

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 8 de enero de 2009

JUEGOS DE TABLERO Y DE CARTAS

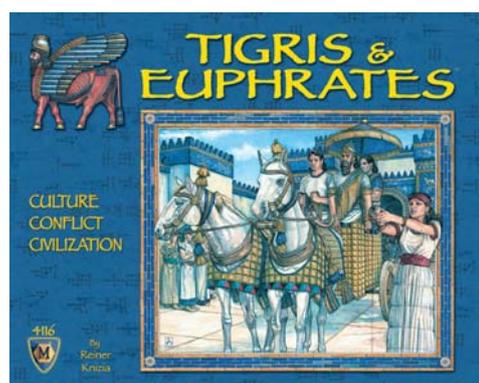
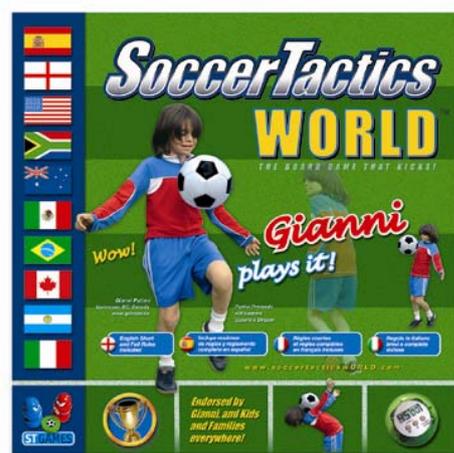
Fútbol Táctico Mundial. Ya disponible P.V.P.: 27,00 €

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

Fútbol Táctico/Soccer Tactics combina la estrategia del fútbol con el alma del juego. Once jugadores por equipo juegan sobre un campo completo. El juego incluye driblar, pasar, cortar, así como intensos enfrentamientos por el control de la pelota. Pero que no se pongan violentos: el juego también incluye tarjetas rojas y amarillas. Hay pases cortos, pases largos, movimientos defensivos, ofensivos y estrategias. Incluye tiros libres, saques de esquina y penalties. ¡Que no te cojan sin prepararte!

Puede jugarse un partido de 90 minutos, o puede pactarse una duración distinta. ¡*Soccer Tactics* se juega como un verdadero y emocionante partido!

Para 2 jugadores a partir de 7 años. Duración de la partida: 30-90 minutos. Uno de los 4 laterales de la caja va impreso totalmente en castellano para facilitar su exposición en tiendas. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Tigris & Euphrates.

Ya disponible P.V.P.: 52,25 €

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

¡Cultura, Conflicto, Civilización!

Esta nueva edición revisada contiene un nuevo tablero impreso por ambas caras, 4 nuevos edificios de civilización y un nuevo escenario avanzado!

Volvamos atrás al comienzo del tiempo histórico. Ponte al mando de una joven dinastía en la fértil Mesopotamia. Aquí, entre los ríos Tigris y Éufrates, se extiende la cuna de la civilización. Aquí, como cuenta la Biblia, se alzaron las primeras ciudades de los hombres: Ur, Nínive y la clara Babilonia. Toma parte en la saga del surgir de estos grandes centros urbanos. Guía a tu dinastía en el desarrollo y control de la cultura más boyante entre los dos ríos.

Crea el mejor equilibrio entre mercados, templos, asentamientos y granjas. Forja tu nueva civilización y domina los ricos valles del Tigris y el Éufrates.

Tigris & Euphrates contiene: 1 tablero de juego impreso por ambas caras ricamente decorado, 4 pantallas para los jugadores (1 para cada dinastía), 6 monumentos de madera de dos partes pintados, 4 edificios de civilización de madera pintados, 16 marcadores de jefes madera estampados, 140 cubos marcadores de puntos de victoria pintados, 10 marcadores de tesoro de madera, 1 bolsa (para las losetas de civilización), 153 losetas de civilización ilustradas, 1 loseta de unificación, 1 sumario de juego y reglas.

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90-120 minutos. Autor: Renier Kniza. Diseño gráfico: Stephen Graham Walsh. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Catan: Traders & Barbarians 5-6 Player Extension™. Ya disponible

P.V.P.: 19,00 €

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

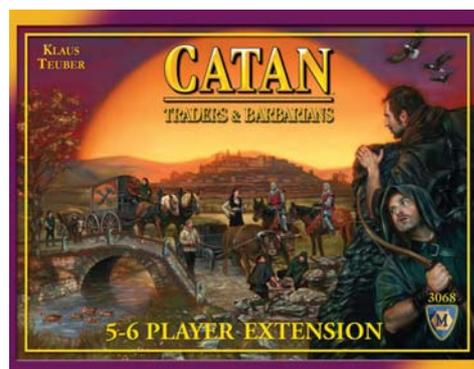
Con esta extensión puedes jugar los cinco emocionantes escenarios de *Catan: Traders & Barbarians*™ con hasta seis jugadores. Ahora tendrás que enfrentarte a una competencia aún más dura en tu lucha por prosperar en la isla de Catán.

