

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - **DISTRIBUCIÓN** - JUEGOS - **DISTRIBUCIÓN** -

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

Novedades juegos, 14 de marzo de 2013

Commands & Colors: Napoleonics Expansion - The Russian Army.
P.V.P.: 46,50 € **FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

The Russian Army es una expansión para el bando de la Coalición para **Commands & Colors Napoleonics**. Rusia fue gobernada hasta 1796 por Catalina la Grande. Entonces le tocaría sufrir al zar “loco” Pablo I, hasta que fue asesinado en 1801, lo que llevó a su hijo Alejandro I al trono. Alejandro, al mando de un ejército ruso tan inmenso como el territorio del que se extraía, hizo lo que pudo para contrarrestar el creciente poder de la Francia napoleónica evitando entrar en Guerra.

El ejército ruso en la época de las guerras napoleónicas aún tenía muchas características del régimen de Pedro el Grande: los oficiales superiores se reclutaban básicamente de las familias aristocráticas, y el soldado ruso recibía era golpeado y castigado de forma regular para fundamentar la disciplina. Además, muchos oficiales de niveles inferiores estaban muy escasamente preparados. Aunque cuando los rusos tuvieron conflictos con sus vecinos (Suecia, Polonia, Turquía y Austria), fueron capaces de grandes hazañas y de obedecer ciegamente las órdenes.

En 1805 Gran Bretaña y Rusia firmaron una alianza contra Francia. En 1806, Prusia se unió a la Coalición y Rusia se movilizó para una nueva campaña. Tras la humillación de Prusia por Napoleón en Jena, el Emperador dirigió su atención hacia su enemigo ruso y marchó sobre Polonia. Tras una serie de batallas sangrientas, los franceses expulsaron a los rusos de Polonia y crearon un nuevo Ducado de Polonia, pero hicieron un tratado con los rusos en Tilsit.

En 1812, el tratado de Tilsit se rompió al no acceder Rusia al Bloqueo Continental contra Gran Bretaña. Bonaparte invadió Rusia. La invasión y posterior retirada de Rusia fue el punto de inflexión de las Guerras Napoleónicas. En 1813 Rusia comenzó una campaña contra Napoleón aliada con Prusia y Austria, y en la batalla de Leipzig se decidió la suerte de Napoleón.

En esta expansión encontrarás 18 escenarios históricos que se centran en las batallas libradas por el Ejército Ruso entre 1806 y 1814 contra Napoleón, más todas las nuevas unidades necesarias.

Componentes: librito de reglas de la expansión y de escenarios, 2 cartulinas de Referencia rusas, 2 cartulinas de Referencia de las unidades abreviadas, 220 bloques de madera con sus etiquetas, 1 plancha de losetas de terreno, 1 plancha de fichas.

Listado de escenarios:

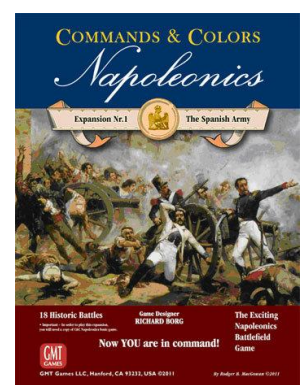
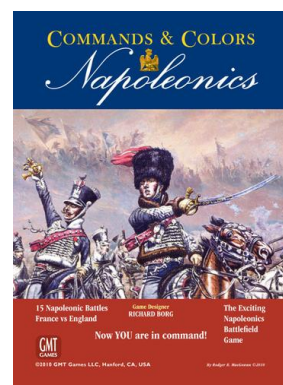
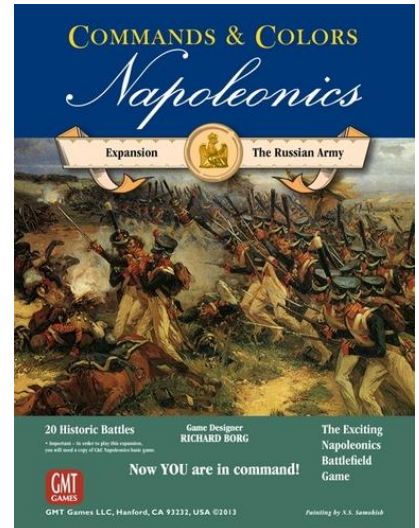
Czarnowo - 23 December 1806; Golymin - 26 December 1806; Pultusk - 26 December 1806; Mohrungen - 25 January 1807; Eylau Plateau Russian Rearguard - 7 February 1807; Eylau - 8 February 1807 (8AM to Noon); Eylau - 8 February 1807 (Murat's Cavalry Charge); Heilsberg (Opening Phase) - 10 June 1807; Friedland - 14 June 1807; Borodino - 5 September 1812 (Shevardino Redoubt); Borodino - 7 September 1812 (Village of Borodino); Borodino - 7 September 1812 (Utitza) Borodino - 7 September 1812 (Raevski Redoubt); Polotsk - 18 October 1812; Maloyaroslavets - 24 October 1812; Krasnoi - 17 November 1812; Crossing the Berezina - 27/28 November 1812; Champaubert - 10 February 1814; Montmirail - 11 February 1814 Craonne - 7 March 1814.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

