

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos y libros, 4 de enero de 2012



Battleship Galaxies: The Saturn Offensive Game Set. P.V.P.:

62,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** WOC

Battleship Galaxies es un juego de tablero de combate en el espacio con miniaturas. Las dos fuerzas enfrentadas en el juego, la humana Intergalactic Space Navy y los alienígenas Wretcheridians, poseen una fuerza de 20 miniaturas de naves espaciales muy detalladas. Se incluyen miniaturas de varios tipos distintos de naves, y cada una tiene una carta de referencia individual que define sus características (armas, movimiento, escudos, etc.). El juego se juega sobre un tablero especial hexagonal.

Cada scenario es distinto, marcándose una colocación inicial y objetivos distintos para cada bando. Cada turno los jugadores tienen cierto número de puntos de energía que pueden gastar en realizar acciones como movimiento o disparo. El combate se resuelve tirando unos dados especiales, un dado de diez caras con letras y uno de ocho caras con números. La combinación de letra y número se compara con la carta de referencia de la nave objetivo para determinar el resultado. Los impactos sobre cada nave se indican colocando cuentas de colores en la base de la nave.

Componentes del juego: 2 tableros, 20 naves de plástico con bases y peanas, 24 cartas de naves, 2 pantallas con soportes laterales, 2 dados de Coordinadas, 35 cuentas azules, 40 cuentas rojas, 2 tableros de Energía y rotuladores, 72 cartas tácticas, 8 losetas de obstáculos, 8 losetas de Descubrimientos, loseta de Punto de Victoria, reglas, 2 cartas de referencia rápida y novela gráfica de 48 páginas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



The Road to Canterbury. P.V.P.: 51,00 €

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

Codicia, Soberbia, Gula, Ira, Lujuria, Pereza y Envidia –los famosos “Siete Pecados Capitales”. A los creyentes les inspiran terror. Para los jugadores, por otro lado, son una oportunidad maravillosa de hacer negocios!

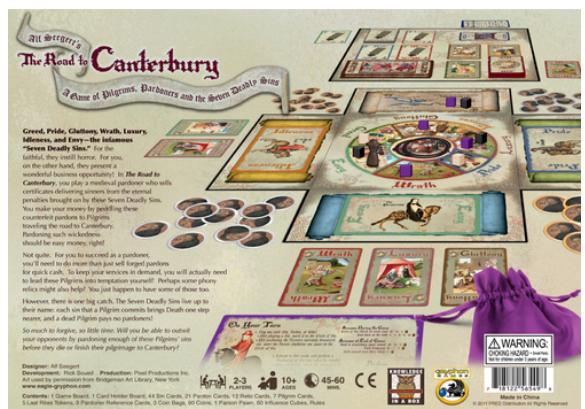
En *The Road to Canterbury* cada jugador assume el papel de un vendedor de bulas en la Edad Media, un vendedor de certificados que dispensan a los pecadores de las penas infernales derivadas de estos Pecados Capitales. Conseguirás dinero vendiendo estos perdones falsos a peregrinos que viajan por el camino a Canterbury. ¿Tal vez puedes persuadir al Caballero de que su *soberbia* debe ser perdonada? ¿Probablemente la *codicia* del *fraile* te proporcionará unas pocas monedas? ¡La *ira* del molinero y la *glotonería* del

monje están a la vista de todos y necesitan del perdón! La Mujer del Baño se regodea en la *lujuria*, el hombre de leyes languidece de *pereza*, y aquella princesa tiene la palabra *envidia* escrita en su frente. ¡Y las historias coquinas que estos Peregrinos se cuentan unos a otros, están tan llenas de iniquidad que harían sonrojar a un tabernero! Perdonar estas vilezas será dinero fácil, ¿verdad?

Bueno, no tanto. Para tener éxito como perdonador, debes hacer algo más que vender bulas por dinero rápido. Para mantener la demanda por tus servicios, tendrás que llevar tú mismo a los Peregrinos a la mismísima tentación. ¿Tal vez te sirvan las falsas reliquias? También hay un problema. Los Siete Pecados Capitales no son cosa de broma: cada pecado que comete un peregrino le acerca un paso más a la muerte, ¡y un peregrino muerto no paga a buleros como tú!

Tanto para perdonar, en tan poco tiempo... ¿Podrás superar a tus adversarios perdonando más pecados de los peregrinos antes de que mueran o acaben su peregrinación a Canterbury?

Para 2-3 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



New England Railways. P.V.P.: 51,00 €

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

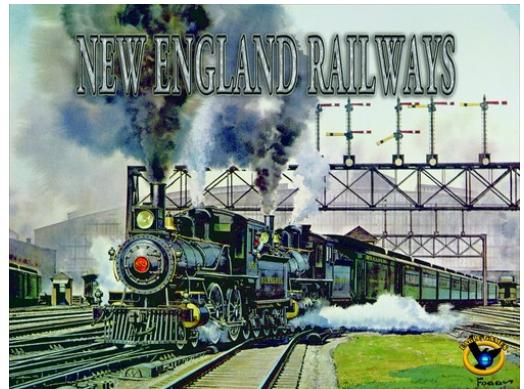
Los jugadores son inversores que arriesgan sus negocios y dinero en esta nueva tecnología, mientras van construyendo vías férreas a través de las montañas y los ríos de Nueva Inglaterra.

New England Railways pone a los jugadores en el papel de los emprendedores que construyeron las vías férreas que hicieron prosperar a las industrias del s. XIX en Nueva Inglaterra –desde los astilleros de Connecticut a los bosques de Maine; desde las pescaderías de Massachusetts pasando por las montañas de New Hampshire hasta las fundiciones de Albany.

Una vía férrea es una inversión muy cara. Los jugadores deben pedir el dinero prestado a los bancos para reunir el capital suficiente para construirlas. ¿Podrán obtener beneficios a la vez que pagan el interés de estos préstamos o los cancelan?