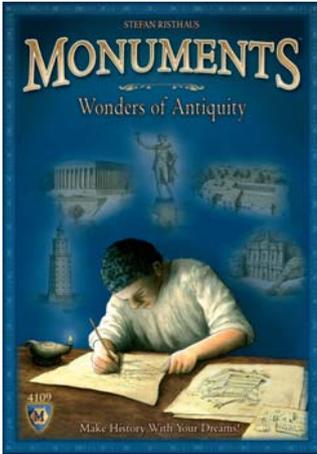
Componentes: 43 fichas, 12 caballeros (6 de cada color), 6 puentes (3 de cada color), 2 carros (1 de cada color), 12 bárbaros (color bronce), 11 camellos (color marrón), 24 cartas (2 cartas para "The Fishermen of Catan", 2 mazos de cartas para "Traders & Barbarians"), 12 losetas de terreno y de pesca, 16 fichas de monedas de oro (8 pequeñas, 8 grandes), 2 losetas/cartas Especiales de "Poor Settler", 18 fichas de mercancías, 14 fichas de pescado y reglas.

Para jugar es necesario tener: *The Settlers of Catan 4th Edition* y *Catan: Traders & Barbarians*

Para 5-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Klaus Teuber. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

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





Monuments™. Ya disponible P.V.P.: 33,25 €

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

Muchas civilizaciones han aparecido y desaparecido a lo largo de la historia de la Humanidad. Algunas desarrollaron culturas muy avanzadas y sugerentes. Otras permanecen desconocidas. Hoy buscamos respuesta a incontables preguntas que nos han dejado nuestros ancestros. Los historiadores exploran sus antiguos monumentos, estructuras y ruinas que iluminan historias escondidas de la antigüedad. Aquí descansan las sagradas respuestas de nuestro pasado. ¿Podrás descubrirlas? ¿Podrás descifrar sus historias y despertar la historia?

Conviértete en un visionario de la Antigüedad. Construye grandes monumentos que emocionen a tu pueblo! ¿Podrás crear una verdadera maravilla del mundo? ¿O tomarás una creación existente y la alzarás a una altura aún mayor? ¿Puedes ayudar a que estos monumentos consigan fama y gloria eternas? Mediante monumentos espléndidos y crónicas históricas, tu pueblo ocupará el lugar que merece en la historia de la Humanidad.

Componentes: 1 tablero de juego, 13 marcadores del registro de monumentos, 104 cartas de monumentos, 4 cartas sumario, 16 piezas de madera de historiadores y reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. Autor: Stefan Risthaus. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Dutch Golden Age™. Ya disponible P.V.P.: 42,75 €

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

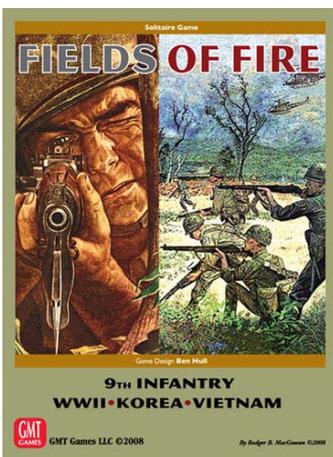
Alrededor de 1600 comenzó una Edad de Oro en las provincias del norte de los Países Bajos. En 1602 se fundó la Compañía Unida de las Indias Orientales, la primera empresa de la historia con acciones. Se estableció una red de comercio y transporte marítimo hasta el Lejano Oriente, protegida por puestos fortificados a lo largo del camino.

Los Países Bajos se desarrollaron rápidamente en numerosas áreas. Las Siete Provincias alcanzaron la gloria bajo el mandato de Johan de Witt, un astuto hombre de estado que construyó una marina moderna dirigida por excelentes almirantes. Ricos empresarios ejercían gran influencia desde muchos puertos europeos hasta el Lejano Oriente y las Indias Occidentales. Guillermo de Orange, asesinado en 1584, vivió en los corazones de su pueblo como el Padre de la Patria. Mientras tanto, también se obtenían éxitos en otras áreas. En ciencia, el filólogo Lipsius, el naturalista Leeuwenhoek, el filósofo Spinoza y por último pero no menos importante, el padre de la "ley de las naciones", Hugo Grotius, todos ellos avanzaron sus campos del saber. En las artes, la "escuela flamenca" con Rubens y Van Dyck, y la "escuela holandesa" con Frans Hals, Jan Steen, Vermeer y Rembrandt fueron famosas.

En **The Dutch Golden Age** los jugadores deben conseguir puntos de victoria en muchos campos distintos (cultura, comercio, artes, etc.). Ganará el primero en acumular un total de 33 puntos.

