

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 25 de septiembre de 2008

Ver nuevos precios de Steve Jackson Games y Worthington Games en el catálogo general.

JUEGOS DE TABLERO

QUEEN GAMES



Batavia. Ya disponible P.V.P.: 50,00 €

Batavia lleva a los jugadores a la edad dorada de las empresas comerciales de las Indias Orientales – las creadas por Inglaterra, Holanda, Suecia, Francia y Dinamarca.

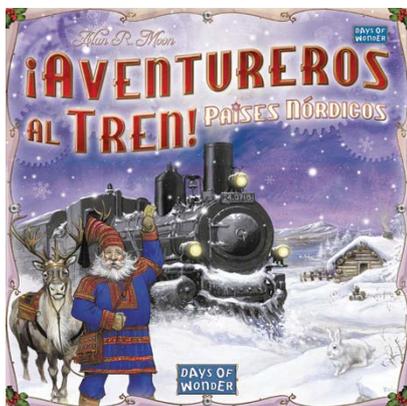
Y *Batavia* – hoy conocida como Jakarta – no era simplemente la delegación principal en Java de la Compañía Holandesa de las Indias Orientales, si no también el nombre de su buque insignia.

Los jugadores, en el papel de comerciantes, visitan los puestos comerciales de las cinco compañías extendidas por toda Asia. La base de cada compañía ofrece un producto distinto que está disponible para los comerciantes que la visiten. Para obtener un pasaje para llegar a cada puesto, necesitarás la carta de barco de la compañía correspondiente.

Cada turno se subastan las cartas de barco de las compañías, según un método especial en el que solo hay ganadores: el que puje más alto obtiene todas las cartas subastadas, pero divide el dinero y lo reparte entre los demás.

El jugador que consiga viajar a los puestos comerciales que tengan los artículos más valiosos podrá comprarlos y obtener más oro por ellos al final de la partida. **¡¡Edición en castellano!!**

DAYS OF WONDER-EDGE ENTERTAINMENT



¡Aventureros al tren! Países Nórdicos. Ya disponible P.V.P.:

¡Aventureros al Tren! Países Nórdicos es el nuevo juego de esta exitosa serie de aventuras en tren. Los jugadores acumulan cartas de diferentes tipos de vagones, y las usan para cubrir recorridos ferroviarios, pasar a través de túneles y sobre ferrys, mientras conectan ciudades a lo largo y ancho de los Países Nórdicos.

¡Aventureros al Tren! Países Nórdicos está diseñado específicamente para 2 ó 3 jugadores. El juego conserva la sencilla elegancia de anteriores versiones; sus reglas pueden aprenderse en 5 minutos, y proporcionará horas de diversión tanto a familias como a jugadores experimentados. ¡Súbete al tren!

Para 2-3 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-60 minutos. **¡¡Edición en castellano!!**

MAYFAIR GAMES

Journey to the Center of the Earth. Ya disponible P.V.P.: 41,50 €

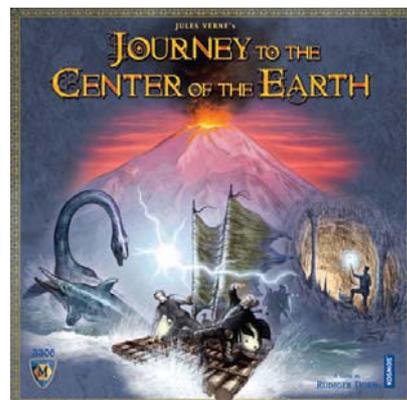
Desciende a las profundidades del interior de la tierra, guiando a los tres aventureros de la clásica novela de Julio Verne: el profesor Lidenbrock, su sobrina Axel y su guía Hans. Comienza tu fascinante viaje con la entrada por el cráter del volcán Snaefells en Islandia. Explora un denso bosque de hongos gigantes, viaja a través de un turbulento océano submarino antes de que seas lanzado de vuelta a la superficie por un volcán italiano.

Durante tu viaje recojerás fósiles de varios tamaños y superarás obstáculos mediante la prudente compra del equipo más adecuado. Explora las numerosas partes de la caverna subterránea. El uso del equipo apropiado y la suerte serán críticos para superar los obstáculos de vuestro viaje. El jugador que escape con la mayor colección de objetos valiosos ganará la partida. ¿Dirigirás a tus héroes por un viaje de peligros, descubrimientos y suerte?

