granjas, Ciudades y Legiones, intentando puntuar decidiendo cuáles mejorar y cuáles destruir. Al final, es posible que esos puntos sea lo único que te quede. +

Autores: James Ernest & Mike Selinker. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Augsburg 1520. Ya disponible P.V.P.: 34,95 €

En el s. XVI, Jakob Fugger forjó un tremendo imperio comercial centrado en Augsburgo. Obtuvo tanto dinero que podía prestar grandes sumas de dinero a los reyes necesitados de efectivo. Como los reyes a menudo no podían pagar las deudas, Jakob estaba encantado de aceptar a cambio privilegios especiales – privilegios que le permitían aumentar aún más su riqueza y poder!

Los jugadores asumen el papel de banqueros y compiten por obtener el máximo prestigio prestando dinero. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 25-75 minutos. Autor: Karsten Hartwig. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Carcassonne Big Box. Ya disponible P.V.P.: 69,95 €

Esta edición especial limitada incluye el juego básico y la expansión The River, además de las cuatro expansiones principales: Inns & Cathedrals, Traders & Builders, Princess & Dragon y The Tower. Cada una posee su propio compartimento en la caja, y las losetas de cada expansión están marcadas con símbolos especiales para facilitar su identificación y separación después de jugar. Las reglas están ampliadas para incluir más información sobre la forma en que interactúan las expansiones entre sí, y también se incluye una plancha con las imágenes de todas las losetas de todas las expansiones y del juego básico.

Para 2-6 jugadores de 8 en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. Autor: Klaus-Jürgen Wrede. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Taj Mahal. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

Por fin está de nuevo disponible este clásico de Reiner Knizia. El dominio de la India en el s. XVIII está en liza. El dominio de 200 los de los Grandes Mogoles ha llegado a su fin. Ahora es el momento en que los más poderosos Maharishis y príncipes toman el control del subcontinente indio. Los jugadores usan estrategia y astucia para ganar influencia a lo largo de la India, provincia a provincia y ciudad a ciudad. El jugador que establezca los palacios más magníficos y tenga más poder al final ganará la partida.

Autor: Reiner Knizia. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DEVIR

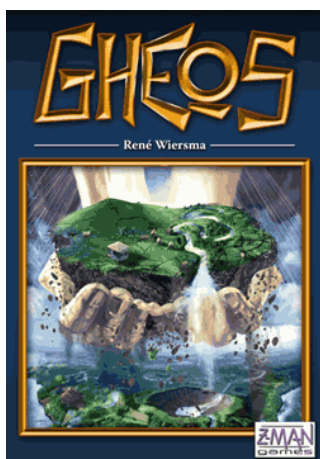


Marvel Heroes. Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

Los héroes de los cómics Marvel cobran vida en este nuevo juego en el que los mayores héroes de universo Marvel se enfrentan a algunos de los archivillanos más carismáticos y letales del mundo. Los Vengadores, los 4 Fantásticos, los X Men son algunos de los héroes a los que podrás encarnar en este juego de mesa para 2-4 jugadores que te sitúa en la isla de Manhattan. Los héroes tendrán que ir respondiendo las llamadas de emergencia y resolviendo todas las crisis que los malvados archivillanos traman continuamente.

¿Conseguirás traer la paz a la isla de Manhattan? ¡Está en tu mano! El juego incluye 16 figuras pintadas de héroes y 4 figuras pintadas de archivillanos, todas con gran detalle y precisión. Cada héroe tiene su propia ficha de habilidades. Las más de 60 cartas de sucesos aseguran que todas las partidas sean diferentes. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Z-MAN GAMES



Gheos. Ya disponible P.V.P.: 24,99 €

Los jugadores son dioses del comienzo de los tiempos, crean el paisaje y lo pueblan de gente. Pueden ordenar la creación y destrucción de continentes, o el auge y caída de las civilizaciones. Los jugadores, como dioses, intentan conseguir seguidores entre las civilizaciones. Les ofrecen lujos, o supervisar la construcción de pirámides y templos en sus continentes. Al final, el dios con seguidores más leales, ricos y poderosos será jefe de los dioses y ganará la partida.

