

# EL VIEJO TERCIO

## JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

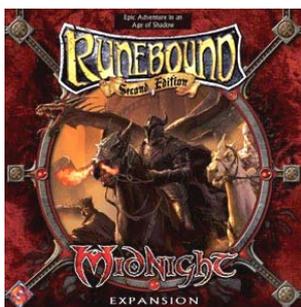
TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

**Actualización de novedades, 29 de marzo de 2006**

### JUEGOS DE MESA

#### FANTASYFLIGHT GAMES

World of Warcraft. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 83,95 €



**Runebound: Midnight. Novedad abril** P.V.P.: 41,95 €

"No hay rastro de los fugitivos, Lord General." El soldado permanece atento, mirando hacia adelante a través de la ventana, evitando mirar a la prisión oscura que es la coraza del Night King. "Mira de nuevo." Jahzir coloca una mano en el pomo de su espada. "Encuéntralos. Mátalos. Sirveme, o te reemplazaré

con uno dispuesto a hacerlo.."

El soldado saluda, se inclina y se va. Minutos más tarde, su patrulla sale por las puertas del castillo: una columna de orcos con cotas de malla. Cuando se van, una minúscula figura salta sin ser vista dentro antes de que las puertas se cierren...

En la tradición de Runebound: Island of Dread, Fantasy Flight Games nos presenta *Runebound: Midnight*. Esta expansión para *Runebound* funde las reglas divertidas y dinámicas de *Runebound* con la premiada ambientación *Midnight*. Los jugadores héroes deben unir sus fuerzas para intentar detener el surgir de uno de los Night Kings del dios oscuro Izrador. Y lo mejor de todo, el Night King no es meramente una mecánica de juego...es otro jugador! El jugador Night King puede afectar los resultados de las batallas, enviar Retos a través del tablero para cazar a los héroes, y manipular efectos ambientales. Los héroes deben infiltrarse en las fortalezas del Night King y destruir sus espejos negros, la fuente del poder de Izrador. Mientras tanto, cada vez que un héroe deba escapar o sea muerto, existe la posibilidad de que el nivel de amenaza aumente. Cuando el nivel llega a 10, el Night King suelta a todas sus fuerzas sobre Eredane, barriendo a los héroes y a todo el que se le oponga. Esta expansión añade un nivel de interacción entre los jugadores inédito hasta ahora en *Runebound*.

*Runebound: Midnight* incluye un nuevo tablero-plantilla adicional, cuatro losetas del Night King y 132 nuevas cartas, incluyendo 8 nuevos héroes junto con sus figuras de plástico!

*Runebound: Midnight* es una expansión para *Runebound*, el juego de tablero de fantasía. Es necesario tener el juego básico para poder jugar. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Battles of the Third Age. Novedad abril** P.V.P.: 46,75 €

Esta primera expansión para el superventas *War of the Ring-La Guerra del Anillo* hace que el mayor juego de estrategia publicado sobre *The Lord of the Rings* sea aún más grande, con más miniaturas, excitantes nuevas reglas, y un juego hermano adicional que te permite revivir las batallas de asedio más célebres del fin de la Tercera Edad.

*War of the Ring - Battles of the Third Age* introduce nuevos ejércitos y miniaturas, incluyendo Ents, Dunlendingos, Torres de Asedio, Catapultas, Arqueros Orcos, Caballería Southron y más!



Con estas nuevas miniaturas, tus batallas de *War of the Ring* serán aún más interesantes, y podrás revivir sobre el tablero las batallas de Helm's Deep y Minas Tirith sobre un nuevo tablero, con nuevas reglas que pasan el juego a la escala táctica añadiendo una dimensión totalmente nueva a *War of the Ring!* **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Doom Expansion. Ya disponible** P.V.P.: 42,00 €

Despacio, comienzas a despertar. Imágenes de tu memoria se van filtrando a tu mente. Recuerdas el ataque de la base de Marte, como intentaste llegar a la lanzadera, y... qué más?

Si pensabas que escapar de la base de Marte era difícil... **Doom: The Boardgame Expansion Set**

enfrenta a los marines contra las legiones del Infierno en su propia casa! "Entonces, esto debe ser el infierno!"

Incluye 36 nuevas figuras con seis tipos de monstruos nuevos y tres tipos nuevos de marines, nuevas secciones de mapa, nuevas cartas de habilidades, y un mazo de Invasores enteramente nuevo. **Doom: The Boardgame Expansion Set** promete expandir y mejorar dramáticamente el juego básico.

Una risa malévolamente sacude tus oídos, seguida de una voz rasposa que dice: "No va a ser fácil, humano"

Por si fuera poco, dos nuevas formas de juego ofrecen nuevos retos. Achicharra a tus enemigos al otro lado de la habitación con el Super Shotgun. Siembra la muerte con la Chainsaw Warrior. Reduce a tus enemigos a pedazos sangrantes de carne en los juegos Deathmatch y Capture the Flag. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Fury of Dracula. Ya disponible** P.V.P.: 52,50 €

Este juego de mesa de horror gótico, está ambientado unos ocho años después de los eventos de la famosa novela de Bram Stoker. Revive el regreso del Conde de los Muertos Vivientes y los desesperados intentos de los cazavampiros para detenerlo.

