

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 1 de diciembre de 2007

JUEGOS DE TABLERO

PILOT GAMES - Z-MAN GAMES



Duel in the Dark: Expansión Ju-88 Caza Nocturno. *Ya disponible* P.V.P.: 4,90 €

El Ju-88 era uno de los aviones más versátiles de la Luftwaffe, y fue convertido con éxito de bombardero en caza nocturno. Como era mayor que el Me-110, llevaba a bordo más tripulación dedicada a la búsqueda de bombarderos enemigos en el cielo.

Esta expansión contiene un Ju-88, registros de combustible y una insignia de observador. ***Edición en castellano***

Duel in the Dark: Expansión para 3-5 jugadores. *Ya disponible* P.V.P.: 3,90 €

Esta expansión permite jugar a Duel in the Dark con 3-5 jugadores. Contiene 1 registro de puntos, 4 marcadores de madera y 2 marcadores MW50.

Edición en castellano



Duel in the Dark: Pack Miniexpansiones (Las paredes tiene oídos + Pelotón Experto + 3.7 Pulgadas QF británico + Reflectores británicos). *Ya disponible* P.V.P.: 7,90 €

Edición en castellano

FANTASY FLIGHT GAMES



Tannhäuser: Yula figure. *Ya disponible* P.V.P.: 9,50 €

Expande tu juego Tannhäuser con la primera de una emocionante línea de figuras individuales. Yula Körlitz, uno de los agentes más mortíferos del Reich, entra en la escena de TANNHÄUSER! Trabajando directamente bajo el mando del Reichdokter Hass Horbringer, Yula es dura, competente, lista y peligrosamente letal. Le gusta trabajar en las distancias cortas, y complementa las fuerzas base del Obscura Korps con su sello personal de habilidad y ciencia.

Yula Körlitz es una figura adicional para el juego de tablero Tannhäuser. La figura se presenta a la venta en su caja individual, e incluye un modelo en plástico prepintado, una carta de referencia y un escenario para introducir a Yula al universo Tannhäuser. Es necesario tener el juego Tannhäuser para jugar.

GAMES FOR THE WORLD

The World Cup Game Expansion 1. *Ya disponible* P.V.P.: 17,95 €

Primera expansión para The World Cup Game. Incluye los tableros para los Mundiales de 1958, 1962 y 1966; un juego completo de losetas con banderas nacionales para TODOS los mundiales no cubiertos en la caja básica; reglas adicionales y 3 hojas de registro de puntos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

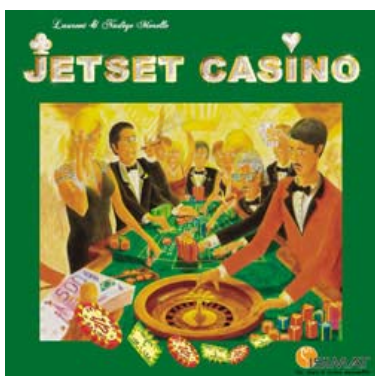
The World Cup Game Expansion 2. *Ya disponible* P.V.P.: 12,50 €

Incluye los tableros para los Mundiales de 1934, 1938 y 2006, reglas adicionales y 2 hojas de registro de puntos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

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

ISIMAT



Jet Set Casino. Ya disponible P.V.P.: 29,90 €

En Jet Set Casino te unes a la distinguida clase de hombres y mujeres que gastan su fortuna a lo largo de las mesas de juego de Europa. Recién llegado de un paseo en tu lujoso yate, te montas en tu coche deportivo y llegas al centro de Monte Carlo. Igual que una estrella de Hollywood, pero con la astucia de un agente secreto, te preparas para la última ronda del Siete y Medio...

Jet Set Casino es un juego de tablero para todos los públicos, lleno de suspense, en el que realizas inteligentes tratos con los demás jugadores para asegurarte el camino por toda Europa. Para ganar debes ocupar posiciones estratégicas, asumir riesgos calculados y llevar a cabo útiles intercambios que te permitan ganar tantos casinos como sea posible.

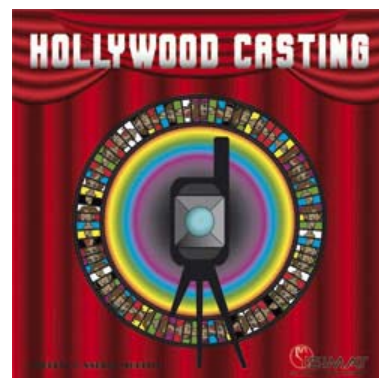
Contenido del juego: 1 gran tablero de juego, 128 cartas, 90 fichas y reglas. Para 3-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 50 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Hollywood Casting. Ya disponible P.V.P.: 24,90 €

Me voy a visitar a mi tío de América. Estoy deseando ver a Summer, mi prima – es estudiante de arte dramático y está preparándose para un casting en Hollywood! El problema es que no consigo acordarme de su cara, ni tampoco de ninguno de sus papeles en películas... ¿puedes ayudarme?

Este juego está pensado para jugar con niños a partir de 5 años, pero los adultos disfrutarán igualmente! Hollywood Casting es un juego de familia sencillo y original que requiere reflejos rápidos y una mente despejada. Tars tirar los dados, los jugadores deben tomar decisiones inteligentes sobre qué losetas elegir para formar distintas cartas –¡algunas más divertidas que otras! El jugador que forme una cara multicolor, o una cara más grande que las demás, será declarado ganador.

