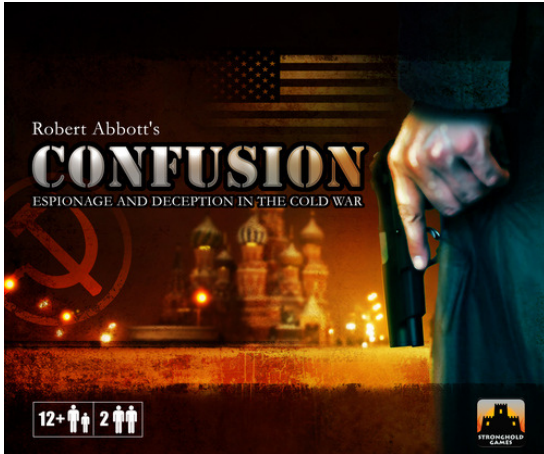


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos y libros, 7 de noviembre de 2011



**Confusion: Espionage and Deception in the Cold War.** P.V.P.: 54,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** STRONGHOLD GAMES

La Guerra Fría. Una época peligrosa para el mundo. Un tiempo peligroso para ser un espía... pero ser un espía consiste en eso justamente. A medida que las sombras de la intriga y los engaños se expanden por el planet, tu país te ha encomendado la misión de apoderarte de información Top Secret que asegurará la supremacía de tu país. Pero no todo es como parece; tus espías son difíciles de controlar a escala global, por no hablar de un temido Agente Doble que amenaza toda tu misión.

Al comienzo de la partida los jugadores desconocen los talentos de sus propios espías. Tu adversario sí puede ver lo que pueden hacer tus espías, pero tú no. Tu objetivo, como jefe inteligente, es primero deducir exactamente cómo se mueve cada uno de tus espías, y luego emplear tus conocimientos para aprovechar al máximo a cada uno de tus agentes. Pero ten cuidado, tu

adversario ha colocado un agente doble en tu equipo de espías. Ganará el primer jugador que lleve el Maletín Top Secret desde el centro del tablero hasta la capital de su adversario. ¿Podrás alcanzar tus objetivos pese a la oposición de tu adversario, o toda la operación se vendrá abajo en un mar de Confusión?

Estamos ante un juego de estrategia abstracto para dos jugadores con un fuerte componente de deducción. Al comienzo de la partida los jugadores desconocen cómo se mueven sus propias fichas. Mediante la ejecución de movimientos, cada jugador intenta deducir cómo se mueven sus fichas propias: el objetivo es apoderarse de la ficha neutral situada inicialmente en el centro del tablero y llevarla hasta el borde enemigo del tablero.

**Confusion** es el primer juego de la "Castle Line" de Stronghold Games. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

**Urban Sprawl.** P.V.P.: 58,75 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GMT GAMES

Tras el tremendo éxito de juegos como *Combat Commander*, *Dominant Species* y *Fighting Formations*, Chad Jensen nos presenta su nuevo diseño para GMT Games:

**Urban Sprawl** es un juego para 2-4 jugadores. **Urban Sprawl** modela de forma abstracta el crecimiento de una ciudad hasta convertirse en una gran metrópoli.

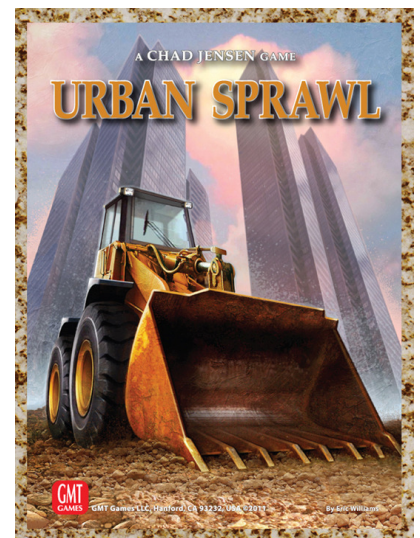
Los jugadores asumen el papel de empresarios, magnates y políticos, todos ayudando al desarrollo de una ciudad hipotética "en algún lugar de EEUU". Durante la partida se obtendrán y se gastarán Riqueza y Prestigio. Se construirán edificios que luego se demolerán para construir otros mejores y más grandes.

A lo largo de la partida los jugadores irán consiguiendo valiosos Permisos. Estos resultarán, bien en una rica Inversión, o en la base de un nuevo Contrato de construcción. Los jugadores intentarán conseguir el dominio en una o más Zonas de construcción para conseguir ventajosos puestos políticos.

Todo esto llevará al final de la partida: tras crear una vibrante metrópolis que será admirada por todo el mundo, ganará el jugador que haya acumulado más puntos de Prestigio.

Al final de la partida los jugadores realizan una ronda de puntuación final de cada fila de Prestigio, obteniendo puntos según la riqueza que hayan acumulado, y obteniendo puntos extra por los cargos políticos que controlen.

Componentes: reglamento, cuatro planchas de losetas, cuatro mazos de cartas (165 cartas en total), cuatro ayudas de juego, dinero de papel, mapa plegable montado, cubos de madera, cilindros y 1 peón. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## Twilight Struggle Deluxe. REEDICIÓN P.V.P.: 50,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

