

# EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 25 de julio de 2006

## JUEGOS DE MESA

### RIOGRANDE GAMES



**El Grande Decennial Edition. *Ya disponible*** P.V.P.: 54,95 €

Tras un par de años de espera, ¡por fin de nuevo disponible, ahora con las expansiones!

Los jugadores son los Grandes de la antigua España. Cada uno quiere aumentar su influencia en la corte y en las regiones. Cada turno los jugadores eligen de entre 5 acciones, siempre distintas cada turno. El jugador que haya jugado la carta de prioridad mas alta tendrá derecho a elegir primero, pero solo tienes 13 cartas para toda la partida. Elige tus acciones y prioridades sabiamente y conviértete en el Grande más poderoso para ganar la partida

Esta edición especial Décimo Aniversario contiene también las expansiones conocidas como Intriga & el Rey, Gran Inquisidor & las Colonias y Grandísimo. En Intriga & el Rey, cada jugador tiene 18 o 28 cartas que reemplazan las cartas de acción del juego básico. Antes que comience la partida, cada jugador elige 13 cartas para formar su mazo de acción/prioridades para la partida. Los jugadores emplean estas cartas en

lugar de las cartas normales de acción y prioridad a la hora de determinar el orden de los turnos y las acciones especiales. Gran Inquisidor & las Colonias añade cuatro regiones nuevas, al Gran Inquisidor, y nuevas cartas de acción. Las nuevas cartas de acción forman dos nuevos mazos que dan a los jugadores siete opciones en cada turno en lugar de las cinco del juego básico. Estas dos expansiones pueden combinarse formando El Rey y las Colonias. En esta variante usas las cartas de acción/prioridad de Intriga & el Rey y las nuevas regiones, el Gran Inquisidor y las nuevas cartas de acción de Gran Inquisidor & las Colonias.

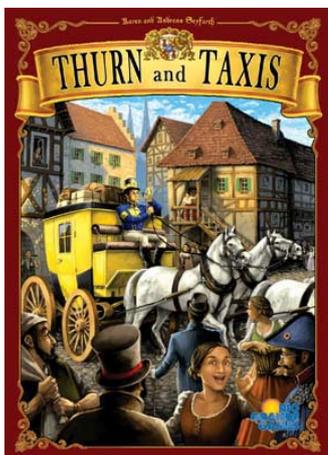
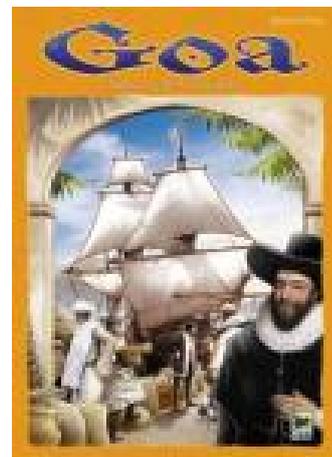
Grandísimo añade un barco, la cárcel, Portugal, el Gran Inquisidor, la Reina, el Bufón y nuevas cartas de acción en dos mazos.

Autores: Wolfgang Kramer y Richard Ulrich. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos.  
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Goa. *Ya disponible*** P.V.P.: 39,95 €

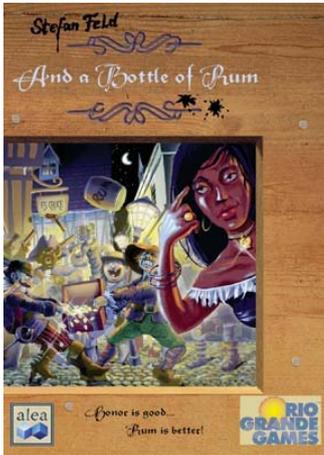
Estamos en el comienzo del s. XVI: hermosas playas, un clima maravilloso, y una de las ciudades comerciales más importantes del mundo. Las compañías en competencia comercian con especias, invierten su dinero y envían colonos. Cómo gestionas las especias tiene una gran importancia para el éxito de tu compañía. ¿Deberías construir buques más efectivos, o mejorar tus plantaciones, o atraer más colonos? La mejor estrategia es la que te proporcione los mejores negocios. Goa: riqueza y glory, ¡pero no sin riesgo!

Autor: Rüdiger Dorn. Para 3-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Thurn & Taxis. *Ya disponible*** P.V.P.: 32,95 €

En 1490, el Emperador Maximiliano I concedió a Franz von Taxis el contrato para entregar el correo entre las residencias del Emperador en Innsbruck y Bruselas. Hizo su trabajo tan bien que los servicios postales alemanes siguieron creándose con el nombre de Thurn and Taxis. Con la introducción de los carruajes postales a mediados del s. XVII, los miembros de la familia fueron elevados al rango de Condes y se les concedió el título hereditario de Jefe de Correos General. El juego comienza en este punto de la historia real. ¿Puedes emular los logros de esta familia y construir una red postal exitosa? ¿Tienes el talento necesario para conectar las ciudades apropiadas sin perder de vista la necesidad de comprar nuevos carruajes cuando lo necesites? Planea tus movimientos con cuidado y observa con atención los movimientos de tu adversario, para que puedas responder apropiadamente. El juego te lleva atrás en el tiempo y te enfrenta a un reto que te hará volver a jugarlo una y otra vez. Autores: Karen y Andreas Seyfarth. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Rum & Pirates. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €**

Los jugadores asumen el papel de piratas. Mueven a su capitán por las calles del refugio de los piratas, buscando mapas del tesoro y cofres. O tal vez se encuentren con la guardia de la ciudad y se enfrenten a ella si pueden. Naturalmente, visitarán los pocos garitos para reunirse y beber ron juntos. También surgirán oportunidades de comprar los artículos necesarios que necesitan los piratas, como patas de palo y parches. Al final del día, volverán a sus barcos en busca de las hamacas que queden libres. Todas estas actividades van concediendo fichas de puntos de honor a los jugadores, la mayoría positivos, pero algunos también negativos. ¡Ganará el que haya acumulado más honor al final!