Se trata de una edición totalmente remozada de un clásico editado en 1987 por Games Workshop. Se han mejorado notablemente tanto los componentes como las reglas. Además, Van Helsing, Dr Seward y Lord Godalming se ven reforzados por un cuarto cazador, Mina Harker, que conoce mejor que nadie la maldad del Conde Drácula.

Un juego de deducción, faroles y pura maldad, *Fury of Dracula* enfrenta a 1-4 jugadores Cazavampiros contra el terrible Drácula. Los Cazavampiros deben localizar y destruir a Drácula antes de que forme un ejército de Muertos Vivientes que hunda al mundo en la oscuridad! Un juego para 2-5 jugadores. Duración de la partida: 2-5 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**MÁS EXPANSIONES PARA RNEBOUND:**  
Cada expansión contiene 30 nuevas cartas.

**Relics of Legend.** P.V.P.: 6,25 €

**Artifacts and Allies.** P.V.P.: 6,25 €

**The Terrors of the Tomb.** P.V.P.: 6,25 €

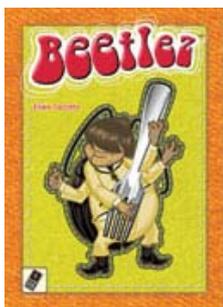
**The Dark Forest.** P.V.P.: 6,25 €

**The Crown of The Elder Kings.** P.V.P.: 6,25 €

**The Scepter of Kyros.** P.V.P.: 6,25 €

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

## DAVINCI GAMES



**Beetlez. Ya disponible** P.V.P.: 17,50 €  
Juego absolutamente frenético sobre la lucha por la comida entre las cucarachas, ¡que son los propios jugadores! Cada ronda es una carrera en la que todos los jugadores compiten simultáneamente por descubrir fichas de la comida que les interesa. Hay que actuar rápido, ¡pero cuidado, hay que estar preparados para buscar un refugio lo antes posible si se encienden las luces!

Para 3-6 jugadores de 5 años en adelante  
Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## MAYFAIR GAMES

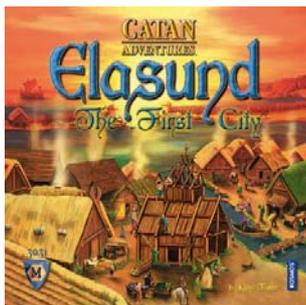
**Elasund: The First City. Ya disponible** P.V.P.: 51,50 €

Elasund? El pequeño poblado de la costa? Bueno, eso era hace mucho tiempo. Hoy Elasund está creciendo rápidamente, y los catanos acuden en gran cantidad a la ciudad, buscando hacer una fortuna! Estas encargados de ayudar al crecimiento de la ciudad. Contrata trabajadores, compra materiales de construcción. ¿Cuál será tu nueva construcción?

La competencia está deseosa de adjudicarse todo el mérito! Los recursos limitados del principio limitan a los jugadores a unas pocas construcciones pequeñas. Tus conexiones influyentes te proporcionarán todos los permisos de construcción necesarios. En Elasund, nada funciona sin un permiso de construcción! Una vez se construye un edificio, éste puede generar bien oro o influencia para ti. Pronto podrás buscar proyectos más grandes, como la construcción de la iglesia o las murallas de la ciudad. ¡Pero cuidado con tus competidores! Pueden intentar introducirse en tu vecindario con sus propios permisos! Si no los vigilas de cerca, ¡podrían intentar una adquisición hostil de tus edificios!

Emergerás al fíbal como el más sabio e incluyente promotor de Elasund? Descúbrelo en esta nueva aventura de Catán!

Contenido: reglas, hoja resumen, tablero de juego, 44 piezas de madera, 2 dados, 1 buque mercante, 9 losetas de la iglesia, 36 losetas de muralla, 37 edificios, 90 cartas de juego, 2 puertas de la ciudad, 4 cartas sumario y 20 permisos de construcción. Creado por Klaus Teuber. Para 2 a 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## TWILIGHT CREATIONS



**Zombies 5: School's Out Forever! Ya disponible** P.V.P.: 15,75 €

¡Que levanten la mano los que piensan que *Zombies 4!!!* era de verdad el final!

En la Twilight University, el currículum normal ha cambiado. En lugar de estudiar artes y ciencias, los estudiantes estudian armas improvisadas y se gradúan en SUPERVIVENCIA!!

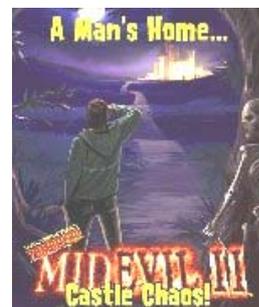
Esta expansión para el juego *Zombies!!!* Añade: 16 nuevas losetas, 32 nuevas cartas de eventos, piezas de "tripas". Nuevas reglas de "tripas" aplicables a todos los juegos *Zombies!!!*

Este artículo es una expansión que necesita *Zombies!!!* para jugarse. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**MidEvil II. Ya disponible** P.V.P.: 15,75 €

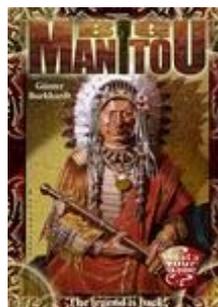
Bueno, no fue tan fácil como lo esperabas. ¡Ya te avisamos que la única forma de volver al presente era volver al cementerio, encontrar el Necronomicón y llevarlo al altar! ¡Sí, claro, pero ahora ellos quieren que lo devuelvas aquí! Obviamente, deberás quitarte unos cuantos esqueletos de en medio, pero eso siempre es divertido!