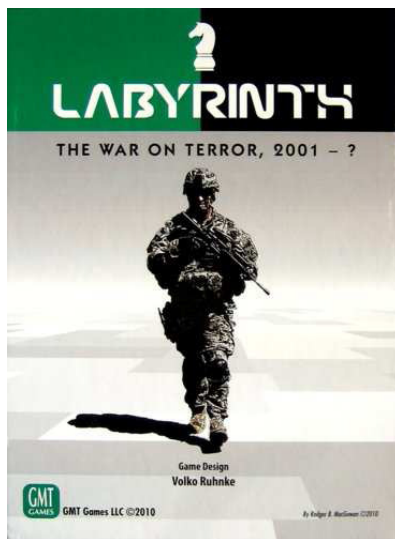
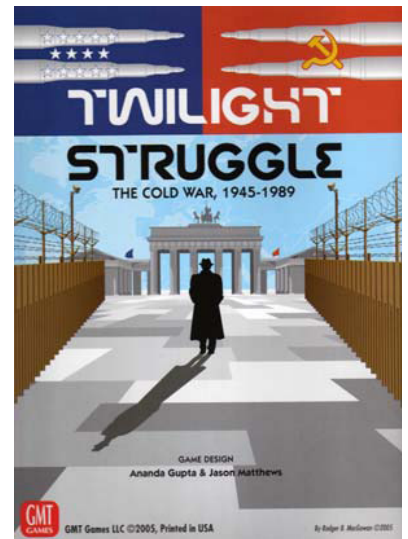
*“Ahora la trompeta nos llama de nuevo – no como una llamada a las armas, aunque armas necesitamos, no como una llamada a la batalla, aunque una batalla estamos librando – si no como una llamada a soportar la carga de una larga y oscura lucha...”*

- John F. Kennedy, Discurso Inaugural, enero de 1961

Esta nueva edición *Deluxe* de **Twilight Struggle** busca recuperar el feeling de aquella época, la era de la Guerra Fría. **Twilight Struggle** es un juego para dos jugadores que nos hace revivir el baile de cuarenta y cinco años de intriga, competencia por el prestigio y ocasionales estallidos bélicos entre la Unión Soviética y EEUU. Empleando la mecánica del “motor de cartas” aparecido en juegos premiados como *We the People* y *Hannibal: Rome vs. Carthage*, **Twilight Struggle** recrea el conflicto entre los estados nación más poderosos que jamás ha conocido el mundo. El juego abarca la totalidad del mundo a partir de 1945. El globo es el escenario sobre el que luchan estos dos titanes por la supremacía de sus ideologías y formas de vida. La partida comienza entre las ruinas de Europa, cuando las dos superpotencias se reparten los despojos de la Segunda Guerra Mundial, y termina en 1989, cuando ya solo EE.UU. sigue en pie.

Los jugadores mueven unidades y ejercen influencia para intentar conseguir aliados y poder para su superpotencia. Como con otros juegos con motor de cartas de GMT, la toma de decisiones es un reto para los jugadores: ¿cómo usar mejor las cartas y unidades propias, dada la limitación de recursos disponibles? Las cartas de Eventos abarcan una amplia gama de acontecimientos históricos, desde el puente aéreo de Berlín a la Guerra de Vietnam, pasando por el movimiento pacifista en EEUU o la crisis de los misiles en Cuba. Esta edición *Deluxe* casa componentes de una calidad extraordinaria con este juego extraordinario.

Componentes: caja de alta resistencia, tablero rígido plegable con diseño gráfico revisado, 2 plancha de fichas del doble del grosor normal, mazo de 110 cartas (6 más que en la edición anterior), reglas revisadas y ayudas de juego, dos dados de seis caras. Complejidad: media-baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## Labyrinth: The War on Terror 2001 - ? REEDICIÓN P.V.P.: 50,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

2001: el “Siglo Americano” se había cerrado con una única superpotencia de la Guerra Fría en pie, y una pausa en los conflictos a escala global, que algunos llamaron “El fin de la Historia”. Se equivocaban. En Oriente Medio y el Sudeste asiático, un resurgir islamista estaba en marcha. El resentimiento alimentado en parte por el apoyo de EEUU hacia las tiranías antisoviéticas de la región pronto eclosionó en una nueva lucha contra Occidente. El rico y fanático Usama bin Ladin emitió una declaración de guerra santa contra EEUU en 1996 y lanzó los primeros disparos con unos espectaculares ataques terroristas sobre objetivos americanos en África Oriental en 1998 y sobre la Península Arábiga en 2000.

La organización de Bin Ladin, al-Qaeda, fraguó sus planes bajo la protección de los talibanes, un movimiento fundamentalista de Afganistán nacido en la “Trampa del Oso” antisoviética de los años 80. En 2001 al-Qaeda ya había puesto en marcha una serie de ataques aún más devastadores—esta vez contra los propios EEUU—que Bin Ladin esperaba que encendieran la mecha de un alzamiento musulmán mundial. Con levantamiento o sin él, la respuesta occidental a los ataques del 11 de septiembre cambiaría las relaciones internacionales desde Londres a Jakarta y desde Moscú a Dar es Salaam.

**Labyrinth** lleva a 1 o 2 jugadores dentro de la jihad islamista y la guerra global contra el

terrorismo. La amplitud de las cuestiones que trata, la facilidad de juego, y la inacabable variedad de combinaciones de eventos similar al célebre **Twilight Struggle**, **Labyrinth** no solo retrata los esfuerzos de EEUU contra el empleo de tácticas terroristas por parte de extremistas, si no también la lucha ideológica subyacente de mayor alcance—guerra de guerrillas, cambio de regímenes, democratización y mucho más. Creado por el equipo de diseño y desarrollo que creó el premiado *Wilderness War*, **Labyrinth** combina un énfasis en la jugabilidad con la simulación de aspectos muy variados de la historia reciente y del futuro cercano. En las partidas entre 2 jugadores, uno controla a los jihadistas que intentan aprovechar los eventos internacionales y las donaciones islámicas para extender el fundamentalismo por el mundo. El otro jugador, en el papel de EEUU, debe neutralizar las células terroristas a la vez que estimula la democratización de los países musulmanes para cortar de raíz el extremismo. En las partidas en solitario, el jugador (en el papel de EEUU) se enfrenta a una escalada de retos en su lucha por derrotar a al-Qaeda y sus aliados.