Autor: Stefan Feld. Para 2-5 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos.  
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**FANTASY FLIGHT GAMES**



**A Game of Throne Expansion: Storm of Shadows. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €**  
Segunda expansión para **A Game of Thrones: The Board Game/Juego de Tronos!**

Esta nueva expansión incluye reglas y componentes para lo siguiente:

Una nueva variante del juego con un nuevo mapa, que enfrenta a las Casas Stark, Lannister, Greyjoy y Baratheon entre sí por el control del King's Landing y las Riverlands. Nuevas casas neutrales para unirse a tu causa en el juego variante, incluyendo las Casas Arryn, Frey y Tyrell, y los numerosos bandidos, mercenarios y morralla que pueblan los Westeros!

Potentes nuevas cartas de tácticas para emplerlas en el nuevo juego variante y también en el estándar. Nuevos mazos alternativos de Westeros. Robb Stark, Jaime Lannister y muchos otros hacen su entrada directamente gracias a las nuevas reglas de Líderes, incluyendo dos Líderes para cada casa (también los Martell), que pueden emplearse con el juego variante o con el estándar. ¡Toma rehenes y ejecuta prisioneros por vez primera! Nuevas cartas de Casas para cada ua de las casas (incluyendo los Martell), que pueden emplearse con el juego variante o con el estándar. Un nuevo mazo de cartas Wildling, que convierten en un acontecimiento irrepitable cada asalto Wildling!

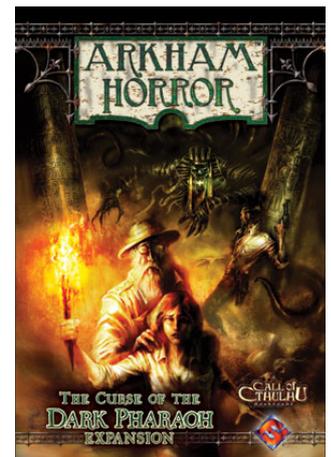
**A Storm of Swords** necesita del juego básico **A Game of Thrones Board Game/Juego de Tronos** para poder jugarse. Es totalmente compatible con la expansión **A Clash of Kings**, pero no necesita de ella para jugar. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Curse of the Dark Pharaoh. P.V.P.: 19,95 €**

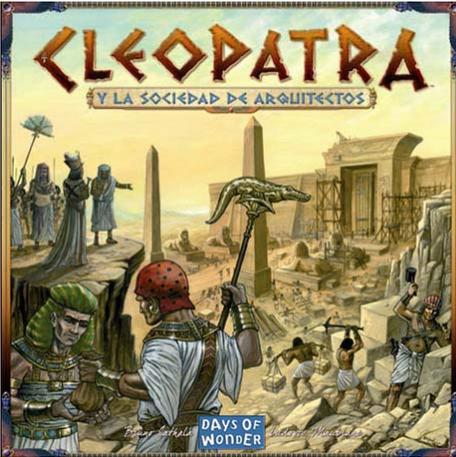
Parece inofensivo. Simplemente una estancia llena de antigüedades polvorientas, enterradas en alguna vieja tumba de Egipto. Todos en la Universidad de Miskatonic están excitados, obviamente, ¿pero por qué el profesor Armitage se ha quedado blanco como el yeso tras ver el sarcófago del Faraón? Los fenómenos extraños no empezaron hasta la noche siguiente...

**Curse of the Dark Pharaoh** es la primera expansión para **Arkham Horror!** Centrándose en el tema del juego, los gráficos espectaculares y las extrañas historias que han dado la popularidad al juego básico, esta expansión contiene 166 cartas nuevas!

- 22 Objetos de Exhibición, reliquias antiguas de la exposición visitante.
- 18 cartas "Expulsado del Vecindario" para los investigadores menos afortunados.
- 4 cartas de Beneficio y 4 de Perjuicio con nuevos y curiosos efectos.
- 45 nuevas cartas de Lugares de Arkham, 27 nuevas cartas de Puertas, 18 nuevas cartas de Mythos, 21 nuevos Conjuros y 7 nuevos Aliados para hacer **Arkham Horror** más grande, más terrorífico y más excitante que nunca! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## EDGE ENTERTAINMENT



**Cleopatra y la Sociedad de Arquitectos. Ya disponible** P.V.P.: 49,95 €

Las pirámides se están derrumbando, los templos se encuentran en ruinas, e incluso da la impresión de que la nariz de la Gran Esfinge podría caerse cualquier día. ¡Cleopatra no está contenta! Ahora ha llamado a los miembros de la Sociedad de Arquitectos para que construyan un nuevo y esplendoroso palacio en Alejandría... y piensa cubrir de oro al que le presente el mejor diseño.