Expansión para *MidEvil* que necesita del juego básico para jugarse. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### RIOGRANDE GAMES



**Big Manitou. Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Durante las temporadas de caza, las tribus indias se enfrentan unas a otras por conseguir mayor prestigio. En su cultura, lo más importante son los bisontes, las tipis, los caballos y el Tótem Sagrado. El jugador que juegue sus cartas de Cazadores y Héroes mejor ganará la partida... ¡con la ayuda de Manitú!

Contiene 5 mazos de 18 cartas, 60 fichas de botín, 1 cilindro de Caballo, 1 cilindro de Tótem, 1 bolsa de tela y reglas. Para 2-4 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



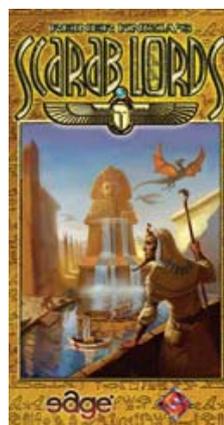
**King Arthur Card Game. Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Bienvenido al mundo del Rey Arturo! En este fabuloso juego de cartas, igual que en el juego de mesa, los jugadores se encuentran de nuevo con valerosos caballeros, peligrosos monstruos y poderes oscuros. Como caballeros que son, los jugadores intentarán expulsar a sus adversarios, ganar torneos caballerescos y

encontrar el Santo Grial! Más que fama y honor, lo que más desean es un lugar junto al Rey Arturo.

Autor: Reiner Knizia. Para 2 – 5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### EDGE ENTERTAINMENT



**Scarab Lords. Ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

El Faraón Oscuro ha caído y las tierras del Hekumet albergan ahora al caos. A lo largo del Gran Río, desde las cataratas superiores hasta el bajo delta, las Grandes Casas se disputan el control de este reino. Al final, sólo una Casa se hará con la supremacía de todo el Hekumet. ¿Será la tuya?

SCARAB LORDS, de Reiner Knizia, es un juego de cartas para dos jugadores, que liderarán cada una de las Grandes Casas que luchan por el control del Hekumet. Como líder de una Gran Casa, debes usar tus súbditos y construcciones, así como el favor de los dioses, para conseguir la victoria militar, económica y militar.

SCARAB LORDS incluye un mazo de cada Gran Casa y un mazo adicional especial. Los jugadores pueden cambiar cartas de sus mazos

por cartas del mazo adicional, haciendo diferente cada partida.

SCARAB LORDS es un juego de cartas completo para dos jugadores de 12 años en adelante y con una duración de 20-40 minutos. SCARAB LORDS usa la misma mecánica de reglas que MINOTAUR LORDS, y ambos juegos pueden combinarse para crear una experiencia nueva y emocionante. [www.scarablords.edgeent.com](http://www.scarablords.edgeent.com)  
**¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Ciudadelas. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

Munchkin 3. **Ya disponible** P.V.P.: 16,95 €

Munchkin. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

Munchkin 2. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 16,95 €



Munchkin Dados. **Ya disponible** P.V.P.: 11,95 €

¿Cómo llevas la cuenta de tu nivel?

1. ¿Bonitos contadores de cristal? Fantástico, hasta que tus amigos te los roban cuando no estás mirando.

2. ¿Caramelos? Fantástico, hasta que tus amigos se los COMEN cuando no estás mirando.

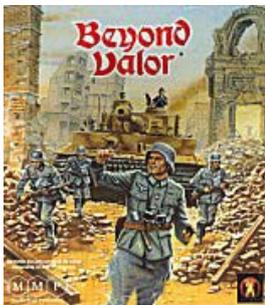
3. ¿Monedas? Fantástico, hasta que tus amigos te las roban y compran caramelos que se comen cuando SÍ estás mirando.

Podrías recordar tu nivel sin más, ¿pero confiarías tú en otro Munchkin que hiciese lo mismo? O también podrías usar un dado de 10 caras de los de toda la vida. Si es que puedes ver el número desde el otro lado de la mesa. Así que... ¡Problema solucionado! ¡Aquí tienes seis dados de 10 caras, de diferentes colores, realmente GRANDES! Todos tienen la imagen del triunfante Súper Munchkin en lugar del 0. Cuando llegues a Nivel 10 y declares tu victoria, todo el mundo verá que TÚ eres el Munchkin definitivo. Por supuesto, estos nuevos dados piden a gritos una nueva tabla de resultados aleatorios que los acompañe. Así que la hemos hecho. Te gustará. Es de lo más perversa. Para terminar, también hemos incluido 16 nuevas cartas, nunca vistas anteriormente, que harán aún más desequilibrado a tu personaje. Prueba a añadir "Maestro" a tu clase, para ganar más Tesoro, o a convertirte en un miembro "Oscuro" o "Alto" de tu Raza.