También estamos ante un juego en el que uno se ve en la cuerda floja de las finanzas, siempre manteniendo una difícil equilibrio entre la liquidez generada por los beneficios de las vías férreas, y la necesidad de tener que vigilar constantemente el pago de los préstamos. Los riesgos son inmensos y algunos inversores demasiado audaces acabarán rápidamente ahogados por las deudas, mientras que otros más cuidadosos conseguirán pingües ganancias.

Para 2-6 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 2 horas. Contiene tablero de 42x82 cm., 42 cubos de madera, 72 trenes de plástico, dinero y reglas. Juego en inglés.



Band of Brothers: Screaming Eagles. P.V.P.: 51,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

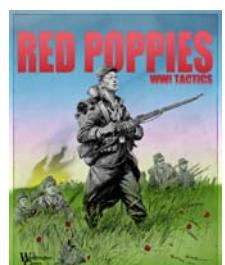
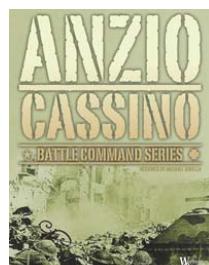
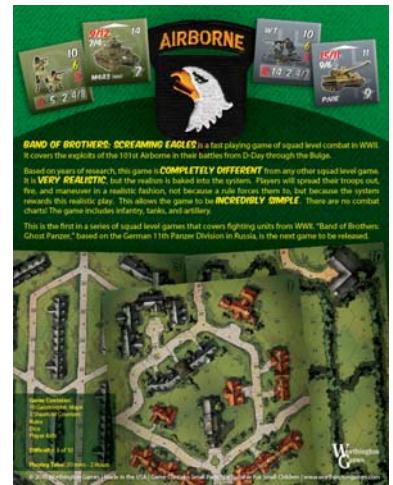
Diseñado por Jim Krohn, *Band of Brothers* es un sistema de juego con unidades tamaño escuadra de la división 101 aerotransportada, desde el Día D hasta las Ardenas, luchando por liberar Europa de sus opresores nazis.

Basado en años de investigación, este juego es totalmente distinto de los demás juegos tácticos del mercado. Es muy realista, pero el realismo está integrado de forma elegante en el sistema. Los jugadores despliegan sus tropas, disparan y maniobran de forma histórica, pero no por que ninguna regla les force a ello, si no por que el sistema premia al jugador que emplee tácticas históricas. Esto permite que el juego sea increíblemente sencillo. ¡No hay tablas de combate! El

juego comprende infantería, tanques y artillería.

Los mapas geométricos, las fichas, y un sistema de juego sencillo y rápido, nos dan un juego divertido y a la vez históricamente correcto del combate táctico en la 2ª Guerra Mundial.

Habrá más volúmenes en esta serie. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Otros juegos del s. XX de Worthington Games:

¡¡TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!

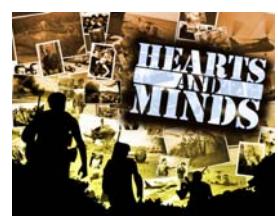
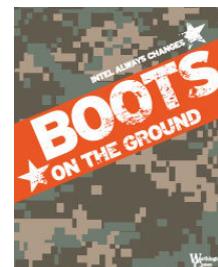
Red Poppies. Combate táctico, 1ª G. M.

Guns of August. Campaña de Francia, 1914.

Anzio-Cassino. Juego doble.

Hearts & Minds. Guerra del Vietnam.

Boots on the Ground. Combate táctico en Irak y Afganistán.

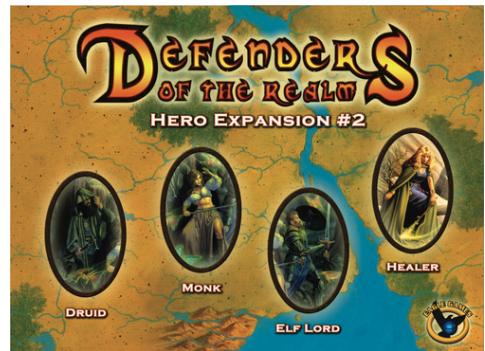


Defenders of the Realm Hero Expansion #2. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EAGLE GAMES

Defenders of the Realm: Hero Expansion #2 includes four new heroes – with a miniature and character card for each – along with six new global effects cards for use with the *Defenders of the Realm* base game. The new heroes you can mix and match with those in the base game or other expansions are:

- **Healer:** The Healer, although she does not sound particularly powerful, has some very interesting and magical skills. Not only can she spend actions to Heal three wounds to Heroes at her location including herself (especially useful if losing a battle to a General), she automatically heals one wound to all Heroes at the end of her turn if on a location with them. Couple this with the ability to use minion's energy at tainted locations to heal the land and her Walk in the Light ability to ignore a General's combat abilities and you have a very valuable hero to add to your team.



- **Druid:** The Druid is very powerful in wooded areas (Green Locations) and a strong healer of the tainted land. His "One with the Earth" ability keeps him safe from enemies when in the woods and his ability to summon woodland creatures at any Green Location to attack Minions (even when he is not present) is extremely useful in keeping Orcs and Imps under control.

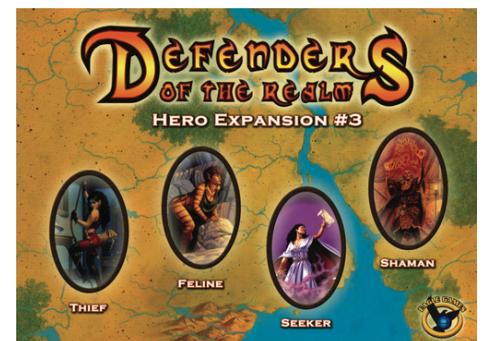
- **Elf Lord:** The Elf Lord knows the secret pathways through forests, enabling him to travel swiftly through all green locations. His mastery of Elf Magic enables him to assist himself (or other heroes) with a re-roll of one die each round, and his ability to ambush Minions and Generals in combat makes him a strong warrior in support of the realm.