Los yihadistas deben operar en un ambiente hostil—permaneciendo ocultos a las autoridades mientras planean ataques terroristas y construyen la revolución musulmana. ¿Ayudarán o estorbarán los mulás chihies de Irán a los yihadista suníes? ¿Traerá la progresiva extensión del poder islamista la victoria final—o se alcanzará mediante un golpe rápido contra los EEUU con armas islámicas de destrucción masiva? EEUU tiene a su disposición la tremenda potencia de sus fuerzas militar y política—pero no puede estar en todas partes: ¿será suficiente la superioridad tecnológica y material? Las fuerzas norteamericanas pueden invadir y derribar a los regímenes islamistas, ¿pero como reaccionará la población? Si se revuelven en su contra, ¿cómo salir de allí? **Labyrinth** presenta opciones operacionales bien definidas para cada bando que reflejan la naturaleza asimétrica del conflicto, mientras que las cartas de eventos que avanzan la acción presentan un laberinto de problemas políticos, religiosos, militares y



económicos. En las guerras paralelas de bombas y de ideas, la coordinación del esfuerzo internacional es clave—pero las oportunidades terroristas de erosionar la unidad occidental son muchas. Las Torres han caído, pero la lucha global apenas ha comenzado. ¡Que rueden los dados!

Componentes: 120 cartas incluyendo: Tora Bora, Patriot Act, Predator, Iraq WMD, Renditions, Leak, Martyrdom, Operation Taliban, Kashmir, Wahhabism, Madrassas, Zarqawi, Abu Sayyaf, Lebanon War, Mossad & Shin Bet, Loose Nuke y muchas otras. Una plancha de fichas, un tablero montado, 120 cartas, reglas, 3 ayudas de juego, 30 cubos de madera, cuatro dados de 6 caras.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

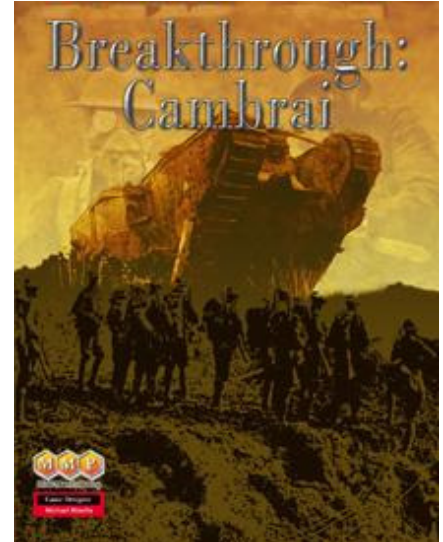
**Breakthrough: Cambrai.** P.V.P.: 37,95 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

El 20 de noviembre de 1917, 324 tanques británicos, seguidos por 8 divisiones de infantería, avanzaron sobre un frente de 10.000 yardas contra las líneas británicas cerca de Cambrai en Flandes. En muchos lugares los atacantes apenas sufrieron bajas y penetraron las líneas alemanas. ¿Será posible, *esta vez*, llegar hasta “los verdes campos de más allá”?

**Breakthrough: Cambrai** es un juego para dos que simula el asalto británico para romper la “Línea Hindenburg” entre el 20 de noviembre y el 3 de diciembre de 1917. Un jugador controla las fuerzas británicas y otro las alemanas. El objetivo del juego es controlar cierto número de áreas del mapa, o en caso británico, sacar unidades fuera del mapa por ciertas zonas del perímetro. **Breakthrough: Cambrai** es un juego con movimiento por áreas que emplea una mecánica de impulsos (en la que los jugadores se alternan en la ejecución de mini-turnos) similar a juegos de éxito como *Breakout: Normandy* y *Monty's Gamble, Market Garden*. Este tipo de juego no deja apenas tiempo de espera a los jugadores, ya que los movimientos y ataques de cada uno son muy rápidos.

**Breakthrough: Cambrai** contiene: 1 mapa de 55x85 cm., 1 reglamento, 1 librito de juego, 2 planchas de fichas grandes, plantillas de colocación y de refuerzos, ayudas de juego y 4 dados. Diseñado por Michael Rinella. Desarrollo: Uli Blennemann. Diseño gráfico: Niko Eskubi. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Spartacus Imperator.** P.V.P.: 38,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** HEXASIM

¡Rompe tus cadenas y lucha por tu libertad! Asume el papel de Espartaco (-73 a -71), Tryphon (-104 a -101) o Eunus (-139 a -132), durante las tres Guerras Serviles que sacudieron el Imperio Romano, desafía a los cónsules romanos (Craso, Pompeyo y otros) liberando esclavos, saqueando la campaña y las ciudades del corazón de Italia. Recluta tus ejércitos entre las esclavizadas tribus guerreras de los galos, los dacios, los germanos, los sirios y los tracios. Multiplica tus fuerzas tan rápido como puedas antes de que Roma envíe sus mejores legiones para restablecer la Pax Romana. Solo tu genio o tu conocimiento del arte de la guerra podrán salvarte y podrás fundar un reino de antiguos esclavos. Pero ten cuidado, los estrategas romanos no duermen y se toman la nueva amenaza muy en serio. ¡Debes triunfar o morirás... en la cruz!

Para los romanos, la palabra “imperator” denominaba a los generales victoriosos y era un título honorífico. El término moderno más cercano sería mariscal, no emperador. La autodeclaración de Spartacus como Imperator fue una provocación contra la nobleza militar romana.

**Spartacus Imperator** es un juego sencillo y rápido. Un juego que puede terminarse en una hora. Está dirigido a los que tienen poco tiempo para jugar o desean enganchar a nuevos

jugadores al hobby.

Al comienzo de cada estación se adjudican puntos de acción a cada general. Con estos podrán moverse, saquear o emplear estrategias. Cada jefe es independiente y no compartirá sus tropas ni su botín con los demás de su bando. Esto se debe a que los jefes rebeldes están divididos y los generales romanos buscan la gloria personal. Cada escenario tiene sus estrategias, sus jefes y tropas específicos. Las batallas se resuelven en un campo de batalla simulado con una ayuda de juego específica. Los jefes usan su valor táctico para limitar la incidencia de la suerte. La entidad de las fuerzas rebeldes son desconocidas para el jugador romano antes del ataque. Cada jugador elige en secreto una táctica que influirá el curso del combate. Por ejemplo, un jugador puede colocar sus mejores tropas en primera línea o mantenerlas atrás como reserva, o puede intentar envolver los flancos del enemigo.



