EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Novedades, 28 de septiembre de 2010

Guardians of Graxia. P.V.P.: 54,95 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PETROGLYPH GAMES

El mundo de fantasía de Graxia es un mundo de continentes que flotan en el cielo. Cada continente está conectado con los demás por medio de portales, las vías de comunicación principales entre las ciudades estado de dichos contienentes. Señores de la Guerra dirigen Guardianes a través de los portales buscando conquistar las tierras de los demás.

Los numerosos continentes están llenos de razas de todo tipo, desde orcos, goblins, enanos, humanos, esqueletos, elfos, así como nuevas razas como Celethreals y los Boneshadows. Aunque en tiempos vivían en armonía, la paz ha sido destruida al permitir los portales la llegada de ejércitos provenientes de continentes desconocidos.

¿Qué Guardianes protegerán tus tierras?

Guardians of Graxia se lanza tanto como juego de tablero como en versión de juego online para PC. El juego ofrece un planteamiento estratégico con más de 240 cartas únicas de personajes y de conjuros, miniaturas y losetas de mapa en un ambiente de fantasía. También se simultanea su publicación con la del juego ***Heroes of Graxia***, que se trata de una versión de juego de cartas expandible del mundo de Craxia.

Guardians of Graxia también puede jugarse en solitario. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Heroes of Graxia. P.V.P.: 31,95 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS EXPANDIBLE. **EDITOR:** PETROGLYPH GAMES

Heroes of Graxia es un juego de construcción de mazos de cartas para 2 a 6 jugadores que ofrece partidas de estrategia dinámicas en una ambientación de fantasía.

El juego emplea cartas para representar a las fuerzas en la mesa. Partiendo de un pequeño mazo de 12 cartas, los jugadores construyen su imperio comprando las mejores cartas para superar a sus adversarios y obtener trofeos y prestigio en el Mundo de Graxia.

El juego contiene más de 240 cartas únicas con este lanzamiento inicial, así como miniaturas. Forma tu mazo con cartas de Weapons, Armor, Spells, Armies, Henchmen y Mercenary. Derrota a tus enemigos jugando las cartas sobre la mesa.

A medida que los jugadores derrotan a Unidades y Héroes de Legiones enemigas, ganarán Prestigio cogiendo cartas de Puntos de Prestigio y pasándolas a su Montón de Tesoro.

El mundo de Graxia está lleno de misterios que deben resolver los jugadores. ¿Por qué flotan los inmensos continentes en el cielo? ¿Por qué hay una variedad de razas tan grande viviendo en cada continente cuando solo se puede viajar mediante el empleo de los portales mágicos creados por los Guardianes?

Solo si eliges al Guardián apropiado, exploras el mundo y diriges tus ejércitos obtendrás las respuestas. Heroes of Graxia no es un juego de cartas coleccionable, si no expandible. Cartas en inglés. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Panzer General: Russiant Assault. P.V.P.: 54,95 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** PETROGLYPH GAMES

¡Gana la guerra girando una carta! Este juego de está basado en el juego de PC de éxito de SSI, así como en el juego ***Panzer General: Allied Assault***. No solo llamará la atención de los fans del anterior juego, si no que atraerá a nuevos jugadores. Partidas dinámicas te esperan en las que se emplean losetas y cartas, combinando lo mejor de ambos tipos de juegos.

Incluye escenarios para jugar en solitario y también para 2 jugadores, que nos llevan a situaciones de combate entre las fuerzas rusas y alemanas en batallas como Stalingrado, Kursk, Moscú, Leningrado y muchas otras. Incluye más de 100 cartas de Acción, Unidades y habilidades que se añaden al sistema Panzer General. Incluye 36 losetas geomórficas, un tablero registro de puntos, más de 100 cartas, reglas, más de 150 fichas, 2 hojas de ayuda y 80 miniaturas de plástico de tanques, infantería y artillería.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

También disponible:

Panzer General: Allied Assault. P.V.P.: 54,95 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** PETROGLYPH GAMES

Basado en el juego XBLA publicado por UBISOFT. Emplea las mismas reglas que el juego XBLA con modificaciones que se adaptan mejor a las partidas "cara a cara".

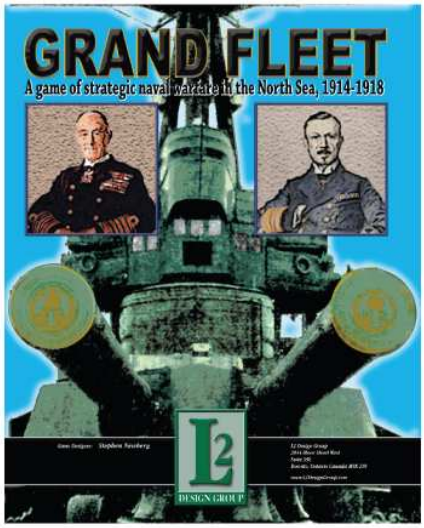
Juego de cartas rápido de combates tácticos y operacionales de la 2ª Guerra Mundial, que combina elementos de los juegos de cartas y los juegos de tablero.