Incluye seis dados GIGANTES de 10 caras, 16 nuevas cartas de Munchkin, nuevas reglas.

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



Beyond Valor. **Ya disponible** P.V.P.: 109,25 €

Beyond Valor es el primer y más importante módulo de Advanced Squad Leader. Este módulo contiene los órdenes de batalla alemán y ruso, junto con los marcadores genéricos que necesita el sistema ASL. MMP ha alterado el contenido de Beyond Valor, tanto respecto de la primera como de la segunda edición. Se han adaptado los

tableros del sistema ASL al mismo material que se ha usado en los ASL Starter Kits. Esto ha permitido aumentar hasta un total de 10 (!) mapas de ASL el número que se incluye en el nuevo Beyond Valor. Añadamos trece planchas de fichas y veinte escenarios, y tendremos horas y horas de diversión ASL, así como la base sobre la que puedes aumentar tu colección del sistema Advanced Squad Leader.

Contenido: 10 mapas geomórficos de 24x55 cm (mapas 1,2,3,4,5,8,20,21,22 y 23), 13 planchas de fichas que representan los órdenes de batalla ruso y alemán así como los marcadores del sistema ASL, 20 escenarios de ASL, 4 dados de seis caras.

Armies of Oblivion. **Novedad abril** P.V.P.: 128,75 €

Tras años de espera, por fin saldrá a la luz el módulo final de países para ASL, dedicado a neutrales del Eje. Doce escenarios ofrecen a los jugadores la posibilidad de probar las a veces extrañas combinaciones de infantería y vehículos empleados por los aliados menores del Eje. Pese a su mala reputación, muchas unidades lucharon con determinación y valor. Comentarios completos para el capítulo H para los vehículos y artillería permiten la creación de nuevos escenarios. Contenido: 4 tableros montados (48,49, 50 y 51); 6 polanchas de fichas (incluyendo la infantería reimpresa de PARTISAN!); páginas para el Capítulo H, 12 escenarios, Overlays (¡incluyendo un río que cubre un tablero completo!).

### AZURE WISH EDITIONS

De nuevo disponibles 2 de los juegos más buscados del mercado:

La Grand Guerre. P.V.P.: 132,00 €

Europa Universalis. P.V.P.: 84,00 €

También disponibles del mismo editor: Sword & Faith (59,95 €), Austerlitz (59,95 €) e Hispania (49,95 €).

### NOVEDAD COMPASS GAMES NOVEDAD

Estamos encantados de presentar a este nuevo editor que se presenta con dos lanzamientos espectaculares. La calidad es del máximo nivel.



Bitter End. **Ya disponible** P.V.P.: 57,75 €

Budapest, Hungría, enero de 1945

79.000 soldados del Eje pertenecientes a los Cuerpos IX SS de Montaña y 1º Húngaro están rodeados por dos ejércitos soviéticos, el 46 y el 7 de Guardias. La situación es muy mala. Los soviéticos gozan de buen apoyo de artillería pesada y la línea alemana se ha retirado rápidamente, poniendo en peligro Budapest.

El 1 de enero, los cuerpos Panzer IV SS y III lanzan un ataque sorpresa para retomar la ciudad y rescatar a los defensores. El 12 de enero el ataque se detiene en el terreno difícil al oeste de la ciudad. Hitler cambia el eje del ataque del oeste al sudoeste y continúa el ataque el día 18. Aunque hay progresos, llegan refuerzos soviéticos y la ofensiva concluye. Hitler detiene el ataque al final de enero, y el 14 de febrero, tras siete semanas de duros combates, Budapest cae.

Bitter End es una simulación de nivel operacional de los intentos alemanes de rescatar la capital húngara asediada por las fuerzas soviéticas en enero de 1945. Se trata de una nueva edición muy mejorada, "deluxe", de un clásico muy difícil de encontrar.

Bitter End permite a los jugadores explorar las posibilidades históricas de dos escenarios. Además pueden probar varias alternativas históricas que introducen fuerzas que podrían haber participado. Bitter End se adapta MUY bien al juego en solitario.

El mapa comprende dos secciones de 55x85 cm., 456 fichas de formato grande, reglas y comentario histórico, ejemplos de juego y ayudas de juego a color. Complejidad: media. Duración de la partida:

de 5 horas (escenario) a 25 horas (campana completa). **¡REGLAS EN CASTELLANO!**

**Silent War. Ya disponible** P.V.P.: 78,75 €

Nuevo trabajo del creador de la extraordinaria serie de juegos navales de Avalanche Press, Brian Miller. Juego solitario sobre la guerra submarina de EEUU contra el Imperio del Japón durante la 2ª G. M. Los escenarios permite recrear las distintas etapas de la guerra o la campana completa. En cada escenarios, el jugador asume el papel del Jefe de Submarinos de la Flota del Pacifico (ComSubPac), desplegando los submarinos disponibles desde Pearl Harbor o Brisbane para atacar a la Marina japonesa. Además, en el juego de patrullas, donde se usan submarinos individuales, los jugadores pueden recrear algunas de las patrullas más famosas. La flexibilidad del juego es enorme, pudiendo jugarse una patrulla individual en 10 minutos y las campañas en 10 o más horas.