- **Monk:** The Monk, a wanderer on some sacred quest for her order, is a master of the Martial Arts, enabling her to land a fury of blows with her staff on the unfortunate minions and Generals she encounters. Additionally, she uses the same training to defend herself against attacks. Her spiritual conditioning and wandering nature provide her with an additional Quest opportunity at all times as she is always holding two Quest Cards.

Defenders of the Realm Hero Expansion #3. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** EAGLE GAMES

Defender of the Realm: Hero Expansion #3 includes four new heroes – with a miniature and character card for each – along with a half-dozen new global effects cards and three tokens for use with the *Defenders of the Realm* base game. The heroes in this expansion are:



- **Feline:** The Feline, half cat and half human, has the ability to shadow any moving Hero or General, advancing with them as they leave or pass through the area if on foot or horse. Her catlike reflexes and razor-sharp claws make her a strong warrior in defense of the realm.

- **Shaman:** The Shaman, a shape-shifter and magic user, is a welcome addition to any Hero team. His Arrows of Destruction rain doom on minions and his ability to change into a Wolf or Bear grant him valuable skills in movement and combat.

- **Seeker:** The Seeker was born with the ability to glimpse the future and as such the Seeker always knows where the next Minion attack will occur and if a General will move. The sword she wields is extremely deadly because of her ability to foresee the battle beforehand, enabling her use all Special Cards as Battle Luck cards. If her attacks fail to defeat all enemy in the area, she can call upon her magic to summon images that will confuse her attackers and send them them wandering off to other lands.

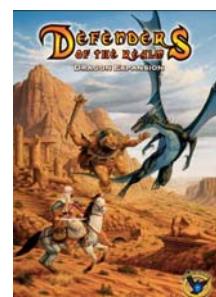
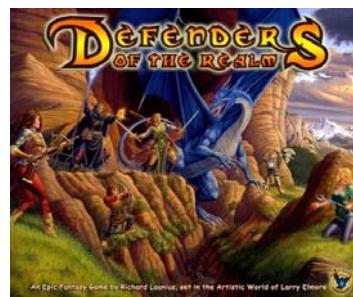
- **Thief:** The Thief is the master of sneaking behind enemy lines to not only scout the army of the Dark Lord, but also to steal battle plans from the General's headquarters tent. While not the greatest of warriors, the use of her daggers in combat, especially when treasure can be stolen, often enables her to question the enemy before dispatching them and to gain valuable information in the form of Hero Cards.

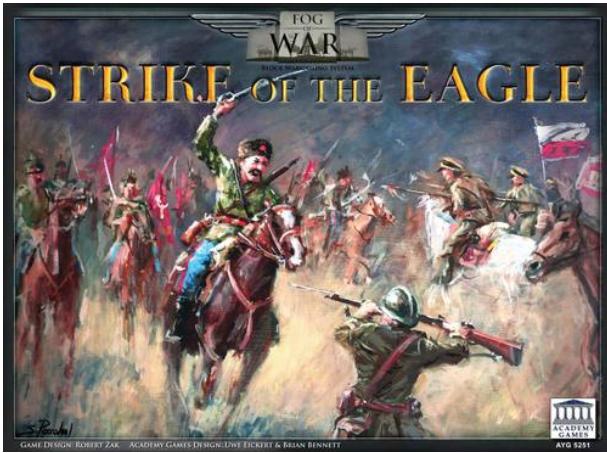
También disponibles:

Defenders of the Realm.

Defenders of the Realm Dragon Expansion.

Defenders of the Realm Hero Expansion #1.





Strike of the Eagle. P.V.P.: 55,25 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** ACADEMY GAMES

Tras un comienzo editorial espectacular con los juegos de la serie Conflict of Heroes, Academy Games vuelve nos presenta ahora su nuevo título. *Strike of the Eagle* es el primer juego de la serie Fog of War que irá publicando Academy Games.

Estamos en 1920. La 1ª Guerra Mundial ha terminado, pero la batalla por Europa apenas ha comenzado. Los jefes soviéticos, Lenin y Trotsky, planean extender la revolución de los trabajadores entrando en Polonia para apoyar a los crecientes movimientos comunistas de Alemania, Francia y Gran Bretaña. Solo los ejércitos de Polonia se interponen en el camino de la marea bolchevique.

Strike of the Eagle es un juego de bloques de escala operacional que permite a los jugadores experimentar la tensión de la guerra ruso-polaca

de 1920. Esta guerra de movimientos presenta características como grandes movimientos de caballería combinados con innovaciones armamentísticas como aviones, tanques y carros blindados.

El núcleo de la serie *Fog of War* descansa en la colocación por parte de los jugadores de órdenes secretas sobre el mapa que permiten engañar y superar a los adversarios. La composición de los ejércitos de bloques de madera de cada ejército permanece oculta al enemigo hasta que entran en combate. El combate se resuelve sin dados, maximizando la importancia de la calidad de las jugadas. Las cartas de acción son fundamentales en el juego, ya que permiten a los jugadores, bien modificar el número de órdenes que pueden emitir, o bien añadir refuerzos o modificar la resolución de las batallas.

Strike of the Eagle incluye varios escenarios para 2-4 jugadores. Algunos son tan pequeños que pueden jugarse en una hora. El juego de campaña completo puede durar varias horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles de Academy Games:

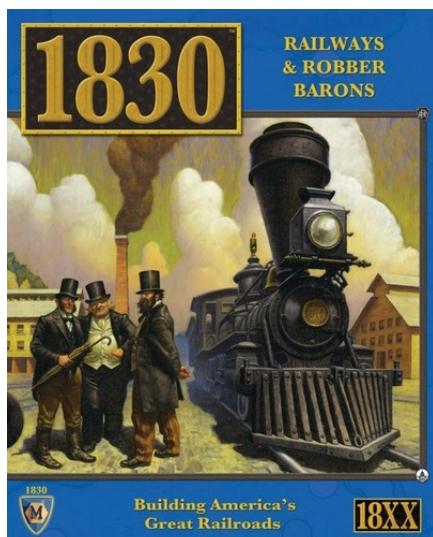
¡¡TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!