Las reglas se aprenden en un minuto, y a los niños les encanta. Contiene 42 losetas de caras, 3 dados especiales, reglas, una pequeña regla y 2 losetas de ayuda. Para 2-6 jugadores con niños a partir de 5 años. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Mare Bella. Ya disponible P.V.P.: 24,90 €

Me encanta la playa, pero odio la contaminación que la gente desconsiderada deja tras ella para daño de la naturaleza. ¡Limpiemos la playa y descubramos nuevos amigos, los animales del mar, para que vivan felices de nuevo!

Mare Bella es un bonito y original juego que promueve el cuidado por el entorno natural, reuniendo elementos de observación, memoria y... ¡ecología! Nuestros amigos los animales marinos se esconden bajo losetas repartidas por la mesa –quién será el primero en encontrarlos a todos?

Los jugadores reúnen los animales en sus tableros de bingo a medida que la bolsa de la playa va pasando de mano en mano. Y recuerda: el que limpie la playa será recompensado!

Contenido: 72 losetas, 12 fichas, 5 tableros rectangulares, 1 bolsa de la playa y reglas. Para 1-5 jugadores a partir de 3 años. Duración de la partida. 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

HISTOGAME

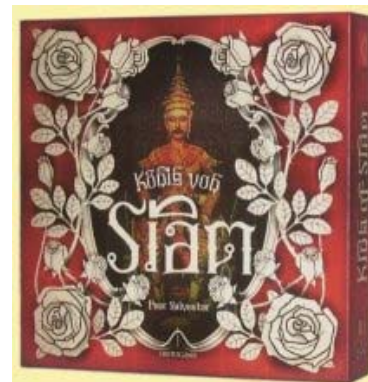
King of Siam. Ya disponible P.V.P.: 24,00 €

Siam, 1874: ha estallado la lucha por el poder. El rey de Siam ha iniciado reformas que han resultado en un enfrentamiento entre los malayos, Laos y los Realistas. La apariencia de unidad, sin embargo, debe preservarse a toda costa o el Imperio Británico podría entrar en escena y convertir a Siam en una colonia.

¿Conseguirán los siameses pasear por la cuerda floja y conservar la independencia de su país? El rey de Siam, Rama V. Phra Maha Chulalongkorn, está abierto a las ideas europeas y quiere modernizar el país. Sin embargo, las reformas que ha comenzado encuentran una resistencia abierta por parte de la alta nobleza. No tarda en estallar una dura lucha por el poder entre el norte del país, los malayos del sur y los Realistas. Simultáneamente, Siam está en el punto de mira de dos potencias europeas, Gran Bretaña y Francia, que ansian incorporar Siam a sus imperios. Todas las facciones en liza comprenden que deben mantener un difícil equilibrio entre la preservación de la independencia del país y la defensa de su posición en el conflicto interno. Siam debe preservar su apariencia de unidad, pese a todas las luchas que puedan suceder bajo la superficie. El propio lema del país, *La unidad trae la Felicidad* está a punto de convertirse en una frase hueca. . .

En la partida los jugadores usan cartas de acción tanto para competir por la influencia sobre las facciones contendientes, y para inclinar la balanza a favor de la facción sobre la que tienen más influencia. Pero los jugadores deben tener cuidado: un conflicto demasiado abierto resultará en una intervención británica, la cual cambiaría automáticamente las condiciones de victoria.

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



Histogram, tras el gran éxito de su ya clásico **Friedrich**, nos presenta ahora **King of Siam**, un diseño de Peer Sylvester. Tras la colocación inicial, en *King of Siam* no interviene la suerte. Los jugadores deben usar sus escasos recursos con discernimiento. Mantener los nervios fríos es crítico: el jugador que gane al final generalmente será el que haya sabido perder al principio.

Contenido: 54 fichas de madera, 32 cartas de Acción, 4 cartas ayuda de juego, 28 marcadores de control, 4 marcadores del Rey, 8 losetas de provincias, 1 tablero de 37x737 cm y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES



Oregon. Ya disponible P.V.P.: 35,95 €

Estamos en el año 1846. Pistolerros, sheriffs, pioneros y familias completas abandonan sus hogares en el Este y en el Medio Oeste de EEUU para probar suerte en el Oeste. Cargaron sus carretas cubiertas con todas sus posesiones y ponían rumbo al oeste a través de estepas, desiertos y montañas. Muchos decidieron asentarse en Oregón, abundante en cosechas y caza, y donde podían tener un pedazo de tierra propia. Los jugadores acaban de llegar a Oregón y contemplan la rica campiña de la llanura, así como las potenciales reservas de oro y carbón en las montañas. Construyen puertos en los lagos y los ríos, iglesias, almacenes, oficinas de correos y estaciones ferroviarias. Y obviamente deben cultivar la rica tierra para cosechar la comida necesaria para que el área prospere y crezca. Cada jugador, para ganar, debe decidir los momentos adecuados para cultivar o para construir, ya que es necesaria la planificación incluso en las zonas más salvajes de Oregón. “Oregon - the way the west was won ...”

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Ase & Henrik Berg. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Year of the Dragon. Ya disponible P.V.P.: 40,50 €

En este juego cada jugador asume el papel de un príncipe chino que busca aumentar en lo posible la prosperidad y prestigio de su provincia en la antigua China, aproximadamente en el año 1000. Para ayudarlo en este objetivo, el príncipe debe reunir los distintos talentos de sus cortesanos, desde estudiosos a guerreros pasando por monjes o artesanos. Estos leales súbditos prestarán su conocimiento para proteger a su señor de los a menudo desastrosos e impredecibles eventos que asolan al pueblo todos los meses. Sean inundaciones, epidemias o invasiones de los mongoles, solo la previsión y la planificación salvarán a los príncipes y a sus súbditos de estas desgracias. Cuanto mejor gestione un jugador su provincia y soporte la aparentemente incesante cadena de eventos desastrosos obtendrá más puntos de victoria y honor con los que ganar al final la partida.