**¡UN JUEGO DE PROPORCIONES MONUMENTALES!**

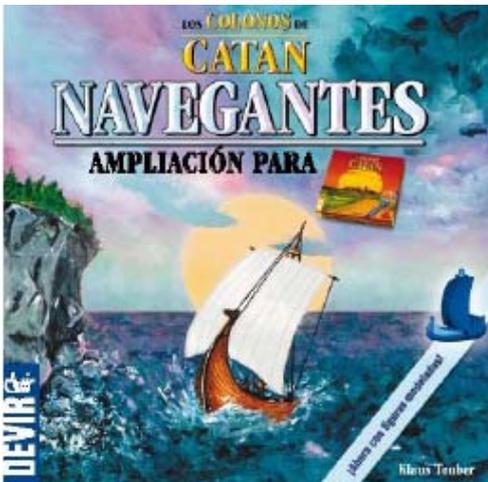
**Cleopatra y la Sociedad de Arquitectos** es un juego para toda la familia, diferente a cualquier otro que hayas visto antes. Dentro de esta caja encontrarás un palacio en tres dimensiones, que debes construir antes que los demás jugadores. Los funcionarios poco honrados y los materiales de dudoso origen pueden ayudarte a ganar el juego, pero ten cuidado, porque el precio que se paga por la corrupción es muy alto.

### **CONTENIDO**

- Un Palacio completo en 3D, con 9 Muros con columnas, 2 Marcos de puerta, 2 Obeliscos, 6 Esfinges, 1 Trono y 1 Pedestal, y 10 Estatuas de Anubis
- 108 Talentos del Tesoro del Faraón
- 89 Amuletos de Corrupción
- 110 Cartas de Recursos y Personajes
- 1 Figura de Cleopatra
- 5 Pirámides de Corrupción
- 5 Dados del Sumo Sacerdote
- 1 manual de reglas
- 1 Número de acceso online a Days of Wonder



## DEVIR



**Los Navegantes de Catán. Ya disponible** P.V.P.: 35,00 €

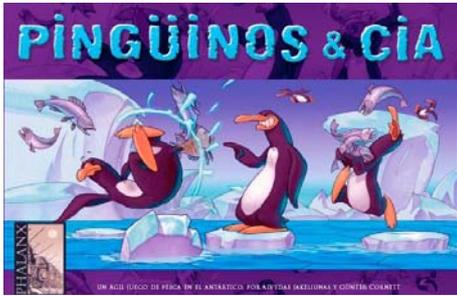
Expansión del juego *Los Colonos de Catán*. Después de colonizar la isla de Catán, sus habitantes deciden ir más allá y lanzarse a explorar el archipiélago de Catán, en busca de nuevas aventuras. *Los navegantes de Catán* propone ocho escenarios a través de los cuales podrás vivir la historia de Catán. Atención: *Los navegantes de Catán* no es un juego en sí mismo necesitas *Los Colonos de Catán* para jugar. Para 3-4 jugadores. Duración de la partida: 75 minutos.

**Carcassonne: Comerciantes y Constructores. Ya disponible** P.V.P.: 13,00 €

Expansión del *Carcassonne*. Contiene 24 piezas con nuevas construcciones, como puentes y ciudades con extrañas formas. Se introducen en el juego piezas con símbolos de mercancía: trigo, tela y vino, que darán puntos extras al que haya recogido más al final de la partida. También hay una figura de cerdito para que el granjero consiga que sus granjas sean más productivas. La expansión incluye una gran bolsa de tela para poder remover cómodamente todas las piezas del juego. ¡ Incluye la expansión El Río 2!

Para 2-6 jugadores. Duración de la partida: 45 minutos.





**Pingüinos & Cia. Ya disponible** P.V.P.: 15,00 €

En el Polo, tu colonia de pingüinos salta alegremente de plataforma en plataforma pescando, intentando además bloquear a las colonias de los demás jugadores para impedir que se apoderen de las mejores zonas de pesca. Al final del juego, el jugador que haya conseguido más peces, gana la partida. Englobado dentro de los juegos de estrategia abstracta, Pingüinos & Cia es un juego de mecánica ágil y sencilla, recomendado para toda la familia.

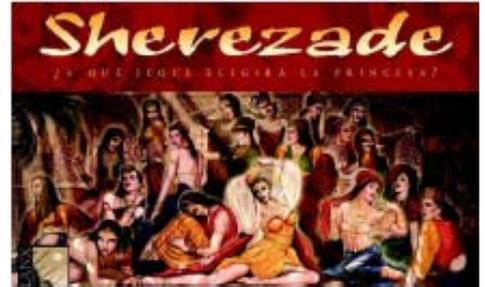
Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos.

**Scherezade. Ya disponible** P.V.P.: 30,00 €

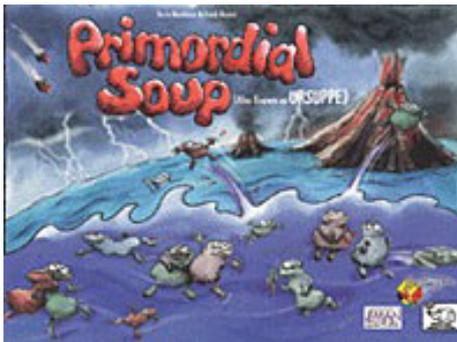
*¿Cual Sultán atraerá a la princesa?*

Cada jugador es un rico Jegue oriental que intenta tener la mayor cantidad de mujeres en su harén, que deben corresponder además a sus preferencias (secretas para los demás jugadores). En cada turno de juego una se pone en juego una mujer y elige al sultán que más le guste, uniéndose a su harén. Como sultán, ¿debes ser lo más atractivo que puedas! Para conseguir este objetivo, un sultán puede mejorar su aspecto, aumentar su status o agrandar su palacio. Obviamente, un sultán necesita dinero para todo esto. Así que tendrá que invertir en especias...