También disponibles:

Commands & Colors: Napoleonics. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Commands & Colors: Napoleonics Expansion – The Spanish Army. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



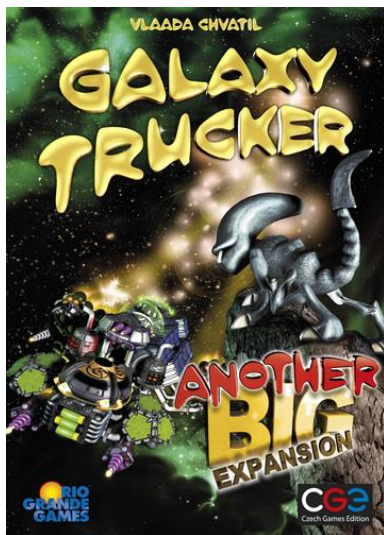
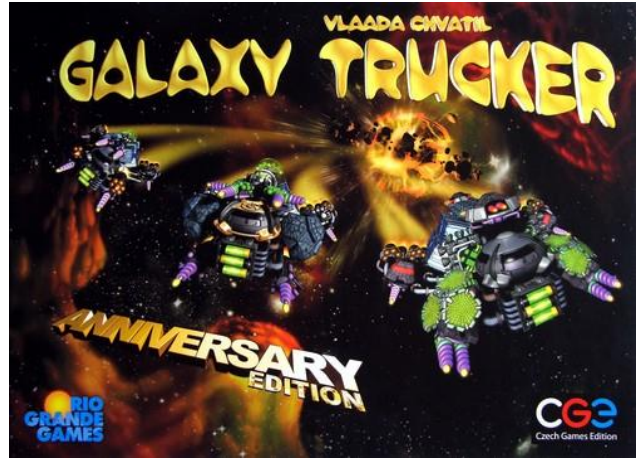
Galaxy Trucker Anniversary Edition. P.V.P.: 110,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Space... The final frontier. The biggest freeway to roam and make a quick buck! It has been five years since Corporation Incorporated started its new and progressive policy to deliver goods and construction materials to the struggling outer rim colonies. During that time, an army of eccentrics and roughnecks joined the ranks of brave truckers and trekked to the farthest reaches of the galaxy in ramshackle spaceships of their own construction.

Planets have been explored, space stations looted and ships have crashed. It is time to celebrate! Not because celebration expenses are tax deductible, it's because Corporation Incorporated cares.

The Anniversary Edition is the ultimate Galaxy Trucker experience. From the classic Galaxy Trucker through both Big Expansions, it contains everything we have released so far and some goodies to top it off. In a single big box you will get all the tiles, cards, spaceships schematics, tokens, rules and figures you and your friends will need for the greatest Galaxy Trucker game. Available while stocks last.

Author: Vlaada Chvatil. Number of players: 2-5. Age of players: 13+. Length: 60-90 minutes



Galaxy Trucker Another Big Expansion. P.V.P.: 45,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Veteran Truckers Wanted! Corporation Incorporated, after years of successful business in the far reaches of the known universe, is looking for experienced galaxy truckers, who are willing to go the extra parsec for high sums of cosmic credits. Commitment to longer flights required, advanced close combat training a big plus.

Did the first Big Expansion challenge your piloting skills? Are you confident enough to brave new challenges and take advantage of new opportunities? Do you want to make your game harder and more complex, or would you like to even the odds a little in favor of players who are new to the game?