Cada submarino americano desplegado en el Pacifico tiene su propia ficha. Las reglas especiales incluyen mejora de los torpedos americanos, código ultra, reparación de submarinos, manadas de lobos, campañas y eventos, patrulla y búsqueda, mercantes, doctrina de los acorazados japoneses y muchas más.

¿Podrás mejorar los éxitos de los jefes de submarinos americanos, o preferirás retirarte a un puesto administrativo? ¿Conseguirás que el Imperio del Japón doble el espinazo con los recursos limitados del comienzo de la guerra? Solo ha habido tres grandes campañas submarinas en la historia, y las tres causaron tremendas pérdidas al enemigo. Pero solo una de ellas llegó a ser un éxito total. ¿Podrás repetir el éxito americano?

El juego contiene un mapa de 70x55 cm., 5 planchas de fichas, libros de reglas y escenarios, ayudas de juego a color, y sobre todo, una máquina del tiempo para explorar aquella Guerra Silenciosa. Complejidad: media. Duración de la partida: desde 1 hora (escenario corto) a 125 horas (campana completa). **¡REGLAS EN CASTELLANO!**

#### AVALANCHE PRESS LTD.



**PanzerGrenadier: Sinister Forces. Novedad abril** P.V.P.: 24,95 €

Los cuatro años de conflicto brutal en el Frente Oriental llevaron a las tropas políticas de ambos bandos a luchar en primera línea. Formadas para controlar a los civiles en lugar de luchar contra enemigos armados, la NKVD soviética y las mucho mayores Waffen SS alemanas cometieron ambos asesinatos en masa en el nombre de la ideología y por simple barbarie. Conociendo bien su destino en caso de ser capturados, luchaban con fanatismo suicida.

Sinister Forces incluye artículos de trasfondo y escenarios que contemplan estas tropas y sus batallas para el sistema de juego Panzer Grenadier. Se trata de un suplemento que requiere tener *Eastern Front* para jugar la mayoría de los escenarios, así como *Afrika Korps* o *Desert Rats* para jugar la totalidad. Es un libro suplemento que incluye una plancha completa de fichas.

Los escenarios tienen lugar en el Frente Oriental. Las tropas SS son en general de menos calidad que las fichas del Ejército Alemán de *Eastern Front*, lo que refleja sus menores estándares de entrenamiento y el reclutamiento de estas formaciones políticas. Los artículos de fondo sitúan los escenarios en el contexto de la guerra con Rusia.

También aparecen nuevas armas. Los SS llevan tremendos morteros de 220mm tomados al ejército francés en 1940, tanques pesados franceses B1, tanques B1 convertidos en lanzallamas, tanques T-34 soviéticos y nuevas formas de transporte: semiorugas ligeros SPW 250 y transportes de personal Volkswagen (el famoso Kubelwagen). Hay unidades SS de gran valor de combate, así como escenarios para el batallón noruego de esquiadores y el batallón finlandés SS.

Contrastando con lo anterior, las tropas de la NKVD son en general de mayor calidad que las unidades del Ejército Rojo. Aunque empleadas como las SS para asesinar a los adversarios del régimen, sospechosos y otra gente sin motivo alguno, los soldados de la NKVD

permanecían en filas más tiempo que sus equivalentes del ejército y gozaban de mayor entrenamiento. En general lucharon bien cuando se les desplegó contra los alemanes, pero carecían de artillería, tanques y armas pesadas.

El especialista Greg Guerrero, experto en el ejército soviético, ofrece un comentario sobre el ejército político de Stalin. Se abarcan tanto el ejército "de campana" de la NKVD y los comandos de élite del OMBSON, así como los movimientos partisanos soviético y yugoslavo, con nuevas fichas para los partisanos y escenarios para su empleo.

**Red Vengeance: The Destruction of Nazi Germany. Ya disponible** P.V.P.: 21,00 €

Para el verano de 1944, los pueblos de la Unión Soviética habían sufrido penalidades increíbles. Tres años de guerra habían arruinado la economía, destruido incontables ciudades y asesinado a un mínimo de 10 millones de civiles. Pero gracias a esfuerzos inmensos, el Ejército Rojo no solo había aguantado, si no que se había reforzado enormemente con nuevas armas y tácticas. Había llegado el momento de la gran contraofensiva. La Operación Bagration comenzó en junio de 1944. Los alemanes retrocedieron hasta perder Berlín. Red Vengeance es continuación de Defiant Russia. Como ese juego, está pensado para ser fácil de jugar y divertido. El mapa ilustra la parte occidental de la Unión Soviética, Polonia, Hungría, Rumanía y Alemania oriental. Como su antecesor, no se trata de un juego grande. El mapa de 42x55 cm. cabe en una pequeña mesa. Incluye 140 fichas de juego y la caja es pequeña y fácil de guardar. Las partidas son rápidas, en general de unos 90 minutos, con un mínimo de tablas que consultar. A partir de 10 años en adelante. **¡REGLAS EN CASTELLANO!**



#### GMT GAMES



**Here I Stand: Wars of the Reformation 1517-1555. Ya disponible** P.V.P.: 82,95 €

Primer juego en más de 25 años que trata sobre los conflictos políticos y religiosos de la primera mitad del s. XVI en Europa. Cuesta creer que los grandes hechos de Martín Lutero, Juan Calvino, Ignacio de Loyola, Enrique VIII, Carlos V, Francisco I, Solimán el Magnífico, Fernando de Magallanes, Hernán Cortes o Nicolás Copérnico caigan todos en este corto período de 40 años de historia. Este juego

abarca aquella época usando un sistema único con "motor de cartas" que modela tanto los conflictos políticos como los religiosos en un único mapa de casillas interconectadas. En el juego hay seis potencias principales (Imperio Otomano, Ausburgo, Francia, Inglaterra, el Papado y los Protestantes), cada una con un camino propio para alcanzar la victoria.