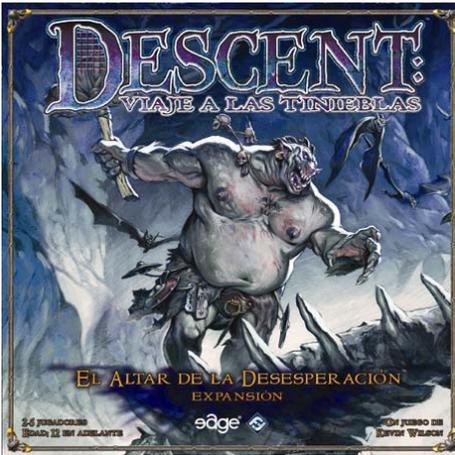
Contiene: 1 tablero de juego, 3 figuras de aventureros, 1 balsa, 20 piedras de agua, 80 cartas pequeñas, 120 cartas grandes, 1 librito de reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60-75 minutos. Autor: Rüdiger Dorn. **¡¡Reglas en castellano!!**

El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com



EDGE ENTERTAINMENT



Descent: El Altar de la Desesperación. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

La muerte dormita en los lugares más recónditos del mundo...

Mucho tiempo atrás, hombres necios e insensatos veneraban a una fuerza malévola que acechaba desde más allá de los límites de la luz. Ahora, una vez más, tratan de despertar a su siniestro amo; si lo consiguieran supondría el fin de todo aquello que os importa. Así, donde otros hombres se estremecen de pavor, vosotros debéis tomar las armas para defender el mundo de aquellos que desean esclavizarlo para siempre.

Muy pocos se atreverían a afrontar los peligros que os aguardan. Letales paredes aplastantes, maldiciones inenarrables y asesinos ocultos en las sombras intentarán cobrarse vuestras vidas mucho antes de que lleguéis al corrupto templo de Zorek. Pero si la suerte está de vuestro lado, tal vez encontréis algo de ayuda en los lugares más inesperados.

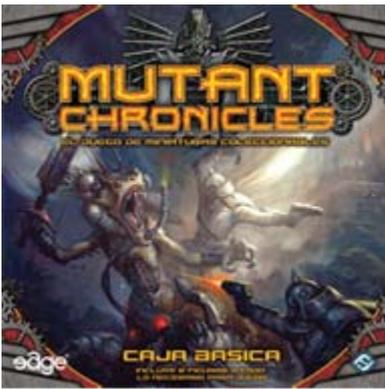
Descent: El Altar de la Desesperación incluye más de dos docenas de miniaturas de plástico nuevas, entre las que hay seis héroes nuevos y cinco tipos de monstruos distintos. Los héroes tendrán más habilidades y tesoros a su alcance, y el Señor

Supremo dispondrá de una gran diversidad de mortíferos trucos y tácticas como siniestros glifos y reliquias oscuras.

Contenido del juego: 1 Libro de reglas/Guía de aventuras, 6 hojas de héroe, 6 héroes de plástico, 21 monstruos de plástico, 110 cartas, 8 piezas de mapa, 50 indicadores de accesorios, 28 fichas de Efecto, 18 indicadores de Tesoro, 15 indicadores de Progresión, 3 indicadores de Mono, 3 indicadores de familiar y 4 fichas de Orden del héroe.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2-5 horas. **¡¡Edición en castellano!!**

Descent: Viaje a las Tinieblas. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 79,95 €



Mutant Chronicles. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

Mutant Chronicles: el juego de miniaturas coleccionables es un trepidante juego de combate estratégico completamente personalizable, diferente a todo lo que hayas visto hasta ahora. Mediante un revolucionario sistema de construcción de ejércitos, los jugadores deberán escoger cuidadosamente entre unidades, cartas de mando y fichas de orden para crear la fuerza de combate definitiva.

Contiene:

6 miniaturas prepintadas de 54mm para representar una escaramuza entre las fuerzas de la megacorporación Capitol y las legiones infernales de Algeroth; 52 cartas de referencia; 46 cartas de mando; 8 dados especiales; un tablero de doble cara; un libro de reglas completo; 10 fichas de zona de victoria; 2 cartas de reserva de órdenes; 40 fichas de herida; 30 fichas de orden.

La Caja Básica contiene todo lo que necesitas para empezar a jugar. Además del reglamento, mapa, dados y contadores necesarios, contiene todas las cartas de referencia de todas las

miniaturas de la colección de este primer set. De esta forma ya conoces todas las miniaturas existentes de salida y cuales son sus puntos fuertes y débiles. La Caja Básica contiene seis miniaturas fijas para comenzar tu colección, que luego podrás ir aumentando con la adquisición de Packs de Ampliación. **¡¡Edición en castellano!!**



13ª División Banshee. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €

13ª División Banshee lleva un Caza KA-67 Gran Gris, un Héroe Banshee Marciano y un Banshee Marciano al campo de batalla de Mutant Chronicles. Estas detalladas miniaturas prepintadas de Capitol conforman un escuadrón de ataque rápido dotado de una movilidad y potencia de fuego asombrosas, capaz de resistir la acometida de numerosas tropas enemigas.

Legiones del Maestro de la Guerra. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €

Las Legiones del Maestro de la Guerra lleva un Maestro de Guerra Tecrón, un Tecnomante y un Necromutante al campo de batalla de Mutant Chronicles. Estas detalladas miniaturas prepintadas de Algeroth combinan su gran precisión y sus astutas tácticas para desatar un devastador y prolongado asalto sobre sus adversarios.