Conflict of Heroes: Storms of Steel.

Conflict of Heroes: Price of Honour.

Próximamente:

Conflict of Heroes: Awakening the Bear 2nd Edition.



1830: Rails and Robber Barons. P.V.P.: 59,50 €

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

1830 es uno de los juegos más famosos de la serie *18xx*. Una de las características preferidas por muchos jugadores es la ausencia del factor suerte. Este juego coge las mecánicas básicas de *1829*, y les añade varios elementos nuevos. Los jugadores intentan amasar la mayor fortuna posible comprando y vendiendo acciones de varias compañías ferroviarias situadas en el mapa del Este de EEUU. La manipulación del valor de las acciones es una de las más conseguidas. El tablero tiene una trama hexagonal sobre la que se solocan las losetas de vías férreas. Cada título de la serie *18xx* añade nuevos elementos al diseño básico. Este juego presenta empresas ferroviarias privadas y un mercado de acciones extremadamente encarnecido entre los 'robber barons'. La partida termina cuando el banco se queda sin dinero o algún jugador se declara en bancarrota.

Esta nueva versión de este gran clásico ha sido desarrollada en cooperación con Bruce Shelly (el desarrollador original de *1830*). Esta nueva versión contiene las reglas y componentes del juego original de Francis Tresham, más un juego básico más rápido, más nuevas variantes creadas por algunos de los más famosos desarrolladores de juegos de trenes.

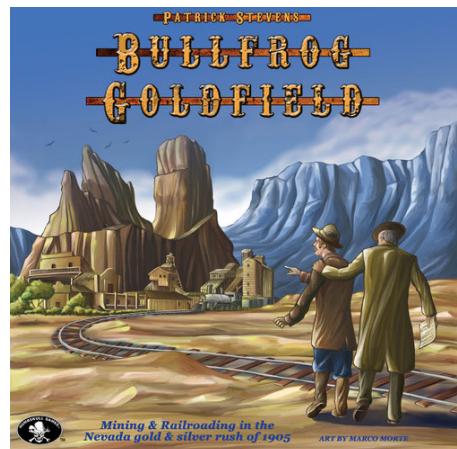
Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 3-4 horas. Juego en inglés.

Bullfrog Goldfield. P.V.P.: 42,50 €

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

En 1905 tuvo lugar la última gran Fiebre del Oro en Norte América, cerca del Valle de la Muerte, en Nevada. *Bullfrog Goldfield* es un juego de comercio de acciones, en el que los jugadores intentan sacar beneficios del descubrimiento de este mineral. Los jugadores deben desarrollar minas para conseguir el mineral, construir ciudades para mantener a los mineros, y trazar líneas de ferrocarril para sacar el mineral de la región. La competencia puede ser brutal a medida que las vías férreas se extienden por el desierto para llegar primero a las minas. Las fortunas penden de un hilo a merced de las vetas de mineral, y compradores hostiles amenazan propiedades ganadas con mucho esfuerzo.

El único elemento aleatorio del juego es el desarrollo de las minas, por lo demás todo es pura estrategia. Para 2-6 jugadores a partir de 16 años. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

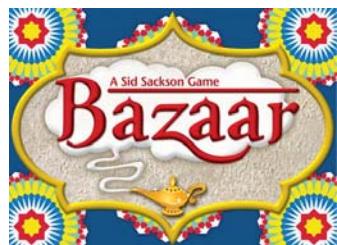
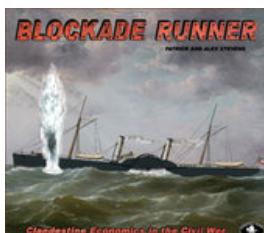


También disponibles:

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Popular Front.

Blockade Runner.



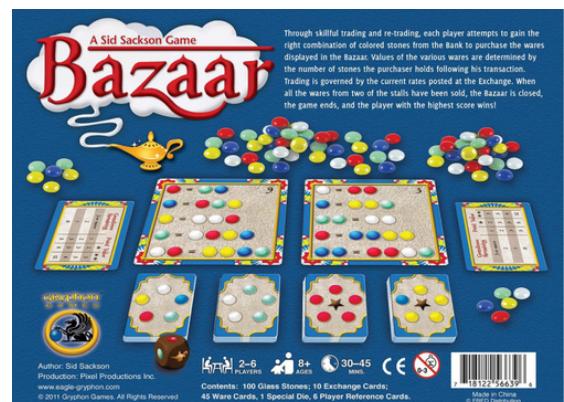
Bazaar. P.V.P.: 29,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO.

EDITOR: GRYPHON GAMES

Nueva edición de uno de los grandes clásicos de Sid Sackson.

Por medio de inteligentes y constantes intercambios, cada jugador intenta ganar la combinación correcta de piedras de colores del Banco para comprar las mercancías expuestas en el Bazar. Los valores de las mercancías vienen determinados por el número de piedras que el comprador tenga después de la transacción. El comercio se rige por las tasas vigentes indicados en la casa de Cambio. Cuando todas las mercancías de dos almacenes se hayan vendido, el Bazar se cierra y termina la partida.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!



Castle Panic Expansion: The Wizard's Tower. P.V.P.: 21,25 €

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

The Wizard's Tower is an expansion to the board game Castle Panic. It is not a stand-alone game and requires Castle Panic to play. The Wizard's Tower is a cooperative board game for 1 to 6 players ages 12 and up.

Your Castle has been rebuilt, and a friendly Wizard has joined your forces. As long as his Tower stands, you and your friends have access to powerful magic spells.

And you'll need them, for the Monsters have returned stronger, faster, smarter, and with new abilities to threaten the Castle. You'll fight against magical Imps, evasive -flying creatures, and more. Make your stand against six new, dangerous Mega Boss Monsters, including the Dragon and Necromancer. Use fire to attack the Monsters, but beware, your Walls and Towers can be burned down as well!

The challenge is high but so is the adventure. Can you survive more panic and defend The Wizard's Tower?