This expansion gives you this and more! It gives you several different rules and components with which to modify and improve your game more to your play-style. This expansion can be used with just the original Galaxy Trucker or together with the Big Expansion.

Author: Vlaada Chvatil. Number of players: 2-5. Age of players: 13+
Length: 60-90 minutes.

Goblins Inc. P.V.P.: 45,00 €

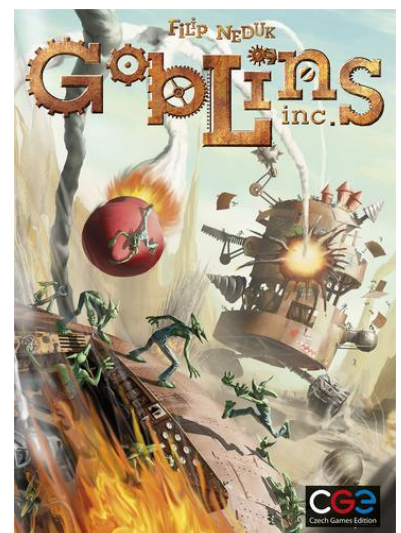
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

You are a goblin employee in a factory called "GOBLINS INC." that is dedicated to building giant robots for war and enjoyment. You will enter a competition to become the new "Big Boss", since the old one finally chose to hang up his trusted whip and retire. You will form teams and try to design, build and test the best giant robot possible in wild earth-shattering combat. The problem is, although you will have to work in teams, there can be only one winner.

During the game, the players will team up and will take turns designing and building a robot together. They will then cooperate in piloting and shooting at the other team with their robot in a grand battle of epic proportions. But what your teammates do not know is that you have secret goals with which to impress the "Big Boss". Can you keep your teammate happy and still destroy the enemy robot?

Anything is possible because there is no "G" in teamwork.

Author: Filip Neduk. Number of players: 2-4. Age of players: 13+. Length: 45 minutes



Myrmes. P.V.P.: 49,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

En el reino de Myrmes, las colonias de hormigas llevan luchando siglos por dominar a sus vecinas. Para terminar esta guerra, el consejo de las reinas ha decretado una batalla final que decidirá la victoria final. Envía a tus obreras y soldados a atacar el reino enemigo. Llena tu despensa, caza insectos y colona bien tus feromonas para conquistar el territorio enemigo. Pero, sobre todo, ¡no olvides prepararte para el invierno!

Para 2-4 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 60-120 minutos.

Autor: Yoann Levet. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Spin Monkeys. P.V.P.: 36,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

You are a monkey in the jungle when one day a wayward carnival makes a stop. You and your fellow monkeys jump in the bumper cars and away you go. You have no idea why there is fruit all over the arena floor, but you aim to grab as much of it for yourself as possible.

Author: Mark Sellmeyer. Number of players: 2-8. Age of players: 13+. Length: 45 minutes

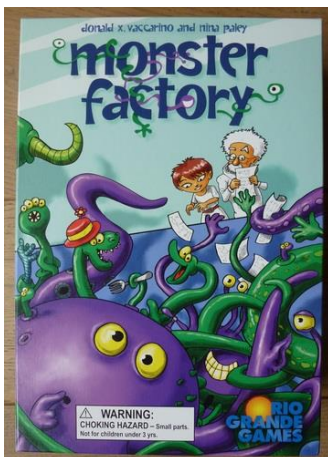
Copy Cat. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

En una fábula atribuida a Esopo, un grajo se adornaba con plumas prestadas para mejorar su aspect, con el resultado final de que fue puesto en evidencia por sus semejantes. Aunque la fábula es muy antigua, su enseñanza (no te adornes con plumas prestadas si no quieres que te saquen los colores) sigue siendo válida hoy día. No es necesario que vivas en una república bananera, en la que la corrupción, la traición y el engaño sean lugares comunes, para que resultes corrompido, traicionado y engañado. Y si eso puede suceder dentro de tu propio círculo de amigos, lo cual puede tener un efecto especialmente amargo, también puede suceder en el gran escenario de la política. De hecho, la política es un hervidero de personalidades sedientas de poder y egocéntricas, que a menudo no se detendrán ante nada para avanzar en sus carreras. Dinero cambia de manos, promesas vacuas se formulan, se dicen mentiras desvergonzadas y se abusa del poder, ¡y algunos incluso compran sus títulos de doctorado! Todas las similitudes entre este juego y la realidad, tanto en sus imágenes como en el contenido, son pura coincidencia y no deliberadas!