En caso de asedio sobre una ciudad, el asediador puede intentar asaltos frontales u hostigar las líneas enemigas. Sin embargo, el asediado también puede intentar salidas o beneficiarse de la protección de las murallas.

### Escenario I : Spartacus -73

A la cabeza de unas pocas docenas de gladiadores, Spartacus puso en fuga a la milicia romana gracias a una estratagema. El resultado de su éxito fue que atrajo a muchos esclavos fugitivos. Sin embargo, pronto surgieron disputas y Crixus el Galo se fue con parte del ejército. Roma envió pretores que fueron derrotados, y al año siguiente envió cónsules. ¿Elegirá Spartacus huir por Massilia, o dar la vuelta y dirigirse a Sicilia, o devastar toda Italia tal y como proponía Crixus para liberar a todos los esclavos? En cualquier caso, lo que decida habrá de hacerlo rápido, ya que Pompeyo está de vuelta de Hispania y Craso ha reclutado 8 legiones en Roma. Depende de ti asumir el destino de los rebeldes o de Roma. Este escenario es un verdadero reto para ambos bandos, en el que las condiciones de victoria varían en cada año.

### Escenario II : Tryphon -104

Mientras los cimbrios y los teutones devastan la Galia y derrotan a dos ejércitos de legionarios, las revueltas sacuden la República. En Campania un miembro de la orden equestre asolado por las deudas mata a un magistrado encargado de impuestos, arma a sus esclavos y marcha sobre Roma. Al mismo tiempo, en Sicilia, para conseguir nuevas tropas para Roma se dicta una ley que concede la libertad a los antiguos prisioneros de guerra que fueran esclavizados. Cuando miles de ellos se presentan ante el Gobernador para reclamar su libertad, los grandes terratenientes desobedecen la ley. Al día siguiente toda la isla se alza en revuelta. ¿Conseguirás construir un reino esclavo en Sicilia antes de que Mario derrote a los cimbrios y los teutones? ¿O serás capaz de reformar al ejército romano antes de enviarlo a reconquistar Sicilia? Este escenario incluye reglas de asedio y presenta la evolución de las legiones de Mario.

### Escenario III : Antiochus -139

Roma está inmersa en una grave crisis. En Sicilia se han alzado dos revueltas de esclavos, formando dos ejércitos y tomando el control de ciudades romanas. Roma espera que los rebeldes comiencen una lucha fratricida. Pero en lugar de ello, uno de los jefes rebeldes acepta la supremacía del otro y nace un reino esclavo. ¿Podrán los romanos aplastar esta revuelta en menos de 9 años, o conseguirá sobrevivir el reino esclavo? Este escenario es el más largo y emplea a gran número de generales.

Componentes: un tablero de 42x30 cm., 216 fichas, reglamento a color, 40 cartas de juego, ayudas de juego, 6 dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

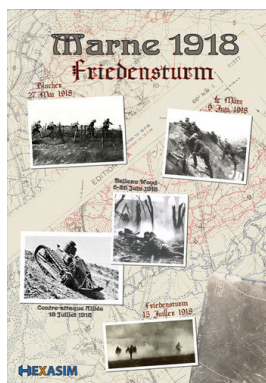
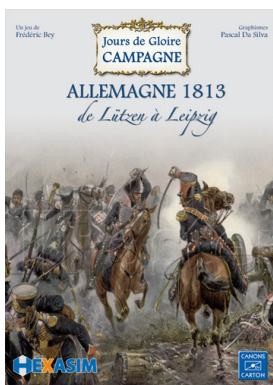
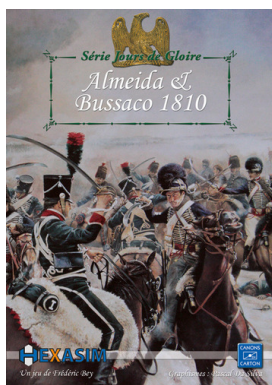
También disponibles de Hexasim:

**Marne 1918: Friedensturm. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Kawanakajima 1561. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Almeida & Bussaco.**

**Allemagne 1813. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**For King & Country. REEDICIÓN** P.V.P.: 79,50 €

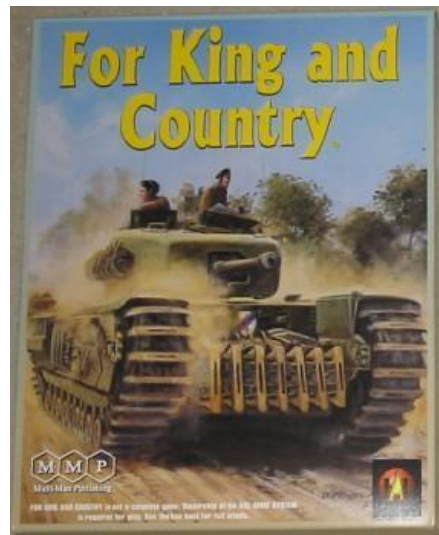
**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

**For King and Country** contiene el Orden de Batalla complete (para ASL) de los británicos, junto con ocho mapas (no disponibles en ningún otro modulo ASL), más 20 escenarios revisados de entre los favoritos que aparecieron en revistas y módulos ya agotados. Los escenarios se han actualizado para corregir las erratas y algunos se han cambiado para intentar hacerlos mejores y más equilibrados.

Componentes: 8 mapas geomórficos de 22x55 (6, 7, 10, 12, 13, 14, 15 y 32) para el sistema ASL, 1 plancha de fichas de 1/2", 3 planchas de fichas de 5/8", media plancha de fichas de 1/2", media plancha de fichas de 5/8", 20 escenarios impresos en cartulinas individuales, 1 sección del Capítulo H para los británicos.