Componentes: 1 tablero, 110 cartas de juego (27 de cultura, 22 de artes, 21 de inversiones, 21 especias, 19 de colonias), 20 piezas de movimiento de cuatro colores, 24 marcadores de influencia, 1 peón del rey, 60 monedas, dados y reglas.

Para 3-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 25+ minutos. Autor: Leo Colovini & Giuseppe Baù. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Fields of Fire. Ya disponible P.V.P.: 67,50 €

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

Fields of Fire es un juego solitario en el que te pones al mando de una compañía de infantería, ambientado desde la 2ª G. M. hasta hoy día. Se trata de un juego muy distinto de muchos otros juegos ya que no usa dados y usa cartas 8 (y fichas) como soporte básico. Para jugar se usan dos mazos. El Mazo de Terreno se basa en una región específica y se emplea para crear un mapa sobre el que tu compañía deberá realizar distintas misiones. El Mazo de Accion tiene muchos usos como controlar el combate, el mando, el control sobre las tropas y diferentes intentos de realizar actividades. Las unidades de la compañía son fichas que representan escuadras, cuarteles generales, grupos de armas pesadas, observadores adelantados, vehículos individuales o helicópteros. Una partida es una misión, pero pueden jugarse varias sucesivas formando una campaña para que el jugador pueda gestionar la experiencia de sus tropas y los reemplazos. Una misión puede jugarse en 1-2 horas.

Este juego se basa en tres campañas reales vividas por unidades de la 9ª División de Infantería norteamericana en la 2ª G. M., Korea y Vietnam. El lema de la 9ª División (conocidos como los "manchúes" por su servicio en la Rebelión Boxer) es "Keep Up the Fire/Seguid disparando".

Componentes: Action Deck + Hint cartas - 55 cartas; 3 mazos de Terreno de 55 cartas (165 cartas de Terreno en total); librito de reglas; librito de misiones; hojas de planificación de la Compañía; 1 ayuda de juego; cartulinas con las misiones; 536 fichas de unidades de gran tamaño; 234 marcadores. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Unhappy King Charles! *Ya disponible* P.V.P.: 58,50 €

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

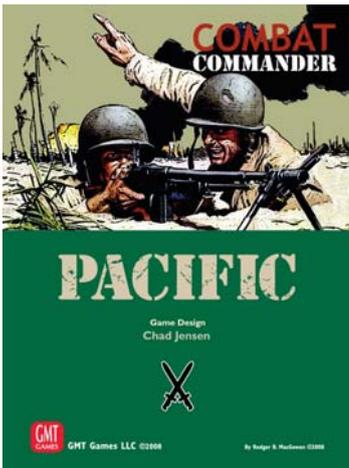
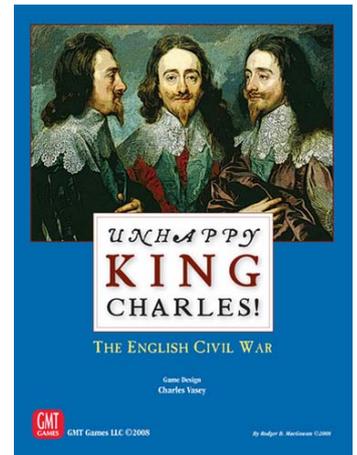
La Guerra Civil Inglesa se libró con el trasfondo de la debilidad de los primeros estados modernos. La recolección de recursos financieros, el reclutamiento y entrenamiento de tropas, por no hablar de su control en el campo de batalla, eran todos grandes misterios para los generales y hombres de estado ingleses.

Ambos bandos se enfrentan con la necesidad de controlar la mayor parte del país; esto se consigue mejor asegurándose el apoyo a tu facción de las redes de poder locales. **Unhappy King Charles!** usa los innovadores conceptos de Control Político de *We The People* para tratar el control del país. Los ejércitos solo son útiles en tanto que mantienen o cambian el control político. Las victorias en el campo de batalla no significan nada sin la capacidad de convertirlas en ganancias de control político.

Unhappy King Charles! permite a dos jugadores si la Cámara de los Comunes o el Cavalier regirán Inglaterra. Ambos buscan establecer su control por el país y sus estructuras económicas. No solo buscan derrotar a sus adversarios, si no tomar el control de los gobiernos locales de Inglaterra y Gales. Este nuevo juego con motor de cartas hereda mecanismos de *We the People*.

Como la organización de los ejércitos y los estados era a menudo engañosa, las cartas no ofrecen un abanico amplio de posibilidad (como en *Paths of Glory*). Aquí los jugadores deben apañárselas con los recursos a mano. Los tres mazos de cartas, Rojo (1642-1643), Azul (1644) y Negro (1645)- han sido desarrollados para proporcionar la sensación histórica correcta para los períodos temprano, medio y tardío de la guerra, usando técnicas de guión. Como sucede en toda Guerra Civil, hay traición, valor y estupidez en los eventos de las cartas. **Unhappy King Charles!** Se juega a lo largo de once turnos de cuatro meses. Se usan brigadas para formar ejércitos o guarniciones de fortalezas. Solo las brigadas sin mando están en el mapa, las demás se colocan en las cajas de sus generales en las Plantillas de Mando. Los generales se mueven por el mapa. Incluye eventos históricos posibles que no tuvieron lugar históricamente.