Para 3-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 75 minutos.



## Z-MAN GAMES



**Primordial Soup (Ursuppe). Ya disponible** P.V.P.: 49,99 €

Conocido mundialmente como *Ursuppe*, este juego de Doris Matthaus y Frank NEstel (autores del también famoso *Frank's Zoo*) consiguió el segundo lugar en el Juego del Año Alemán de 1998 y es uno de los más valorados por la afición internacional.

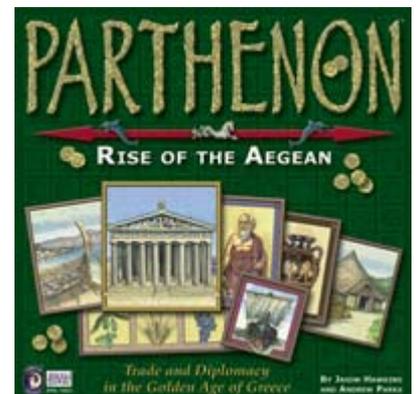
Controlas una tribu de amebas que vive en la antigua Tierra luchando por la supervivencia en la Sopa Primordial. Al principio tus amebas van de un sitio a otro comiendo los nutrientes disponibles, pero pronto tendrás que ingeniártelas para conseguir los cada vez más escasos nutrientes ante de que las amebas de tus adversarios lo hagan. Comprarás cartas de Genes que modifican las reglas y darán a tus amebas capacidades que las harán las reinas de la Sopa. Algunas de estas capacidades incluyen movimientos más coordinados, longevidad, agresividad, etc. El jugador que mantenga vivas sus amebas y sepa sacar más provecho de sus cartas de

Geners será el vencedor. Contiene 220 cubos de Comida de madera, 28 amebas de madera de distintas formas, 37 Puntos Biológicos de madera, 4 marcadores de puntos de madera, 25 fichas de daño de madera, 44 cartas (cartas de Genes y de Medio Ambiente), 1 tablero de juego, reglas y dados. Para 3-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Parthenon: Rise of the Aegean. Ya disponible** P.V.P.: 49,99 €

Ganador del premio *Best Boardgame of the Year* en el recién celebrado *Origins 2006*. El juego te sumerge en un mundo excitante y competitivo con agresivas políticas comerciales, peligrosos viajes y la construcción de grandes monumentos. Se trata de un juego para 3-6 jugadores en las islas del Mar Egeo en el 600 a. de C. La Grecia continental está en su momento de máxima gloria, y las islas del Egeo intentan ahora compartir esa gloria y prosperar en un mundo cada vez más lucrativo (y peligroso). Cada jugador representa una isla distinta del Egeo con dos pueblos y una flota de buques mercantes. Las villas de cada isla producen bienes que se pueden intercambiar con las otras islas o se pueden enviar al otro lado del Mar Mediterráneo. Las flotas que se aventuran a tierras lejanas se enfrentan a mayores peligros, pero también obtienen las recompensas mayores. Cada jugador intenta desarrollar su isla mediante la construcción de villas adicionales, talleres y estructuras avanzadas como fortalezas, templos y academias. El primer jugador en completar todas las estructuras de su isla, incluyendo dos Grandes Maravillas, ¡ganará la partida!

Contiene 440 cartas bellamente ilustradas, un tablero de juego, 18 fichas de flotas, 1 ficha de Archon, 20 fichas de plástico, 6 cartas de referencia. Para 3-6 de 12 años en adelante. Duración de la partida: 120-160 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## AMIGO



**Cincinnati. *Ya disponible*** P.V.P.: 39,50 €

¿Has estado alguna vez en un casino? En este juego puedes practicar y probar suerte. Juega con cinco dados y tres mesas. Con un Big Flush o un Full House ganarás un montón de dinero. Al final de la partida ganará el jugador que haya ganado más dinero.

Contiene 36 cartas de juego, 30 dados, 20 fichas de póker, 6 cubiletes de piel, 6 bases para tirar los dados, 3 mesas de juego de fieltro y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Otros juegos de mesa de Amigo:

**Santiago.** P.V.P.: 21,00

Y de cartas:

**Café International Card Game.** P.V.P.: 6,75 €

**Ogallala.** P.V.P.: 6,75 €

**Saboteur.** P.V.P.: 6,75 €

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### Z-MAN GAMES



**No Thanks! *Ya disponible*** P.V.P.: 10,00 €

Los buenos juegos de cartas pueden ser muy sencillos: coge una carta o paga una ficha. ¿Todo el mundo puede tomar una decisión como esa, verdad? Sin embargo, la cosa tiene truco – en realidad dos. Nadie quiere las cartas, ni siquiera aunque sean gratis, ya que te dan puntos en un juego en el que gana quien menos puntos consiga. ¿Y las fichas? Son escasas, muy escasas.

Contiene 33 cartas y 55 fichas. Autor: Thornsten Gimmler. Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Otros juegos de cartas de Z-Man Games:

**Fairy Tale.** P.V.P.: 15,00

**B-Movies: Bell-Bottomed Badasses.** P.V.P.: 19,95

**B-Movies: Berserker Halflings from the Dungeon of Dragons.** P.V.P.: 19,95

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Wings of War: Recon Patrol Deck. *Ya disponible*** P.V.P.: 7,95 €

Nueva expansión para los juegos de la serie *Wings of War*.