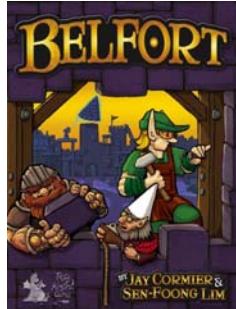
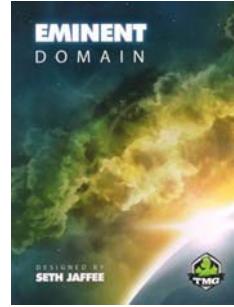


Eminent Domain. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TASTY MINSTREL

Explora la galaxia para expandir tu civilización... ¿Colonizarás los planetas cercanos, o los tomarás por la fuerza? Recolecta los recursos para comerciar, investiga para mejorar tu tecnología. ¡Construye la mejor civilización y gana la partida!

Eminent Domain es un juego de construcción de civilizaciones en el que las capacidades de tu civilización se basan en un mazo de cartas de Rol. Al comienzo de la partida los cada jugador tiene el mismo mazo de cartas, con solo 2 cartas de Rol. Cada turnos debes elegir qué Rol ejecutar, y al hacerlo añades uno de esas cartas de Rol a tu mazo. El ejecutor un Rol, puedes mejorar sus efectos jugando cartas de tu mano que se emparejen con él. Por ejemplo, cuanto más Investigues mejor serás en el rol de Investigación (ya que tendrás más cartas de ese tipo en tu mano). **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Belfort. P.V.P.: 51,00 €

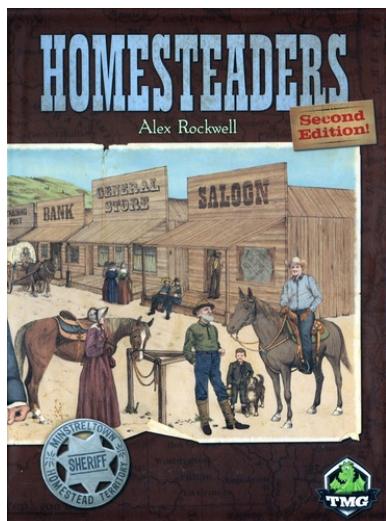
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TASTY MINSTREL

¡Bienvenido al universo de Tasty Minstrel! Pon a tus elfos, enanos y gnomos a trabajar en la Villa y Gremios de Belfort para conseguir recursos y construir la ciudad!

Los elfos consiguen Madera del bosque, mientras que los enanos consiguen piedra de la cantera. Un elfo y un enano juntos pueden conseguir metal de las minas, y cualquiera de ellos puede conseguir oro. Costruye edificios en los cinco distritos de la ciudad pentagonal y contrata a gnomos para que empleen sus habilidades especiales.

Belfort es un juego de colocación de trabajadores en el que se obtienen puntos por tener la mayoría en las áreas (en cada distrito, y por cada tipo de trabajador). Los edificios te dan influencia sobre los distritos así como dinero, pero los impuestos pueden aumentar dependiendo de tu puntuación: ¡los jugadores que van ganando tienen que pagar más! Gestiona tus recursos y tu oro bien, elige bien qué edificios construir, ¡y ayuda a construir la ciudad de Belfort!

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Homesteaders 2nd Ed. P.V.P.: 42,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TASTY MINSTREL

La ley Homestead Act de 1862 permitió a cada ciudadano de EEUU reclamar para sí una propiedad de 160-640 acres de tierra virgen para vivir en ella y cultivarla durante 5 años.

También en la década de 1860 se construyó el Ferrocarril Transcontinental a través de Norteamérica, uniendo las redes ferroviarias de las costas este y oeste del país. El desarrollo de las vías férreas aceleró la expansión de los colonos Homesteaders hacia el oeste, y llevó a la rápida explotación de nuevas tierras de labranza.

¡Conviértete en un Homesteader con una nueva propiedad y desarrolla tu población, convirtiéndola en una próspera Ciudad! El jugador que contribuya en mayor grado será declarado ganador y le dará su nombre a la ciudad!

Para 3-4 jugadores a partir de 12 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Montage. P.V.P.: 34,00 €

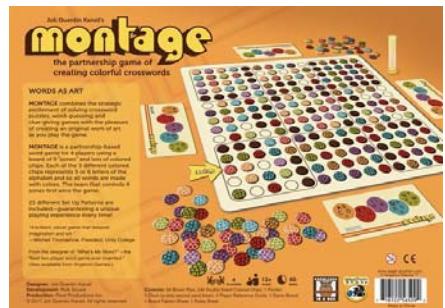
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GRYPHON GAMES

Montage ...the partnership game of creating colorful crosswords.

MONTAGE is a partnership word game for 4 players played on a board of 9 ‘zones’ using colored chips. In *Montage*, each of the 5 different colored chips represents 5 or 6 letters of the alphabet and so all words are made with colors! The side that earns 4 zones first is the winner.

Game designed by Joli Quentin Kansil.

Components: Game Board, 240 double-sided colored chips (48 each in 5 colors), 50 Pips, 4 Player reference cards, 1 minute sand timer, 1 Pointer, Rules Booklet. 4 players, 60 minutes. Ages 13 and up.



Mirror mirror. P.V.P.: 34,00 €

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

You've entrusted your nine courtiers to deliver a beautiful love letter to Princess Persephone, but your opponent also has nine courtiers delivering an equally moving love letter to the same princess! In each case 8 letters are decoys and only the letter with the red seal is the “true” love letter. Intercept your rival's true love letter to make sure that only your letter sways her affections.

Each of the 3 types of Character pieces carries a letter, has a mirror on the back of the piece and has a special way of moving on the board similar to chess. When your piece lands on an opponent's piece, you must say what color seal is on their letter. If correct, that piece is removed from play. Otherwise your piece is removed from play, so choose carefully and make liberal use of your mirrors to discover the color of the seals on your opponent's pieces before venturing to intercept their letters.