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 75-100 minutos. Autor: Stefan Feld. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Key Harvest. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

Cada jugador intenta conseguir tener el máximo número de losetas de campos conectadas. Los jugadores seleccionan las losetas de un registro común y las colocan en sus tableros, junto con una puja de fichas de grano. Si otro jugador supera una puja, podrá quedarse con ese campo. Los jugadores ganan fichas de grano cosechando los campos que poseen, y por las pujas que ganen otros jugadores al comprar sus losetas.

Los jugadores reciben la ayuda de los vecinos del pueblo y de sus propios trabajadores. Varios eventos pueden afectar a los jugadores, ayudándoles o perjudicándoles. Al final de la partida los jugadores consiguen puntos por los 2 grupos mayores de campos conectados que tengan, por los trabajadores que hayan empleado y por el grano que

han podido conservar.

Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Richard Breese. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALON HILL

Axis & Allies. De nuevo disponible P.V.P.: 57,95 €

Axis & Allies: Guadalcanal. De nuevo disponible P.V.P.: 57,95 €

Axis & Allies: D-Day. De nuevo disponible P.V.P.: 57,95 €

Axis & Allies: Pacific. De nuevo disponible P.V.P.: 57,95 €

Axis & Allies: The Bulge. De nuevo disponible P.V.P.: 57,95 €

Axis & Allies: Europe. De nuevo disponible P.V.P.: 57,95 €

DAYS OF WONDER



Memoir '44 Air Pack. *Ya disponible* P.V.P.: 40,00 €

Desde la Batalla de Inglaterra en verano y otoño de 1940, hasta los raids de bombardeo sobre el corazón del territorio nazi, y sobre las ciudades japonesas a mediados de 1945 – los aviones, pilotos, y los hombres y mujeres que los mantenían operativos, todos ellos tuvieron un profundo impacto sobre el resultado de la Guerra, y sobre las cueles batallas que se libraron a sus pies.

Las miniaturas de aviones pintados que incluye esta expansión y las reglas aéreas que las acompañan te invitan a subirte a tu asiento, ponerte el cinturón y subir al cielo! Equipado con ellas, revivirás las batallas que ya has jugado, pero ahora con un atractivo añadido: experimentarás de primera mano cuán distinta puede ser una batalla cuando se ve y se lucha en el cielo!

Las reglas aéreas se han creado para adaptarse fácilmente a los escenarios ya publicados. También se incluyen 3 tableros para mejorar el aspecto de los campos de batalla, y un mazo de 120 cartas sumario que describe con detalle cada terreno individual, regla especial y país

introducidos al sistema y sus expansiones desde la publicación del mismo.

Disfruta de las numerosas horas de vuelo que te esperan... Creado por Richard Borg.

También se incluye un libro de 80 páginas con todos los escenarios oficiales del juego, incluyendo algunos publicados en revistas. Muchas de las batallas han sido mejoradas, aprovechando los nuevos tipos de terreno y tropas que han ido apareciendo.

Incluye 8 miniaturas de aviones prepintadas y sus bases, un libro de 80 páginas con los 64 escenarios oficiales para Memoir '44 publicados hasta la fecha, 120 cartas de ayuda, 60 nuevas losetas de terreno impresas por ambas caras y 6 nuevos obstáculos. Es necesario tener un ejemplar de Memoir '44 para jugar con esta expansión. Para 2 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Battlelore: Goblin Marauders Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 16,95 €

Battlelore: Scottish War. *Novedad diciembre* P.V.P.: 30,00 €

Esta nueva expansión lleva a los jugadores directamente a las batallas históricas de las Highlands, pero con una vuelta de tuerca: con ejércitos de enanos.

The Scottish Wars contiene 42 nuevas miniaturas, además de un libreto de reglas con 5 nuevas aventuras.

EDGE ENTERTAINMENT

Dust. *Novedad diciembre* P.V.P.: 59,95 €

¿Y si la Segunda Guerra Mundial nunca hubiera terminado? ¿Y si algún tipo de tecnología alienígena hubiera llevado a la creación de un terrible armamento? ¿Y si ésta fuera la batalla definitiva? Tras el descubrimiento de una nave espacial alienígena en 1938 la historia de la humanidad ha cambiado. Las naciones se enfrentan por la conquista de una misteriosa fuente de energía. ¿Podrás dirigir a una de ellas a la victoria? ¿O reducirás el mundo a cenizas?

Descúbrelo en DUST. Un mundo alternativo. Un apasionante juego de estrategia.



DUST: El Castillo Reicher. *Novedad diciembre* (NOVELA GRÁFICA)

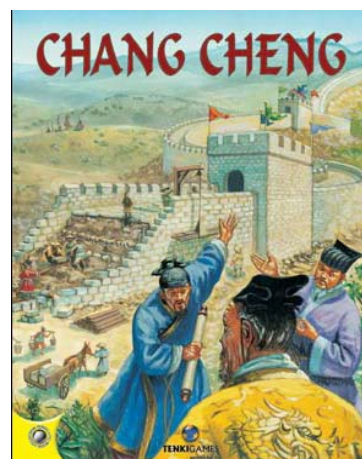
El complemento ideal para el juego de tablero de Dust. Un delicioso y emocionante cómic de Paolo Parente. Han pasado 8 años desde que en 1938 el Eje encontró accidentalmente una nave extraterrestre sepultada bajo la nieve del ártico. En la nave hallaron tecnología alienígena sin parangón en nuestro mundo. Durante 6 años, el Eje se aprovechó en secreto de estos conocimientos. Con esta tecnología crearon un descomunal ejército movilizad por sobrecogedores vehículos mecanizados para tierra y aire, dispositivos de visión nocturna, munición inteligente de alta velocidad capaz de atravesar blindajes, y misiles como nadie había visto antes. Declararon la guerra al mundo libre en el invierno de 1940. En 1946, la guerra entre los Aliados y el Eje continúa. Éste es el mundo de DUST.

