

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 20 de octubre de 2006

JUEGOS DE MESA

ASMODEE



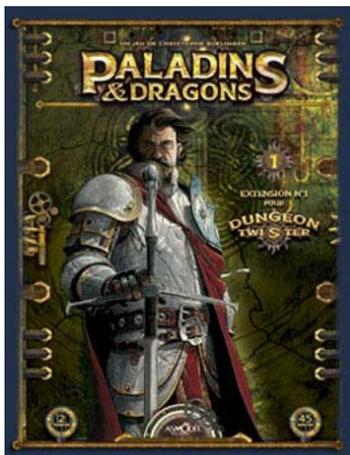
Red Planet. *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €

Llega el nuevo título de Asmodée para el mercado americano, una de las últimas creaciones del autor de Ciudadelas. Conquista el planeta rojo al más puro estilo Julio Verne en este juego de control, estrategia y exploración. Un juego de Bruno Faidutti y Bruno Cathala. Para 3-5 jugadores y de unos 60 minutos de duración. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Mall of Horror. *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €

Juego de horror de supervivencia. No solo debes matar tantos zombis como te sea posible, si no ante todo sobrevivir con tus tres personajes. Para ello deberás negociar con los demás jugadores a menudo... un juego de diplomacia... y traición!

Para 3-6 jugadores de 14 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Dungeon Twister Expansion: Paladins & Dragons. *Ya disponible* P.V.P.: 21,99 €

Primera expansión de este juego de Christophe Boelinger. Te permitirá introducir nuevos personajes, objetos y habitaciones. Ahora vas a ir directo al corazón del juego, ya que serás capaz de crear tu propio equipo a medida! Aquí llega el metajuego...

Incluye 8 nuevos personajes y 6 objetos (incluyendo 5 nuevos), así como 8 nuevas habitaciones y elementos de terreno. Puedes mezclar todos estos elementos con el juego básico, o jugar esta expansión como un juego independiente (aunque necesitarás las cartas y las líneas de salida del Juego Básico). Todas las reglas básicas siguen vigentes. En Paladins & Dragons, igual que en las demás expansiones, descubrirás un nuevo libro de reglas con la descripción de los nuevos personajes, objetos y habitaciones. Estas reglas complementan las básicas. El juego adquiere un nuevo nivel ya que permite innovar a los jugadores. Y las 8 habitaciones que redescubrirás en el laberinto pueden ser elegidas en secreto por los 2 jugadores (¡introduciendo la faceta de las alianzas secretas al juego!). Tú solo conocerás 4 de las 8 habitaciones, las demás serán una sorpresa!

Contenido: 8 habitaciones, 2 juegos de fichas, 2 juegos de 8 figuras y reglas. Para 2 jugadores de 11 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Dungeon Twister 3-4 Players Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 29,99 €

Esta expansión para 3 o 4 jugadores de Christophe Boelinger señala el gran regreso del malvado *Archi-Mago* responsable de los terribles laberintos de **Dungeon Twister**. Ahora no solo hay 2, si no 3 o hasta 4 equipos intentando salir del laberinto. Esta expansión no solo contiene algún material similar al juego básico (2 juegos completos de aventureros básicos: *Wizard, Goblin, Troll, Warrior, Cleric, Wall Walker, Thief, Mekanork*; 2 juegos de cartas: *Jump, Combat* y *Actions*; 2 zonas iniciales roja y verde para los nuevos equipos; 2 marcadores de open/broken portculis; algunos marcadores de acción) si no algo más: 8 nuevas habitaciones y 4 zonas de salida más pequeñas para los 4 equipos.

Todo esto viene con 7 escenarios perfectamente ambientados. Se trata de la versión más "hardcore" del juego: el laberinto está encogiéndose poco a poco en cada nivel, y 3 de los jugadores deberán correr contrarreloj. También podrás verte cara a cara con tus adversarios en dos laberintos comunicados. Todo esto resulta en el laberinto más caótico jamás imaginado por la mente del *Archimago*. Podrás crear y romper alianzas con los demás jugadores (todo con el objetivo de eliminar a la competencia tan pronto como te sea posible) e incluso puede que haya una lucha de 2 equipos contra 2 (¡16 personajes contra 16 personajes!).

Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

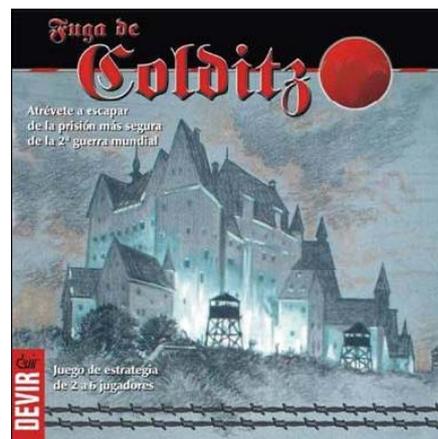


DEVIR

La fuga de Colditz. *Ya disponible* P.V.P.: 36,00 €

La fuga de Colditz es el juego de mesa más vendido y reconocido de finales de los años 80. El juego se inspiró en la mítica serie de TV de 1986 que a su vez relataba la historia verídica del *Mayor Reid*, capitán destacado del ejército Inglés, que en 1940 fue capturado por los Alemanes, y es aquí donde empieza su leyenda, ya que consiguió escapar dos veces del castillo de Colditz, el campo de concentración de más seguridad de toda la Segunda Guerra Mundial. En este juego se simulan los intentos de fuga de los prisioneros. Un máximo de cinco jugadores (oficiales de evasión) compiten en conseguir que los prisioneros escapen. Otro jugador es el oficial alemán que desplegará sus centinelas para evitar las fugas. Para 2-6 jugadores. Duración de la partida: 180 minutos.

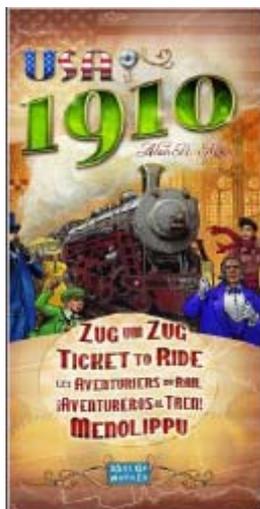
¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



World of Warcraft. *Novedad octubre* P.V.P.: 85,00 €

Edición en español de este gran juego de mesa. World of Warcraft: el Juego de mesa, esta basado en el famoso juego Multijugador On-line de Blizzard Entertainment. Aventurate a través de Lordaeron, derrota monstruos, adquiere experiencia, poder y gane honor para tu facción (ya sea orda o alianza). Juega siendo uno de 16 héroes de las nueve clases y ocho razas, lanza a tu personaje a recolectar tesoros, aniquilar mas de 30 tipos de monstruos y por último desafía a uno de los tres invencibles Overlords. ¡El destino de Azeroth está en tus manos! **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

DAYS OF WONDER



¡Aventureros al Tren! USA 1910. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €

Todos a bordo para una nueva aventura a través del continente norteamericano. Si estás listo para viajar, esta emocionante nueva expansión está preparada para llamar de nuevo a los **¡Aventureros al Tren!**

¡Aventureros al Tren! USA 1910 es una nueva expansión de cartas para el **¡Aventureros al Tren!** original. Consiste en 181 cartas en el nuevo formato más grande (el mismo tamaño que en **¡Aventureros al Tren! Europa**), que incluyen: 35 nuevos Billetes de Destino, una nueva carta de bonificación GlobeTrotter por ser el que completa más Billetes y una baraja completa para reemplazar la baraja original del juego. Incluye además un nuevo libreto de reglas que ofrece a los jugadores tres nuevas formas de jugar: usando sólo los nuevos Billetes de Destino: el Mega Juego, incluyendo todos los Billetes; y las Grandes Ciudades, que utiliza sólo Billetes de largo recorrido.

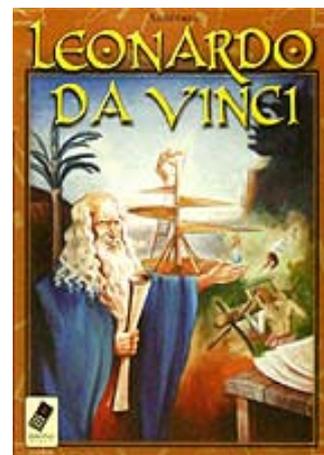
¡Aventureros al Tren! USA 1910 está empaquetado en una distintiva caja de metal de dos piezas que muchos aficionados a **¡Aventureros al Tren!** querrán tener. Las cartas del USA 1910 y las variantes de las reglas cambiarán en gran medida tus estrategias y tácticas cuando juegues a **¡Aventureros al Tren!** Sorprenderán incluso a los aventureros más veteranos y aportarán cientos de horas de nueva diversión a tu familia y amigos. Así que sube a bordo y descubre un viaje totalmente nuevo con **¡Aventureros al Tren! USA 1910**.