**Wings of War: Top Fighters Patrol Deck. *Ya disponible*** P.V.P.: 7,95 €

Nueva expansión para los juegos de la serie *Wings of War*.

La popular serie *Wings of War* se expande con una nueva serie de productos que permiten a los jugadores crear escenarios más grandes sin necesidad de comprar juegos completos. Los packs de *Recon Patrol* y *Top Fighters* presentan grupos de 70 nuevos aviones que permiten expandir el juego y crear aviones adicionales. Estas expansiones no son juegos completos, para *Recon Patrol* es necesario poseer una de las cajas de la serie *Wings of War* (*Famous Aces*, *Watch Your Back!* o *Burning Drachens*), y para jugar con *Top Fighters* es necesario tener *Famous Aces* o *Burning Drachens*.



### YSTARI



**Mykerinos.** P.V.P.: 29,95 €

1899: durante más de un siglo, el público europeo ha estado fascinado por la egiptología y los descubrimientos de Denon, Champollion, Petrie y otros científicos. Buscando aventura y la gloria, equipos de arqueólogos excavan las arenas de Egipto en busca de tesoros escondidos. Los jugadores asumen el papel de arqueólogos en busca de patrocinadores. Excavan luego la tierra de Egipto para descubrir objetos preciosos, que adornarán las salas más prestigiosas de los museos de todo el mundo.

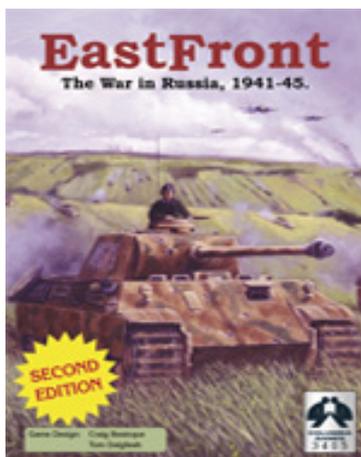
Para 2-5 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## QUEEN GAMES = EDICIÓN MULTILINGÜE

• JUEGOS DE MESA • <i>NUEVOS PRECIOS</i>	
29,90 €A	Alhambra 
18,00 €A	ALHAMBRA: PRIMERA EXPANSION 
29,90 €A	LOS JARDINES DE LA ALHAMRA 
21,00 €A	ARCHITEKTON 
29,90 €A	METRO 
21,00 €A	ROMA 
21,00 €A	TURBO TAXI 
21,00 €A	INCA 
21,00 €A	RAT HOT 
40,00 €A	AQUA ROMANA 
40,00 €A	TOMBOUCTU 
21,00 €A	ROBBER KNIGHTS 
21,00 €A	ATON 
21,00 €A	BUCCANEER 
29,90 €A	VLANDEREEN (FLANDES) 1302 

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

*¡¡NOVEDAD!!* COLUMBIA GAMES *¡¡NOVEDAD!!*



**EastFront 2nd Edition. Ya disponible** P.V.P.: 99,95 €

*EastFront II* es parte de la prevista nueva edición completa de la aclamada serie *EuroFront*. La nueva serie consistirá de *EastFront II*, *WestFront II* y *EuroFront II*. *MedFront*, *VolgaFront* y las propuestas expansiones *NorthFront* y *MidEast Front* se incorporarán a los 3 juegos mencionados. *EastFront II* y *WestFront II* contienen cada uno dos mapas. *EuroFront II* emplea los 4 mapas y añade nuevas fichas y reglas para toda la guerra en Europa.

*EastFront II* incluye dos mapas de 55 x 85 cm. El área de los mapas llega hasta la zona del TransVolga, los Balcanes, Baku y Finlandia. Todos los escenarios del *EastFront original* se incluyen, y la superficie de juego mayor los mejora. Las fichas de *EastFront II* y sus etiquetas están mejoradas y revisadas, aunque se emplea la misma simbología. Las reglas fundamentales del sistema no cambian. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### AVALANCHE PRESS LTD.

**Panzer Grenadier: Road to Berlin. Ya disponible** P.V.P.: 74,99 €

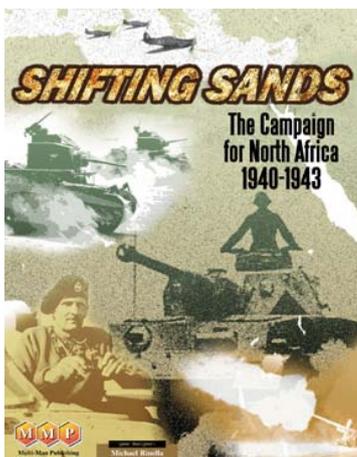
Ha llegado el momento de poder jugar las batallas del final de la guerra con el sistema *Panzer Grenadier*. Los jugadores quieren las batallas de 1944 y 1945 por varias razones. Para empezar, siempre es una buena oportunidad de jugar con los nazis en retirada. Pero la razón principal es el material. Y *Road to Berlin* viene repleto de material pesado. Los alemanes tienen tanques König Tiger por vez primera en la serie *Panzer Grenadier*, además de vehículos gigantes como el Cazatigre con su cañón de 128mm y el Cazapantera. También están los cazatanques rápidos Hetzer. *Road to Berlin* incluye unidades tanto del ejército regular como de las SS, incluyendo caballería SS. También tenemos fichas para la milicia de defensa nacional alemana, reclutada en los últimos días del Reich de Mil Años. El Ejército Rojo de Trabajadores y Campesinos también viene cargado de armas potentes como los tanques pesados JS-1 y JS-2, y todo tipo de vehículos no vistos antes en la serie: tanques T-34/85, T-70 y KV-85; cañones de asalto SU-76, SU-85, SU-100, SU-122, SU-152 y JSU-152. También aparece la artillería de 122mm por vez primera, y los carros blindados Ba64.