Contiene un mapa de 55x85 cm., 1 plancha de fichas normales, 1 plancha de fichas grandes, 2 ayudas de juego, librillos de reglas y de juego, mazo de 110 cartas y 2 dados. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Combat Commander: Pacific. *Ya disponible* P.V.P.: 71,00 €

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

Nuevo volumen para el estupenda serie de combate táctico de 2ª G. M. con motor de cartas **Combat Commander**. Esta caja nos lleva al teatro de operaciones del Pacífico.

Incluye doce escenarios y numerosos pequeños cambios y adiciones a las reglas para reflejar con más exactitud el combate táctico en los frentes del Pacífico y del Índico. Entre los añadidos encontramos por ejemplo ataques Banzai, BARS y Thompson SMGs, desembarcos anfibios y cruce de ríos, movimiento oculto, cuevas, scouts, aviones, bayonetas, morteros y francotiradores.

Componentes:

- Dos planchas y media de fichas
- Seis mapas de 42x55 impresos por ambas caras
- Librillo de reglas a todo color
- Librillo de escenarios a todo color
- Tres ayudas de juego
- Registro de los Turnos
- 225 cartas de juego de Fate/Action/Order

Siguiendo la tradición de **Combat Commander: Europe**, este juego también contiene varias mecánicas de juego nuevas importantes para reflejar la inmensa variedad de condiciones del Pacífico y el Índico.

NOTA: esta caja es un juego autónomo que **no** necesita tener **Combat Commander: Europe** para poder jugarse. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

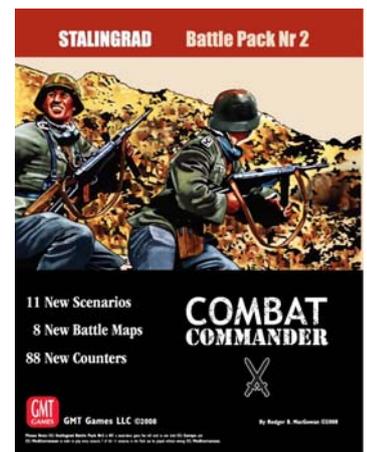
Combat Commander Battle Pack 2: Stalingrad. *Ya disponible* P.V.P.: 31,50 €

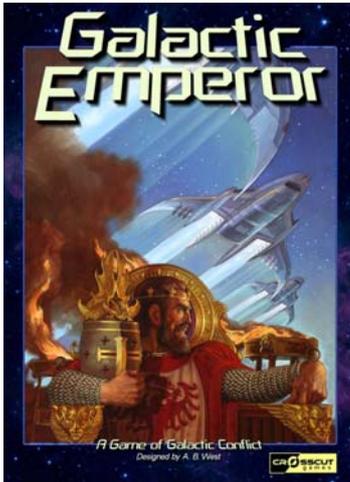
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Segunda colección de escenarios con un tema común que se publica para la serie **Combat Commander**. El tema común aquí es el Frente Oriental en 1942, cuando las fuerzas alemanas y soviéticas se enfrentan en y alrededor de la ciudad de Stalingrado.

CC--Stalingrad presenta once nuevos escenarios impresos en cartulina. Uno de ellos es un nuevo estilo de Juego de Campaña de varios escenarios. También incluye ocho nuevos mapas y docenas de nuevas fichas. Numerosas nuevas reglas ayudan a reflejar mejor las características de la lucha urbana, como Fábricas, Francotiradores Urbanos, Melle Continuada, Escombros y Cráteres, Movimiento por las Alcantarillas y el Lanzador de Molotovs.

NOTA: **CC: Stalingrad Battle Pack Nr2 NO** es un juego completo. Debes tener **CC: Europe** y **CC: Mediterranean** para poder jugar todos los escenarios. 7 de los 11 escenarios pueden jugarse aunque no tengas **CC: Mediterranean**. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Galactic Emperor. Ya disponible P.V.P.: 52,25 €

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

Galactic Emperor es un rápido juego de tablero de construcción de imperios con exploración, conflicto y lucha por la supremacía. El último Emperador Galactico ha muerto en un súbito accidente, y ahora existe un vacío de poder en la galaxia. Tú eres uno de los Duques Planetarios que quiere llenar ese vacío. Cada jugador controla un sector del espacio con un planeta natal, y durante un tiempo comparte el poder del trono galáctico. Durante la lucha por el poder, el Sol Omega central se aproxima a su colapso... un cataclismo que aún acelerará más el caos!