Los jugadores colocarán o cambiarán de lugar losetas triangulares para crear diferentes masas de tierra (islas, costas y continentes) que pueden llevar o no a la creación de una civilización, lo cual puede llevar a la guerra entre dos o más civilizaciones o forzar la migración de una civilización a otra masa de tierra.

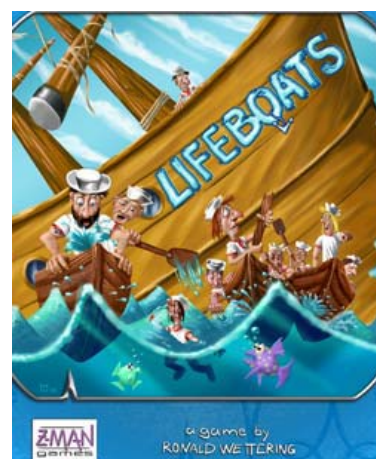
Otra puntos se consiguen cuando los jugadores hacen valer sus piezas de puntos, o cuando se descubren losetas de Eras. Autor: Rene Wiersma. Contenido: 60 losetas triangulares, 12 fichas de puntos, 6 marcadores de madera de civilizaciones, 30 seguidores de madera. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Lifeboats. Ya disponible P.V.P.: 49,99 €

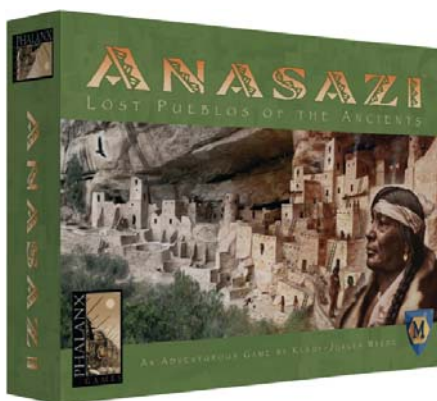
En aguas inexploradas, el buque *Santa Timea* ha colisionado con un arrecife, y los marineros se lanzan a los botes salvavidas comenzando un viaje terrorífico hacia alguna costa. A medida que los botes se acercan a las islas, el agua va entrando y hay que tirar marineros por la borda. Esto se hace de forma democrática y decide la mayoría – a menos que juegues el Gorro del Capitán en el momento adecuado para imponer tu voluntad.

En Lifeboats, los jugadores usan sus cartas para votar cual de los botes se acerca la playa, qué bote comienza a inundarse y a quién hay que tirar por la borda. Es imprescindible ser hábil en las negociaciones, y las traiciones están a la orden del día – al fin y al cabo, harás todo lo que esté en tu mano para llevar a tus marineros a la playa... y los demás harán lo mismo!

Autor: Ronald Wetering. Contenido: 7 botes salvavidas de madera, 61 cartas, 42 marineros de madera, 15 discos de vías de agua, 1 pieza del jugador inicial, 1 tablero de juego. Para 3-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



PHALANX GAMES



Anasazi. Ya disponible P.V.P.: 26,25 €

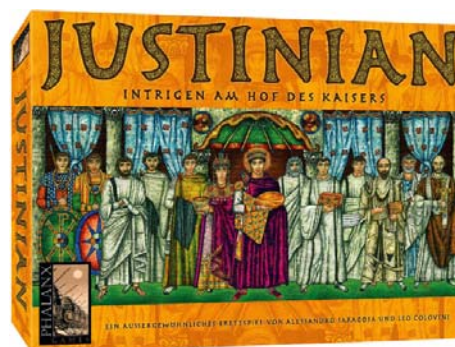
Las tribus anasazi vivieron en el medio oeste de Norteamérica y construyeron sus asentamientos principalmente en las cuevas de grandes cañones. Extrañamente, y sin que aún conozcamos las causas, todos los asentamientos fueron abandonados en el s. XIII. No fue hasta mucho tiempo más tarde que sus tesoros y ciudades fueron descubiertas, ya que estaban escondidas y el acceso a las mismas era muy difícil. Los jugadores participan en distintas expediciones dedicadas a la búsqueda de descubrirlos tesoros de las distintas tribus anasazi.