Las cartas funcionan como unidades y se despliegan y mueven por sobre un mapa. Las cartas de Acción mejoran las capacidades de movimiento, combate y otras. El juego incluye escenarios que van desde el Día D hasta la invasión de Alemania en 1945.

Incluye 36 losetas geomórficas para componer el mapa, un tablero registro, 240 cartas de juego, fichas de Dug-in/trincheras y Home/Casa, 28 páginas de reglas y escenarios, fichas y un tablero de secuencia del turno.

Para 1-2 jugadores. Duración de la partida: 45-60 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

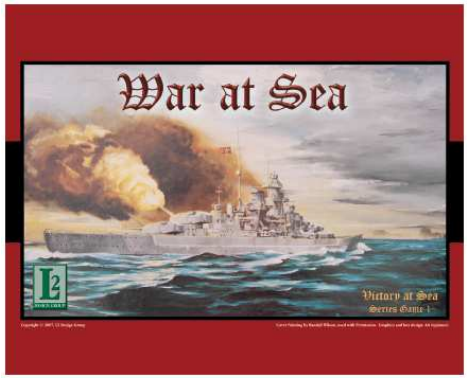


Grand Fleet. P.V.P.: 73,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** L2 DESIGN

L2 Design, fiel a su estilo de combinar innovación y clasicismo en juegos con ediciones "deluxe", nos presenta ***Grand Fleet***. Se trata de un juego inspirado en el conocido ***War at Sea***, pero cambiando de período. ***Grand Fleet*** es un wargame relativamente sencillo centrado sobre la estrategia naval por el control del Mar del Norte y los mares circundantes de las aguas territoriales británicas y alemanas durante la Primera Guerra Mundial. El juego ilustra este enfrentamiento a nivel estratégico, y las batallas se resuelven en su mayor parte mediante sistemas de juego rápidos.

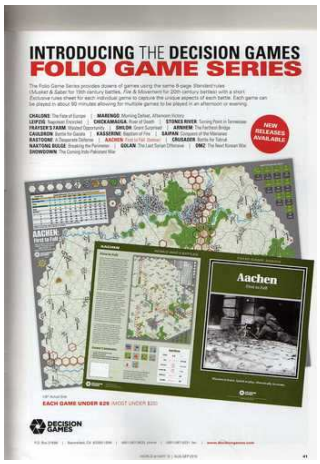
Componentes: 1 caja grande del estilo de ***Russia Besieged***, 1 mapa plegable, ayudas de juego, 4 planchas de fichas, reglas y dado.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

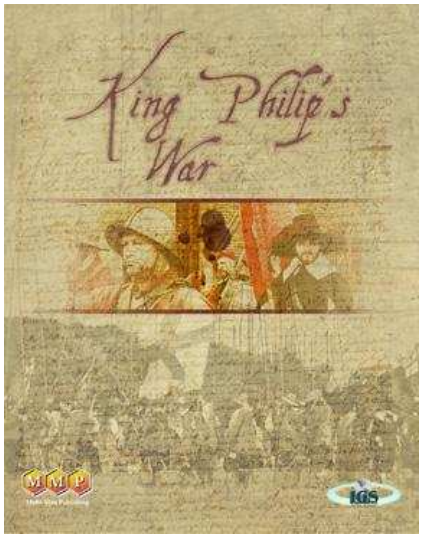


También disponible:

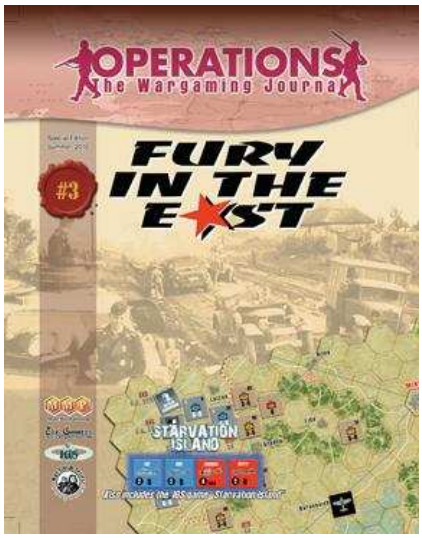
War at Sea. P.V.P.: 54,95 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** L2 DESIGN