TENKI GAMES

Chang Cheng. *Novedad diciembre* P.V.P.:

CHANG CHENG es un juego de mayorías en el cual los jugadores se convierten en oficiales al cargo de la construcción de la Gran

Muralla China. Su objetivo: construir con inteligencia tramos de la muralla en distintas provincias, ganar el favor del emperador y protegerse bien de los ataques desde los territorios mongoles. El juego cuenta además con un gran despliegue de materiales: la muralla está fielmente reproducida, las cartas tienen la forma típica de las cartas chinas, tienen una gráfica muy cuidada... Elementos que hacen que el juego entre dentro de los juegos que se disfrutan tanto por su juego como por sus componentes. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

DAVINCI GAMES



Bang! The Bullet. *Ya disponible* P.V.P.: 35,90 €

Esperadísima edición especial completa de **Bang!** para conmemorar su quinto aniversario. La caja metálica con forma de bala contiene Bang! 3ª Edición, todas sus expansiones (incluyendo la rara **High Noon**), nuevas cartas ¡y una brillante estrella de Sheriff!

Contiene 110 cartas Bang!, 13 cartas High Noon, 64 cartas Dodge City, 15 cartas A Fistful of Cards, 2 nuevas cartas High Noon, 3 nuevos personajes, 2 cartas “en blanco” y una estrella de Sheriff. Todo dentro de una espectacular caja metálica con forma de bala.

Para 3-8 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 20-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

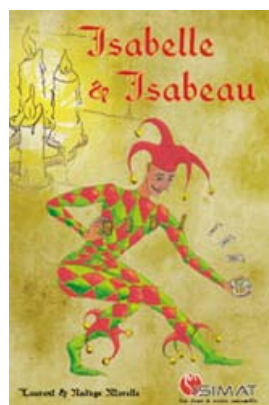
ISIMAT

Mission: Scorpio. *Ya disponible* P.V.P.: 24,90 €

En el año 2059, el deterioro del clima de la tierra ha llegado a ser irreversible. La humanidad debe ahora planear el éxodo masivo de su especie a varios lugares del sistema solar.

Mission Scorpio es un juego de estrategia interactivo que requiere previsión, habilidad para la construcción, y capacidad para usar la estrategia de los adversarios. Los jugadores deben elegir sus tácticas, preparar su misión, y usar los poderes especiales que hayan adquirido para evitar los eventos que podrían retrasar o sabotear su progreso. Al hacerlo intentan establecer sus bases en planetas lejanos, colonizando gradualmente el sistema solar y obteniendo el máximo de puntos de victoria.

¿Cómo sobrevivir en este juego? Predice y comprende los movimientos de tus adversarios, evita los peligros del espacio exterior, y sobre todo, ¡escapa de la Tierra mientras puedas! Contenido: 187 cartas, 34 bases y reglas. Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Isabelle & Isabeau. *Ya disponible* P.V.P.: 19,90 €

Isabelle & Isabeau es un bello juego que nos lleva en el tiempo hasta el s. XI, cuando los caballeros eran audaces y las princesas encantadoras, y también los planes malvados y terribles misiones alocadas eran moneda común. Gracias a su forma de juego altamente original, Isabelle & Isabeau es un juego de estrategia interactiva por excelencia.

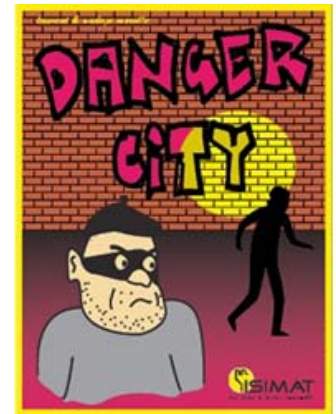
Con cada tirada de los dados de “Acción” y “Personaje” sabrás si ha llegado tu turno o no. Debes tomar decisiones cruciales, a menudo muy difíciles, para ir progresando con tu familia y obstaculizando el camino de tus medievales adversarios. Contenido: 132 cartas, 3 dados especiales y reglas. Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Danger City. Ya disponible P.V.P.: 9,90 €

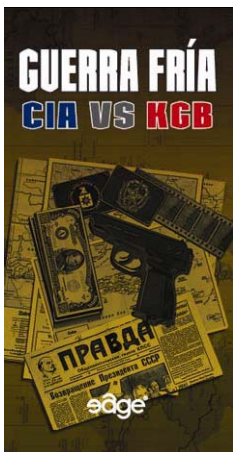
Los jugadores toman parte en la construcción de un nuevo vecindario con las cartas que circulan entre ellos. Pero pese a los mejores sistemas de vigilancia, al empleo de códigos de seguridad y al alambre de espino, ¡una banda de ladrones sigue acechando en la oscuridad! En cualquier momento la banda completa puede aparecer y ganar...