Ya conocidos por el sistema *Panzer Grenadier* son los Guardias soviéticos, la élite de las fuerzas armadas soviéticas. Introducen las nuevas armas de 1944 y 1945, además de lanzadores de cohetes y una gama completa de fuerzas terrestres, vistas por vez primera en *Heroes of the Soviet Union*, pero que aquí tienen un tratamiento mucho más completo. En cuanto a la superficie de juego, *Road to Berlin* incluye seis mapas de juego semirígidos del tipo empleado en *Airborne* y *Eastern Front*.

Como con los demás juegos de esta serie, uno de los puntos fuertes es la tremenda variedad de escenarios: 75 escenarios! Incluye 825 fichas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



## THE GAMERS/MULTI-MAN PUBLISHING



**Shifting Sands. Ya disponible** P.V.P.: 63,00 €

Primer juego que publica este editor usando el conocido sistema de “motor de cartas” de juegos como *Paths of Glory*. Abarca la guerra completa en el Norte de África y Oriente Próximo. Desde el primer intento italiano de cruzar “la alambrada” hasta la invasión anfibia Torch, todos los aspectos de la campaña por el Norte de África están contemplados, incluyendo la Campaña de Abisinia de 1940-1941. Como los comandantes en jefe de la época, los jugadores necesitarán conseguir sus objetivos mientras los acontecimientos que suceden en otros teatros de operaciones influyen en tu capacidad de mantener cualquier plan.

Contenidos: un mapa de 55x80 cm., un librito de reglas, comentarios del autor y escenarios, 2 planchas de fichas, 2 mazos de 55 cartas, 2 ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## GMT GAMES

**Conquest of Gaul. Ya disponible** P.V.P.: 65,00 €

*Gallia omnia est in partes tres ...*

En 58 a. de C, Gaius Julius Caesar fue nombrado por el Senado romano Procónsul de la Galia, para lo que se le concedieron 4 legiones. El ambicioso César, sin experiencia militar, tenía poca idea de la suerte que iba a tener. – como en general tuvo en todo lo que emprendió en su vida – dado que, en el breve espacio de unos pocos años, tras acudir al rescate de los galos contra las incursiones de las tribus germanas del este, César decidió poner al resto de las tribus bárbaras bajo el dominio de la Roma republicana... y de paso aumentar su notoriedad entre el pueblo romano. Desde un punto de vista militar, fue un logro inmenso que dio alas al sentimiento imperialista romano como ninguna otra guerra. Para los galos, aquello significaba la subyugación a extranjeros. Para los jugadores de hoy, ¡significa seis batallas de pura diversión!

Bibracte 58 a. de C.. César es llamado por los aedui para repeler a los helvecios. César arrincona a los helvecios cerca de la ciudad de los aedui, Bibracte, y les fuerza a atacarle. Los helvecios retroceden reagrupándose, y cuando las legiones marchan sobre ellos atacan de nuevo. En ese momento, contingentes de las tribus de los boii y de los Tulingi caen sobre el flanco derecho de César.

El Rhine 58 a. de C.. Tras derrotar a los helvecios, César recibe la petición de ayuda de los galos para hacer lo mismo con los agresivos germanos. Las tribus germanas son lideradas por un jefe muy capaz y voluntarioso, Ariovisto – que por una maniobra amenaza a César con cortar su línea de suministros, a lo que César reacciona cortando a su vez las líneas de suministro de los germanos.

El Sabis 57 a. de C.. Habiendo decidido pacificar la Galia, César se da cuenta de que tendrá que comenzar por el norte, por los belgas, la tribu más peligrosa. Marcha contra ellos, llegando a las orillas del río Sabis (hoy el Sambre). Sin avisar a los nervii y a sus aliados, los viromandui y los Atrebates, los belgas salen del bosque en con una carga de típica furia bárbara.

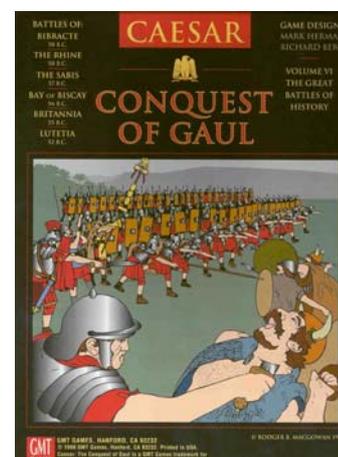
Bahía de Vizcaya, 56 a. de C. Las tribus costeras americanas del noroeste de la Galia resultaron ser muy difíciles de someter. No podían ser derrotadas en tierra, así que había que atacarlas por mar. Para ese fin César encargo a sus hombres la construcción de una flota completa desde la nada en menos de 2 meses. La flota romana, bajo el mando del almirante Decimus Junius Brutus, hizo frente a un enemigo difícil.