Aachen. P.V.P.: 18,75 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES
Decision Games nos presenta el primero de una nueva serie de wargames rápidos de jugar, de complejidad moderada y un precio imbatible, la *Serie Folio* (juegos en carpeta).
Antes de octubre de 1944, ninguna ciudad alemana importante había sido atacada directamente por un ejército aliado. Los soldados alemanes seguían luchando empecinadamente por toda Europa, incluso cuando ya estaba bien clara la derrota inevitable de Alemania. Por ello, los jefes norteamericanos tenían buenas razones para temer una resistencia tenaz en dicha ciudad. En la propia ciudad de Aachen/Aquisgrán, la lucha en la calle se esperaba que fuera muy encarnecida, igual que había sucedido en otras ciudades. La situación a lo largo de la frontera era aún peor; la célebre Muralla Occidental se extendía frente a la ciudad, cerrando la misma con miles de búnkers de hormigón, casamatas y dientes de dragón. La preocupación entre los infantes americanos asignados al ataque y entre sus generales era evidente.
Aachen emplea el nuevo sistema *Fire & Movement*, pensado para que los jugadores puedan aumentar la potencia de sus unidades con "fuego de apoyo" durante el transcurso de los turnos. Dicho apoyo va desde morteros a cazabombarderos, y las unidades pueden recibirlo para enfrentarse a posiciones y formaciones enemigas, permitiendo que el combate se desarrolle en todos los niveles. Por ejemplo, un simple batallón de reconocimiento (apoyado tal vez por cañones antitanque), puede recibir la misión de atacar a un regimiento de ingenieros enemigo que defienda un cruce de caminos. A medida que el ataque se desarrolla, es posible que el batallón de reconocimiento puede ser ametrallado por cazabombarderos enemigos. Ello requerirá de más apoyos para tomar el cruce de caminos, pero dichos apoyos son limitados.
En ***Aachen***, la Tabla de Resultados del Combate (de tipo desgaste) simula la verdadera naturaleza de las batallas en Europa. Las unidades son generalmente formaciones con una ficha de dos cartas que pueden sufrir bajas, reflejando las duras pérdidas sufridas por ambos bandos durante la lucha por Aachen. La victoria es una cuestión de maniobra, potencia de fuego y gestión de los apoyos.
Contiene un mapa de 43 x 56 cm, 120 fichas, reglas estándar de la serie y reglas especiales. En bolsa. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



King´s Philip War. P.V.P.: 42,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MMP
King Philip's War 1675-1676 fue un ejemplo de la terrible lucha de frontera en Nueva Inglaterra. Una abigarrada coalición de tribus airadas inspiradas por el King Philip (el sachem Wampanoag, Metacomet) quemó y saqueó asentamientos a lo largo de las colonias de Massachusettes, Rhode Island, Connecticut y la entonces colonia separada de Plymouth. Durante el conflicto, los indios llegaron a capturar o a asesinar a más de 2.600 colonos, destruyeron totalmente doce asentamientos y dañaror gravemente otros seis. La propia Boston casi llegó a ser atacada. Al mismo tiempo, incontables poblados indios fueron incendiados, y 6.000 indios fueron muertos o capturados y vendidos como esclavos. En conjunto 1.200 casas fueron incendiadas y grandes almacenes de comida destruidos. El propio Metacomet cayó finalmente en una emboscada fue decapitado y descuartizado.
King Philip's War puede jugarse en cinco turnos (nivel introductorio) o en diez, una vez se hayan asimilado sus conceptos de juego. La duración de cada turno varía dependiendo de la llegada de aliados indios. Las partidas entre jugadores experimentados duran entre 1,5 y 3 horas. **King Philip's War** contiene: 1 mapa de 55x85, 2 ayudas de juego, reglas, 176 fichas dados.
King Philip's War emplea unidades de combate que representan bandas de 100-200 guerreros y compañías coloniales de 50 a 100 soldados. A veces las unidades de combate están acompañadas por jefes históricos así como por Sachems indios o capitanes coloniales. Las unidades usan un sistema de puntos interconectados para mover, así como una tabla de resultados de combate.
La Niebla de Guerra se introduce en forma de una tirada de Efectos de la Batalla que simula seis posibilidades inesperadas, una de las cuales puede afectar a cada combate. Tales eventos inesperados comprenden emboscadas, espías, refuerzos, masacres, pánico y Guías Indios. El apoyo de las tribus se obtiene mediante una sencilla fase diplomática para ambos bandos. El éxito en el combate a menudo significa la destrucción de pueblos o asentamientos enemigos, lo cual erosiona la lealtad de las tribus amigas.
En **King Philip's War** el jugador Colonial gana eliminando a los jefes históricos King Philip y Canonchet, o siendo el primero en acumular 30 puntos de victoria. El jugador Indio gana si toma los asentamientos de Boston y Plymouth, o si es el primero en acumular 30 puntos.
Encontramos reglas especiales para gestionar la intervención mohawk a favor de uno u otro bando, la fragilidad de las alianas indias, fuertes de frontera, movimiento fluvial, pérdida de provisiones, amenaza de intervención de Nueva York, y los efectos del invierno sobre el movimiento, el combate y el desgaste. También reglas opcionales como intercepciones, jefes astutos, desunión entre las colonias, juramentos indios, y ferocidad limitada o ilimitada.
Diseño: John Poniske. Desarrollo: Adam Starkweather. Mapa y gráficos: Mark Mahaffey y Niko Eskubi. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