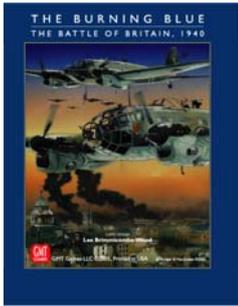
*Here I Stand* es el primer juego con motor de cartas que usa como herramienta fundamental los acuerdos y negociaciones secretas entre los jugadores. Es por tanto una verdadera lucha diplomática a seis bandas, con gran énfasis en la formación de alianzas provechosas que se labran durante la Fase de Diplomacia. Al estar situado en la época de publicación de "El Príncipe" de Maquiavelo, la traición siempre es posible, sobre todo por que el mazo de cartas está cargado de cartas de eventos y respuestas que puede jugar cualquier potencia para arruinar los planes de las potencias dominantes.

El juego da abarca también con profundidad temas como la conversiones religiosas, la exploración del Nuevo Mundo y la piratería en el Mediterráneo, así como la inclusión de potencias menores que pueden ser empujadas al conflicto mediante jugadas de cartas. Del célebre *The Napoleonic Wars* se ha tomado el uso de ciudades importantes para determinar la fuerza económica, así como elementos del sistema de combate terrestre, de evitar batallas y de interceptación

de movimientos. Muchas mecánicas se han simplificado para asegurar el dinamismo del juego pese a la amplitud de contenidos. A esa base se le han añadido mecánicas únicas del siglo XVI, como el empleo frecuente de poco fiables mercenarios, las fases invernales y las operaciones de asedio.

*Here I Stand* es un sistema de juego innovador, el primero con cartas en integrar religión, política, economía y diplomacia. Las partidas pueden ir desde 3-4 para el escenario de torneos, hasta 7-8 horas para el escenario completo. También se incluyen reglas para jugar con 3, 4 o 5 jugadores. La partida con 3 jugadores está igual de equilibrada que la de estándar 6 jugadores.

Contenido: cuatro planchas de fichas, un mapa de 55x85 cm., 110 cartas, 10 dados de seis caras, libros de reglas y de escenarios, 1 plantilla para cada potencia y ayudas de juego. Escala: turnos de 4 años, unidades terrestres de 5000 hombres, escuadrones navales de 25 galeras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**The Burning Blue. The Battle of Britain 1940. Ya disponible** P.V.P.: 72,50 €

No son muchas las ocasiones en que podemos presentar un juego que aúne profundidad y jugabilidad de una forma tan brillante. Nuevo juego sobre las batallas aéreas sobre el sur de Inglaterra de julio a diciembre de 1940. Comenzando con la lucha sobre los convoyes del Canal de la Mancha, y terminado con el ataque sobre Londres y la ofensiva de cazas y bombarderos, *The Burning Blue* simula las batallas entre la fuerza aérea alemana y el sistema de defensa aérea británico. Recrea la tensa guerra librada minuto a minuto sobre el “tablero de planificación” entre los controladores aéreos de los cazas de la RAF y los raids aéreos alemanes.

Basado en un nuevo sistema de combate centrado en los raids, las fichas representan escuadrones de la RAF o gruppen de la Luftwaffe. Cada turno de juego representa 5 minutos de tiempo real, cada hex 5 millas de lado a lado y la altitud se mide en incrementos de 2.000 pies. El juego incluye reglas como los radares, Cuerpo de Observación, radiotelefonía, Ack-Ack; barreras de globos, la 'Big Wing' de Duxford; la Fuerza Aérea Expedicionaria italiana y el Erprobungsgruppe 210.

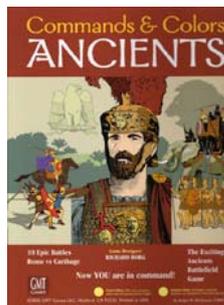
Escenarios: **Opening Bat.** 10 de Julio – 11 de Agosto 1940. La 'kanalkampf' – los raids de la Luftwaffe sorbe el tráfico del Canal. **Leg Before Wicket.** 12-18 de Agosto de 1940. 'Eagle Day' y los grandes raids del 15 y del 18 de Agosto. **Bodyline.** 24 Agosto – 6 de Septiembre de 1940. Los ataques sobre los Aeródromos del Fighter Command. **Knock 'em for Six.** 7-30 de Septiembre de 1940. Los masivos raids sobre Londres. **Owzat!** 1 de Octubre - Diciembre de 1940. Los ataques de cazas y bombarderos 'Jabo', los italianos y el final de la batalla.