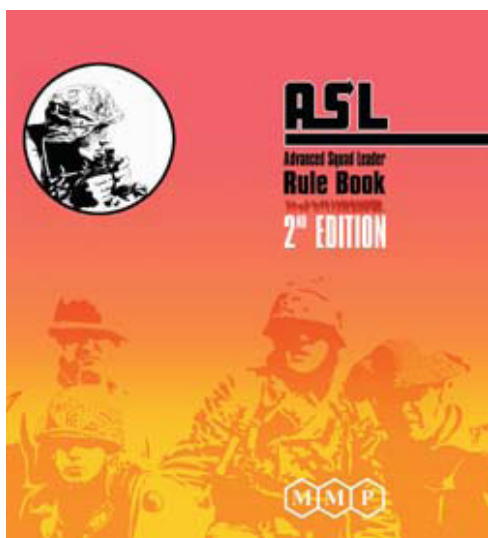
Listado de escenarios: 91 Ad Hoc at Beaurains, 92 Stand Fast the Guards, 93 Tavronitis Bridge, 94 Bofors Bashing, 95 Descent into Hell, 96 The Crux of Calais, 97 A

**El Viejo Tercio S.L..** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)





Desperate Affair, 98 On Silent Wings, 99 Probing Layforce, 100 Regalbutto Ridge, 101 Throwing Down the Gauntlet, 102 Point of the Sword, 103 A Day by the Shore, 104 Hill of Death, 105 Going to Church, 106 Kangaroo Hop, 107 Tettau's Attack, 108 Guards Attack, 109 Dreil Team, 110 North Bank. En inglés.



**ASL Rules. REEDICIÓN** P.V.P.: 72,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MULTIMAN PUBLISHING

ASL, el sistema de juego definitivo de combate táctico de la 2ª G. M. combina un diseño, excelente con una atención al detalle increíble y una relativa facilidad de juego. Creado a partir del clásico sistema Squad Leader de los años 70, ASL se ha convertido desde hace mucho tiempo en el no va más de los wargames tácticos. La reimpresión de esta 2ª edición de las reglas mejora aún más el sistema, ya que se aprovecha todo lo aprendido durante los últimos 15 años. La 2ª edición contiene también material que antes no se incluía en las reglas básicas, como muchos más ejemplos de juego, las reglas avanzadas del capítulo E (noche, climatología, botes, aviones, esquís, convoyes, etc.), el Training Manual para principiantes en el capítulo K, un índice ampliado, y ayudas de juego ampliamente celebradas como la Offboard Artillery Player's Aid y la Overrun Flowchart. Para facilitar la lectura se ha aumentado además el tamaño de la letra.

Y todo sin alterar la forma en que se juega al ASL. Los frutos de 15 años de pruebas de juego pueden verse en esta 2ª edición de las reglas, que incorpora la corrección de todas las erratas, preguntas y respuestas. Se ha puesto mucho cuidado

en alarar las dudas que surgían con la 1ª edición.

Aunque **ASL RULES 2nd Edition** no es un juego completo en si mismo, cuando se combina con sus módulos permite al guerrero de cuarto de estar simular prácticamente cualquier acción de pequeñas unidades desde 1939 a 1945. Combinado por ejemplo con el módulo Beyond Valor, por ejemplo, las reglas te permiten simular batallas entre fineses, alemanes, rusos y partisanos desde 1939 hasta la caída de Berlín. Además, el sistema "Design Your Own" de ASL te ayuda a crear batallas hipotéticas con las fuerzas y terreno que elijas. Las notas del capítulo H sobre vehículos y armas pesadas (alemanes y rusos) es una de las mejores fuentes de información sobre el armamento empleado en la guerra. Otros módulos van incorporando los órdenes de batalla del Ejército y Marines americanos, de los británicos, italianos, japoneses, chinos y franceses, así como las fuerzas de los países menores que lucharon en uno u otro bando. Los tableros geomórficos combinables entre sí permiten configuraciones de terreno sin número. Los Módulos Históricos emplean las reglas para simular batallas históricas, y los Juegos de Campaña con mapas específicos permiten luchar sobre terrenos históricos ultradetallados. En inglés.

**Bloodsuckers.** P.V.P.: 36,00 €

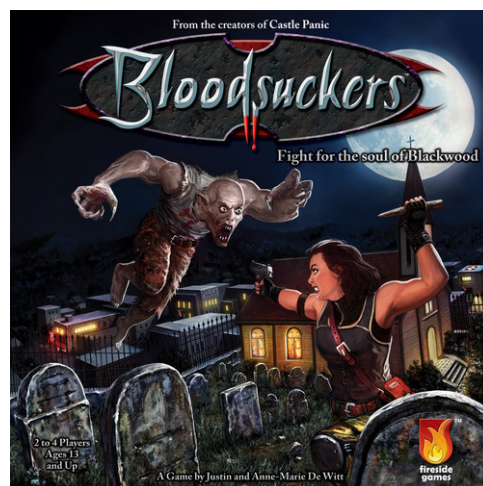
**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** FIRESIDE GAMES

The once quiet small town of Blackwood has become a battleground. A coven of vampires has crept in under the cover of darkness to drain the very life from its helpless citizens. As powerful as these creatures of legend are, they do not prowl the streets unchallenged. A team of skilled vampire hunters with an arsenal of modern weapons has tracked these bloodsuckers down and the battle for the soul of Blackwood is about to begin.

Play as either vampire or hunter, using Attack cards to battle for the citizens of Blackwood, Impact cards to enhance your powers, and deadly Strike cards to destroy your opponent. Unleash powerful combos and use Blood or Adrenaline as you fight, alone or with a teammate, through both night and day. Win battles to recruit the innocent bystanders at the Nightclub, Church, Graveyard, Police Station, and Hospital. Claim the most locations to win control of the town.

Save the town of Blackwood, or drain it dry. The choice is yours.

Para 2-4 jugadores a partir de 13 años. En inglés.