Martillo Gomorriano. Ya disponible P.V.P.: 14,95 €

Martillo Gomorriano lleva un Mutilador Gomorriano, un Tecnomante y un Necromutante al campo de batalla de Mutant Chronicles. Estas detalladas miniaturas prepintadas de Algeroth te permitirán convertir la zona de guerra en una imparable carnicería, propagando la muerte por todo refugio y trinchera.

Señores Supremos Nefaritas. Ya disponible P.V.P.: 14,95 €

Los Señores Supremos Nefaritas lleva a Alakhai el Astuto y a Gólgota al campo de batalla de Mutant Chronicles. Estas detalladas miniaturas prepintadas de Algeroth son comandantes insidiosos y formidables que poseen poder suficiente para socavar las fuerzas, números y recursos de sus enemigos.



Reconocimiento Avanzado. Ya disponible P.V.P.: 14,95 €

Reconocimiento Avanzado lleva el Explorador KA-67 Gran Gris, el Comandante de Rangers y el Ranger de Élite al campo de batalla de Mutant Chronicles. Estas detalladas miniaturas prepintadas de Capitol te permitirán atacar velozmente a tus adversarios y penetrar a gran profundidad tras las líneas enemigas.

DEVIR

La vuelta al mundo en 80 días. Ya disponible P.V.P.: 30,00 €

Como en la famosa novela de Julio Verne, los jugadores son miembros de un club londinense a principios del siglo XX que apuestan entre ellos sobre un viaje alrededor del mundo. El jugador que pueda dar la vuelta entera en menos de 80 días y esté de vuelta en Londres antes que los demás ganará la apuesta. Para ganar, los jugadores tendrán que usar con sabiduría los trenes y barcos que encontrarán en su camino. A lo largo de su viaje, podrán aumentar el ritmo de su avance usando elefantes y globos. Además de la carrera, los jugadores deberán enfrentarse a la persecución de un implacable detective que puede retrasarles tendrán que hacer frente a toda clase de eventos imprevistos.

La vuelta al mundo en 80 días es del autor del premiado juego de tablero Los Pilares de la Tierra, Michael Rieneck. Duración: 60 minutos. Para 3 - 6 jugadores a partir de 10 años. **¡¡Edición en castellano!!**



Z-MAN GAMES

Shadow Hunters. Ya disponible P.V.P.: 25,50 €

¡Identifica!

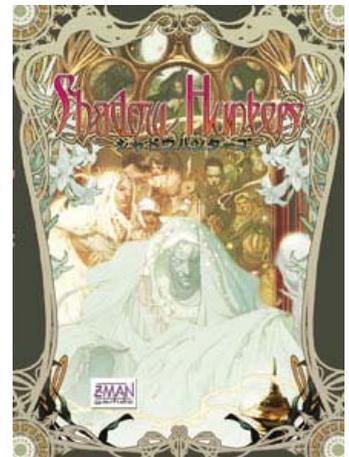
Eres una Sombra, una criatura de la noche, o un Cazador, un humano cuyo trabajo consiste en destruir criaturas sobrenaturales, o un Civil, un humano normal atrapado en medio de esta antigua batalla. Pero tu identidad permanecerá en secreto hasta que alguien la averigüe por tus acciones y por medio de las cartas Hermit, o cuando tu te reveles para usar tu habilidad especial. La llave para la victoria es identificar pronto a tus aliados y enemigos.

¡Supervivencia!

Una vez se ha revelado tu identidad, tus enemigos atacarán empleando sus habilidades especiales como por ejemplo Demolición, Teleportación o Chupar Sangre, o cartas de equipo como la Hacha Osidada o la Escoba de la Suerte. Esta antigua batalla está llegando a su punto más álgido, y solo un grupo quedará victorioso (aunque también, en ciertas circunstancias, un civil puede obtener la victoria).

El juego está pensado para funcionar muy bien con muchos jugadores.

Componentes: 1 tablero, 16 cilindros de madera, 74 cartas (10 personajes, 6 áreas, 16 Hermit, 16 negras y 16 blancas), 8 cartas de jugador, 2 dados (1 de 6 cartas y otro de 4 cartas) y reglas. Para 4-8 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. Creado por Yasutaka Ikeda.



¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

SKIRMISH CAMPAIGNS - NOBLE FINE SCALE MINIATURES



Check Your 6! Ya disponible P.V.P.: 25,50 €

Reglas de combate aéreo con miniaturas y de campañas para recrear las batallas aéreas desde 1925 a 1956. Las reglas se han creado tras una gestación de tres años en cooperación con pilotos de combate veteranos. Para dos o más jugadores. Cada jugador controla de 2 a 6 aviones. Las partidas de 8-12 aviones duran aproximadamente dos horas (perfectas para una tarde).