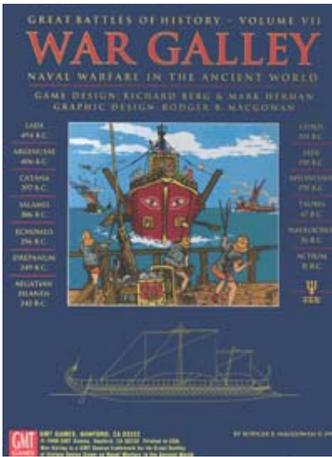
Britannia 55 a. de C. Al final del verano César decide cruzar el Canal. Una flota de 80 buques de guerra y transportes llegan a las costas de Britannia cerca del actual Dover. Pero su caballería ha sido dispersada por una tormenta, y los romanos encuentran también bastante difícil llevar a sus galeras a la costa. Los romanos se tienen que enfrentar a gran número de británicos.

Lutecia 52 a. de C. Ante los rumores de una sublevación de los galos, César envía a su mano derecha, Titus Labienus, con cuatro legiones, contra las tribus locales de la zona del actual París (Lutetia). Tras algunas maniobras de ambos ejércitos río arriba y abajo, los galos atacan a Labieno en una clásica batalla de encuentro que sirve de escenario de aprendizaje.

Ocho de las legiones más célebres de Roma, incluyendo la favorita de César, la X, con su cohorte de máximo valor. Cada una con su propia artillería, auxiliares y caballería mercenaria. Dieza tribus de bárbaros armados básicamente con espadas, hachas arrojadas, con reglas especiales de Impetuosidad y Ferocidad Bárbaras. Por vez primera en la serie GBoH galeras de guerra, incluyendo buques de vela y transportes... todo como adelanto del sistema naval desarrollado en War Galley. Un sistema de mando simplificado (frente al sistema jerárquico de Julius Caesar: The Civil Wars, que refleja mejor los ejércitos romanos de menor tamaño así como las teorías sobre la estructura de mando de las tribus. Las tres grandes batallas terrestres de la guerra, un escenario de invasión anfibia, así como batallas más pequeñas perfectas para introducirse en el sistema. Reglas especiales para tácticas de Golpear y Correr, así como mecánicas revisadas sobre el empleo de artillería. La temida caballería germánica, una combinación de caballería ligera e infantería ligera tan efectiva que hasta los disciplinados romanos evitaban enfrentarse a ella siempre que podían.

.Dos mapas de 55x85 cm. impresos por ambas caras, 840 fichas, ayudas de juego y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**War Galley. Ya disponible** P.V.P.: 65,00 €

*War Galley* es el séptimo volumen de la multipremiada serie Great Battles of History (GBoH), pero también es el primero que se adentra totalmente en las aguas del Mar Mediterráneo. También ha sido el primer juego de guerra publicado en veinte años sobre batallas con galeras. *War Galley* es casi una historia completa de esta época de la guerra en el mar.

El juego es sencillo de jugar, las reglas tiene la mitad de longitud aproximadamente que los típicos juegos de la serie GBoH – y esto significa que la mayoría de las batallas pueden resolverse en unas pocas horas como mucho. Las batallas propiamente abarcan todos los aspectos de las tácticas de las galeras, desde la línea de grandes buques en Salamis (Chipre), a la Caza, Giro y Lucha de Chios, pasando a la Columna frente a la Línea en Side, hasta tal vez la más inusual de todas las batallas de la Antigüedad, la punta de flecha romana contra las líneas cartaginesas en Drepanum en el 249 a. de C.

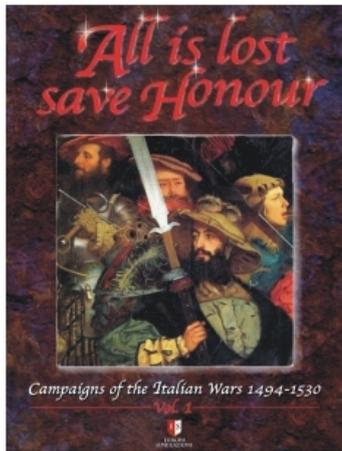
Las batallas incluidas son: Revuelta Jónica - Lade, 494 BC; Guerra del Peloponeso - Arginusae, 406 BC; Guerras de Sicilia - Catana, 397 BC; Primera Guerra de los Sucesores - Salamis, 306 BC (Chipre); Primera Guerra Púnica - Ecnomus, 256 BC, Drepanum, 249 BC, Ialas Aegacias, 242

BC; las Guerras Macedónicas - Chios, 201 BC; la Guerra con Antíoco - Side, 190 BC, Myonessus, 190 BC; la Guerra Civil - Tauris, 47 BC, Naulochus, 36 BC y Actium, 31 BC.

Contiene 560 fichas de tamaño doble, 560 fichas de tamaño normal, 2 mapas de tamaño estándar, reglas y ayudas de juego.

Catorce tipos distintos de galeras, desde los birremes al gigantesco Dekares. Trece batallas navales, prácticamente todas las grandes batallas del período. Todos los grandes almirantes, desde Demetrio y Ptolomeo a Adherbal y Agripa, pasando por Aníbal y Cleopatra! La mayoría de los escenarios pueden terminarse en unas pocas horas. Secuencia de juego orientada a la maniobra. Las galeras poseen valores de Tripulación, Hombres, Velocidad y capacidad de Embestir. Reglas especiales para tácticas como *Diekplus* y *Anastrophe*, además de armas como proyectiles ígneos, Corvus y Harpax. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### EUROPA SIMULAZIONI



**All is Lost Save Honour. Novedad septiembre** P.V.P.: 49,99 €

Con el paso de los años se van cubriendo huecos que aún no habían sido abordados por los editores de wargames. Uno de los más llamativos para los aficionados españoles es el de las Guerras de Italia, que marcan el comienzo de la supremacía militar española para los siguientes 150 años. Aquí tenemos por fin un juego sobre las campañas de las Guerras de Italia (1494-1530). El juego se centra en la maniobra (obtenida mediante la iniciativa de los jefes), y en la cuidadosa planificación de las órdenes y los suministros. Asedios, escaramuzas y grandes batallas tienen lugar sobre el tablero (las últimas se resuelven además en una escala gran táctica).