DAVINCI GAMES

Leonardo da Vinci. *Ya disponible* P.V.P.: 40,95 €

Los más grandes inventores del Renacimiento se han reunido para competir por la fama y el éxito en Florencia, Italia. El Señor de la ciudad ha prometido pagar una recompensa por cada invento que se complete. ¡Al final, el jugador que consiga más florines será coronado vencedor por Leonardo da Vinci! Eres un ingenioso inventor del Renacimiento, construyes sorprendentes máquinas para el Señor de tu ciudad. Conviértete en un protagonista de esta época de increíbles descubrimientos! ¿Podrás conseguir para tus trabajadores los talleres y laboratorios más ventajosos y sobrevivir a las intrigas? Solo el mejor podrá competir con el gran Leonardo.

Contiene 1 tablero, 5 maestros, 45 aprendices, 10 laboratorios, 10 fichas de trabajo, 15 mecánicos, 25 inventos, 60 cartas de componentes, 60 cartas de florines, Leonardo y 1 Señor de la Ciudad (cada uno con su base), 1 marcador del turno, 1 marcador del dinero, 4 marcadores de inventos, 2 tablas sumario y reglas. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



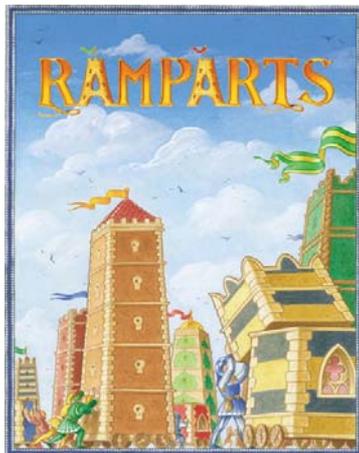
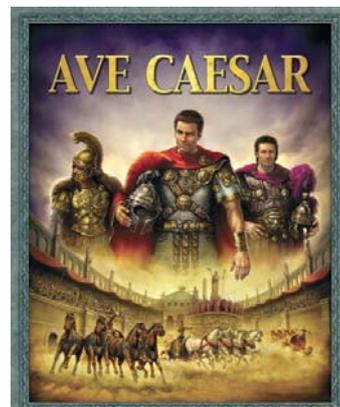
El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

PRO LUDO

Ave Caesar. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

Transportados al Coliseo romano, los jugadores usan cartas para mover sus carros por una pista cuasi-variable. La pista tiene cuellos de botella y restricciones para cambiar de carril, lo que le da interés a la carrera. "Panem et circenses!" (¡Pan y Circo!) este era el cántico que clamaban los miles y miles de romanos al acudir a los grandes estadios (circos) durante más de 200 días de vacaciones al año. Allí disfrutaban de competiciones épicas. El mayor de estos estadios era el famoso Circus Maximus, situado entre los montes Palatino y Aventino. Allí los espectadores presenciaban carreras de carros de caballos, en las que los participantes luchaban por 7 vueltas de peligroso recorrido de 1.200 metros.

Incluye 1 tablero impreso por ambas caras, 6 carros de plástico, 6 denarios de plástico, 6 mazos de cartas y reglas. Para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.



Ramparts. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

La inspiración para crear este juego le vino al autor, Rudi Hoffmann, de las grandes torres medievales de San Gimignano, construidas en la región de Toscana en Italia. Actualmente conocido como "el Manhattan de la Edad Media", San Gimignano fue hogar de 72 grandes torres durante los siglos XII y XIII, de las cuales solo 15 han llegado hasta nuestros días. Estas torres se construyeron originalmente para ofrecer a las familias poderosas protección de bandas de malhechores, así como de otras familias rivales. Sin embargo, con el tiempo las torres se convirtieron en símbolos de status, prestigio y poder, hasta el punto de que llegó a prohibirse la construcción de torres de más altura que el Ayuntamiento.