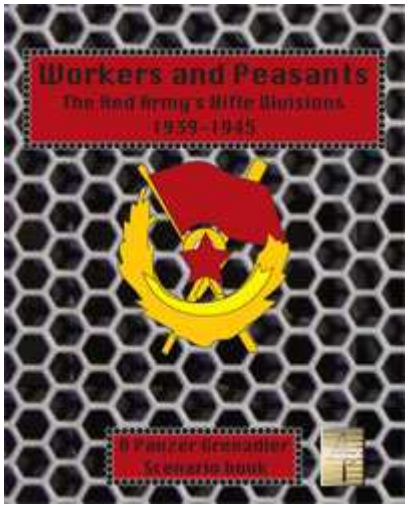


Operations Special 3: Fury in the East. P.V.P.: 37,75 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** MMP
Table of Contents:

MMP at WBC 2009
New MMP Game Series - an overview
The Battle for France - a TME scenario
Getting More Beda out of your Fomm
Leros, the Island Prize - a Leros scenario
The Devil's Cauldron - combined arms article
A Tale of Two Ammo Dumps - Ammo in Line of Battle
50 Years War - a scenario for Warriors of God
A Tale of Two Scenarios - ASLSK article
Dead Man's Curve - an ASL article on Hell's Corner
A Deeper look at a Hidden Gem - Warriors of God article
War By Proxy - a small scenario for Warriors of God
The Mazuco - a scenario for A las Barricadas!
Line of Battle - None But Heros - sneak peek at the playtest

- Iron Tide - a scenario for PRP's Iron Tide

Cool Stuff:
IGS game Fury in the East with one countersheet of 1/2" counters, one full-sized map, and 12 pages of large-font rules
IGS game Starvation Island with an 8.5"x11" cardstock map, a quarter-sheet of counters, and 8 pages of large-font rules
IGS game Warriors of God scenario with a quarter-sheet of new counters!
ASL HASL map Hell's Corner a full-sized HASL map with five scenarios using the map
Two ASLSK scenarios
A scenario and errata counters for PRP's Iron Tide.



Panzer Grenadier: Workers and Peasants. P.V.P.: 21,25 €
FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE

Cogido por sorpresa en la mañana del 22 de junio de 1941, el Ejército Rojo de Obreros y Campesinos retrocedió bajo los ataques nazis. Al final de la Gran Guerra Patriótica, 5,1 millones de soldados soviéticos habrían muerto en acción, y 1,1 millones habrían muerto por las heridas sufridas en combate.

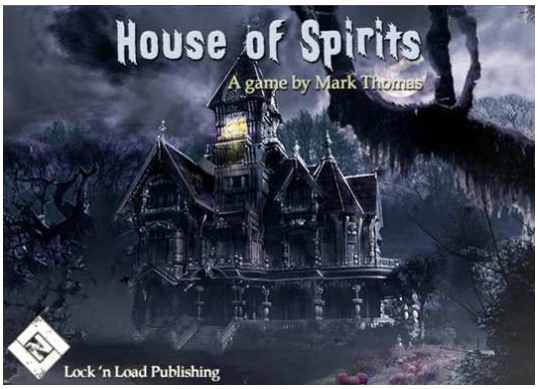
Pero aún así, fue un soldado soviético quien izó la bandera de la hoz y el martillo sobre las ruinas de la capital enemiga. El Ejército Rojo no tiró la toalla pese a las inmensas pérdidas, negándose a admitir la retirada hasta que tuvo a Berlín a sus pies y había destruido el Reich de Mil Años de Adolfo Hitler.

Workers & Peasants es un suplemento de 64 páginas encuadernado a color para la serie de juegos *Panzer Grenadier*. Está basado en las batallas de 1941, cuando la Unión Soviética parecía al borde de la derrota. Incluye 25 escenarios, algunas de ellas mucho más grandes que las que encontramos en los juegos *Eastern Front* o *Road to Berlin*.

También se incluyen artículos de trasfondo centrados en las tropas del Ejército Rojo, sus armas y su organización. Es un complemento perfecto para el popular *Eastern Front Deluxe Edition*.

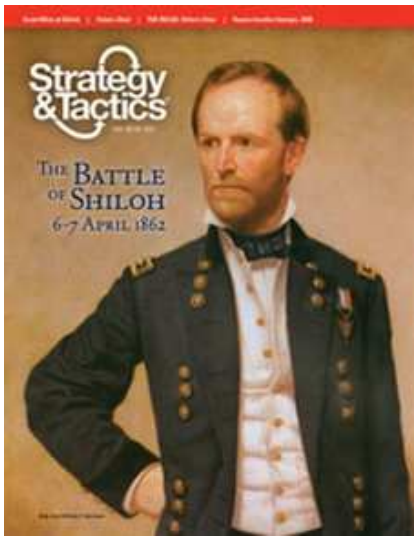
Este suplemento necesita tener *Eastern Front Deluxe Edition* y *Road to Berlin* para jugar algunos escenarios, y también *Sinister Forces*, *Elsenborn Ridge*, *Battle of the Bulge*, *1940: the Fall of France*, *August 1914* y *Arctic Front Deluxe* para jugar la totalidad de los escenarios. En inglés.