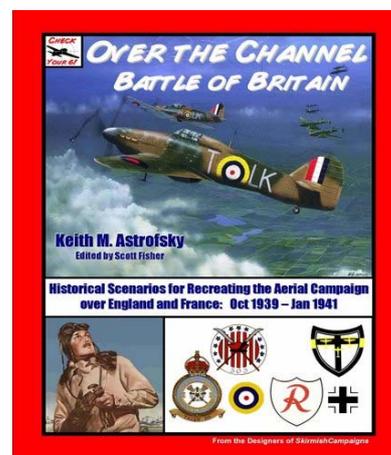
Creado pensando en los nuevos jugadores y en los ya fogueados. Incluye características en formato CY6! para 175 aviones. Incluye reglas aire-aire, aire-tierra y antiaéreos. Contiene una Mini-Campaña de los Flying Tigers y 15 escenarios. Comentarios de los autores y ejemplos detallados.

Puede verse un excelente video introductorio en:

<http://www.youtube.com/watch?v=iWdchYG1ic4>

Over the Channel-Battle of Britain. Ya disponible P.V.P.: 17,00 €

Libro de escenarios y de campaña para las reglas Check Your 6! que presenta escenarios históricos para recrear la campaña aérea sobre Inglaterra y Francia de octubre de 1939 a enero de 1941. Incluye 18 escenarios históricos que pueden jugarse solos o formando una campaña. Contiene información histórica, mapas y bibliografía. Perfiles biográficos detallados de pilotos importantes de la campaña. También contiene una guía de pintura para los aviones de la campaña.

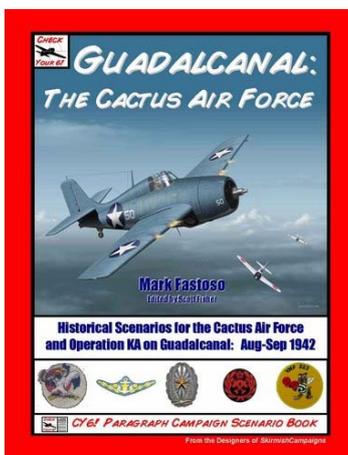


Guadalcanal: The Cactus Air Force. Ya disponible

P.V.P.: 17,00 €

Libro de escenarios y de campaña para las reglas Check Your 6! Nos presenta escenarios históricos para recrear la campaña aérea librada entre las fuerzas norteamericanas y japonesas en la Operación KA sobre Guadalcanal entre agosto y septiembre de 1942. Incluye 9 escenarios históricos que pueden jugarse solos o como una campaña con el sistema de campaña Check Your 6! (los jugadores toman decisiones tácticas que pueden cambiar el curso de la campaña).

Contiene información histórica, mapas y bibliografía, así como datos para aviones en formato Check Your 6! Perfiles biográficos de pilotos importantes de la campaña.



Check Your 6! Flight Stands. Ya disponible P.V.P.: 21,25 €

Cada paquete contiene 6 Bases de Vuelo que contienen:

6 Bases con marcadores de Altitud y Velocidad, 6 pares de peanas de Plexiglas, 6 Indicadores de Altitud blancos, 6 Indicadores de Velocidad rojos, 6 marcadores de aviones, 6 juegos de imanes para las bases, 6 juegos de imanes para los aviones.

Battle of Britain - Over The Channel Scenario Kit. Ya disponible P.V.P.:

42,50 €

Contiene lo siguiente:

6 – aviones prepintados de escala 1/300 (3 x British Spitfire Mk I & 3 x German ME-109E)

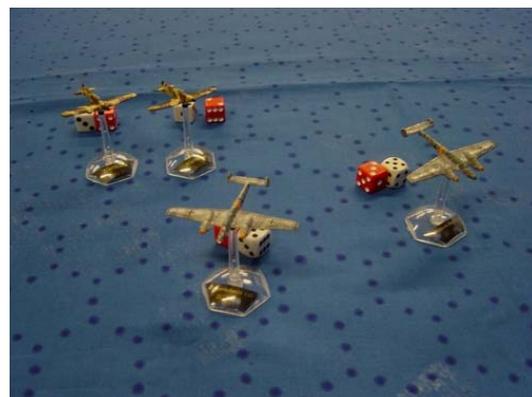
6 – juegos de Bases de Vuelo para CY6!

6 – imanes de aviones

2 dados de 6 caras

2 tapetes de juego de 28x43 cm. con hexágonos impresos

1 juego de calcas para aviones alemanes y británicos de I-94 Enterprises.



Guadalcanal - The Cactus Air Force Scenario Kit. *Ya disponible* P.V.P.: 42,50 €

Contiene lo siguiente:

- 6 – aviones prepintados de escala 1/300 (3 x U.S. F4F Wildcat & 3 x Japanese A6m2 Zero)
- 6 – juegos de Bases de Vuelo para CY6!
- 6 – imanes de aviones
- 2 dados de 6 caras
- 2 tapetes de juego de 28x43 cm. con hexágonos impresos
- 1 juego de calcas para aviones americanos y japoneses de I-94 Enterprises.