Componentes: un mapa de 55x85 cm., tres planchas de fichas, dos dados de seis caras, un mazo de cartas de detección, numerosas ayudas de juego, hojas y mapa de planificación y libros de escenarios y de reglas. Complejidad: media-alta.

**Commands & Colours Ancients. Ya disponible** P.V.P.: 68,25 €

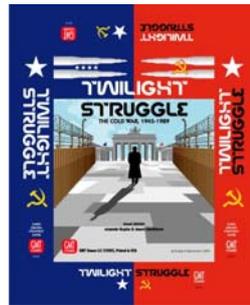
Richard Borg lleva su celebrado estilo de juego que conocimos en *Battle Cry* y *Memoir 44* un paso más allá con este elegante diseño sobre la guerra en el mundo antiguo. Este primer volumen se centra en las grandes batallas entre Cartago y Roma, más dos batallas anteriores contra otros enemigos que ayudaron a los cartagineses a perfeccionar un sistema militar que estuvo a punto de doblar a la República de Roma.

El sistema de cartas de mando gestiona el movimiento, crea verdadera niebla de guerra y presenta a la vez retos y posibilidades. Hay cuatro tipos de cartas de mando: Liderazgo, Sección, Tropas y Tácticas. El sistema de dados de batalla resuelve el combate rápida y eficientemente. Las mecánicas del juego, aunque son simples,



requieren una forma de jugar históricamente correcta y un plan de batalla agresivo pero flexible para conseguir la victoria. La escala del juego varía de una batalla a otra. En algunos escenarios una unidad de infantería puede representar una legión, mientras que en escenarios más pequeños puede representar unos pocos guerreros. Pero las tácticas que debes usar se adaptan muy bien a las ventajas y limitaciones inherentes a cada tipo de unidades, sus armas, el terreno y la época. A diferencia de los juegos anteriores de este autor, *Commands & Colours Ancients* es algo más complejo y contiene detalles históricos y tipos de unidades adicionales sin que estorben a la jugabilidad. La mayor parte de las batallas se pueden jugar en menos de una hora. Escenarios: Akragas 218 a. de C., el río Crimisos 341 a. de C., el Lago Trasimeno 217 a. de C., el Río Ticino 218 a. de C., Cannas 216 a. de C., Dertosa 215 a. de C., Castulo 211 a. de C., Baecula 208 a. de C., Iliipa 206 a. de C., Zama 202 a. de C.

Contenido: 315 bloques de madera, cinco láminas con casi 700 pegatinas, mapa de cartón plegable Deluxe, libro de reglas a todo color, tres planchas de plantillas de terrenos, dos ayudas de juego a todo color, siete dados de batalla y sesenta cartas de mando. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Twilight Struggle. Ya disponible** P.V.P.: 59,95 €

“Ahora la trompeta nos llama de nuevo – no como una llamada a las armas, aunque armas necesitamos, no como una llamada a la batalla, aunque una batalla estamos librando – si no como una llamada a soportar la carga de una larga y oscura lucha...”

- John F. Kennedy, Discurso Inaugural, enero de 1961

*Twilight Struggle* es un juego para dos jugadores que simula la danza de intriga, prestigio y choques bélicos ocasionales entre la Unión Soviética y EE.UU. La totalidad del globo es el escenario sobre el que luchan estos dos titanes por la supremacía de sus ideologías y formas de vida. La partida comienza entre las ruinas de Europa, cuando las dos superpotencias se reparten los despojos de la Segunda Guerra Mundial, y termina en 1989, cuando ya solo EE.UU. sigue en pie.

*Twilight Struggle* hereda sus fundamentales sistemas de juego de los clásicos juegos “con motor de cartas” *We the People* y *Hannibal: Rome vs. Carthage*. Se trata de un juego rápido y en esa línea de poca complejidad. Como en otros juegos con motor de cartas de GMT, la toma de decisiones es un reto: ¿cual es la mejor manera de usar las cartas y unidades propias dado lo limitado de los recursos? Las cartas de Eventos de *Twilight Struggle* añaden detalle y sabor histórico a la partida. Abarcan una amplísima gama de acontecimientos históricos: los conflictos árabe-israelíes, Vietnam y el movimiento pacifista de EE.UU., la Crisis de los misiles, y otros incidentes de ese tipo que llevaron al mundo al borde de su aniquilamiento nuclear. *Sussistemas* de juego reflejan la Carrera Espacial y las tensiones nucleares, con la posibilidad de que la partida termine con una guerra nuclear. ¿Podrás, como presidente de los EE.UU., o de la Unión Soviética, llevar a tus fuerzas a la victoria? Juega *Twilight Struggle* y averígualo.

Contenido: 1 plancha de fichas, 104 cartas, mapa “deluxe” de cartulina de 55x85 cm., librito de reglas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**CLASH OF ARMS GAMES**

**Baltic Arena. (Command at Sea vol 6). Ya disponible** P.V.P.: 35,00 €

*Baltic Arena* abarca el mar olvidado de los combates navales de la 2ª Guerra Mundial. Sus 128 páginas contienen 13 escenarios para el sistema *Command at Sea* que van desde ataques submarinos a acciones de convoy, acciones de superficie nocturnas, y combinaciones aéreas y de superficie. Cada escenario tiene su mapa detallado. Incluye 11 artículos de apoyo sobre temas como la Marina Finlandesa, los submarinos



soviéticos o la artillería de costa. También incluye una versión actualizada de las reglas de minas.