Para 2 – 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Contenido: 1 tablero, 80 losetas de torres de madera y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES

Drakon 3rd Edition. *Novedad octubre* P.V.P.: 31,95 €

El viejo Drakon ha capturado a una valiente banda de aventureros que se habían colado en su guarida para robarle el oro. Pero en lugar de comérselos inmediatamente, Drakon ha decidido jugar: la codicia conseguirá liberar a uno de los aventureros. Envía a los atemorizados aventureros a sus estancias mágicas, y el primero en conseguir diez monedas de oro será liberado. Los demás servirán de comida.

Drakon es un juego sencillo de codicia y desesperación para 2-6 jugadores. Construye el dungeon, roba oro de tu compañero y sal vivo! ¡Se trata de la supervivencia de cada uno!

Esta tercera edición está incluye nuevo diseño gráfico, componentes y siete miniaturas de plástico! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT

Anima: La Sombra de Omega. *Novedad octubre* P.V.P.: 24,95 €

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!!

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





Fairy Tale. Novedad octubre P.V.P.: 19,95 €

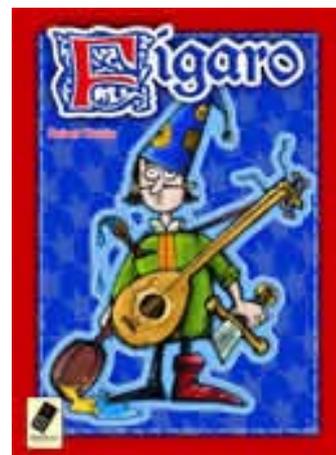
Juego de cartas japonés de fantasía. El Valle Dragón, el Bosque Encantado, el Reino de las Sombras, el Sacro Imperio... ¿Qué bando elegirás? ¿Cómo se desarrollará tu historia? En **Fairy Tale** podrás descubrir un universo de fantasía feérica entre dragones, enanos, elfos, hadas, vampiros, demonios, magos, caballeros, jinetes de dragones, círculos mágicos, castillos y hermosos y oscuros cuentos. Las bellas ilustraciones de Yoko Nachigami evocan un hermoso mundo donde tu imaginación reina sin límites. Un emocionante juego de cartas no coleccionable con una mecánica de juego muy original, sencillo de aprender, pero difícil de dominar. Muy recomendable para los amantes del manga o la fantasía oriental en general. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

DAVINCI GAMES

Figaro. Ya disponible P.V.P.: 17,50 €

¡El rey está desesperado! Toda la corte acude a los torneos y nadie trabaja en el castillo. El rey necesita un ayudante! Figaro querría ayudar, pero es un patoso que siempre se mete en líos... ¿Puedes ayudarlo a conseguir el trabajo y a la vez evitar que caiga en las trampas de los demás jugadores? ¿Podrá tu loco ayudar al rey? Figaro quiere ser contratado por el rey como cocinero, pintor, soldado, cantante y mago! Pero eso es demasiado para un talentoso... patoso como Figaro.

Contiene 60 cartas, 15 piezas de carretera, 1 muro del castillo, 1 figura del rey, una bolsa de tela y reglas. Para 3-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



MAYFAIR GAMES

Settlers of Catan Event Cards. Ya disponible P.V.P.: 5,00 €

Tira los dados y dale más gracia a tus partidas de Settlers of Catan o de Cities and Knights con estas nuevas cartas. Incluye treinta y seis cartas de sirven de juego de dados, usándose en lugar de ellos en tus partidas. Estas cartas provocan además eventos especiales cada vez que se descubren, lo que añade un nuevo elemento de emoción al juego. También se incluyen 6 cartas de registro de puntos, la regla de las cartas y una carta de rebarajar. 44 cartas en total.

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

EUROPA SIMULAZIONI

All is Lost Save Honour. Ya disponible P.V.P.: 49,99 €

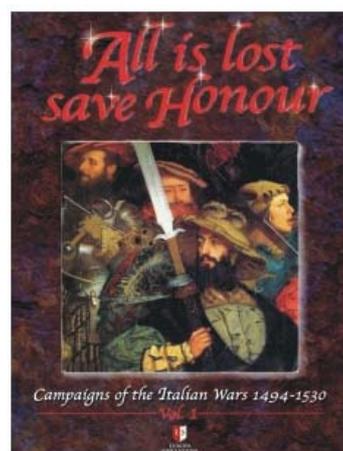
Con el paso de los años se van cubriendo huecos que aún no habían sido abordados por los editores de wargames. Uno de los más llamativos para los aficionados españoles es el de las Guerras de Italia, que marcan el comienzo de la supremacía militar española para los siguientes 150 años. Aquí tenemos por fin un juego sobre las campañas de las Guerras de Italia (1494-1530). El juego se centra en la maniobra (obtenida mediante la iniciativa de los jefes), y en la cuidadosa planificación de las órdenes y los suministros. Asedios, escaramuzas y grandes batallas tienen lugar sobre el tablero (las últimas se resuelven además en una escala gran táctica).