Blisters de aviones prepintados (todos incluyen calcas para los aviones):

British Mk I Spitfires (2 unidades). *Ya disponible* P.V.P.: 10,25 €

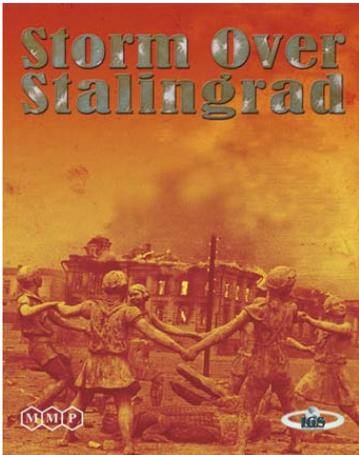
German ME109Es (2 aviones). *Ya disponible* P.V.P.: 10,25 €

British Hawker Hurricanes (2 unidades). *Ya disponible* P.V.P.: 10,25 €

U.S. F4F Wildcats (2 unidades). *Ya disponible* P.V.P.: 10,25 €

Japanese A6m2 Zeros (2 unidades). *Ya disponible* P.V.P.: 10,25 €

MULTI-MAN PUBLISHING



Storm Over Stalingrad. *Ya disponible* P.V.P.: 39,50 €

El premio al final de la ofensiva de verano alemana de 1942 era Stalingrado. La ciudad, aunque tenía un valor propagandístico por su nombre, también era una ciudad industrial clave en el centro de vías ferroviarias y fluviales. El 6º Ejército alemán llegó a la orilla occidental del Volga a finales de agosto y comenzó su asalto a la ciudad. "Stalingrado no debe caer en manos del enemigo", ordenó Stalin. Ahora tú puedes dirigir la defensa de la ciudad contra un hábil pero sobreextendido ejército alemán. ¿O descubrirás algún factor que los alemanes ignoraron y tomarás la ciudad?

Como es norma en la línea de juegos IGS, el diseño intenta conjugar la máxima jugabilidad conservando el sabor histórico. En **Storm Over Stalingrad** los jugadores se van alternando impulsos en los que o mueven o disparan, excepto en raras ocasiones en que consiguen hacer ambas cosas. Las cartas influyen sobre la partida pero no son el motor de la misma. ¿Podrás tomar la ciudad antes de que comience la ofensiva soviética?

Componentes: 2 láminas de mapa de 38 x 53 cm., 8 páginas de reglas a todo color, 1 plancha de fichas, 1 mazo de cartas (27 alemanas, 27 rusas), 2 dados. Para 1-2 jugadores. Complejidad baja. Duración de la partida: 2-3 horas. Turnos de 1 semana histórica, unidades de nivel batallón. Creado por Tetsuya Nakamura, editado por Adam Starkweather, diseño gráfico de Nicolás Eskubi. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

GMT GAMES

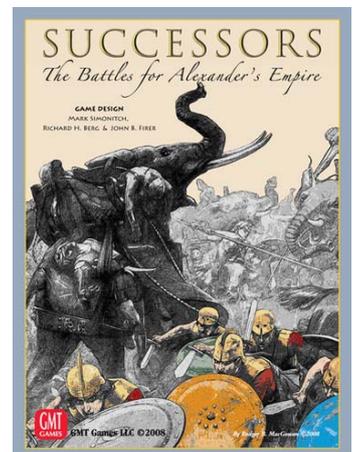
Successors 3rd Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 55,25 €

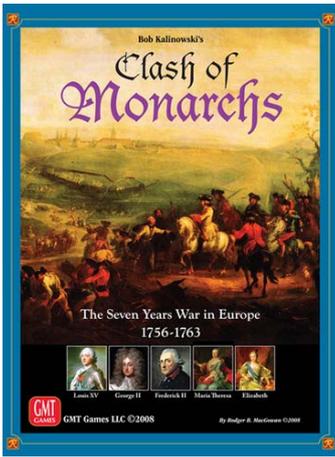
Cuando Alejandro Magno murió en el 323 a. de C., no dejó un heredero claro para el inmenso imperio que había conquistado. No pasó mucho tiempo antes de que los generales macedonios comenzaran a luchar entre ellos por quién sería el regente o sucesor del imperio de Alejandro. Hacia el 305 desistieron de luchar por la sucesión y decidieron concentrarse en sus propios reinos. **Successors** es un juego para cuatro jugadores basado en aquellas guerras.

Successors fue publicado originalmente por Avalon Hill en 1995. Unos años más tarde vió la luz una segunda edición de las reglas que daba más opciones a las cartas Tyche. Esta tercera edición actualizada del juego se basa en esa 2ª edición de las reglas, añadiendo cartas de expansión. También hay pequeños cambios en las reglas para facilitar el juego y aumentar la diversión. Los mayores cambios están en las cartas Tyche (casi todas están modificadas en algún grado, y se han añadido unas pocas nuevas).