El juego dura varias rondas. En cada ronda los roles que elijan los jugadores determinan lo que sucederá después. Existen 7 tipos de roles distintos: Explorador, Steward, Mercader, Ingeniero, Señor de la Guerra, Regente y Científico. Todos los jugadores tienen un turno en cada papel. Los jugadores descubren planetas, obtienen recursos, construyen naves y atacan flotas espaciales en un intento desesperado por que sus adversarios muerdan el polvo cósmico.

Componentes: 1 tablero de la Galaxia, 66 fichas de Victoria, 70 marcas galácticas, 94 cubos de recursos, 38 losetas de sectores, 66 fichas del Imperio, 6 fichas Starbase, 7 cartas de rol, 48 cazas de plástico, 24 cruceros de plástico, 12 acorazados de plástico, 12 cartas de tecnología, 1

cartas de Dirección, 1 carta del Trono, 6 cartas de referencia de las naves, 6 cartas de almacenes.

Para 3-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

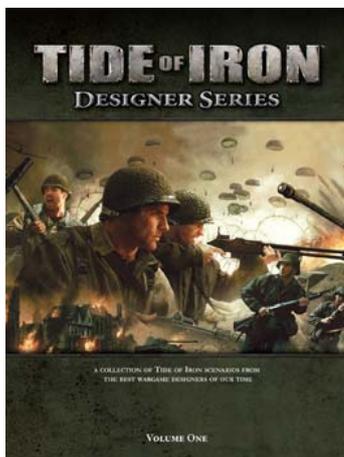
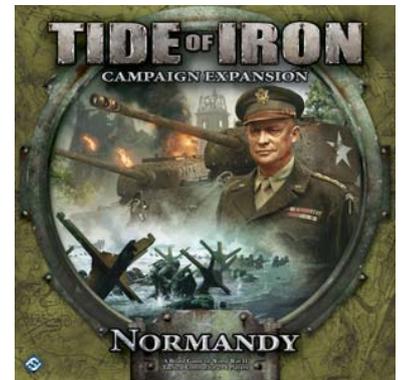
Tide of Iron Campaign Expansion: Normandy. Ya disponible P.V.P.: 57,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

El 6 de Junio de 1944 marcó un antes y un después en la 2ª Guerra Mundial. Mejor conocido como Día-D, el 6 señaló el inicio de la Operación Overlord, el plan aliado que coordinaba una gran ofensiva contra las fuerzas alemanas en Normandía, Francia. Aquí, en las playas de Normandía, los aliados podrían ganar la cabeza de puente que necesitaban para acabar con la máquina de guerra alemana, pero también podían sufrir una derrota devastadora.

Esta nueva expansión aumenta el juego básico **Tide of Iron/Marea de Acero** permitiendo a los jugadores recrear los desembarcos aliados contra las defensas fortificadas alemanas. Los jugadores también pueden penetrar más allá de las playas hasta la zona del bocage, donde los soldados luchan entre densas líneas de setos que marcan los límites entre las fincas.

Componentes: ocho nuevos escenarios (con cuatro escenarios de campaña unidos), más de 100 nuevas cartas incluyendo mazos de Tiempo Atmosférico y Mandos, nuevos tableros geomórficos y overlays como playas y bunkers, nuevos AFVs (como el M-10 americano y los StuGIII, Jagdpanzer IV, King Tiger y Panther alemanes). **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Tide of Iron Designer Series, Vol. 1. Ya disponible P.V.P.: 28,50 €

FORMATO: LIBRO (EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO). **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

Compilada por el distinguido historiador militar Dana Lombardy (autor de **Streets of Stralingrad**), Tide of Iron: Designer Series es una compilación en tapas dura de veinte escenarios creados por los más famosos diseñadores de wargames actuales. Empleando las mecánicas del juego básico Tide of Iron/Marea de Acero, estos maestros han creado el primer volumen de una de las más interesantes colecciones de la historia de los wargames.

Esta expansión lleva el juego a un nuevo nivel de profundidad y comprensión histórica a los jugadores. Los escenarios varían desde escaramuzas rápidas a grandes batallas tácticas. Incluye artículo histórico y anécdotas para cada escenario, escritos por el autor del mismo. Varios escenarios están pensados para usarse con la expansión Days of the Fox. Incluye también un escenario "epic" que necesita tener dos copias de Tide of Iron/Marea de Acero para vivir una experiencia masiva multijugador.

La lista de autores del volumen es sencillamente impresionante: Mike Bennighof, Uli Blennemann, Richard H. Berg, Frank Chadwick, Robert A. Kouba, John Goodenough, Jack Greene, Don Greenwood, John Hill, Chad Jensen, Corey Konieczka, Dana Lombardy con Bill Jaffe, Jason Matthews, Joseph Miranda, John Prados, Jack Radey, Ted S. Raicer, Mark Simonitch, Vance von Borries y Rick Young. ¡Ahí es nada!