Game Components: Gameboard, 18 Plastic holders with mirrors (9 gold and 9 blue), 18 Characters tiles, 18 Letter tiles, Rules. For 2 player, ages 8 and up. 20-30 minutes.

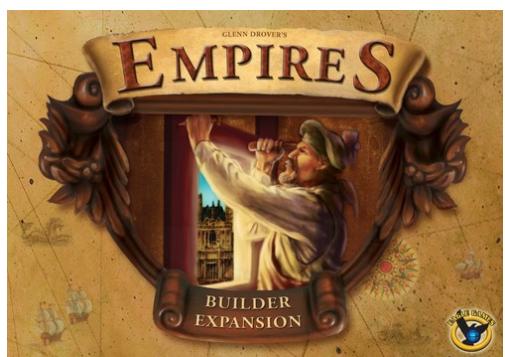
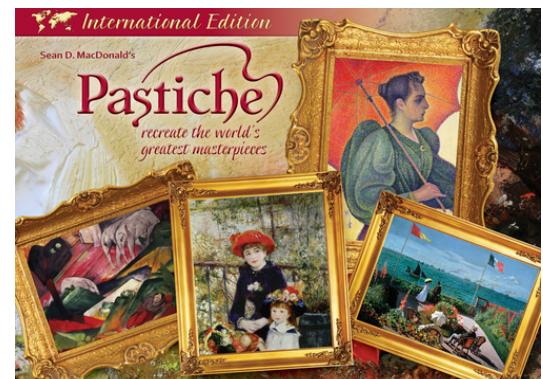
Pastiche. P.V.P.: 35,00 €

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

Un mundo de bellos colores cobra vida a medida que los jugadores eligen cartas de encargos que ilustradas con 34 de las más grandes obras de arte europeas de los seis últimos siglos. Los jugadores puntúan por los encargos mezclando colores primarios mediante la inteligente colocación de losetas, creando la paleta de colores que los grandes maestros necesitaron para crear estas obras. Explora las pinturas, las paletas de colores y el pasado de los artistas en este juego único y emocionante para toda la familia.

Mientras colocan fichas hexagonales para obtener cartas de paleta (colores), los jugadores se familiarizan con las distintas combinaciones de colores que se necesitan para crear los numerosos matices de color de los artistas... todos listados en la Player Reference Card. Los jugadores también aprenden a reconocer a numerosos artistas y su obra según van completando tareas.

Elegido entre los juegos de la Mensa Select. Duración de la partida: 40-60 minutos. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Empires: Builder Expansion. P.V.P.: 34,00 €

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

An official expansion to *Glenn Drover's Age of Empires: The Age of Discovery*, the **Builder Expansion** contains:

1) A NEW SPECIALIST: THE BUILDER

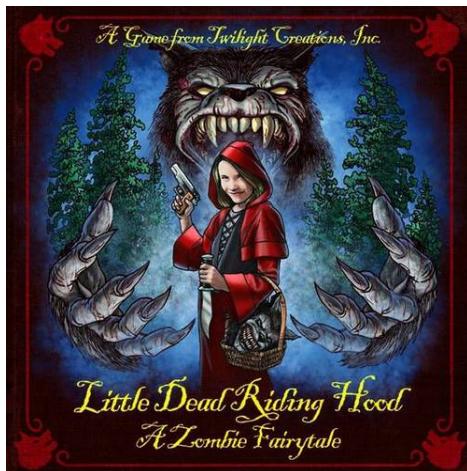
Abilities:

- When placed on the colonist dock and sent to the New World it will increase the VP's scored for the region: +2 VP's/ Builder (of any color) for 1st place; +1 VP for second place. (The idea is that the colony is much more developed with cities and infrastructure).
- When placed in the Capital Building track, the player pays half the normal cost. The Builder may be acquired via new Capital Buildings or when a player places a colonist on the 5th spot (Builder is Free, other specialists cost 5)

2) 20 NEW CAPITAL BUILDINGS

These include some "buildings" that cost zero, but offer a one-time instant effect such as \$7, 2 free specialists, and 2 free trade goods. So even if a player is short on cash, a building action is available.

- 3) A RULES SHEET with the new Builder Rules, Capital Buildings, and even special rules for a historical start (Each Nation has a special ability and one or two Capital Buildings to start the game). The idea is that the Spanish will feel like the Spanish (Conquistadors, etc.), The English will feel like the English, the Dutch like the Dutch, etc.
 4) The MINT and OVERPOPULATION will, indeed be a part of the new expansion.



Little Dead Riding Hood. P.V.P.: 29,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TWILIGHT CREATIONS

Little Red Riding Hood checked the action of her 9mm and put it back into the shoulder holster under her cloak. Things had certainly changed since the “Big Bad” wolves star started rising from the dead and giving all of the Little Riding Hood sisters such a hard time.

If it weren’t for some quick thinking and a lucky shot, we would have lost Little Green last week, she thought. Well, no more! Grandma is sick and hungry. She needs us and no wolf is going to keep us from delivering our baskets. Little Red tucked the basket under her arm and walked toward the door’.

“Don’t forget your knife,” Red’s mother reminded her.

“I KNOW mom,” Little Red sighed and retrieved the knife from the table. “Duh!”

Little Dead Riding Hood is a racing game. Each player assumes the role of one of the Riding Hood sisters trying desperately to get supplies to their beloved grandmother. Simple really, except for those pesky zombie wolves.