Las reglas se benefician además de aclaraciones resultantes de años de preguntas y respuestas. Las reglas incluyen un análisis de estrategia de jugadores veteranos, así como un ejemplo de juego extenso.

Componentes: 1 mapa Deluxe, 1 librito de reglas, 3 planchas de fichas, 12 bases de plástico, 2 ayudas de juego y 70 cartas. Creado por Richard Berg, Mark Simonitch y John Firer. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Clash of Monarchs. *Ya disponible* P.V.P.: 55,25 €

Esperadísimo nuevo juego estratégico que permite a 2-4 jugadores recrear la lucha titánica que asoló Europa y el mundo, enfrentando a Federico el Grande y a sus aliados de Hannover contra los Coalición formada por Austria, Rusia, Francia, Sajonia, Suecia y el Sacro Imperio. Cada jugador dirige el esfuerzo bélico de una o varias grandes potencias más sus aliados menores. Se usa el motor de cartas y movimiento por puntos interconectados empleado en tantos grandes éxitos de GMT Games. Este juego es, seguramente, el más completo publicado hasta la fecha sobre la Guerra de los 7 Años, pero aún así el escenario de campaña completo puede jugarse en 16-18 horas — la mitad de tiempo que cualquiera de sus antecesores.

Las cartas ayudan a los jugadores a revivir la planificación de Federico, el triunfo diplomático austríaco del ministro austríaco Kaunitz en el 2º Tratado de Versalles, la superioridad operacional de las tropas ligeras prusianas y hannoverianas, la formación del Estado Mayor austríaco, inmensos préstamos para financiar la guerra, intrigas cortesanas en Versalles, Viena y San Petersburgo, y docenas de otros eventos políticos, económicos y militares. El juego también emplea distintos mazos que dividen los eventos de cada bando en dos fases -- Early War/Primera

Etapa (generalmente hasta mediados de 1758), y Wider War/Guerra Ampliada (de 1758 hasta el final) – y permiten que las partidas multi-jugador empleen exactamente las mismas reglas que las de solo 2 jugadores. *Clash of Monarchs* introduce al sistema de motor de cartas un sub-juego de Conflicto Colonial, un tratamiento totalmente integrado de las operaciones de las unidades ligeras, y unas fichas aleatorias de Suerte que varía acontecimientos o su cronología sin que los jugadores puedan controlarlos, como por ejemplo climatología adversa, desertión, desgaste, posibles fallecimientos de monarcas, la influencia de Madame Pompadour sobre los mandos franceses. Esto añade incertidumbre y dramatismo a las campañas.

Los jugadores pueden lanzarse a la guerra en tres puntos de inicio distintos (1756, 1757 y 1759), y la duración de los escenarios es de una hora para el escenario de aprendizaje de 1756 para dos jugadores, 2-3 horas para el de 1757, y 6 horas en los escenarios de dos años (1756-58, 1757-59). *Clash of Monarchs* ofrece una simulación históricamente correcta de las operaciones militares y sus motivos políticos económicos.

Componentes: 1 mapa de 55x85 cm., 110 cartas de estrategia, 456 fichas grandes, 280 fichas normales, 9 ayudas de juego, librito de reglas, librito de juego y dos dados de seis caras. Complejidad: 6 sobre 9. Adaptabilidad para jugar en solitario: 5 sobre 9. Creado por Bob Kalinowski. Edición-desarrollo: Chris Janiec. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALANCHE PRESS

Panzer Grenadier: Secret Weapons. *Ya disponible* P.V.P.: 21,25 €

La Ciencia Ficción se hizo realidad durante la Segunda Guerra Mundial, cuando científicos e ingenieros trabajaron febrilmente por traer nuevas y extrañas armas al campo de batalla. *Secret Weapons* es un libro suplemento de 64 páginas para la serie *Panzer Grenadier* y se centra en estos productos de laboratorio — todos los cuales existieron al menos en la mesa de diseño, y muchos de los cuales llegaron a utilizarse en combate.

El premiado diseñador John R. Phythyon Jr. nos presenta programas extraños como los tanques superpesados alemanes — vehículos como el tanque Maus de 180 toneladas y el igualmente inmenso Tigre III. Ninguno de ellos llegó a emplearse en combate, pero parece que el primer misil antitanque de la historia, el X7 alemán sí llegó a emplearse.

Los tanques colosales británicos también se incluyen, como los lentos y pesados Tortoise y Black Prince. También está el temible Centurion, un diseño tan sólido que aún permanece en servicio en algunos ejércitos más de seis décadas después.