House of Spirits. P.V.P.: 20,50 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** LOCK´N´LOAD PUBLISHING



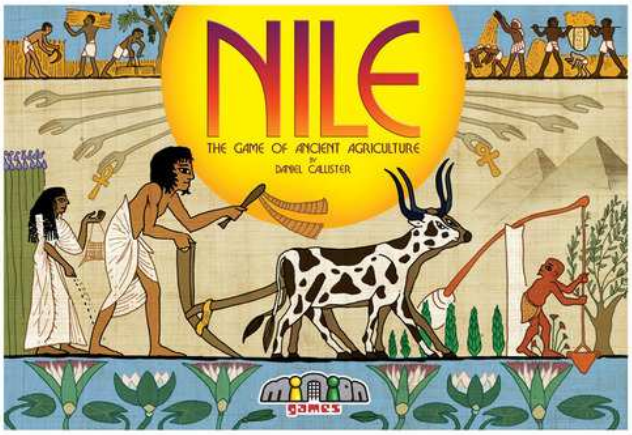
Nadie sabe lo que os ha llevado a todos a esta casa maldita en la colina, pero aquí estáis, listos a entrar. Se rumorea que el antiguo dueño descubrió el secreto de la casa. ¿Podrás recuperar los fragmentos de su diario antes de que sea demasiado tarde? Tendréis que trabajar juntos, pero también vigilar al número uno mientras tanto.

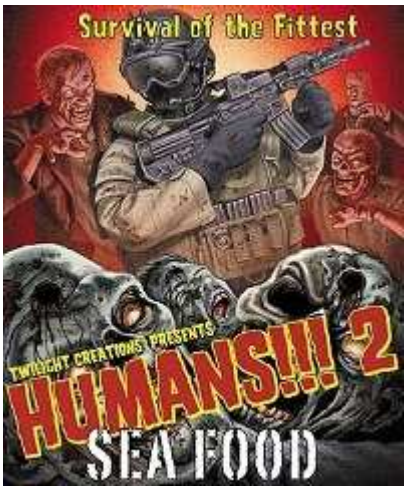
En ***House of Spirits*** los jugadores exploran una casa encantada juntos, de habitación en habitación. Por el camino irán robando cartas que representan armas y otros objetos que les ayudarán a sobrevivir frente a las distintas criaturas de la casa. Cada jugador tiene una acción por turno, así que tiene que guardar un equilibrio entre una estrategia a largo plazo y ganancias a corto plazo. ¿Te arriesgarás a luchar con el hombre lobo, con la esperanza de conseguir puntos pero poniendo en peligro tu salud, o lo dejarás para otro jugador? En inglés.



Strategy & Tactics 264: The Battle of Shiloh. P.V.P.: 25,50 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES
El diseño del juego de este número es una evolución del clásico ***Gettysburg '77*** de Avalon Hill. Cada turno de juego equivale a una hora y cada hex a 100 yardas. Las unidades de maniobra son brigadas dobles. Las reglas contemplan aspectos como cobertura, carreteras, sorpresa, fatiga, huída, organización, fuego a distancia, refuerzos, organización de ejército, cañoneras, noche y más. Se incluyen tres escenarios, uno para cada día, más una visión combinada de la batalla completa de dos días. Se incluyen despliegues históricos para cada escenario. Los escenarios cortos pueden concluirse en unas cuatro horas. Incluye un mapa de 55x85 y 176 fichas grandes. Puede jugarse también en solitario. En inglés.
Artículos principales incluidos en este número: Battle of Shiloh, Nigerian Empire: Fulani, The Battle of the Bulge, Russia Invades Georgia, 2008.

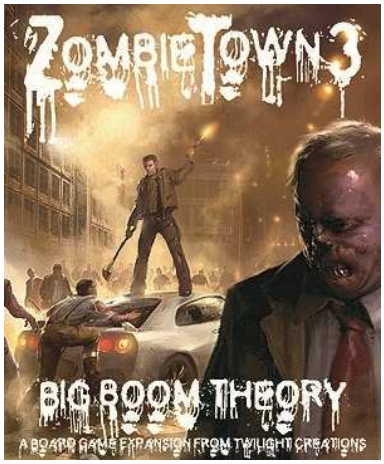
Nile. P.V.P.: 15,75 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** MINION GAMES
Nile es un juego de cartas (incluye 92 cartas). Hay 5 palos: cada uno representa un tipo de recurso del antiguo Egipto. También se incluyen cartas especiales que muestran varios tipos de recursos. Los jugadores cogen cartas y las van jugando mediante reglas sencillas. Al comienzo de cada turno se coge una carta de inundación que muestra uno o más tipos de recursos. Ese tipo de recurso será recolectado por el jugador que lo esté cultivando en ese momento. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***





Humans 2: Seafood. P.V.P.: 16,50 €
¿Pueden nadar los Zombies? La verdad es que cuando estabas vivo nunca te hiciste esta preguntaa. Y ahora que estás muergo, bueno, la pregunta sigue sin ocurrírsete... Aunque tal vez puedas contestarla si piensas en algo que no sea el hambre que tienes...***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Zombies 9: Ashes to Ashes. P.V.P.: 16,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TWILIGHT CREATIONS
Antes teníamos 2 grandes certidumbres.
Sabes lo que quiero decir, la muerte y los impuestos. Ahora ya solo nos quedan los impuestos, ya que la muerte es más bien una "sala de espera". Ya no es el "lugar de descanso final", desde luego. Allí no hay quien pare...
Zombies!!! 9 te permite explorar tu cementerio local y ver si puedes detener el origen de la plaga de zombies. Por cierto, ¿qué es ese humo con ese olor tan curioso que sale del crematorio? ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