Danger City es un juego sencillo y efectivo para todas las edades que requiere una gran dosis de talento y táctica. ¿Ayudarás a construir el vecindario, o jugarás en secreto en el bando de los ladrones? ¿Están los demás jugadores en el lado correcto de la valla, o están jugando a dos bandas?

Emocionante, muy original y directo, y rápido de jugar, Danger City hará disfrutar a todos. Inspirado en los vecindarios de las ciudades de EEUU. Contenido: 112 cartas y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EDGE ENTERTAINMENT



Guerra Fría: CIA vs KGB. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

El mundo se agita tras la Segunda Guerra Mundial. El futuro de muchas naciones es incierto. La Unión Soviética y los Estados

Unidos son las dos únicas superpotencias que pueden guiarlas hacia un futuro mejor.

GUERRA FRÍA: CIA vs. KGB te coloca al frente de una red de espionaje durante la guerra fría. Tu propósito: “persuadir” a los

gobiernos extranjeros para que adopten la ideología “correcta”, por cualquier medio que sea necesario.

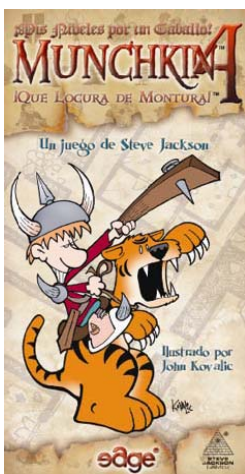
Manipula a las facciones locales para que tu golpe de estado salga adelante. Engaña y elimina a los líderes enemigos. Obtén prestigio para tu bloque ganando la Carrera Espacial, dominando los Juegos Olímpicos, o asegurándote de que un compatriota gane el Premio Nóbel de la Paz. En este largo conflicto, que dura ya décadas, la victoria será para el bando con los recursos, la convicción y el compromiso necesarios para asegurar que sea su modo de vida el que moldee el futuro. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Chez Geek 2: ataque de pereza. Ya disponible P.V.P.: 11,95 €

¡Más de todo! Te gusta Chez Geek, ¿Verdad? Claro, como a todos. Esta expansión te ofrece 56 nuevas cartas para añadir las al galardonado Chez Geek original. ¡Más siestas! ¡Más polvetes! ¡Más gente de la que librarse!

Ataque de Pereza también incluye cartas en blanco para que puedas personalizar tu baraja. Crea tu propio CURRO, tu propia COSA o invéntate tu propia carta CUANDO SEA para fastidiar a tus compañeros de piso. Así que apaga la tele y suelta ese ratón.

¡Es hora de jugar a Chez Geek 2!



Munchkin 4. Ya disponible P.V.P.: 16,95 €

Un gran héroe necesita una gran montura para entrar en combate. Y un gran munchkin necesita una montura abusivamente poderosa. En esta ampliación, te damos lo que te mereces. Galopa por el Dungeon montado en tu Tigre, Dragón, Gerbo Gigante Mutante, Águila, ¡o incluso en una Gallina!, cada uno con ese particular poder absolutamente IRRACIONAL que puedes esperar de MUNCHKIN.

En ¡Qué Locura de Montura! encontrarás 112 nuevas cartas para Munchkin, el archifamoso juego de puñaladas traperas, saqueos y caos en estado puro.

En esta ampliación encontrarás también un montón de Escuderos, que podrás añadir a tu séquito para que uses sus habilidades especiales, y que se sacrificarán para que salves tu miserable pellejo. O mejor aún, mata al Escudero de otro munchkin. ¡Así es como actúa un verdadero munchkin!

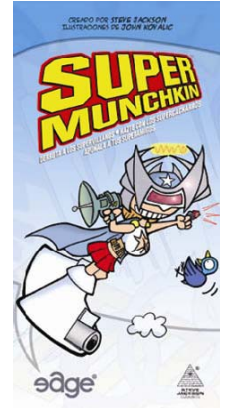
Super Munchkin. Novedad diciembre P.V.P.: 19,95 €

Al principio sólo era un joven y sencillo juego de Munchkin. Pero un día fue afectado por unas extrañas energías, mordido por un chihuahua radioactivo y tocó una estatua ancestral... ¡Y ahora se enfrenta a sus enemigos, luchando por Niveles, Tesoros y el modo de vida Munchkin!

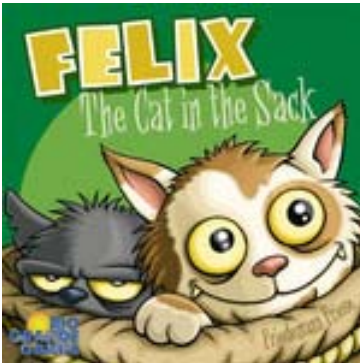
Sé un Mutante, Exótico, Místico o Tecnificado superheróico, acumula Poderes como Estirabilidad, Brutal Eructo Cervecerero o el clásico Tirar Rayos por los Ojos, lucha contra temibles supervillanos como El Hombre Miniatura, El Peluche Satánico, o Nuestro Viejo Amigo el Devorador de Planetas, y LLÉVATE SUS COSAS.

Con la ayuda de objetos como las Botas del Calibre .50 o la Licencia de Demolición y de alguno de esos lamentables Compinches que siempre te acompañan, ningún enemigo podrá detenerte.

Super Munchkin es un juego completo. Presenta por primera vez los Poderes, con sus correspondientes (y ridículos) Orígenes... pero sigue siendo compatible con toda la línea Munchkin.