El juego se centra en los aspectos militares del conflicto, desde 1509 hasta 1525, el período que vio la lucha entre los Ausburgo (el Imperio y España) y los Valois (Francia) por conquistar Italia. Presenciamos el paso de un concepto de guerra medieval al moderno. La visión de la guerra cambió dramáticamente durante la primera campaña de la Era Moderna, la expedición de Carlos VIII de Francia sobre Italia en 1494. De ahí en adelante siguieron una larga serie de campañas, en las que el país era invadido por grandes ejércitos provenientes de varios países de Europa y cuyas características eran muy distintas de las de la era anterior: tropas mercenarias entrenadas para la lucha continua y hábiles en el empleo de las armas de fuego. Estos factores convivieron con una concepción medieval de la guerra que se resistía a morir, sobre todo entre la nobleza que formaba la caballería pesada.

El juego nos transporta a la época de las inmensas cargas de caballeros con las armaduras más ricas y relucientes, al primer empleo de las armas de fuego portátiles y la artillería, a largos asedios, tropas mercenarias, pillaje y todos los aspectos que dan "sabor" a un juego de guerra.

La Secuencia de Juego enfatiza la incertidumbre sobre la maniobra y el punto donde se encontrarán los ejércitos enemigos. El mecanismo básico de Activación de Capitanes (Jefes) reproduce las dificultades de encontrar la "manera correcta de gestionarlo" y genera una incertidumbre constante sobre la distancia que podrá mover un Capitano en un turno. Los ejércitos reciben Órdenes

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



(Guarnicionar, Defender, Maniobrar, Atacar, Retirada) que les permiten realizar las acciones del juego. La orden de ataque es más cara en términos de recursos y moral, lo cual limita la capacidad de los jugadores de adoptar estrategias agresivas antihistóricas. El Abastecimiento se trata de forma bastante distinta a la época napoleónica, dado que los ejércitos se abastecían básicamente a sí mismos de la tierra (comprando, y raramente mediante el pillaje). Por estas razones, los salarios y los botines de guerra son una gran preocupación. El abastecimiento representa básicamente salarios y provisiones "secas" (balas de artillería y armas portátiles, forraje, etc.). El mecanismo de la Gran Batalla es innovador y reproduce de forma elegante la evolución y resultado de una batalla del s. XVI. Ambos jugadores disponen de un número de Opciones Tácticas para intentar influir en el resultado de la batalla. Aparte de los valores usuales en los wargames, las unidades de combate reciben un valor de Calidad que afecta a su comportamiento en combate. Los combates individuales son más un enfrentamiento de calidades que de números.

El mapa de 55x85 cm. representa Lombardía en el s. XVI y los estados vecinos. Las fuentes de los mapas han sido libros nuevos y antiguos manuscritos y mapas, entre ellos un manuscrito datado en 1520 (!). Las cinco campañas incluidas son:

- Agnadello 1509, Venecia defiende su República contra los enemigos.
- Novara 1513, los suizos contra el ejército francés. El último triunfo de los suizos.
- Marignano 1515, Francisco I arrebató el Ducado de Milán a los suizos.
- Bicocca 1522, los franceses pierden el Ducado de Milán.
- Pavia 1525, Francisco I pierde la batalla más grande y Milán frente al Imperio.