El juego se centra en los aspectos militares del conflicto, desde 1509 hasta 1525, el período que vio la lucha entre los Ausburgo (el Imperio y España) y los Valois (Francia) por conquistar Italia. Presenciamos el paso de un concepto de guerra medieval al moderno. La visión de la guerra cambió dramáticamente durante la primera campaña de la Era Moderna, la expedición de Carlos VIII de Francia sobre Italia en 1494. De ahí en adelante siguieron una larga serie de campañas, en las que el país era invadido por grandes ejércitos provenientes de varios países de Europa y cuyas características eran muy distintas de las de la era anterior: tropas mercenarias

entrenadas para la lucha continua y hábiles en el empleo de las armas de fuego. Estos factores convivieron con una concepción medieval de la guerra que se resistía a morir, sobre todo entre la nobleza que formaba la caballería pesada.

El juego nos transporta a la época de las inmensas cargas de caballeros con las armaduras más ricas y relucientes, al primer empleo de las armas de fuego portátiles y la artillería, a largos asedios, tropas mercenarias, pillaje y todos los aspectos que dan "sabor" a un juego de guerra.

La Secuencia de Juego enfatiza la incertidumbre sobre la maniobra y el punto donde se encontrarán los ejércitos enemigos. El mecanismo básico de Activación de Capitani (Jefes) reproduce las dificultades de encontrar la "manera correcta de gestionarlo" y genera una incertidumbre constante sobre la distancia que podrá mover un Capitano en un turno. Los ejércitos reciben Órdenes (Guarnicionar, Defender, Maniobrar, Atacar, Retirada) que les permiten realizar las acciones del juego. La orden de ataque es más cara en términos de recursos y moral, lo cual limita la capacidad de los jugadores de adoptar estrategias agresivas antihistóricas. El Abastecimiento se trata de forma bastante distinta a la época napoleónica, dado que los ejércitos se abastecían básicamente a sí mismos de la tierra (comprando, y raramente mediante el pillaje). Por estas razones, los salarios y los botines de guerra son una gran preocupación. El abastecimiento representa básicamente salarios y provisiones "secas" (balas de artillería y armas portátiles, forraje, etc.). El mecanismo de la Gran Batalla es innovador y reproduce de forma elegante la evolución y resultado de una batalla del s. XVI. Ambos jugadores disponen de un número de Opciones Tácticas para intentar influir en el resultado de la batalla. Aparte de los valores usuales en los wargames, las unidades de combate reciben un valor de Calidad que afecta a su comportamiento en combate. Los combates individuales son más un enfrentamiento de calidades que de números.

El mapa de 55x85 cm. representa Lombardía en el s. XVI y los estados vecinos. Las fuentes de los mapas han sido libros nuevos y antiguos manuscritos y mapas, entre ellos un manuscrito datado en 1520 (!). Las cinco campañas incluidas son:

- Agnadello 1509, Venecia defiende su República contra los enemigos.
- Novara 1513, los suizos contra el ejército francés. El último triunfo de los suizos.
- Marignano 1515, Francisco I arrebató el Ducado de Milán a los suizos.

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

- Bicocca 1522, los franceses pierden el Ducado de Milán.

- Pavia 1525, Francisco I pierdela batalla más grande y Milán frente al Imperio.

Escala del juego: 2 millas por hexágono, turnos de 5 días, puntos de fuerza de 500 hombres (infantería). Duración de la partida: desde 1 a 8 horas por campaña. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### REVISTAS CON JUEGO

**Against the Odds 16: La Valée de la Mort. *Ya disponible*** P.V.P.: €35,00.

**Strategy & Tactics 236: They Died with Their Boots On (1) *Ya disponible*** P.V.P.: €23,00.

### LIBROS

#### OSPREY MILITARY

##### ELITE

ELI141 FINLAND AT WAR 1939-45

ELI142 No.10 (INTERALLIED) COMMANDO 1942-45: BRITAIN'S SECRET COMMANDO

##### CAMPAIGNS

CAM172 GIBRALTAR 1779-1783

##### FORTRESS

FOR47 FORTIFICATIONS OF THE INCAS 1200-1531

##### MEN-AT-ARMS

MAA431 BRITAIN'S SECRET WAR: THE INDONESIAN CONFRONTATION 1962-66

##### NEW VANGUARD

NVG121 STRYKER COMBAT VEHICLES

##### WARRIOR

WAR94 POLISH WINGED HUSAR 1576-1775

WAR106 US MARINE IN IRAQ: OPERATION IRAQI FREEDOM 2003

##### AIRCRAFT OF THE ACES

ACE71 PFALZ SCOUT ACES OF WORLD WAR I

##### COMBAT AIRCRAFT

COM64 B-2A SPIRIT UNITS IN COMBAT

##### MODELLING

MOD25 MODELLING THE MITSUBISHI A6M ZERO

MOD32 MODELLING THE MESSERSCHMITT BF-109 B/C/D/E