También disponible dentro de la misma serie:

Tide of Iron: Days of the Fox Expansion. P.V.P.: 42,50 € **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Starcraft: Brood War Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 57,00 €

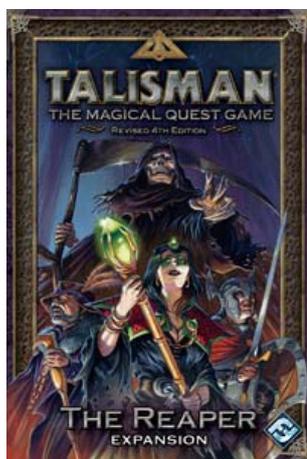
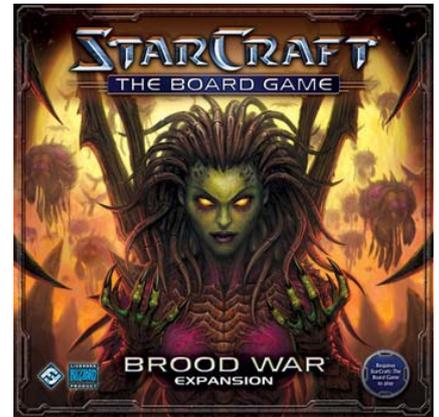
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

Con la destrozada colmena Zerg dividida en luchas intestinas, los Protoss intentan reunirse con su progenie Dark Templar y comenzar a reconstruir su devastado mundo natal, Aiur. El emperador Terrícola Emperor Mengsk I, tras haber alcanzado su objetivo de dominación total sobre las colonias humanas, ahora debe enfrentarse a dos formidables amenazas. Por un lado está el poder en alza de la mujer a la que traicion – Kerrigan, ahora convertida en la infame Zerg Queen of Blades – y por otro lado la malvada conspiración que se trama en sus propias filas.

Esta expansión para el premiado StarCraft: The Board Game ofrece un amplia gama de nuevas unidades, planetas, órdenes, tecnologías y mucho más. Incluye nuevas reglas para:

- Cartas de Liderazgo: permiten personalizar tu Facción y ofrecen poderes devastadores y estrategias avanzadas para cada una de las 6 facciones.
- Héroe: unidades potentes cuyas habilidades únicas pueden cambiar las tornas de la batalla.

- Escenarios: misiones basadas en relatos, que permiten ofrecer una forma totalmente nueva de jugar al juego. Lucha para salvar el mundo natal de los Dark Templar se verse infestado por los Zerg, o intenta destruir la Zerg Overmind para librar a la galaxia de su tiranía! Tras **Brood War**, la galaxia no volverá nunca a ser la misma... **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Talisman: The Reaper Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

¿Mirarás a la Muerte a los ojos? Un frío no terreno se arrastra por el aire. El Wizard deja de leer su antiguo volumen y echa un vistazo con cuidado detrás de su hombro. El Guerrero siente un terror extraño a la vez que desenvaina su poderosa espada.

Una sombra se ha extendido por el campo. La propia Muerte merodea por la tierra. ¿Podrán los héroes cumplir sus misiones épicas con el espectro del Grim Reaper acechando cada uno de sus movimientos?

La expansión The Reaper ofrece a los jugadores de la 4ª edición revisada de Talisman:

- 4 nuevas cartas y figuras de plástico de personajes
- 90 nuevas cartas de Aventura
- 26 nuevas cartas de Conjuros
- 12 cartas de Misiones Warlock

Y el Grim Reaper, una figura oscura que los jugadores manipulan unos contra otros.

¡La carrera por la Corona del Mando nunca ha sido más mortífera! **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

World of Warcraft Adventure Game Expansion Pack: Artumnis Moondream. *Ya disponible* P.V.P.: 11,50 €

En el mundo de Warcraft hay numerosos héroes y peligros. Por cada enemigo que cae aparece otro nuevo; por cada campeón que flaquea otro se alza en su lugar. Ahora ha surgido un nuevo héroe que reclama su lugar en el Salón de las Leyendas!

Artumnis Moondream, un Elfo Nocturno druida, posee el poder y la ferocidad del oso. Por medio de sus poderes druídicos puede asumir la forma del oso para aumentar su resistencia y fuerza. Cuando llama a los espíritus de la naturaleza puede curarse, atrapar a enemigos y atacar a distancia.

Este pack de expansión contiene: 28 cartas de Reto, 23 cartas de Habilidad, 9 fichas de Personaje, 4 cartas de Personaje, 1 miniatura del Personaje, 4 Misiones, 4 fichas de Descubrimiento.

World of Warcraft Adventure Game Expansion Pack: Brandon Lightstone. *Ya disponible* P.V.P.: 11,50 €

Brandon Lightstone, un paladín Humano, les da lo que se merecen a todos los enemigos de la Sagrada Luz. Usando sus potentes Auras, Sellos y Bendiciones, es un guerrero santo que reparte castigo a sus enemigos. ¡Ay de aquel que se atreva a atacarlo!