Escala del juego: 2 millas por hexágono, turnos de 5 días, puntos de fuerza de 500 hombres (infantería). Duración de la partida: desde 1 a 8 horas por campaña. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

THE GAMERS - MULTI-MAN PUBLISHING



Guadalajara. Novedad octubre P.V.P.. 36,75 €

Guadalajara nos lleva a las operaciones lanzadas en 1937 por el CTV (*Corpo Truppe Volontarie – Cuerpo de Tropas Voluntarias*) italiano hacia Guadalajara con el objetivo último de tomar Madrid y acabar rápidamente la Guerra Civil Española. La inesperada y tenaz resistencia del Ejército de la República, que estaba inmerso en una profunda reorganización, hizo fracasar esta ofensiva. **Guadalajara** es el undécimo juego de la premiada serie Standard Combat Series (SCS). Esta serie está pensada para ofrecer a los jugadores un sistema de complejidad media-baja que a la vez ofrece gran detalle histórico y buenas dosis de realismo. Esto la hace ideal para los jugadores de todos los niveles.

Incluye un mapa, 280 fichas, reglas de la serie y reglas específicas (cuatro escenarios) y dados. Escala: unidades compañía-batallón, hexágonos de 1 km. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

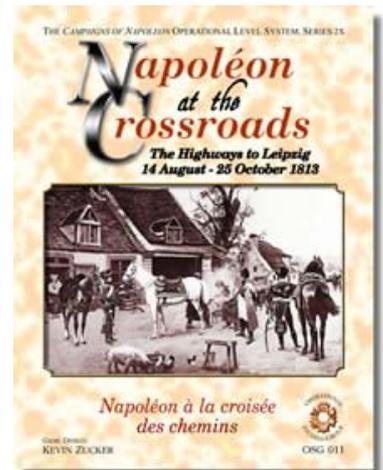
OPERATIONAL STUDIES GROUP

Napoleon at the Crossroads. Ya disponible P.V.P.. 53,00 €

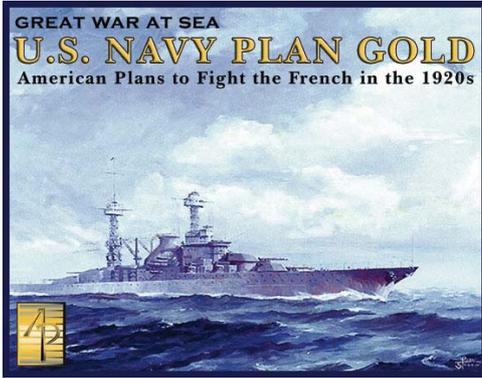
El otoño de 1813 fue el periodo más activo de las Guerras Napoleónicas. **Napoleon at the Crossroads** abarca la campaña de otoño en una escala que se centra en las cuestiones estratégicas y pone el énfasis en la jugabilidad, con varios escenarios de batalla jugables en una tarde, y un juego de campaña completo jugable en 8 horas.

Al comienzo de la campaña, en agosto, el Emperador permitió a las fuerzas de la Coalición tomar la iniciativa y mantenerla; a menudo se le ha acusado no acudir donde estaba la acción, y a menudo se encontró descolocado frente al continuo presionar y retroceder de tres ejércitos de la Coalición que se acercaban progresivamente al centro de su posición en Dresde. Cuando Napoleón acudía a un sector, el ejército aliado correspondiente se retiraba. Aunque había vencido la gran batalla de Dresde, sus subordinados perdieron cuatro batallas a lo largo de 2 semanas. Cuando Blücher salió de Silesia para cruzar el Elba, ya no había dudas de que habría una batalla en las inmediaciones de Leipzig.

El juego usa el sistema "Campaigns of Napoleon "2X." Muy similar a la serie "1X", pero con 6 km por hex, turnos de 3 días, 3.000 hombres por punto de fuerza. La campaña de otoño completa dura apenas 24 turnos. Los escenarios abarcan el decisivo comienzo de la campaña en agosto de 1813, el cruce del Elbe por Wartenburg a mediados de septiembre, y la aproximación a Leipzig a partir del 8 de octubre. **Napoleon at the Crossroads** es una modificación del sistema de "Napoleon at Bay", con Movimiento Oculto, Desgaste y Administración, batallas campales y de persecución, trenes de pontones, guarniciones e incluso reglas de Asedio. Cubre el área de la campaña en un mapa de 55x85 cm. Componentes: un mapa de 55x85 cm., 56 páginas de reglas incluyendo un análisis de la campaña, comentario del autor, 17 ayudas de juego y fichas. Las tablas de despliegue permiten realizar la colocación inicial en distintas fechas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