RIOGRANDE GAMES



Felix: The Cat in the Sack. Ya disponible P.V.P.: 13,50 €

Usando sus ratones como cebo, los jugadores intentan meter al famoso gato en el saco. En el saco también están un montón de gatos buenos y malos. Los jugadores intentan engañarse unos a otros colando un perro o un conejo adentro del saco. Al final de la partida, los gatos y ratones más bonitos otorgarán puntos positivos, mientras que los más pendencieros contarán en tu contra.

Para 3-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida. 20 minutos. Autor: Friedemann Friese. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

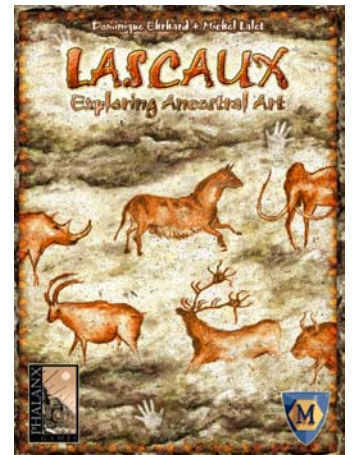
PHALANX GAMES

Lascaux. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

Fabulosas cavernas que contienen el legado artístico de nuestros fueron descubiertas en el complejo de cavernas de Lascaux, en sudeste de Francia. Como legado de su lucha por la supervivencia, nuestros antepasados crearon estas asombrosas imágenes que nos asombran. Fantásticas pinturas de grandes animales extinguidos hace mucho tiempo saltan de las paredes de estas cuevas –animales solo conocidos hoy por los fósiles y solo vistos en sueños.

En el juego Lascaux, los jugadores intentan ganar mayorías en cartas de animales gastando piedras en el momento adecuado, y superando a los demás jugadores en astucia. ¡Explora la reunión del arte y la historia en las cuevas de Lascaux!

Cada ejemplar de **Lascaux** contiene: 54 cartas de juego (los animales), 50 piedras, 30 fichas de cartón (5 juegos de 6) y reglas. Para 3-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 25 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



STEVE JACKSON GAMES



The Good, The Bad and the Munchkin. Ya disponible P.V.P.: 24,95 €

The Good, the Bad, and the Munchkin abre una nueva frontera: ¡el Salvaje Oeste! Olvidate de dragones y goblins – los Jackalopes y Davy Croc tienen tanto tesoro como ellos. Las llanuras parecen abiertas, pero están llenas de monstruos para matar y montones de cosas que coger.

Conviértete en un cowboy con un sombrero de 80 litros, o un indio en una Catamontura. Lucha con Wild Bill Hiccup, el Killer Jalapeno, y el Barber Shop Quartet. Date un Baño Anual para subir un nivel. O date una vuelta con tu amigo el Greenhorn, hasta que lo sacrifiques para despistar a un monstruo.

The Good, the Bad, and the Munchkin es el nuevo juego completo en sí mismo de la premiada serie *Munchkin*. Steve Jackson y John Kovalic se han puesto a trabajar juntos de nuevo para que todos pasemos un buen rato.

A partir de 10 años. Juego en caja con 168 cartas, reglas y dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

COLUMBIA GAMES



Athens & Sparta. Ya disponible P.V.P.: 66,50 €

Tras el gran éxito de Hammer of the Scots y Crusader Rex, Columbia Games vuelve a la carga, esta vez con un juego sobre la Guerra del Peloponeso: **Athens & Sparta**. Se trata de un juego de escala estratégica sobre dicha guerra, librada desde el 431 hasta el 404 a. de C. Esta terrible guerra puso a prueba la riqueza y el poder naval de Atenas contra el superior ejército terrestre de Esparta. Como es costumbre en los juegos de este editor, todo está pensado para ofrecer muchas horas de diversión con partidas siempre variadas.

Los jugadores disfrutarán ideando estrategias que aprovechen las capacidades de cada bando. Incluye fichas de madera con sus etiquetas, un tablero de 55x64 cm., reglas, cartas y 4 dados.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

GMT GAMES

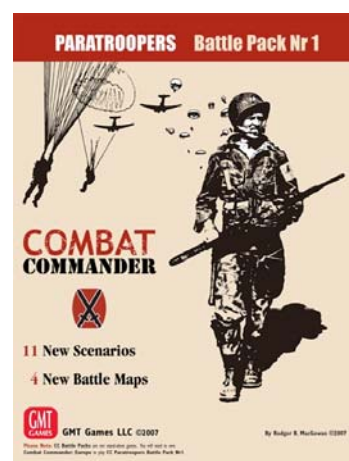


Combat Commander 2: The Mediterranean. Ya disponible
P.V.P.: 72,75 €

Siguiendo la tradición de **Combat Commander: Europe**, este juego contiene 12 escenarios adicionales que nos presentan a las tropas británicas, francesas, italianas, eslovacas, rumanas, búlgaras y finlandesas.

Contiene seis mapas de 42x55 cm, 2 planchas y media de fichas, librito de escenarios a todo color, librito de reglas a todo color, tres ayudas de juego, 225 cartas de Suerte/Acción/Orden.

Es imprescindible tener un ejemplar de **Combat Commandere: Europe** para jugar a este juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Combat Commander Combat Pack #1: Paratroopers. Ya disponible P.V.P.: 18,50 €

Dos mapas de 42x55 cm impresos por ambas caras, 6 láminas de escenarios impresas por ambas caras a todo color.