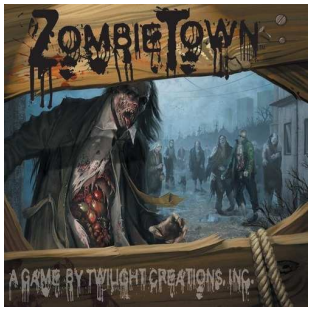


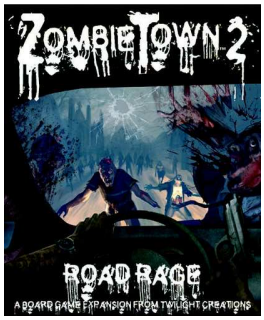
Zombietown 3: Big Boom Theory. P.V.P.: 9,25 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TWILIGHT CREATIONS
Las cosas se han puesto muy feas. Ya no hay comida. Las barricadas estána punto de ceder. Al coche seguro que le vendría bien una revisión. Tal vez ha llegado el momento de lanzarte a las calles a ver qué encuentras. Munición vendría bien. Un teléfono que funcionara sería fantástico. ¡Tal vez tengas suerte y consigas un filete con patatas! Pero no estás para bromas, tendrás suerte si vuelves vivo...
ZombieTown 3 contiene:

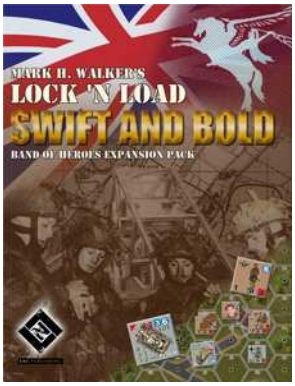
- 24 cartas de objetos
- 6 cartas de casa
- 20 discos de eventos
- Nuevas reglas

Esta expansión necesita el juego básico ***ZombieTown***, y también se recomienda ***ZombieTown 2***. En inglés.

También disponibles:
Zombietown.*¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*
Zombietown 2.*¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

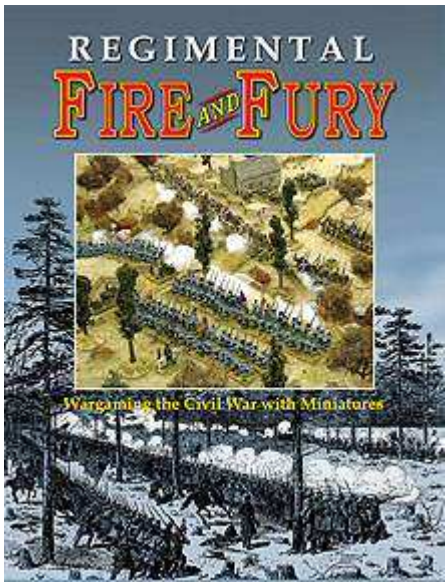






Lock´n´Load Swift & Bold 2nd Edition. P.V.P.: 27,25 €
Nueva edición ya disponible.

Regimental Fire & Fury. P.V.P.: 30,75 €
FORMATO: REGLAMENTO PARA MINIATURAS. **EDITOR:** FIRE & FURY GAMES
Si hay un reglamento por excelencia para jugar con miniaturas las batallas de la Guerra Civil de EEUU, es sin duda el estupendo ***Fire & Fury***. Tras años de preparación, su autor nos presenta la versión "regimental", de escala más reducida y con más detalle táctico.
By Rich Hasenauer
Fire and Fury is one of the most popular historical military miniatures wargames in the hobby. This new regimental edition provides players a more in-depth look at American Civil War combat. The smaller scale allows you to take command of individual regiments and batteries and refight in greater detail many of the war's smaller engagements, as well as critical actions of the conflict's famous battles.
For the new player it is an easy game to learn and enjoy. The veteran Fire and Fury gamer will find much that is familiar, like the play sequence, maneuver table, and combat system, while discovering a game taken to a new level of sophistication. Refined game mechanics strike a balance between playability and historical accuracy that draw upon twenty years of the Fire and Fury gaming experience.