Contenido: 28 losetas de tablero, 1 tabla de puntuaciones, 54 fichas de expediciones, 8 cartas de misiones, 48 tesoros, 6 losetas de comienzo de expediciones, 28 marcadores de campamentos, 16 pueblos y reglas. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Justinian. Ya disponible P.V.P.: 36,75 €

En Justinian los jugadores compiten por el favor del emperador Justinian. Para obtener sus objetivos y reforzar su posición en la corte real, sobornan a los protegidos del emperador con regalos y favores. Estos favores se representan con cuatro colores (uno por cada jugador). Al final de cada ronda, uno de estos colores servirá de base para calcular los puntos obtenidos. Cuanta mayor sea la reputación de uno de los protegidos con el emperador, más puntos de victoria podrán obtener los jugadores que le hayan apoyado. Ojo: solo tres de los tres de los cuatro favores de Justiniano son recompensados en la partida!

Contenido: 1 tablero que representa la corte de Justiniano, 1 carta de puntuación y registro de la fase del turno, 12 losetas de personajes que representana los cortesanos de Justiniano, 48 cartas de personajes, 4 grupos de 22 fichas de influencia, 1 ficha de la fase el juego, 4 pantallas para los jugadores y reglas. Autores: Leo Colovini y Alessandro Saragossa. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

FANTASY FLIGHT GAMES

Blue Moon: Buka Invasion. *Ya disponible* P.V.P.: 9,95 €

Expansión de el pueblo Buka para el juego de cartas *Blue Moon*. Al añadir los Buka a tu colección *Blue Moon*, obtienes un nuevo mazo completo con el que jugar este juego ampliable no coleccionable.

Los malvados piratas de los Buka invaden el mundo de *Blue Moon*. Muchas cartas pueden cargarse en sus buques para atacar a sus adversarios con una fuerza inesperada. Si añadimos además el nuevo símbolo "Bluff", un nuevo concepto de juego entra en el mundo de *Blue Moon*.

Este mazo incluye 31 nuevas cartas y se puede jugar directamente contra cualquier otro mazo *Blue Moon*. También pueden combinarse con cartas de tu colección actual por medio de las reglas avanzadas de composición de mazos.



EDGE ENTERTAINMENT



Anima: La Sombra de Omega. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Tras siglos de cautiverio en la Torre del Fin del Mundo donde fue sellado por los Poderes en la Sombra, la ancestral entidad conocida como Omega está a punto de liberarse. Para ello, trata de reunir almas poderosas en el Orbe del Infinito, un artefacto que puede alterar las reglas de la misma creación. Con cada una de las cadenas que quiebra, el orden de Gaia se sacude, y acontecimientos imprevistos suceden por doquier. Es posible que, con el tiempo, todo se encuentre sumido en el caos. Por suerte, desconocedores de su propio destino, varios individuos han iniciado sus andanzas por el mundo sin un rumbo fijo. Lo ignoran, pero son las únicas personas que pueden evitar el resurgir de Omega y la gran destrucción que ello traería consigo. Solo ellos podrán detener el final de los tiempos y devolver el Orbe del Infinito a la nada de donde nunca debió salir. Ese es vuestro destino... y nuestra salvación.

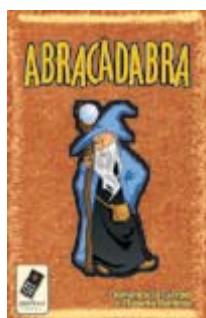
En **Anima: La Sombra de Omega** está en vuestras manos encarnar a un grupo de hasta cuatro individuos especiales de los veinte que se ponen a tu disposición. Deberás controlar sus poderes mágicos, sus artimañas y técnicas de Ki con el objetivo de cumplir una serie de misiones que te permitirán detener el retorno del Señor del Infinito. Pero cuidado, los otros jugadores intervendrán en la historia, usando cartas de trama contra ti para detener tu avance y asegurar así su propia victoria.