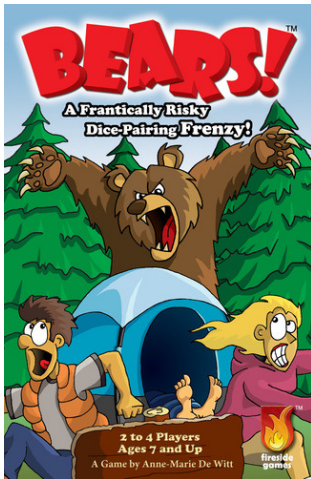


**Star Fluxx.** P.V.P.: 14,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** LOONEY LABS

Just when you thought that *Fluxx* had gone as far as it could go - it blasts off for the Stars! Explore the vastness of space-themed humor with your valiant Captain, Engineer, and, of course, your Expendable Crewman. Go check out that Small Moon - or is it really a Space Station? You may be swayed by Unseen Forces, held hostage by Evil Computers, or find your ship infested with Cute Fuzzy Aliens.

Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. En inglés.



**Bears!** P.V.P.: 18,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE DADOS. **EDITOR:** FIRESIDE GAMES

Tú y tus amigos os vais a descansar al campo. Pero cuando amartillas el último clavo de la tienda, oyes un ruido. ¡Varios osos entran corriendo al campamento! ¿Quién sobrevivirá la estampida! ¿Quién será devorado por los osos?

*Bears!* Es un juego competitivo y rápido en el que obtienes puntos por obtener tiradas similares.

Dispara a los osos y corre por unos pocos puntos, o arriesgate a obtener más puntos quedándote durmiendo en la tienda. ¡Pero ten cuidado! Si algún oso se queda en el campamento al final de la ronda, tus días de dormilón se habrán acabado!

Para 2-4 jugadores a partir de 7 años. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### **Survive: Escape from Atlantis – The 5-6 Players mini-expansion.**

P.V.P.: 7,25 €

**FORMATO:** EXPANSIÓN. **EDITOR:** STRONGHOLD GAMES

You can now enjoy "Survive: Escape From Atlantis!" with more players!

This Mini-Expansion enables you to enjoy the great game, "Survive: Escape From Atlantis!", with 2, 3, 4, 5, or even 6 players!

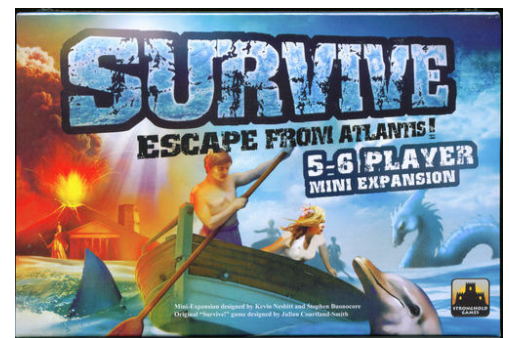
NOTE: This will be available on approximately May 1, 2011.

In "Survive: Escape From Atlantis!", you don't want to leave anyone behind on the sinking island of Atlantis. And now with this "5-6 Player Mini-Expansion", you don't even need to leave your friends and family behind when playing the game! Play with up to 6 players for a bigger and even more fun game of "Survive: Escape From Atlantis!"

This "5-6 Player Mini-Expansion" includes:

- 60 Plastic People Tokens (10 People Tokens in 6 different colors)
- 1 Sticker Sheet
- 1 Rules sheet
- 5 Mountain Tiles (to be used as replacements for tiles in the base game, if needed)

NOTE: You must have the base game "Survive: Escape From Atlantis!" to enjoy this expansion.



*También disponible:*

**Survive: Escape From Atlantis.** P.V.P.: 45,00 **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Summoner Wars: Master Set.** P.V.P.: 45,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

*Summoner Wars* is a fast-playing, action-packed card game for 2-4 players in which they take on the role of Summoners: powerful beings who harness the power of mysterious Summoning Stones to lead their race to conquest on the war-torn planet of Itharia. These Summoners wield terrible magic on the battlefield, freezing their foes in place, draining their enemies of power, and even bringing rains of fire down from the heavens. But most notoriously, they summon their great race's hordes of warriors to the battlefield, to clash in the never-ending struggle for supremacy. A Summoner is both mage and general, and must combine their wizardly might with clever tactics to defeat the enemy Summoner on the opposite side of the battle.

The *Summoner Wars Master Set* contains six new and different complete factions from which to choose:

- Play as the Shadow Elves and conceal your plans in swirling darkness!
- Choose the Benders and confound your foe, turning his own troops against him!
- Command the Vargath, mountainous goatfolk who call lightning from the

heavens!

- Select the nefarious Sand Goblins and delight in malicious trickery!
- Muster the Deep Dwarves and control the forces of Geomancy!

**El Viejo Tercio S.L..** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)



- Lead the ferocious Swamp Orcs to war and hack upon your foes as they are snared in your vines!

Strategy shapes the composition of each deck of cards and how they are used. Tactics determine the effectiveness of those cards in battle. Call walls of stone to protect you in combat and serve as magic portals for you to summon your warriors. Call your forces forth and send them in a surging wave against your enemy. Cast spells that bolster your forces and cut down those who would oppose you.

Victory can come only from the death of your opponent's Summoner...

### **Summoner Wars: Hawk's Strike Reinforcement Pack.** P.V.P.: 9,00 €

**FORMATO:** AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

This reinforcement pack is the perfect addition to your Summoner Wars Starter Set and your Cloaks and Jungle Elves Faction Decks, allowing you to bring new troops to the War for Itharia, and experience the excitement of deck construction.