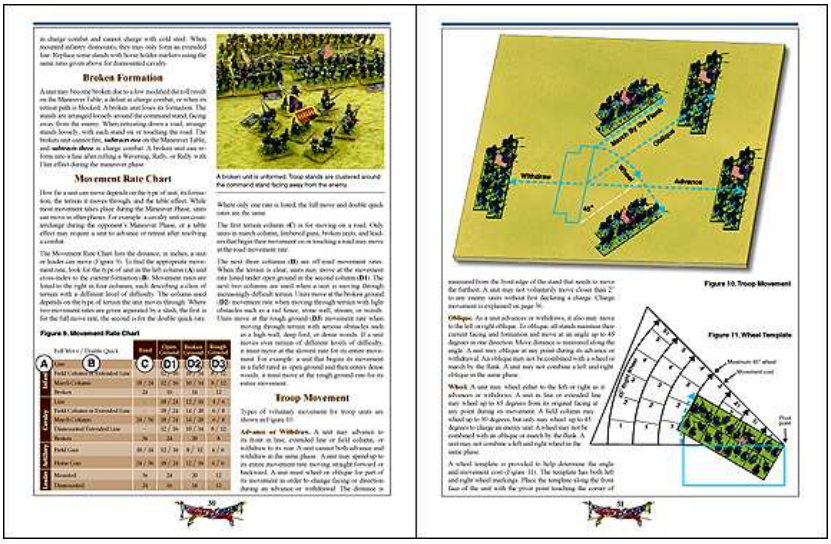
Brief Description
Scope. A set of wargame rules using military miniatures, that allows players to recreate the small engagements and portions of larger battles of the American Civil War, 1861-1864.
Scale. Tactical. 10-15 minutes per turn. 1" = 25 yards. Units are regiments of infantry or cavalry and gun sections grouped into batteries for artillery. Intended for 15mm figures, other scale figures can be used by increasing or decreasing the basing and ground scales as described in the rules.
Basing. Each 1" x 3/4" stand with 3 infantry figures, and 1" x 1" with 2 cavalry figures, represents 40 men. Each 1" x 1-1/2" stand with a gun model and 2 or 3 figure crew represents a 2-gun section. Unit size can range from 3 to 20 troop stands per regiment, with the average of 8-12 stands per unit. Batteries are represented by 2 to 3 gun stands.

Game Turn Sequence. A game turn is divided into an alternating Union player turn and Confederate player turn. Players must follow the Player Turn Sequence. Each player turn consists of three phases. One phase must be completed before moving to the next. Some activities in a phase are performed by the opposing player or jointly by both players.

Maneuver Phase - In the first phase of a player turn the player must resolve a maneuver check for each unit which he controls on the game table. A maneuver check involves either one or more units under the command of a single leader, or a single unit that is out of command. The maneuver check combines the elements in warfare of morale, command and control into a single die roll procedure using the Maneuver Table. The effects from the table describe the movement and other maneuvers that each unit is allowed or required to perform in this phase.

Musketry and Cannonade Phase - There are two kinds of combat in the game: fire combat and charge combat. All fire combat is resolved in the second phase of the player turn. Both Union and Confederate units may fire during this phase. The phase consists of two rounds of fire combat. It begins with a round of defensive fire followed by a round of offensive fire. In the Confederate player turn only Union units may defensive fire, and only Confederate units may offensive fire. During the Union player turn the order is reversed with Confederate defensive fire followed by Union offensive fire. All fire combat is resolved using the Musketry & Cannonade Table to determine casualties and other combat effects.

Charge Phase - In the third and final phase of a player turn a charge combat must be resolved wherever a charging unit made contact with the enemy. The relative position between attacking and defending units will determine which combats need to be divided into less complex combat situations. Both sides then follow a joint die roll procedure to resolve a round of charge combat. The Charge Table is used to determine casualties and other combat effects. Depending on the results of the first round of combat, a second round of breakthrough charge combat may follow after all first round charge combats are resolved. After all charge combat is resolved, the current player turn ends and the next player turn begins.



Battle Scenarios. The book provides guidelines for designing your own scenarios and six historical scenarios covering different periods and theaters of the war:

1.The Battle of Ball's Bluff, October 21, 1861.
2.Bloody Hill, The Battle of Wilson's Creek, August 10, 1861.
3.Casey's Redoubt, The Battle of Seven Pines, May 31, 1862.
4.The Battle Comes to Sheridan, The Battle of Stones River, December 31, 1862.
5.Little Round Top, The Battle of Gettysburg, July 2, 1863.
6.The Battle of Olustee, February 20, 1864.

NOVEDADES Y REEDICIONES DEVIR:

Grafiti. P.V.P.: 30,00 €

Finca. P.V.P.: 30,00 €

CartCassonne. P.V.P.: 20,00 €

Ciudades y Caballeros de Catán. P.V.P.: 38,00 €

Navegantes de Catán. P.V.P.: 38,00 €

LIBROS OSPREY PUBLISHING

RAID
RAID14 The Los Baños Prison Camp Raid – The Philippines 1945

COMBAT AIRCRAFT
COM86 Typhoon Wings of 2nd TAF 1943–45

WEAPON
WPN1 The Thompson Submachine Gun From Prohibition Chicago to World War II
WPN2 The Rocket Propelled Grenade

MEN-AT-ARMS
MAA460 Frederick the Great´s Allies 1756-63
MAA463 Chinese Warlord Armies 1911–30