AVALANCHE PRESS



U.S. Navy Plan Gold. *Ya disponible* P.V.P.: 69,00 €

Nuevo juego de la serie The Great War at Sea. Durante las primeras décadas del s. XX, la Marina de los EEUU preparó planes para enfrentarse a una gran variedad de enemigos potenciales. Algunas de estas guerras futuras parecían inevitables, especialmente con Japón. Otros dependían del curso de la política, pero los planificadores de la Navy querían estar preparados para todas las posibilidades. Uno de estos planes, denominado "Gold," estudiaba una guerra naval posible contra Francia. EEUU había luchado junto a su "aliado más antiguo" durante la Primera Guerra Mundial, pero en los años inmediatamente posteriores la Marina norteamericana observó con atención la posibilidad de que políticos radicales convirtieran a Francia en un enemigo. Además, las negociaciones de paz que siguieron a la guerra revelaron tensiones profundas entre los americanos y sus

aliados europeos, haciendo que los más paranoides pensarán que la siguiente guerra sería entre Europa y EEUU.

U.S. Navy Plan Gold está basado en estos planes. Los oficiales americanos pensaban que la lucha se concentraría en el mismo lugar que la guerra no declarada de la década de 1790: el Caribe. *U.S. Navy Plan Gold* incluye los buques proyectados por la Armée Navale pero que no se llegaron a construir debido al Tratado de Washington: los grandes cruceros de batalla *Gilles* y *Durand-Viels*, los acorazados de las clases *Normandie* y *Lyon*, y el extraño diseño de "croiseur de combat" (portaaviones-acorazado). Y obviamente, los americanos reciben también un buen número de buques nuevos en la serie, como el diseño alternativo de los cruceros de exploración de la clase "*Omaha*".

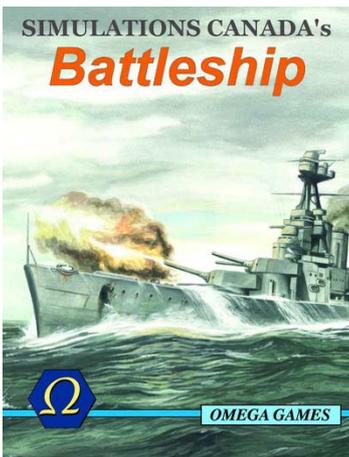
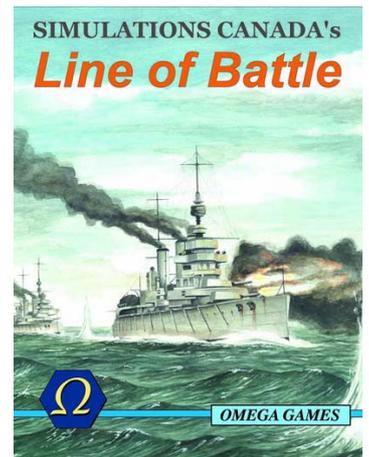
Panzer Grenadier: Blue Division. *Novedad noviembre* P.V.P.: 17,99 €

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. Librillo de 22 páginas, 77 fichas y 20 escenarios.

OMEGA GAMES

Line of Battle. *Ya disponible* P.V.P.: 35,00 €

Simulación de combate táctico naval entre buques de primera línea, 1914-18. *Line of Battle* recrea batallas navales de la época de los acorazados dreadnought. Un sistema de combate único simula las potencias de fuego, las zonas inmunes, la localización de la coraza, los alcances de los cañones y el ángulo de impacto de los proyectiles sin tener que recurrir a cálculos complejos. Ponte al mando de un escuadrón de dreadnoughts para luchar por el dominio de los mares. Contiene 1 libro de reglas, 420 fichas, 4 mapas de 28x42 cm., ayudas de juego a color y dados.



Battleship. *Ya disponible* P.V.P.: 35,00 €

Simulación de combate táctico naval entre buques de primera línea, 1925-45. *Battleship* recrea batallas navales de las etapas finales de la época de los acorazados. Un sistema de combate único simula las potencias de fuego, las zonas inmunes, la localización de la coraza, los alcances de los cañones y el ángulo de impacto de los proyectiles sin tener que recurrir a cálculos complejos. Asume el mando de una task force y revive las batallas de la 2ª Guerra Mundial.