Y también tenemos los ingenios voladores. Se incluyen los helicópteros alemanes Fl.282 (en tres versiones), los helicópteros Fa.223 (también en tres versiones) y el enorme helicóptero Fa.284. Además del aparato de rotor basculante P.1003 (ancestro del ultramoderno Osprey). Para terminar los aparatos a reacción alemanes aparecen para prestar apoyo táctico, como el avión de ataque Me.1099 armado con un cañón automático de 55mm.

Y aún hay más. Los americanos consiguen su helicóptero de reconocimiento Sikorsky R4, mientras que los japoneses reciben el autogiro Ka-1. Imprescindible para los fans de *Panzer Grenadier*.



OFERTA ESPECIAL LIMITADA: los 5 juegos siguientes de la línea “Classic Wargames” de Avalanche Press pasan durante un tiempo limitado a tener mejor p.v.p. y un descuento normal en lugar de reducido:

LÍNEA “CLASSIC WARGAMES”	
51,00 €	TIGER OF MALAYA OFERTA ESPECIAL LIMITADA, DESCUENTO NORMAL
170,00 €	ALAMEIN OFERTA ESPECIAL LIMITADA,DESCUENTO NORMAL
170,00 €	SECOND WORLD WAR AT SEA: LEYTE GULF (LÍNEA CLASSIC WARGAMES) OFERTA ESPECIAL LIMITADA, DESCUENTO NORMAL
68,00 €	GREAT WAR AT SEA/SECOND WORLD AT SEA: CONE OF FIRE (CLASSIC WARGAMES) OFERTA ESPECIAL LIMITADA, DESCUENTO NORMAL
51,00 €	GREAT WAR AT SEA: US NAVY PLAN GOLD (CLASSIC WARGAMES) OFERTA ESPECIAL LIMITADA, DESCUENTO NORMAL

WORTHINGTON GAMES

Hold the Line. Ya disponible P.V.P.: 51,00 €

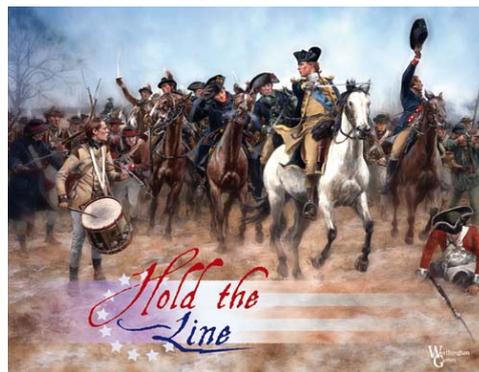
Con una calidad de producción cada vez más apabullante, los juegos de Worthington Games no dejan encantarnos.

Ponte al mando de los ejércitos americano o británico en doce grandes batallas de la Revolución Americana. Sentirás como las batallas cobran vida cuando los Continentales americanos y los temibles tropas de élite británicas intenten mantener la línea en las batallas de Long Island, Harlem Heights, Weitzel's Mill, Trenton, Hobkirk's Hill, Eutaw Springs, Bemis Heights, White Plains, Kings Mountain, Brandywine y el escenario doble que abarca la mañana y la tarde de la batalla de Monmouth.

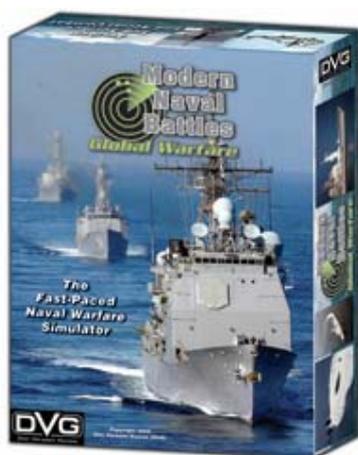
El juego incluye un precioso tablero montado, losetas de terreno y fichas de gran formato. Emplea el sistema de reglas de *Clash for a Continent*.

Como jefe británico habrás dicho a los patriotas americanos que depongan las armas o arrasará sus tierras. Como americano, arriesgarás tu vida y fortuna en defensa de lo que más valoras. Asume el papel de los generales británicos Howe, Burgoyne, Cornwallis y otros y haz depender tu reputación de la derrota de los ejércitos rebeldes. O, si optas por jugar en el otro bando, asume el papel de generales americanos como Washington, Greene, Gates y otros con sus precarios ejércitos...

El enemigo se aproxima, el ruido de los cañones es ensordecedor, los hombres grigan las órdenes, el humo llena el aire... ¿podrás Mantener la Línea? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DAN VERSEN GAMES



Modern Naval Battles – Global Warfare. Ya disponible P.V.P.: 42,50 €

Inspirándose en su premiado *Modern Naval Battles* de 1989 y sus 2 expansiones, esta nueva versión "Global Warfare" ha sido totalmente mejorada respecto del original tanto en las reglas como en la calidad física y gráfica de sus componentes.

El nuevo juego nos ofrece los buques de 9 países distintos: EEUU, URSS, Reino Unido, Francia, China, Argentina, Taiwán, Noruega y Japón. De esta forma tienes los buques necesarios para jugar batallas de la Guerra Fría, la Guerra de las Malvinas, así como hipotéticos conflictos navales posteriores al año 2000.