Es imprescindible tener un ejemplar de **Combat Commander: Europe** para jugar con este módulo. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

L2 DESIGN

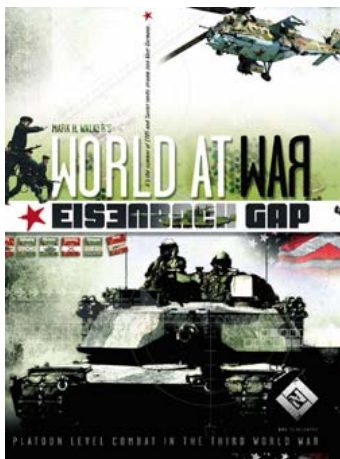
War at Sea. Victory at Sea vol. 1 Ya disponible P.V.P.: 60,00 €

L2 Design está decidida a convertirse en la referencia en la edición “deluxe” de juegos clásicos, y este nuevo título es buena prueba de ello. **War at Sea** señala la vuelta de un superclásico, que además será el primero de una serie de volúmenes que editará este editor dentro del sistema *Victory at Sea*. Esta nueva versión es fiel al diseño original con apenas ligeras modificaciones a las reglas. Además se han añadido todas las variantes para las reglas y fichas para torneos. Los gráficos del juego son sobresalientes, con fichas de barcos grandes alargadas y marcadores grandes.

Se trata de un juego muy equilibrado con oportunidades de ataque y defensa por ambos bandos desde el principio. Revive la 2ª Guerra Mundial en el mar con este superclásico de Avalon Hill. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



LOCK'N'LOAD PUBLISHING



World at War: Eisenbach Gap. *Novedad diciembre* P.V.P.: 42,99 €

Estamos en el verano de 1985: los tanques soviéticos se adentran en Alemania Occidental. Las débiles fuerzas de la OTAN luchan desesperadas para retrasar a las hordas rojas hasta la llegada de refuerzos, y el muro entero observa con ansiedad y terror las armas nucleares que ambos bandos guardan en sus arsenales. Bienvenidos al mundo de World at War. Una simulación de nivel sección/platoon que se centra en los aspectos de mando, control e impredecibilidad de la guerra. World at War es un emocionante juego de acción táctica.

Las reglas abarcan morteros autopropulsados, vehículos no acorazados, armas de apoyo, combate a distancia, fuego de oportunidad, gasto de misiles guiados antitanque, asalto y combate de arrollamiento. Y no solo eso: World at War no es solo un juego, si no también un sistema de juego. Aprende con Eisenbach Gap, y podrás jugar cualquiera de los módulos que le seguirán.

Seis escenarios:

Primeros Movimientos: 14 de agosto de 1985, el 1er Ejército de Tanques soviético entra en el saliente de Eissenbach con el objetivo de tomar Witz y Knugen y abrir el camino para las siguientes fuerzas.

La defensa de Klappebruck: Team Yankee era la reserva del Primer Batallón. Aquello terminó el 17 de agosto, cuando el 33 Regimiento Motorizado de Rifles rompió el frente. Los soviéticos querían los puentes sobre el río Klapebruck. Team Yankee quería detenerlos.

Rolling Hot: para primeros de junio, la penetración soviética en Alemania Occidental era ya profunda, apuntando como un dedo hacia la frontera germano-belga. La OTAN tenía que aminorar el avance del rodillo soviético para dar tiempo a que las unidades americanas REFORGER a desplegarse. La toma del puente de Eissenbach constriñería la arteria vital soviética y retardaría su avance. El 1er Regimiento de Caballería Acorazado fue elegido para cumplir la misión, y el Alpha Troop fue el encargado de encabezar la ofensiva contra las líneas del Pacto de Varsovia.

Maelstrom: la inesperada penetración soviética al este de Eisenbach había pillado a todos, incluyendo los soviéticos, por sorpresa. El 3er Ejército de Choque soviético estaba en reserva a 75 km al norte de la brecha, imposibilitado para aprovecharla debido a las malas carreteras y a los incensantes ataques aéreos de la OTAN. El general Ubirek no tenía otra alternativa que implicar a todas las restantes unidades de su agotado cuerpo.

Naves en la oscuridad: nadie estaba realmente preparado para el apetito de la guerra moderna de hombres y material. Después de un mes, ninguno de los dos bandos podía reemplazar las unidades perdidas. Cada vez más unidades de la OTAN establecían posiciones fortificadas tipo erizo con patrullas tamaño compañía cubriendo los huecos. Los soviéticos usaban sus limitados recursos para penetrar entre los huecos. En la noche del 17 de julio, ambas estrategias chocaron en un infierno de fuego y luz.

Hell's Wings: de un modo muy similar a lo que sucedió en la 2ª G. M., la OTAN era un gigante dormido. El Politburó podía estar corrompido, lleno de políticos ambiciosos y algo desinformados, pero no eran estúpidos. Sabían que para ganar esta guerra, tenían que ganarla rápido. Parte del plan que permitiría esa victoria rápida incluía a elementos de los regimientos aerotransportados soviéticos, que debían tomar cruces de carreteras críticos para que las tropas y tanques de las tropas terrestres pudieran seguir adelante. En el amanecer del día 14, elementos de la 2ª División Aerotransportada saltaron a lo largo de las líneas de la OTAN, con el objetivo de tomar los puentes y cruces de caminos de la retaguardia.

Contiene 128 fichas grandes, un mapa montado 45x55 cm., seis escenarios, 2 ayudas de juego, 4 dados y librito de reglas, escenarios y tablas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Lock'n'Load: Battle Pack Alpha. *Novedad diciembre* P.V.P.: 15,99 €

Nuevo pack de 12 escenarios para el sistema de combate táctico **Lock'n'Load**. Impresos en cartulina. Incluyen misiones en las junglas de Vietnam, las calles de Arnhem y el pequeño pueblo belga de Foy. Encontramos a partisanos polacos defendiendo sus hogares, panzers alemanes atacando una cabeza de puente rusa, y regulares norvietnamitas asaltando una colina defendida por los americanos.