Ponte en la piel de un político y comienza tu campaña. En Copycat, el fin justifica los medios: no importa cómo resultes elegido, si no que te elijan. Consigue puntos de Victoria para avanzar tanto como puedas por la ruta de tu carrera política. Así que deja a un lado tus escrúpulos, alza los brazos y deja que comience tu campaña!

Para 2-4 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Friedemann Fries. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Monster Factory. P.V.P.: 27,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

The players take turns drawing and placing tiles, either adding to their own monsters or to those of their opponents. At the end, the player who has created the biggest monster wins the game!

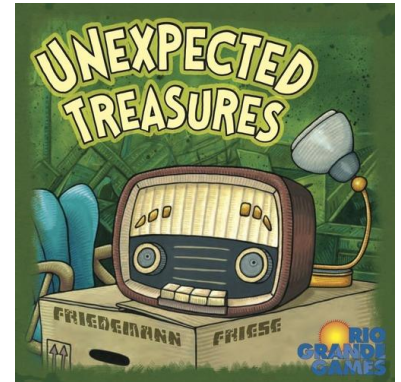
Author: Donald X Vaccarino & Nina Paley. Number of players: 2-6. Age of players: 5+. Length: 30 minutes

Unexpected Treasures. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Los jugadores se lanzan a la tarea de recoger muebles antiguos de un vertedero y convertirlos en beneficios vendiendo los que puedan interesar a los compradores. El que encuentra algo se lo queda, pero cada jugador solo puede coger unas pocas cosas en cada vez. Y deben también tener cuidado con los ladrones, que acechan para robar los artículos almacenados en las casas de los jugadores.

Autor: Friedemann Friese. Para 3-6 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



A Fool's Fortune. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Come play a game of mischief, magic, mirth, and lore. Delve into the Book of Fate to reveal mysterious fortunes: realms near and far, resources wondrous & wild. Cast your lot with a crew of assorted (and sordid) characters. If you pay your dues and play your and right, you may just win A Fool's Fortune.

A Fool's Fortune is a two player card game in the tradition of Rummy, where players race to make sets... but with several wily wists. Found within the deck of 77 unique cards are 5 suits of Fortunes & a host of talented Characters player's may employ. Be the first player to complete 3 sets to win A Fool's Fortune!

Number of players: 2. Age of players: 13+. Length: 45 minutes. Author: Justin A Pilla & Jason D Cannoncro.

CO2. P.V.P.: 49,95 €

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

En los años 70, los gobiernos del mundo se enfrentaron a una demanda sin precedentes de energía, lo que llevó a la construcción de plantas contaminantes por todos partes para satisfacer la demanda. Año tras año aumenta la contaminación que generan, y nadie ha hecho nada para reducirla. Ahora el impacto de dicha contaminación ha llegado a ser demasiado grande, y la Humanidad comienza a dars cuenta de que debemos usar fuentes de energía limpias. Se llama a las empresas expertas en energías limpias y sostenibles a que propongan proyectos capaces de suministrar la energía necesaria sin contaminar el medio ambiente. Los gobiernos regionales están ansiosos por financiar estos proyectos y e invertir en su puesta en práctica.

Si la contaminación no se detiene, estamos perdidos.

En el juego **CO₂**, cada jugador es el CEO de una empresa de energía que responde a las peticiones del gobierno para construir centrales eléctricas de energía verde. El objetivo es detener el aumento en contaminación, a la vez que hacer frente a la demanda creciente de energía sostenible –y obviamente ganar dinero con todo ello. Necesitarás suficientes conocimientos, dinero y recursos para construir estas plantas. Conferencias sobre la energía promoverán la conciencia colectiva sobre la energía limpia, y permitirán a las compañías compartir al menos parte de sus experiencias y aprender unas de otras.

En **CO₂**, cada región comienza con cierto número de Permisos de Emisión de Carbono/Carbon Emissions Permits (CEPs) a su disposición. Estos permisos se otorgan por las Naciones Unidas, y deben gastarse cada vez que la región necesite instalar la infraestructura de un proyecto, o para construir una planta de energías fósiles. Los permisos pueden comprarse y venderse en el mercado, y su precio fluctúa. Cada jugador intentará conseguir el control de estos permisos.