Hawk's Strike Includes:

- 1 Hawk - Cloak Champion
- 1 Sin-Sin - Cloak Champion
- 1 The Admiral - Cloak Champion
- 5 Slashers - Cloak Common
- 5 Snipers - Cloak Common
- 1 Kadara - Jungle Elf Champion
- 5 Jungle Guards - Jungle Elf Common
- 5 Elephants - Jungle Elf Common
- 5 Gorillas - Jungle Elf Common
- 1 Grubs - Mercenary Champion
- 5 Stonecloaks - Mercenary Common



### **Summoner Wars: Goodwin's Blade Reinforcement Pack.**

**FORMATO:** AMPLIACIÓN PARA JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

This reinforcement pack is the perfect addition to your Summoner Wars Starter Set and your Vanguard and Fallen Kingdom Faction Decks, allowing you to bring new troops to the War for Itharia, and experience the excitement of deck construction.

Goodwin's Blade Includes:

- 1 Leah Goodwin - Vanguard Champion
- 1 Coleen Brighton - Vanguard Champion
- 1 Jacob Eldwyn - Vanguard Champion
- 5 Angels - Vanguard Common
- 5 Cavalry Knights - Vanguard Common
- 1 Anica - Fallen Kingdom Champion
- 5 Reavers - Fallen Kingdom Common
- 5 Cultists - Fallen Kingdom Common
- 5 Phantoms - Fallen Kingdom Common
- 1 Naan'Nashi - Mercenary Champion
- 5 Owl Familiars - Mercenary Common

The circling crows cry out as more warriors join the war. Choose your weapons and prepare for glory!



*También disponibles en la línea Summoner Wars:*

**Summoner Wars: The Fallen Kingdom.** P.V.P.: 9,00 €

**Summoner Wars: Cloaks.** P.V.P.: 9,00 €

**Summoner Wars: Jungle Elves.** P.V.P.: 9,00 €

**Summoner Wars: Grungor's Charge.** P.V.P.: 9,00 €

**Summoner Wars: Rurka's Power.** P.V.P.: 9,00 €

**Summoner Wars: Vanguard.** P.V.P.: 9,00 €

**The Impossible Machine.** P.V.P.: 13,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** SANDSTORM

It all starts with a simple push...

*The Impossible Machine* is the game where players build ridiculously complicated contraptions to do simple things. Why turn on the TV, when you can have the bowling ball hit a pin, to pull a string, to let the marble loose!? Players earn points by getting their parts, with the right type of momentum, into the machine as they work together to build ever bigger and better machines.





**Martian Dice.** P.V.P.: 13,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE DADOS. **EDITOR:** TASTY MINSTREL

Your mission, Martians, is to swoop down on the pathetic denizens of the primitive planet Earth and scoop up as many of the inhabitants as you can manage. We are interested in samples of the Chicken, Cow, and Human populations so that we can determine which of them is actually in charge. The Earthlings might manage to put up a feeble defense, but surely nothing that a small taste of your Death Rays can't handle. Make Mars proud – be the first Martian to fill your abduction quota!

In *Martian Dice* you will roll 13 custom dice in an effort to set aside ("abduct") Humans, Chickens, and Cows. With each roll you must first set aside any Tanks, representing the human military coming to fend off your alien invasion. Then you may choose one type of die to set aside as well - one of the earthlings to abduct, or Death Rays to combat the military. At the end of your turn, if you have at least as many Death Rays as Tanks, then you may abduct the earthlings you've been setting aside. You can't pick any type of Earthling twice in one turn, but if you manage to abduct at least one of each you'll score a bonus!

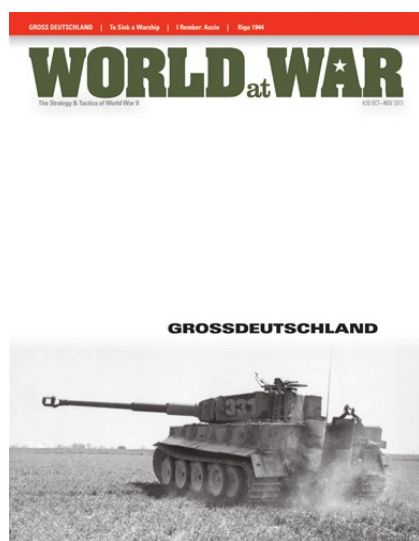
With each roll you will ask yourself, do you feel lucky?

**Chibithulhu Medium Green.** P.V.P.: 21,00 €

**Chibithulhu Zombie.** P.V.P.: 21,00 €

**Special Rule:**

- Chibithulhu can be used to help you in any Munchkin Cthulhu game, or any Munchkin Blender game using Cultist cards.
- Chibithulhu must be in the room when you begin play in order to help you. Each Chibithulhu can only help one person per game.
- Chibithulhu can act once per game, any time combat is not going on, to either get you into the Cult (if a Cultist card is available in the discards) or free you (discard your Cultist card).
- Only one Chibithulhu can help you during the game. Exception: If the game is at your house (apartment, condo, tent, secret lair, whatever), you may have two Chibithulhus of different colors, and each one can help you once.



**World at War 20 Special Edition: Gross Deutschland Panzer Division.**

P.V.P.: 42,50 €

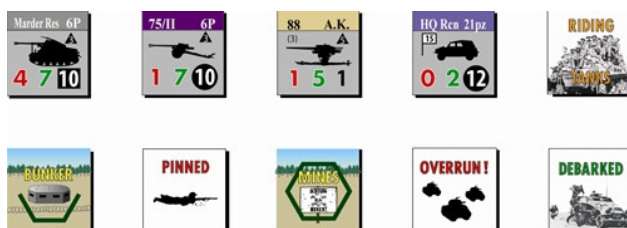
**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

The *Famous Divisions* series, featuring *Gross Deutschland Panzer (GDP)* in this installment, is the first in a new evolution in design that brings tactical elements to an otherwise operational simulation. Recreating four battles of the *GDP* from the eastern front in 1943 and 1944, this first game of the series includes: Lutchesa Valley, Kursk, Akhtyrka and Mischurin Rog (each played on its own detailed and historically accurate map). It was designed by John Schettler and has been thoroughly developed by Eric Harvey and Ty Bomba.