REVISTAS CON JUEGO



Strategy & Tactics 247. Holy Roman Empire: Wars of the Reformation, 1524-38. *Novedad diciembre* P.V.P.: 23,99 €

Este número, además de numerosos artículos de historia militar, contiene un wargame de complejidad intermedia diseñado para ser jugado por 2, 3 o 4 jugadores por Joseph Miranda. El período que abarca – desde la Revuelta Campesina hasta la Tregua de Niza – fue uno de los más decisivos en el nacimiento de lo que conocemos como 'modernidad.' Por un lado estaba el Sacro Imperio Romano, el (teóricamente) imperio europeo bajo control de los Ausburgo. Contra ellos estaban el reino de Francia, el Imperio Otomano y varios estados menores, así como la marea creciente del protestantismo

Holy Roman Empire está básicamente pensado para jugarse entre cuatro, cada uno representando una de las grandes potencias: Ausburgos, Francia, Otomanos y la "Liga" (esto último representa variadas coaliciones menores). Cada jugador tiene una variedad de instrumentos políticos y militares con los que intentar controlar Europa. Sin embargo, también es posible jugar con menos jugadores.

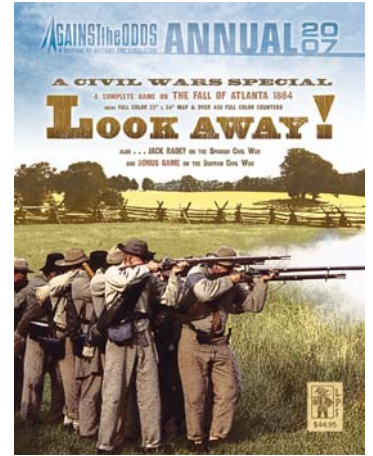
Against the Odds 2007 Annual: Look away! The Fall of Atlanta. Novedad diciembre
P.V.P.: 44,95 €

En el climax de la Guerra Civil Americana, los ejércitos de la Confederación se vieron empujados al corazón de sus territorios mientras la rebelión intentaba desesperadamente de resistir a las fuerzas de la Unión. Una de las campañas más importantes sucedió en Tennessee y Georgia, cuando los ejércitos federales avanzaron hacia la ciudad de Atlanta, clave para la Confederación, donde se localizaba gran parte de la industria que les quedaba, y puerta además para los territorios sureños y occidentales aún en manos de los confederados. La campaña por esta ciudad y su asedio acabó derrotando al Ejército del Tennessee, el mando rebelde más importante aparte del de Virginia del norte.

El teatro de estas operaciones está limitado aproximadamente por el río Tennessee al norte, el área de Chattanooga al oeste, Atlanta al sur y las Montañas Apalaches al este. Aquí fue donde el formidable equipo al mando de la Unión formado por Sherman y Thomas se pusieron a trabajar, acabando con la última posibilidad de la Confederación de sobrevivir a la avalancha yanqui. Aquí también los soldados del ejército rebelde lucharon duramente por defender sus hogares.

Look Away! es una simulación estratégico-operacional de las campañas del Ejército del Tennessee en el teatro de operaciones de Georgia en la Guerra de Secesión de EEUU. El juego abarca la lucha entre las fuerzas confederadas y de la Unión en Tennessee y el norte de Georgia durante la primavera y verano de 1864. Cada hexágono representa un área de unas 2,6 millas de diámetro (4 km). Cada turno del juego representa unos cuatro días de tiempo histórico. Incluye cuatro escenarios que contemplan los enfrentamientos más importantes de la guerra, más un juego de campaña que abarca el periodo completo.

Incluye mapa de 55x85 cm., 400 fichas, librito de reglas de 24 páginas, 6 páginas de tablas. Complejidad: 7 (en una escala de 1 a 10). Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Duración de la partida: 2 a 3 horas los escenarios más pequeños, hasta 12-15 horas el juego de campaña completo. Creado por John Prados. Editor/desarrollo: Paul Rohrbaugh. Diseño gráfico: Craig Grando.



LIBROS DE OSPREY PUBLISHING

EMPIRES COLLIDE (RÚSTICA) (22,00 €)

AVIATION ELITE UNITS (23,50 €)

AEU26 JAGDSTAFFEL 2 "BOELCKE", VON RICHTOFEN'S MENTOR

BATTLE ORDER (25,75 €)

BTO32 PANZER DIVISIONS: THE BLITZKRIEG YEARS (1939-1940)

CAMPAIGNS (23,50 €):

CAM188 THERMOPYLAE 480 BC

DUEL (22,00 €):

DU5 SPITFIRE VS BF 109: BATTLE OF BRITAIN

DU6 USN CARRIERS VS IJN CARRIERS: THE PACIFIC 1942

ELITE (19,75 €):

ELI158 AFRICAN AMERICAN TROOPS IN WORLD WAR II

ELI159 FRENCH NAPOLEONIC INFANTRY TACTICS 1792-1815

FORTRESS (19,75 €)

FOR67 JAPANESE CASTLES IN KOREA 1592-1598

FOR68 AMERICAN CIVIL WAR FORTIFICATIONS (3)

GRAPHIC STORIES (9,95 €)

GHI9 THE TIDE TURNS: D-DAY INVASION

WARRIOR (19,75 €):

WAR121 SOLDIER OF THE PHARAOH

WAR124 TEUTONIC KNIGHT 1190-1561

WAR125 PIRATE OF THE FAR EAST: 811-1639