El dinero, los CEPs, las Plantas de Energía Verde que hayas construido, los Objetivos de las Naciones Unidas que hayas logrado, los Objetivos Empresariales que hayas alcanzado, y la Experiencia acumulada, todo ello te dará Puntos de Victoria que representan la reputación de tu compañía –y tener la mejor reputación es el objetivo del juego... además de salvar el planeta, claro.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Upon a Salty Ocean. P.V.P.: 41,00 €

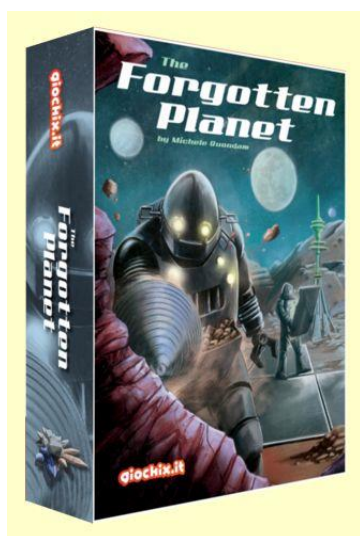
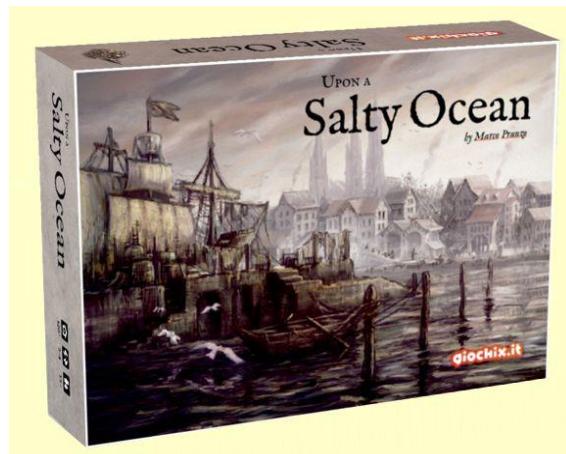
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GIOCHIX

At the beginning of the XVI century the city of Rouen is the main French port. The City's wealth is dependent on fishing and trading salted fish. Salt produced in the mines has to be loaded onto ships and used to preserve herring and cod fished in the Atlantic Ocean. Every week ships full of salt barrels leave Rouen for the fishing grounds of the Atlantic Ocean, and, once back, the goods are sold in the city markets.

The players represent City merchants: they invest in ships and City buildings to try to get rich.

Who will be the richest merchant of Rouen, when Francis I, King of France, comes to visit the City?

Upon a Salty Ocean is a strategic economical game for 2-4 players. A play last about 100 minutes. The game is a multilingual edition (English, Italian, Dutch, German, French).



The Forgotten Planet. P.V.P.: 41,00 €

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

The search for the energy crystals continues without respite all around the universe! The merchant Guild is ready to pay outrageous amounts of money and all the Seekers roam around to find them. Breaking News! The Forgotten Planet's surface, on the edge of galaxy, is full of them. In few days, a new gold race begins, where men are replaced by robots, that search, explore and fight to control the precious mineral ...

Forgotten Planet is a tile-laying management game written by Michele Quondam. It is for 2-4 players and a play last about 75 minutes.

The game has been released for the next International Spiel Essen Fair (Germany) and in Italy for Lucca Comics Fair. It will be in multilingual edition (Italian, English, German, French).

Contents: 28 wooden robots, 116 Tiles, 19 VP tiles, 4 angle markers, 9 grid spacers, 60 resource cubes, 140 ownership markers, 28 wall sticks, 1 die, and player reference sheets.

The Doge Ship. P.V.P.: 41,00 €

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

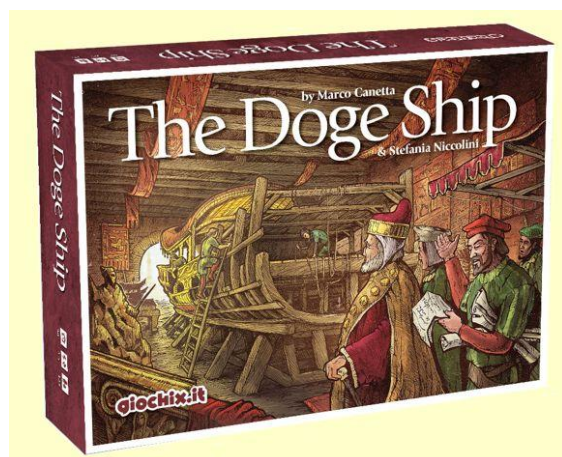
Venezia, hace cinco siglos. Para celebrar la Gloria de Venecia, el Dogo, la maxima autoridad de la Repúblida, ha ordenado la construcción de un Nuevo barco del estado.