Nippon Rails 2nd Edition. P.V.P.: 35,70 €

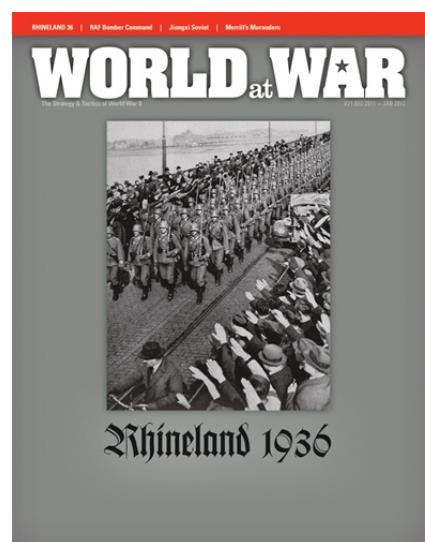
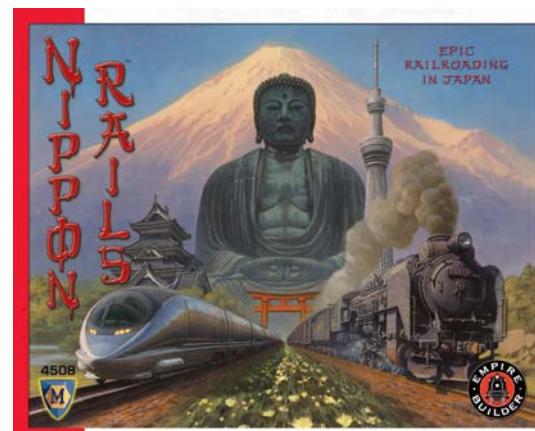
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Explore the ancient land of Nippon! Build a railroad empire in the land of the rising sun. Use your initial investment to build track. Then pick up commodities where they are grown, mined, or manufactured and deliver them to a lucrative place of demand. Complete a delivery and make the money you need to buy larger, faster trains, and expand your railroad empire. Win the game by building the most effective railroad empire!

With the countless variations of play provided, *Nippon Rails*® provides a challenging region for the creation of your network. Obstacles are rival tracks and Japan’s great mountains, channels, and rivers and restrictive coastline. Capture the can-do spirit of Japan and build an empire. Whether you share *Nippon Rails* as an evening with friends or as a rainy day activity with your family, you’ll always find it captivating!

After enjoying this great game, you can explore one of the many other award-winning *Empire Builder*™ games, including titles as diverse as *China Rails*™, *Australian Rails*™, and *Martian Rails*™.

Nippon Rails is geographically accurate. The game depicts Japan’s rivers, plains, and mountains, as well as its natural resources. It’s a great way to learn about the geography, business, shipping, and transportation of Europe while having loads of fun with friends or family!



World at War 21: The Rhineland War 1936-37. P.V.P.: 25,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** DECISION GAMES

The Rhineland War, 1936-37 (RW), designed by Joseph Miranda, is a strategic-level simulation of intermediate complexity that covers an alternative World War II in Europe, one that began in 1936. The assumption is, when Hitler ordered his army to march into the Rhineland, the Allied powers, instead of appeasing him, ordered their armed forces to resist. The ensuing chain of events leads to the war expanding throughout Europe. A war fought at that time would’ve found all European militaries woefully unprepared.

Central to the play of the game are its “crisis chits.” They represent various diplomatic and military events that could bring other powers into the war. Players pick crisis chits depending on the number of crisis hexes (printed on the map) they control. The more such hexes they control, the greater the chances they have of gaining more allies. At the same time, grabbing too much territory can lead to political collapse at home, as domestic foes work to undermine your power before the conflict explodes into a wider war.

Rhineland War is a two-player game. One player commands the Axis, controlling Germany and the countries that choose to align with Berlin. The other is the Allied player, who controls the anti-German forces. Each hex on the map represents 62 miles (100 km) from side to opposite side. Each full game turn represents one month. Units of maneuver

are corps and armies.



Against the Odds 33. Meatgrinder: Battle of Xuan Loc, 1975. P.V.P.: 29,75 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Two years after the last US troops left Vietnam, People's Army of Vietnam (PAVN) General Van Tien Dung launched Operation 275, a "limited" offensive designed to set up an attack on the provincial capital of Pleiko. Rapid collapse of South Vietnamese (ARVN) forces caused a change in plan, with PAVN forces quickly taking one city after another, pausing only before an attack on Saigon itself. Based on previous performance, when three full PAVN divisions, supported by tanks and ample artillery, attacked one depleted ARVN division at Xuan Loc, Dung expected a cake walk. What he got was a Meatgrinder instead.

For two bloody weeks, a division regarded as "unreliable" held back everything the PAVN could throw against them, inflicting heavy losses. No one, on either side, expected such heavy fighting. And hardly anyone thought that this would actually be "the last battle" of a 30 year conflict. It was.

Now, Against the Odds lets you refight this key moment in history, with *Meatgrinder: Battle for Xuan Loc, 1975*. The design uses a variable initiative system that keeps both sides uncertain, and features all the weapon systems that made this battle, and this period, so distinctive. The ARVN player employs cluster bombs, daisy cutters, M-48 tanks, and helicopters against seemingly overwhelming numbers of PAVN troops, artillery, and T-54 tanks. Leadership, close assaults, and airborne operations are also included...all the tools for attack and defense that made this a classic confrontation.

Bonus Items Included: All copies of this issue contain an extra solitaire game, *Bloody Hunlikely!* covering Atilla's rampage across Europe, plus a small expansion kit (rules and counters) for our earlier *The Pocket at Falaise* featured in ATO #27. Don't miss this one!

Meatgrinder and issue #33 of ATO: Map - One full color 22"x34" mapsheet, Counters - 240 full color 1/2" die-cut pieces, Rules length - 10 pages. Charts and tables - 2 pages. Complexity - MediūMm Solitaire suitability - Average. Design - Perry Moore Development - Lembit Tohver. Graphics - Mark Mahaffey

Strategy & Tactics 272: Lepanto. P.V.P.: 25,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** DECISION GAMES

Lepanto is a two-player or multi-player (Ottoman versus Christian) operational level game, designed by Robert Cowling. The game includes 280 die-cut counters, with each warship chit representing two ships per counter; there are three primary ship types: Galleys, Galliots and Galleasses, each with different capabilities. The colorful map features the Ionian Sea, printed with the historical set up of both sides just as the two opposing fleets were arrayed to begin battle, as well as various charts and tables for easy reference during play. The land area featured represents the peninsular areas of the Grecian mainland.