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

DAVINCI GAMES

Farfalia. P.V.P.: 10,50 €

La investigación biológica requiere una planificación cuidadosa – sobre todo cuando solo puede cogerse un único espécimen para tu colección. ¡Y mucho mejor si es una especie de Farfalia! Un juego de faroles para naturalistas avispados. Contiene 92 cartas. Para 2-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 35 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Abracadabra. P.V.P.: 10,50 €

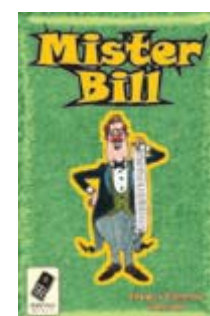
Los mejores alumnos de la escuela de magia se reunen para probar sus más potentes conjuros. Pero cuidado con las varitas descuidadas! Un juego de combinaciones para aprendices de brujo. Contiene 49 cartas normales y 58 más pequeñas. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Moby Pick. P.V.P.: 10,50 €

¿Molly el niño, Polly el loro o Moby Pick la ballena blanca? ¿Qué cartas serán iguales que las escondidas? ¿Cuáles serán sus colores? Un juego de reflejos para hablantes oradores refinados. Contiene 106 cartas. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

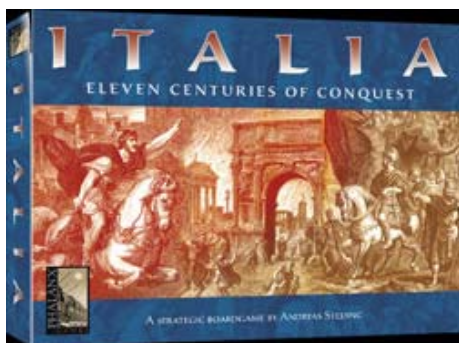
Mister Bill. P.V.P.: 10,50 €

En el restaurante de Mister Bill, los camareros se dan prisa en servir platos típicos de distintos lugares del mundo. ¿Quién pagará la cuenta? Un juego de intercambios y suerte para gourmets experimentados. Para 3-8 jugadores de 7 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

PHALANX GAMES



Italia. Ya disponible P.V.P.: 47,25 €

Italia nos lleva aun viaje de 1500 a través de la historia de Roma y de Italia. El juego se divide en dos partes:

- Italia I es un juego para 3 personas que nos lleva a la Roma del año 80 a. de C.
- Italia II está pensado para 4 jugadores y nos lleva desde el año 390 al 1100. En ambas versiones del juego los jugadores manejan distintos pueblos que aparecen y luego desaparecen de la faz de la tierra. Es un estilo de juego muy similar al superclásico **Britannia** y a sus "hermanos" **Hispania** (Azure Wish Editions) y **Chariotlords** (Clash of Arms Games). Las partidas son muy variadas y amenas, imprescindible para los jugadores de paladar más fino.

Contenido: 1 tablero, 30 cartas de pueblos (naciones), 624 fichas, 2 ayudas de juego, reglas, 6 dados y 2 libretas de notas. Para 3-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 180 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

GMT GAMES

C3I 18. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

Número absolutamente repleto de artículos y complementos interesantes para el amante de los juegos de GMT Games. Destaca el módulo de expansión "Downtown: Dragon's Jaw". Consta de un mapa "Downtown Map Extension" (Thanh Hoa) que encaja con el borde sur del mapa original de "Downtown". La plancha de fichas contiene fichas corregidas y nuevas para *Downtown*. También incluye ayudas de juego para "Linebacker III" (publicado en *C3i Nr17*) Y para "Dragon's Jaw" (incluido en este mismo número).

También incluye artículos sobre *Twilight Struggle* (consejos de estrategia y comentario del autor); dos nuevos escenarios de batallas para *War Galley* (Alalia y Cumae); un fabuloso y muy necesario artículo "Learning Here I Stand in 20 Minutes or Less" del autor, Ed Beach; además de nuevos escenarios de batallas navales para *Flying Colors*; y tres escenarios nuevos para *Commands & Colors: Ancients*. ¡Y eso no es todo!

Prussia's Glory II. Ya disponible P.V.P.: 59,00 €

La serie de juegos de batallas de la Guerra de los Siete años continúa con cuatro batallas más en **Prussia's Glory II**. PG afina el sistema original de Prussia's Glory con unos pequeños cambios, e introduce reglas opcionales que mejoran las diferencias entre las distintas armas, como los Ataques de Francotiradores Croatas Austríacos, fuego de obuses y reglas avanzadas de caballería. Cada batalla incluye una o más variantes hipotéticas. Las batallas son:

Praga: el último día del Mundo – Federico lleva 64.000 hombres a las puertas de la capital de Bohemia, enfrentándose a 60.000 austriacos dirigidos por el Príncipe Carlos y el Mariscal Browne.