The *Famous Divisions* Series offers a new concept: play is governed by the drawing of "Event Chits" during combat. Combat is not simply resolved by comparing the attack strengths and defense strengths of units as effected by terrain; rather, it's modified by random chit draws of over 140 possible "events" that introduce the elements of chaos and unpredictability to combat resolution. Event Chits can be nullified by other Event Chits; so players never know how an attack may be resolved based solely on odds ratios and terrain. The number of chits a given side may hold and draw also serves as an easy measure of its elite (or non-elite) status.

Each hex represents approximately 500 meters from side to opposite side. Each game turn represents approximately six hours; however, the game turns aren't divided into separate friendly and enemy player turns. Rather, each is made up of numerous individual HQ activations. All HQ activation chits are placed in a cup, and each is drawn one at a time to initiate the activation (movement and combat) of a particular headquarters and its associated companies. When that HQ's activation is finished, a new HQ is drawn from the cup, and then its activation begins.

*Famous Divisions: Gross Deutschland Panzer* is a special edition game that includes two counter sheets (560 counters) and four maps (on two 34x22" sheets) of the various battlefields where the division fought. Combat units are individual companies featuring distinct vehicles and weapons, which are shown as icons along with the numeric representations of the capabilities of the vehicle or weapon portrayed. Play is therefore tactical in many respects: units have



**El Viejo Tercio S.L..** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)



individual range values, different movement capabilities depending on type (wheeled, tracked or leg), and rules cover such things as demolishing bridges, pontoon bridges, weather, overrun, supply, infantry riding tanks, direct and ranged fire, artillery barrages, opportunity fire, night, fortifications (bunkers, trenches, mines, dragon's teeth), engineers, armor recovery vehicles, airpower and anti-aircraft artillery.

While not a purpose-designed solitaire system, the chit mechanisms make the series easily adaptable to such play, since the player won't know what chits may be drawn that could alter combat, or in what order the HQ activations will take place. Some examples of the 140 Event Chits are: Sniper, Good Commander, Ambush, Experienced NCO, Caught in Crossfire, Fanatic, Radio Out, Critical Hit, Frontal Assault, Elite Troops, Outflanked, Hand-to-Hand Combat, and Friendly Fire.



**Against the Odds Campaign Study #3: Bradley's D-Day.** P.V.P.: 38,25 € ...

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Twenty-five years ago, John Prados surprised the gaming community with *Monty's D-Day*, which looked at the D-Day operation from ONLY the British perspective. Now, after two decades of revising and rethinking, he offers the "other half" of the biggest story of WWII.

**Bradley's D-Day** looks at the American efforts all along the right flank of the Normandy landings. While Utah seemed relatively easy, it was there, at Omaha Beach, where the Germans came closest to derailing the greatest sea-borne invasion of all time. Behind both beaches, two famous airborne divisions were scattered all over the countryside, and fought by twos and twenties to accomplish a semblance of their missions. Call it the "Longest Two Days," because that is the time-period covered in **Bradley's D-Day**. Forty-eight hours of some of the most critical action in American history.

The board shows the area from east of Bayeux to the middle of the Cotentin Peninsula just west of Pont l'Abbe. Along the north-south axis, the map includes the area of the Landing Beaches along the English Channel and halfway northwards of the western half of the Cotentin Peninsula to the southern boundary of Rubercy. The game includes over 300 counters, with mostly battalion and company-sized units. Hexes equal 800 meters. Turns are two hours of real time (four hours at night). And, something people really asked for in *Monty's D-Day* comes to pass here, as **Bradley's D-Day** includes rules and special tables for solitaire play.

But that's not all! See what ATO means by "Campaign Study," with a separate 64 page booklet where every article is focused on the history behind the game. This companion study looks at the battle from all angles, with complete orders of battle and some fascinating insights into the real stories behind the battle— the intelligence build-up, the impact of the terrain and weather, air operations, support units, and deception efforts on both sides...all factors shaped the way things turned out.

Better than a history book, you can read the articles and watch the action unfold before you on the game map. If you think you've seen it all with D-Day games check out the design innovations you'll find in **Bradley's D-Day**. The key units are all here, including engineers with special abilities, DD-tanks, parachute and glider landings, and even railroad coastal artillery.

**El Viejo Tercio S.L..** Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

One key feature of the game is unit deployment. A unit can be deployed in one of two modes: Movement Mode allows for the greatest movement but the weakest combat (which is not to say those units can't fight) and Combat Mode, which allows the strongest fighting abilities (but still some movement for most units).

**Bradley's D-Day** offers an intriguing scale, a moderate level of complexity, and an ease of play that will make this game either a fine addition to your Overlord collection, or a good first start for those who have not already focused on this campaign.

And yet it's not quite true that everything in the issue is about the American D-Day battle. Also included is a bonus mini-game: **War With a Vengeance!**, that covers the two-month V-1 campaign which amounted to a "Second Battle of Britain." Paul Rohrbaugh's design pits an escalating level of British air defense against the world's first "cruise missile," the "doodle-bugs" that brought high explosives and Hitler's efforts at "revenge" to southern England at 400 mph. The Allied player gets a variable collection of high performance fighters (including the first Allied jet - the Gloster Meteor) plus ground defenses and representation of the Royal Navy.

The German player allocates his V-1s per target and time of launch, aiming to fool and overwhelm the defenders, perhaps even completely disrupting the Normandy landings! Random events add chaos and surprises, while the Allied player can choose which path to follow - focusing entirely on stopping the V-1s or allocating resources to the D-Day beaches to speed up ground efforts to capture the launch sites. The choices are yours, in this tense little game with 100 counters and a full color, 17x 22" map.

**Bradley's D-Day and the ATO Campaign Study:**

Map - One full color 22"x34" mapsheet

Counters - 400+ full color die-cut playing pieces

Rules length - 16 pages

Charts and tables - 4 pages

Complexity - Medium-High

Solitaire suitability - Good - has solitaire rules

Playing time - Up to 4 hours for the scenarios, 12 to 15 hours for the full campaign game

Design - John Prados

Development - Lembit Tohver

Graphics - Mark Mahaffey