Este pack de expansión contiene: 28 cartas de Reto, 23 cartas de Habilidad, 9 fichas de Personaje, 4 cartas de Personaje, 1 miniatura de Personaje, 4 Misiones y 4 fichas de Descubrimiento.

World of Warcraft Adventure Game Expansion Pack: Zowka Shattertusk. *Ya disponible* P.V.P.: 11,50 €

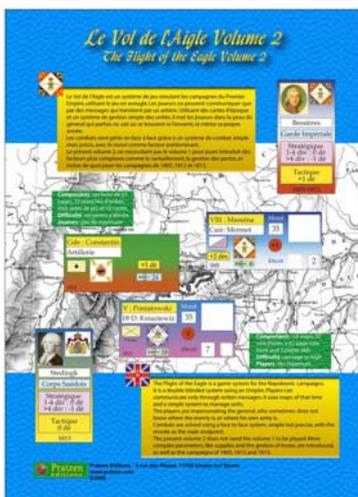
Zowka Shattertusk, una chamán Orca, blande potentes armas y la furia de los elementos en su intento de salvar a su Horda. Capaz de desatar mortíferos golpes mágicos, imbuir sus armas con mejoras elementales y desplegar totems para manipular las fuerzas en las batallas, es una fuerza a tener en cuenta.

Este pack de expansión contiene: 28 cartas de Reto, 23 cartas de Habilidad, 9 fichas de Personaje, 4 cartas de Personaje, 1 miniatura del Personaje, 4 Misiones, 4 fichas de Descubrimiento, 2 fichas de Totem.

World of Warcraft Adventure Game Expansion Pack: Dongon Swiftblade. *Ya disponible* P.V.P.: 11,50 €

Dongon Swiftblade, un mercenario Troll, es un voluntarioso y astuto agente de la Shattered Hand. Empleando sus artes de encubrimiento para esconderse en territorio enemigo, es un maestro de trucos sucios y sutilezas.

Este pack de expansión contiene: 28 cartas de Reto, 23 cartas de Habilidad, 9 fichas de Personaje, 4 cartas de Personaje, 1 miniatura de Personaje, 4 Misiones y 4 fichas de Descubrimiento.



The Flight of the Eagle 2. Ya disponible P.V.P.: 36,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** PRATZEN EDITIONS
 Segundo volumen de este original sistema para jugar las campañas napoleónicas. Se trata de un sistema doble-ciego con árbitro. Los jugadores se pueden comunicar entre ellos solo mediante mensajes escritos. Emplea mapas de la época y un sencillo sistema para gestionar las unidades. Los combates se resuelven con un sistema cara a cara, sencillo pero preciso, en el que la moral es el punto crucial. Los combates también pueden resolverse empleando cualquier otro reglamento táctico, incluyendo los de miniaturas históricas.

El presente volumen 2 no necesita tener el primero para poder jugarse. Incluye un libro de reglas de 72 páginas que incluye todas las reglas del volumen 1, y reglas más complejas como abastecimientos, gestión de bajas, prisioneros o reservas de artillería. Se añaden también dos sistemas de combate más complejos. Incluye todo el material necesario para jugar las campañas de 1805 (Alemania), 1812 (Rusia) y 1813 (Sajonia): 33 láminas de unidades con un total de 641 divisiones y jefes, más 10 mapas.

The Flight of the Eagle vol 1. Últimos ejemplares P.V.P.: 31,00 €

Incluye la campaña contra Prusia en Sajonia en 1806, la primera parte de la campaña de 1809 que culmina en las batallas de Abensberg, Landshut, Echemuhl y Ratisbona, y tres escenarios de la campaña de Polonia de: Pultusk, Friedland y Eylau.

Corps Command: Tottensontag. Reedición ya disponible P.V.P.: 27,99 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK'N'LOAD PUBLISHING

Primer juego de la nueva serie *Corps Command* de *Lock'n Load Publishing*. Se trata de un juego de nivel operacional que abarca la Primera Batalla de Sidi Rezegh; los jugadores controlan batallones y regimientos que emplean el sistema de activación por impulsos. Creado por Peter Bogdasarian, se trata de la introducción a un sistema de juego operacional completo. En la mesa de diseño están nuevos juegos para Operation Goodwood, Prochorovka y Kasserine Pass.

El juego incluye un mapa de 42x55 cm. de un diseño espectacular, 88 fichas grandes que representan a los hombres y las máquinas que lucharon en la batalla, reglas rápidas, ayudas de juego. Las partidas están pensadas para concluirse en un par de horas, poniendo el énfasis en la jugabilidad y la elegancia. El corazón del juego es la mecánica de la iniciativa. Las tiradas de iniciativa de los jugadores determinan no solo quien va primero, si no también qué unidades se mueven y hasta donde pueden llegar. A menudo un jugador se ve forzado a elegir entre llegar rápido o llegar con la mayor fuerza posible. El combate debilita y luego elimina. No han tablas complejas ni complicados subsistemas, solo tiradas de ataque y aplicación del daño. A medida que las unidades acumulan impactos, su efectividad en combate declina gradualmente hasta que finalmente se desmoronan. Los jugadores querrán sacarlas del frente antes de que lleguen a ese punto, ¿pero se lo permitirá el sistema de iniciativa?