El dorado sol de Kolin – Federico debe interrumpir su asedio de Praga y marchar al este con 35.000 para detener al ejército de auxilio del Mariscal Daun que se aproxima desde Moravia.

Krefeld: ascenso de Fernando – el príncipe Fernando de Brunswick pasa a la ofensiva contra el ejército francés de 46.000 hombres del Duque de Clermont.

Infierno: Kunersdorf, 1759 – Federico de nuevo marcha hacia el este para enfrentarse a una amenaza rusa, con sus tropas aún impresionadas por el recuerdo de la sangría de Zorndorf el año anterior. Federico escapa por poco ser capturado por los cosacos, en lo que constituyó la peor derrota de la historia de Prusia.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Clash of Giants II: The Campaigns of Galicia and First Ypres. Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

Continuación del aclamado **Clash of Giants: Campaigns of Tannenberg and the Marne, 1914** de Ted Raicer. Como en el anterior juego, **CoG II** contiene dos juegos separados (ambos emplean el mismo sistema básico que cubren dos de las batallas más interesantes (y menos jugadas) de la Gran Guerra: Galicia y la Primera de Ypres.

Galicia 1914 enfrenta a los ejércitos de la Rusia zarista y la Austria-Hungría de los Ausburgo en una lucha feroz a lo largo de un frente de 200 millas. El juego de la **Primera de Ypres** es el primero que cubre el climax de la "carrera hacia el mar" en el Frente Occidental que siguió a la victoria aliada en el Marne.

Clash of Giants II usa una versión ligeramente modificada del sistema original para modelar estas batallas dinámicas y muy equilibradas. Igual que en **CoG**, el juego subraya la dificultad de dirigir grupos de ejércitos, con un sistema en el que la capacidad de movimiento de cada ejército viene determinada por una tirada de mando. Además, **CoGII** añade una secuencia interactiva basada en la extracción de fichas de activación, de modo que ningún jugador sabe cual de sus mandos será el próximo en mover. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

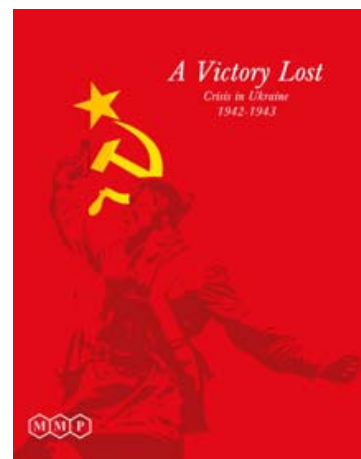
THE GAMERS - MULTI-MAN PUBLISHING

A Victory Lost. *Ya disponible* P.V.P.: 36,75 €

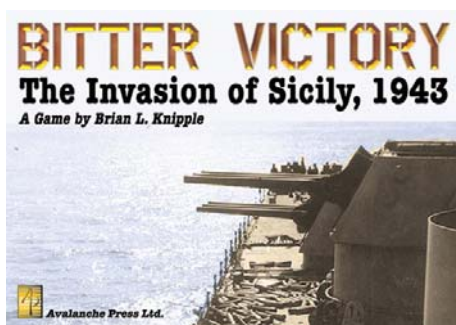
Un viento cortante sopla a través de las estepas de Rusia. Con una preparación de explosiones atronadoras da comienzo la ofensiva soviética bautizada como Operación Saturno. ¿Podrán los rusos rodear y atrapar a los sobreextendidos ejércitos alemanes?

A Victory Lost ha sido creado por Tetsuya Nakamura, que también diseñó *Fire in the Sky*, y comienza con la famosa ofensiva soviética, concluyendo con el famoso “revés de Manstein”.

Contenido: 1 mapa de 55x85 cm., 1 ficha de 280 fichas, 1 librito de reglas de 16 páginas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



AVALANCHE PRESS



Bitter Victory: The invasion of Sicily, 1943. *Novedad noviembre* P.V.P.: 19,95 €

Tras expulsar a las fuerzas del Eje de África en la primavera de 1943, los ejércitos aliados se prepararon para regresar a Europa. Tras estudiar varios lugares de desembarco posibles, los británicos y americanos decidieron invadir Sicilia. Situada estratégicamente en medio del Mar Mediterráneo, su captura ayudaría a asegurar las comunicaciones aliadas a través de esta ruta de comunicación vital y desestabilizar al régimen fascista italiano.