### HMS/GRD

**Wavell's War. *Ya disponible*** P.V.P.: 75,00 €

Primer módulo *Grand Europa* (que permite unir juegos existentes de la serie Europa), *Wavell's War* une los juegos *War in the Desert* y *Balkan Front* con nuevo material (mapas y fichas) abarcando la campaña por el África Oriental italiana. Se trata de un módulo que necesita los juegos *War in the Desert* y *Balkan Front* para poder jugar (para jugar la campaña de África Oriental basta con tener *War in the Desert*). Este módulo incluye 21 mapas que abarcan toda el África Oriental y gran parte del Sudán y de la Península Arábiga, y mapa para *Balkan Front*, 3 planchas de fichas revisadas o nuevas para *Balkan Front* y el África Oriental italiana, numerosas ayudas de juego, libros de escenarios y de apéndices. Incluye 16 escenarios (uno de ellos puede jugarse con solo los componentes del módulo).

También disponibles de nuevo, del mismo editor:

**Over There** (136,50 €)

**For Whom the Bell Tolls** (63,00 €)

**The Damned Die Hard** (63,00 €)

**Storm Over Scandinavia** (73,50 €)

**War of Resistance** (105,00 €)

**War in the Desert** (105,00 €)

### DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 233: Dagger Thrust: Patton or Montgomery, September 1944. *Ya disponible*** P.V.P.: € 23,00.

**Strategy & Tactics 234: Lest Darkness Fall. *Ya disponible*** P.V.P.: € 23,00.

### LIBROS Y REVISTAS

#### OSPREY MILITARY

MEN-AT-ARMS:

MAA428 INDIAN TRIBES OF THE NEW ENGLAND FRONTIER

MAA429 NAPOLEON'S MAMELUKES

NEW VANGUARD:

NVG104 CROMWELL CRUISER TANK 1942-50

NVG115 LANDING SHIP, TANK (LST) 1942-2002

NVG117 JEEPS 1941-45

CAMPAIGNS:

CAM161 THE THIRD CRUSADE 1191

CAM163 LEYTE GULF 1944

CAM164 OTTERBURN 1388

FORTRESS:

FOR37 D-DAY FORTIFICATIONS IN NORMANDY

FOR38 AMERICAN CIVIL WAR FORTIFICATIONS (2) LAND AND FIELD FORTIFICATIONS

FOR46 CASTLES AND TOWER HOUSES OF THE SCOTISH CLANS 1450-1460

WARRIOR

WAR99 KAMPFFLIEGER: BOMBER CREWMEN OF THE LUFTWAFFE 1939-45

WAR102 THE HITLER YOUTH 1933-45

BATTLE ORDERS:

BTO14 JAPANESE ARMY IN WWII

BTO16 THE BRITISH EXPEDITIONARY FORCE 1914-15

BTO18 BRITISH COMMANDOS 1940-46

ELITE:

ELI135 GERMAN AIR FORCES 1914-18

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

OSPREY MODELLING:

MOD20 MODELLING THE T-55 MAIN BATTLE TANK

MOD26 MODELLING THE EARLY PANZERKAMPFWAGEN IV

MOD27 MODELLING THE FOCKE-WULF FW-190 A, F, G

MOD28 MODELLING THE TIGER TANK IN 1/72 SCALE

COMBAT AIRCRAFT

COM58 US NAVY HORNET UNITS OF OPERATION IRAQI FREEDOM (PART TWO)

COM59 F-15 STRIKE EAGLE UNITS IN COMBAT 1990-2005

ESSENTIAL HISTORIES

ESS65 THE ANGLO-IRISH WAR: THE TROUBLES OF 1913-22

ESSENTIAL HISTORIES SPECIAL EDITIONS

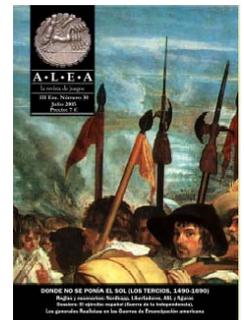
ESSEP7 LIBERTY OR DEATH (P.V.P.: 28,95 €)

### LUDOPRESS

**Alea n°30. P.V.P.: € 7,00. *Ya disponible***

Nuevo

Este número incluye un juego encartado, "Donde no se ponía el sol", sobre batallas de la época de los Tercios españoles. También incluye suplementos para juegos editados en números anteriores (Nordkaap, Libertadores). Además, están las secciones habituales de reseñas y análisis de juegos, así como escenarios para miniaturas.



### VARIOS EDITORES

**Against The Odds Magazine #14. War in the Aegean. P.V.P.: 35,00 €**

**Against The Odds Magazine #15. Cactus Throne. P.V.P.: 35,00 €**

**Paper wars 60. *Ya disponible*** P.V.P.: 6,00 €

**Sagunto, 2ª tomo.**

Editorial: SIMTAC. Autor: José Luis Arcón. P.V.P.: 20,00 €

Excelente nueva entrega sobre la historia de la campaña de Suchet que culminó en la batalla de Sagunto y la subsiguiente caída de Valencia.