En el juego los jugadores asumen el papel de los más afamados constructores de barcos de Venecia, que son llamados por el Dogo para cooperar en la construcción del nuevo barco. Cada jugador tiene que construir partes del barco para obtener puntos de victoria, pero también góndolas para conseguir dinero, y Barreras para proteger el astillero y la ciudad. La tarea no es fácil: al comienzo de cada ronda, el coste de las acciones puede variar, así como las demandas del Dogo. Cuando termina la construcción del barco, solo un constructor resultará ganador y obtendrá el favor del Dogo.

En este juego los jugadores cooperan en la construcción del Barco del Dogo, una galera muy importante. Como el Dogo es el equivalente del Rey en Venecia, los jugadores deben asegurarse de que trabajan para satisfacer sus necesidades. Para ello deben completar las tareas específicas que les requiera, a la vez que gestionan sus respectivos astilleros.

Los jugadores compiten por realizar distintas acciones: pueden trabajar en una parte del Barco del Dogo para obtener puntos de victoria, construir góndolas para ganar dinero, Intrigas para ganar la aprobación del Dogo, o hacer Barreras para proteger Venecia (y su astillero) frente a las inundaciones. Los costes de las acciones cambian en cada turno y los jugadores deben gestionar sus inversiones y el dinero de que disponen.

The Doge Ship es un juego de estrategia para 2-5 jugadores a partir de 13 años. Una partida dura alrededor de 90 minutos (menos con menos jugadores). **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Africana. P.V.P.: 40,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES.

En *Africana* los jugadores viajan por África, tomando parte en expediciones e intentando llegar los primeros a distintos destinos. Con el dinero que obtienen pueden comprar cartas de Aventura que les proporcionan preciosas antigüedades. *Africana* contiene un sistema de juego "Book of Adventures" similar al juego *Valdora* del mismo autor, en el que los jugadores pueden comprar cartas que se organizan como libros, en los que los jugadores "pasan páginas" para encontrar las cartas de Aventura que más les interesen.

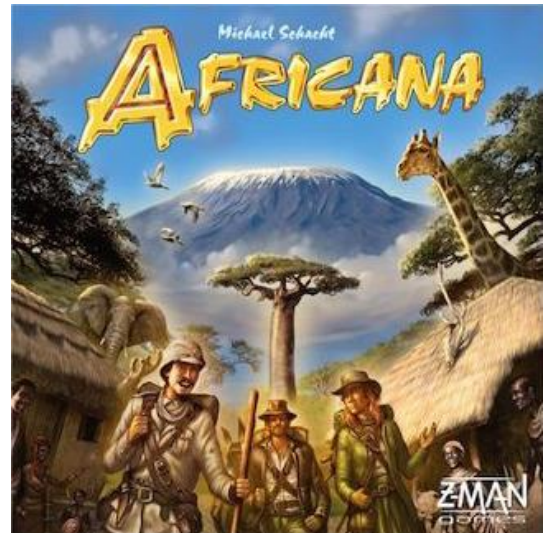
El tablero de juego de *Africana* muestra el continente dividido en dos mitades por el Ecuador. Las ciudades al norte son de color marrón y las del sur blancas. Las cartas de Aventura con borde marrón solo pueden adquirirse en el sur, y deben ser entregadas en el norte, mientras que las cartas con reborde blanco siguen la ruta inversa. Cinco cartas de expedición – cada una muestra el lugar de comienzo y final de la recompensa por concluir la expedición – se colocan boca arriba en el tablero.