En junio, el Octavo Ejército británico desembarcó en la costa oriental de la isla, y el Séptimo Ejército americano en el sur. Las fuerzas del Eje resistieron duramente, pero al final fueron expulsadas de la isla. El juego incluye cuatro escenarios que abarcan varios planes del Eje y aliados para defender y atacar la isla, así como la situación

histórica. El sistema de juego, empleado previamente en *America Triumphant*, *Alsace 1945* y *Red God of War*, consigue que las partidas necesiten unas pocas horas para jugarse.

Las fichas del juego representan batallones, regimientos, brigadas y divisiones. Los cuarteles generales eran vitales para activar unidades y enviarlas a la acción, el abastecimiento también es importante para mantener tus unidades eficientes, y los jugadores deben elegir cómo distribuir sus recursos. Nunca habrá suficientes para conseguir todos los objetivos simultáneamente. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Panzer Grenadier: Blue Division. *Ya disponible* P.V.P.: 17,99 €

Suplemento para la popular serie táctica de Avalanche Press. Nos lleva a las acciones de la División Azul en el frente oriental durante la 2ª G. M. No puede jugarse sin los juegos básicos. Librito de 22 páginas, 77 fichas y 20 escenarios.

HMS/GRD



Total War. *Novedad diciembre* P.V.P.: 195,00 €.

Total War es el primero de los juegos de la serie Europa dedicado a la Gran Guerra Patria soviética. Abarca el oeste de la Unión Soviética, desde junio de 1941 a marzo de 1942. Incluye el orden de batalla y las fichas del Ejército Soviético en el oeste desde septiembre de 1939 a marzo de 1942, para poder usarse en módulos posteriores de **Grand Europa**. **Total War** es una versión actualizada del clásico **Fire in the East**, con nueva información en los mapas y órdenes de batalla corregidos a la luz de la información revelada en los archivos soviéticos.

REVISTAS CON JUEGO

Against the Odds 17: Imperial Sunset (Leyte). *Ya disponible* P.V.P.: € 35,00.

Strategy & Tactics 239: Winged Horse: The Vietnam War 1965-66. *Ya disponible* P.V.P.: € 23,00.

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

Alea nº 31. **Ya disponible** P.V.P.: € 7,50.

OSPREY MILITARY

MODELLING MASTERCLASS (P.V.P.: 34,25 €)
ARMOUR MODELLING

ESSENTIAL HISTORIES

ESS66 THE WARS OF THE BARBARY PIRATES: TO THE SHORES OF TRIPOLI: THE RISE OF THE US NAVY AND THE MARINES

CAMPAIGNS

CAM175 REMAGEN 1945

ELITE

ELI145 THE FIRST SPECIAL SERVICE FORCE 1942-44

ELI146 THE YUGOSLAV WARS (2): BOSNIA, KOSOVO AND MACEDONIA 1992-2001

ELI148 THE HUNGARIAN REVOLUTION 1956

FORTRESS

FOR54 FORTS OF THE AMERICAN FRONTIER 1820-91: THE SOUTHERN PLAINS AND SOUTHWEST

FOR55 CATHAR CASTLES: FORTRESSES OF THE ALBIGENSIAN CRUSADE 1209-1300

NEW VANGUARD

NVG128 VIETNAM RIVERINE CRAFT 1962-75

NVG129 BRITISH SUBMARINES 1939-45

WARRIOR

WAR111 THE HUN: SCOURGE OF GOD AD 375-565

WAR112 US MARINE RIFLEMAN 1939-45: PACIFIC THEATER

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE74 SOVIET LEND-LEASE FIGHTER ACES OF WORLD WAR 2

COMBAT AIRCRAFT

COM65 US NAVY PBY CATALINA UNITS OF THE ATLANTIC WAR

OSPREY MODELLING

MOD35 MODELLING THE US ARMY M4 (75MM) SHERMAN MEDIUM TANK