El sistema *MNB - Global Warfare* subraya la importancia de la toma de decisiones de los jugadores para hacer emocionante cada turno. Primero eliges un país, luego eliges los buques con los que formarás el Grupo de Batalla que mejor te parezca, ¡y entonces estarás listo para enfrentarte a las flotas elegidas por los otros jugadores para dominar los mares!

Información del juego: cada partida dura 1-2 horas. Complejidad baja. Para 2 a 6 jugadores a partir de 10 años. Contiene 110 cartas de Acción a todo color, 110 cartas de Barcos a todo color, 2 dados de 6 caras y reglas a todo color. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

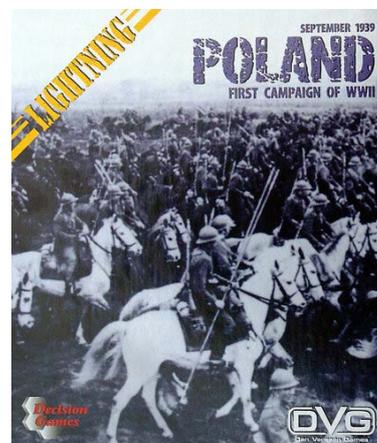
DAN VERSEN GAMES-DECISION GAMES

Lightning: Poland. Ya disponible P.V.P.: 19,50 €

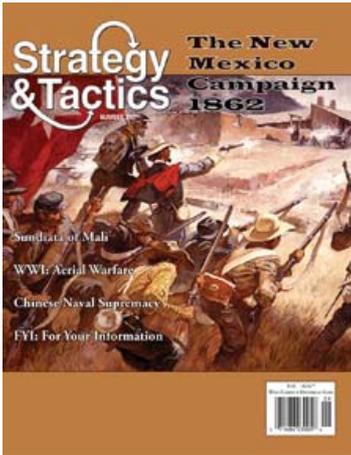
Nuevo juego de la estupenda serie *Lightning*, la cual ha significado una pequeña revolución en los wargames sencillos (recordemos **Lightning: North Africa**, **Lightning: Midway**, **Lightning: D-Day** y **Lightning: War on Terror**). Este juego nos lleva a la campaña relámpago alemana contra Polonia en septiembre de 1939. Históricamente fue una victoria aplastante, pero en un primer momento la estrategia de la Guerra Relámpago aún no era más que una teoría, y existía la posibilidad de que Polonia resistiera lo suficiente para permitir la intervención de otros países contra Alemania.

En el juego el bando alemán necesita forzar una rendición rápida de Polonia. Esto ocurre cuando se toman la capital, Varsovia, y otros puntos de organización clave para los polacos. El bando polaco necesita retrasar el avance alemán lo bastante para permitir la intervención internacional. Esta sucede cuando los polacos ganan tres acciones retardatorias.

Contiene 110 cartas y reglas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



REVISTAS CON JUEGO



Strategy & Tactics 252: The New Mexico Campaign 1862. Ya disponible P.V.P.: 20,50 €

El juego encartado incluido en este número de la revista, La Guerra de Secesión de EEUU en el Lejano Oeste: The New Mexico Campaign, 1862, es una simulación para dos jugadores de complejidad baja a intermedia sobre la invasión confederada del sudoeste del territorio federal. Se trata de un diseño básicamente de escala estratégica, pero también contiene elementos operacionales. El jugador Confederado está generalmente a la ofensiva, pero a veces es necesario que el jugador de la Unión realice contraataques.

Cada hexágono del mapa representa 14,6 kilómetros de un lado al opuesto. Las unidades de maniobra de ambos bandos se representan mediante un sistema de “puntos de fuerza” que representan unos 100 soldados. Cada unidad de artillería representa unos 6 cañones. Cada turno represente 15 días.

Las unidades de combate confederadas se ilustran con iconos de caballería, las de la Unión de infantería. Esto es una generalización debido a que ambos ejércitos eran en realidad una combinación de infantería montada e infantería. Las composiciones de las unidades variaban, así como sus tácticas, según la disponibilidad de monturas y otros suministros. Las unidades de

artillería, suministro y almacenes pueden cambiar de bando si son capturadas.

LIBROS OSPREY PUBLISHING

Knights of Jerusalem. P.V.P.: 27,50 €

FIELD OF GLORY

FOG6 Eternal Struggle (Ottoman Empire Army Lists)

COMBAT AIRCRAFT

COM74 Junkers Ju 87 Stukageschwader of the Russian Front

MEN-AT-ARMS

MAA448 Irish-American Units in the Civil War

ESSENTIAL HISTORIES

ESS70 The Irish Civil War 1922–23

CAMPAIGN

CAM199 Philippi 42 BC

NVG

NVG147 American Light and Medium Frigates 1794–1836