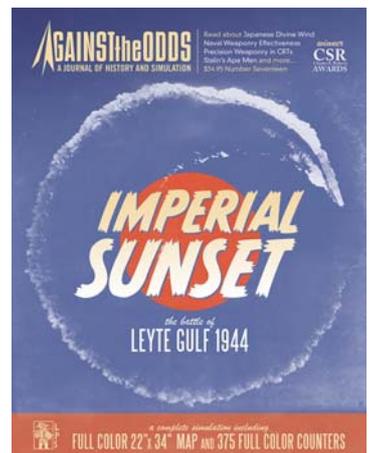
Incluye reglas, 420 fichas, 4 secciones de mapa de 28x42cm, ayudas de juego a color y dados.

REVISTAS CON JUEGO

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

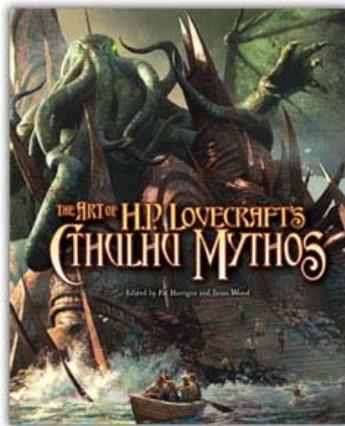
Strategy & Tactics 239: Winged Horse: The Vietnam War 1965-66. *Ya disponible* P.V.P.: € 23,00.

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



LIBROS

FANTASY FLIGHT GAMES:



The Art of H.P. Lovecraft's Cthulhu Mythos. *Ya disponible* P.V.P.: € 29,95.

Visita la ruinoso Arkham, la decadente Dunwich, o la lúgubre ciudad de Innsmouth. Observa la forma inenarrable de El Que No Debe Nombrarse, comprende los misterios de la Llave y la Puerta, y se testigo del surgir de los Grandes Antiguos.

The Art of H.P. Lovecraft's Cthulhu Mythos es un viaje a las oscuras y desazonantes imágenes inspiradas por los libros e historias de los Mitos del Cthulhu. Las historias de H. P. Lovecraft han dado alas a la imaginación de cientos de autores e infinitos lectores, con sus sugerencias de terribles seres antiguos para los cuales la humanidad es insignificante, y las horribles verdades que nuestras mentes no deben saber. Ahora, por vez primera, las ilustraciones inspiradas por estas clásicas historias de horror se reúnen en un lujoso volumen con dibujos y cuadros de algunos de los más célebres artistas del momento, como Michael Komarck, Torstein Nordstrand, Paul Carrick, Anders Finer y muchos más.

No hay muerte que eterna pueda descansar. Y tras extraños eones incluso la muerte puede morir.

OSPREY MILITARY

GRAPHIC HISTORY (9,95 €) ***Nueva colección formato cómic***

THE BLOODIEST DAY: BATTLE OF ANTIETAM

THE EMPIRE FALLS: BATTLE OF MIDWAY

SURPRISE ATTACK: BATTLE OF SHILOH!

BATTLE OF IWO JIMA

BATTLE OF GETTYSBURG

TÍTULOS INDIVIDUALES:

THE SAMURAI AND THE SACRED. P.V.P.: 34,25 €

THE ENEMY WITHIN. P.V.P.: 34,25 €

OSPREY BATTLE ORDER

BTO20 ROMMEL'S AFRIKA KORPS: TOBRUK TO EL ALAMEIN

BTO22 AIRBORNE UNITS IN THE MEDITERRANEAN THEATER 1942-44

CAMPAIGNS

CAM175 REMAGEN 1945

ELITE

ELI149 THE SCOTTISH JACOBITE ARMY 1745-46

FORTRESS

FOR52 FORTIFICATIONS OF GIBRALTAR 1068-1945

FOR53 DEFENDING SPACE: US ANTISATELLITE WARFARE AND WEAPONRY

MEN-AT-ARMS

MAA435 THE CONFEDERATE ARMY 1861-65 (4) VIRGINIA AND ARKANSAS

NEW VANGUARD

NVG127 GERMAN PANZERS 1914-18

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE73 EARLY GERMAN ACES OF WORLD WAR I

AVIATION ELITE UNITS

AEU22 JAGDGESCHWADER 51 "MOLDERS"

WARRIOR

WAR109 US MARINE CORPS RAIDER 1942-43

WAR110 HITLER'S HOME GUARD: VOLKSSTURMMANN

OSPREY MODELLING

MOD31 MODELLING FALLSCHIRMJÄGER FIGURES

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