COMMAND
CMD7 Robert E. Lee
CMD8 Henry V

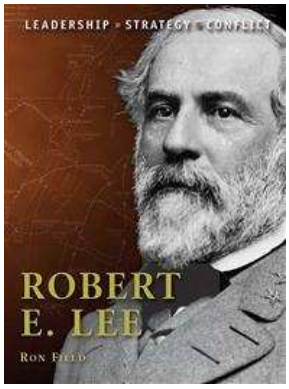
CAMPAIGNS
CAM226 Midway 1942

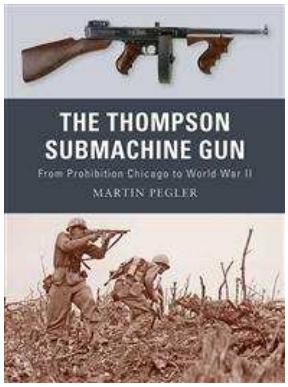
DUEL
DU30 M60 vs T-62 Cold War Combatants 1956–92

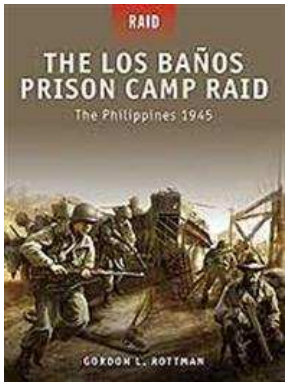
NEW VANGUARD
NVG171 Mil Mi-24 Hind Gunship

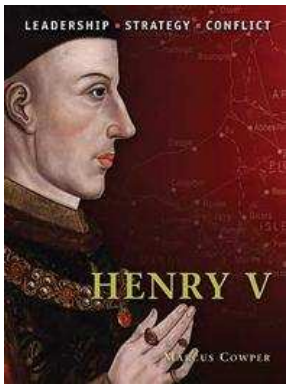
FORTRESS
FOR98 The Fortifications of Ancient Egypt 3000–1780 BC

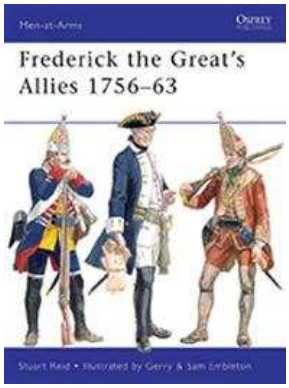
WARRIOR
WAR150 Carthaginian Warrior 264–146 BC

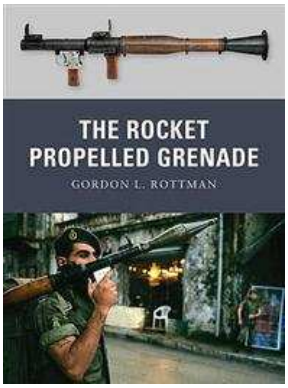


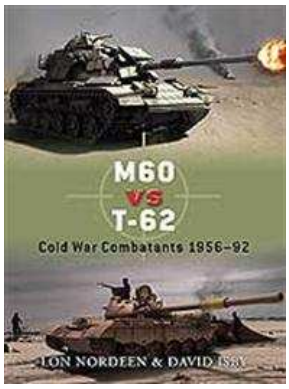


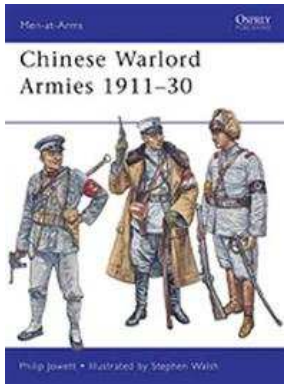


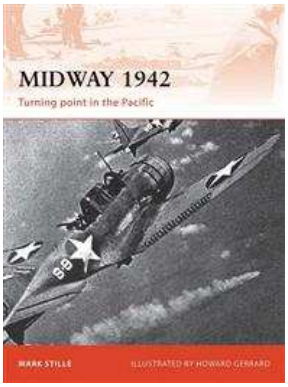


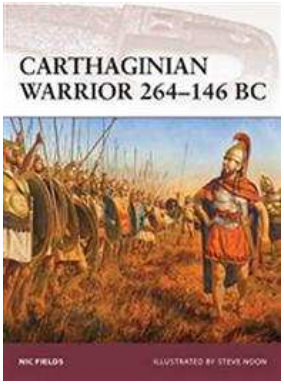


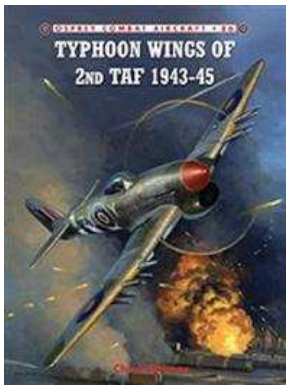


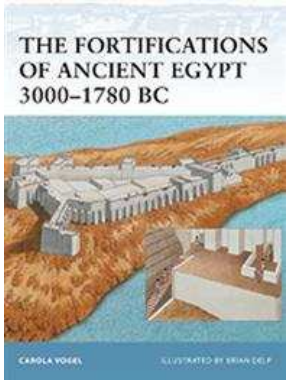












El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com