The rules entail a variety of mechanics pertaining to 16th century naval combat, such as Wind Direction, Ramming, Boarding, Small-Arms Fire, Gunnery Ranges, Exhaustion, Galliot Shoreline Movement, Christian Small-Arms Advantages, Ottoman Maneuver Advantages, as well as the designations of the historical admirals in the battle, such as Don Juan, Ali Pasha, etc.

The easy and quick game sequence is as follows: *Movement, Combat, Reorientation*

Movement is regulated in terms of the front and back side of each warship chit. As each ship completes its movement, it is flipped from its A (Alpha) side over to its O (Omega) side (or vice versa, if they began the turn on their Omega sides). When all desired moves have been completed, the player's remaining ships are also flipped to their O (Omega) side (or vice versa, if they began the turn on their Omega sides) to indicate the end of the entire Movement Phase. In this way, players may easily keep track of which ships have moved, and which have not, during each game turn.

Victory in the game is determined by the accumulation of VPs for eliminated and damaged ships that have been inflicted by each side.

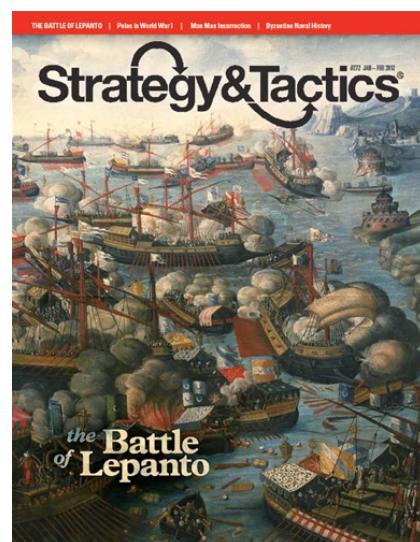
Articles in this issue include:

Poles in World War I. Poles, then lacking a nation-state of their own, fought on both sides and in every major power's army in WWI.

Mau Mau Insurrection. The 1950s guerrilla war in Kenya that served as a model for numerous other African anti-colonial movements.

Byzantine Naval History. A strategic and tactical analysis of the navy that was a force in the Mediterranean for 1,000 years.

Special rules cover: crises, political collapse, reinforcements, replacements, terror bombing, railroads, fog of war, airpower, naval and amphibious operations, weather, neutrals, the Soviet Union, armistice and surrender, the Spanish Civil War, expeditionary forces, airborne units, air transport, fifth columns, alpine units, and anti-aircraft units. The turn sequence is as follows.



NOVEDADES OSPREY PUBLISHING



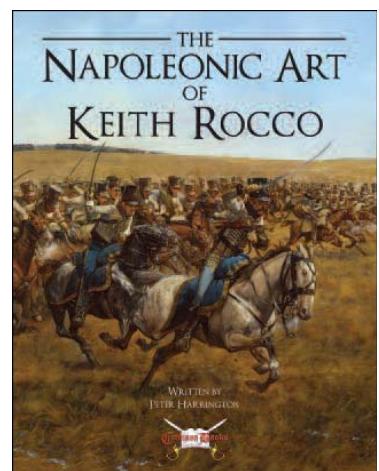
Force on Force 4: Cold War Gone Hot. P.V.P.: 21,00 €

Author: Ambush Alley Games

Illustrator: Ramiro Bujeiro

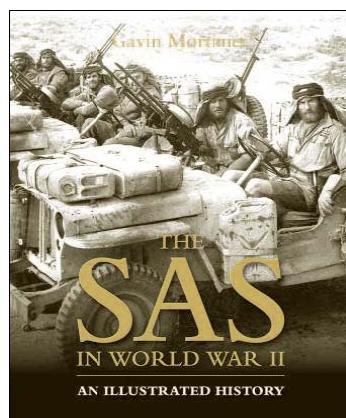
About this book

"My fellow Americans, I'm pleased to tell you today that I've signed legislation that will outlaw Russia forever. We begin bombing in five minutes." – Ronald Reagan, 1984. With these words, spoken as a sound check to a radio broadcast, President Reagan came dangerously close to igniting the long-simmering Cold War. Although Soviet forces were placed on alert following reports of this comment, the full-scale conflict between the West and the Soviet Bloc did not break out. *Cold War Gone Hot*, the latest companion volume for *Force on Force*, looks at the 44-year history of the Cold War and asks: "what if?" With the orders of battle, vehicle stats and missions included in this volume, Force on Force players can simulate the advance of Soviet tanks across Western Europe, a thrust into Alaska, or any number of other plausible scenarios where history took a slightly different path.



The Napoleonic Art of Keith Rocco. P.V.P.: 21,00 €

Twenty four full colour artworks evoke the drama, emotion and action of the Napoleonic Wars. For Keith Rocco the emphasis is not on the appearance of the landscape or panoramas, but rather the human drama.



The SAS in World War II. P.V.P.: 28,00 €

An Illustrated History Embellished with 150 stunning photographs, the majority of which have never been seen, WWII historian

Gavin Mortimer examines the pivotal events of one of the most famous military units of all time. 978 1 84908 646 2. Hardback. 242 x 190mm. 256pp.

MEN-AT-ARMS

MAA474 The Chaco War 1932-35

MAA475 The Spanish Army in North America 1700-1793

DUEL

DUE40 CSS Alabama vs USS Kearsarge

NEW VANGUARD

NVG183 Warships of the Anglo-Dutch Wars 1652-74

NVG185 LAV-25

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE101 Luftwaffe Viermot Aces 1942-45

CAMPAIGNS

CAM240 Wabash 1791

RAID

RAI26 Tora! Tora! Tora! – Pearl Harbor 1941

ELITE

ELI99 Italian Army Elite Units & Special Forces 1940-43

WARRIOR

WAR160 Desert Rat 1940-43

COMBAT AIRCRAFT

COM63 Aichi 99 Kanbaku 'Val' Units 1937-42

WEAPON

WPN12 The Uzi Submachine Gun

WPN13 The M1 Carbine

WPN16 The M16