Ningún jugador se limita a ser un espectador. La Commonwealth comienza la partida a la ofensiva, pero el Afrika Korps no se puede estar de brazos cruzados. La situación estratégica, combinada con el sistema de iniciativa, asegura que no habrá dos partidas iguales. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



ASL Starter Kit #1. Reedición ya disponible P.V.P.: 22,75 €

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

Bitter End. Reedición ya disponible P.V.P.: 52,25 €

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



Juego de Tronos LCG: Capítulo 4: Canción de Cuervos. Ya disponible P.V.P.: 9,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

Con la llegada del invierno, las canciones de los cuervos llenan los cielos. Las noches son más oscuras, los vientos más fríos, y los maestros y mayordomos de Poniente se han encerrado en las pajareras de sus castillos, lanzando una bandada de mensajeros con planes y noticias que darán forma al futuro del mundo.

Canción de Cuervos es el cuarto lanzamiento mensual de 40 cartas fijas de la serie Tiempo de Cuervos para el Juego de Cartas de Juego de tronos, basado en la famosa saga de novelas de George R.R. Martin, Canción de hielo y fuego.

Contiene 20 cartas nunca antes vistas, diseñadas para aumentar los mazos ya existentes y facilitar su personalización, añadiendo variedad al Juego de tronos.

Éste no es un producto completo. Es necesario un Juego Básico de Juego de tronos LCG para jugar.

MUTANT CHRONICLES: LA CÓLERA DE LAS FURIAS. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

MUTANT CHRONICLES: EL LIBRO DE LA LEY. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

MUTANT CHRONICLES: COMANDO VENUSIANO. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

MUTANT CHRONICLES: LA ORDEN DEL OSO. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

MUTANT CHRONICLES: NECROTECNOLOGÍA. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

REVISTAS CON JUEGO

Strategy & Tactics 254: Hannibal's War. *Ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

Entre los artículos de este número encontramos: "The "Second Punic War & the Rise of Rome"; Cybernetic Warfare: Frontier of 21st Century Conflict"; "The British Campaign in the Rio de la Plata, 1806-07"; "Barbarossa: Border Tank Battles in the Ukraine, June 1941"; "The Bayeux Tapestry: 1066 Lives On"; "Operation Knight's Charge"; y "Jennie Irene Hodggers in the American Civil War".

El juego encartado, **Hannibal's War**, ha sido creado por Joe Miranda. Se trata de un wargame para dos, tres o cuatro jugadores, de complejidad media, que simula la lucha para ganar el control del Mediterráneo Occidental y las tierras adyacentes a finales del siglo III a. de C.

Aquella lucha enfrentó históricamente a Roma contra Cartago, en una lucha titánica que decidió el destino del mundo Occidental para los siglos siguientes. El escenario histórico enfrenta por tanto a dos jugadores: Roma contra Cartago. Sin embargo, pueden añadirse un tercer y un cuarto jugador para explorar nuevas posibilidades históricas, en caso por ejemplo de que la 2ª Guerra Púnica hubiera adquirido una dimensión mayor debido a una intervención gala o macedónica. Cada jugador tiene una variedad de instrumentos políticos y militares que puede usar para labrarse un imperio y aniquilar a sus enemigos. El juego usa una evolución del sistema empleado en el célebre juego "1066" de S&T.

El mapa cuadrículado muestra todo el Mediterráneo occidental y central, desde Iberia hasta Grecia occidental. Cada cuadrado mide 100 millas romanas de lado a lado. Cada una de las fichas de tamaño grande (ilustradas por Nicolás Eskubi), representa entre 5.000 y 20.000 combatientes. Los tipos de unidades representados incluyen legiones, falanges, Gaesati (guerreros bárbaros fanáticos), infantería ligera, caballería, guarniciones, elefantes de guerra y flotas.

Cada uno de los 17 turnos del juego equivale a un año histórico. Los jugadores experimentados pueden terminar una partida en 4-6 horas.



LIBROS



Batallas campales de 1808. Editor: SIMTAC. P.V.P.: 49,00 €

Espléndido trabajo, obra de Sañudo, Stampa y J. L. Arcón, con un estudio detallado de las batallas de Medina de Rioseco, Bailén y Valencia (276 páginas de gran formato a todo color). Nos hemos quedado totalmente impresionados con el análisis de la batalla de Bailén. Con cientos de fotografías, inéditas en muchos casos, e ilustraciones de Dionisio. Gran formato, cartóné.