Cada jugador tiene una ficha de investigador que viajará por el tablero, y en su turno cada jugador opta por una de tres acciones posibles:

- Coger dos cartas de viaje. (Ningún jugador puede tener más de cinco cartas de viaje en su mano al final del turno.)
- Comprar una o más cartas de Aventura, por cinco monedas cada una. Un jugador puede pasar una página del libro gratis, y cada página adicional le cuesta una moneda. (Ningún jugador puede tener más de tres cartas de Aventura que cumplir al final del turno.)
- Mover al investigador pagando cartas de viaje que casen con el color de la casilla a la que viaje. Cada jugador tiene un comodín que conservará al final de cada turno. Si un jugador mueve a la casilla inicial de una expedición, puede poner un marcador sobre esa carta de expedición; si llega al destino de una expedición, recibe la recompensa que se indique y consigue la carta, mientras que los demás participantes en esa expedición no obtienen nada. Entonces se revela una nueva carta de expedición.

Cuando un jugador llegue al destino indicado en una carta de aventura, el jugador obtendrá los puntos de esa carta pasándola a su tapete personal. Algunas cartas contienen ayudas que se convierten en cartas de ayuda en la mano del jugador. Estas cartas permiten viajar por el color que muestre la carta y volver a la mano del jugador después de usarlas; pero si empleas demasiadas ayudas perderás puntos al final de la partida. Una vez se agoten las cartas de expediciones, la partida termina y los jugadores reciben puntos por las que hayan completado, por los grupos de cartas de aventura idénticos, y por otras pocas cosas.

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



Battle Beyond Space. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES.

Battle Beyond Space is a massive, multi-player free-for-all space battle with 60–80 ships slugging it out IN SPACE.

In 45-60 minutes. And 9 turns. In an asteroid field.

The combat system is diceless and extremely deadly. On a turn, you choose one of your three squadrons, move and fire with it, then get to move one of your two capital ships.

The big difference between the players is the super-secret alien power of technology which they can spring on another player at any time. Some are one-use, amazingly powerful items (aka Death Blossom), some are more subtle, long-term effects.

Contents: 1 Board (with hexes for 3 & 4 players), 8 Capital Ships (2 per player), 1 Rulebook 17 Asteroid Markers, 36 Movement Cards (9 for

each player), 7 Sensor Probe Markers, 12 Special Power Cards (3 for each player), 5 Capital Ship Damage Markers, 72 Fighters (12 squadrons of 6 ships each), 2 Elite Fighter Markers, 4 Shield Markers, 2 Elite Fighter Damage Markers.

No. of players: 3-4. Ages: 13+. Playing time: 30-60 minutes

The Ladies of Troyes. P.V.P.: 40,50 €

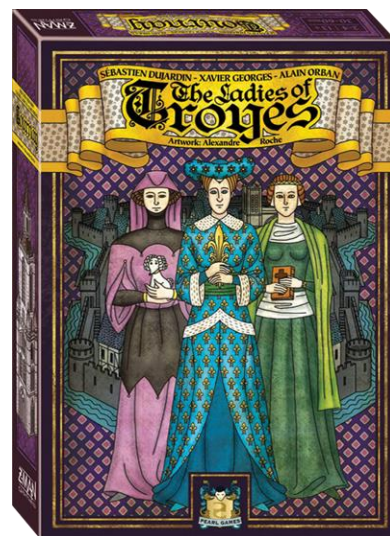
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES.

The goal of the game and the gameplay are the same as in the base game, except for the changes that are detailed in this rulebook. At the start of the game, the players must agree on which of the following modules they wish to include; you may choose one, several, or even all of them - plenty of options, to maximize the possibilities!

With this expansion, the rules of the base game can be modified in five different ways, and you can mix and match those modifications as you see fit. The ladies of Troyes make an appearance in the form of 3 new Character cards that you can include in your games. A new action allows players to move their guard along the ramparts, in order to access new activities outside the city. Each player's head of the family is represented by a new purple die, which can carry out civil, military, or religious actions — your choice! The other players cannot buy this die. There are also 27 new Activity cards and 6 Event cards to add even more variety to the game!

Contents: 27 new Activity cards; 6 new Event cards; 9 Character cards; 8 two-sided outdoor Activity tiles; additional deniers and victory point tokens; 20 large cubes; 4 rampart guards; 4 Character Player Aid cards; 2 additional black dice; 4 purple dice; 2 additional gray neutral citizens; 1 rulebook.

No. of players: 2-4. Ages: 13+. Playing time: 90 minutes.



NOVEDADES LIBROS OSPREY PUBLISHING

Bolt Action 3: Armies of Great Britain.

Authors: Warlord Games Jake Thornton

Illustrator: Peter Dennis

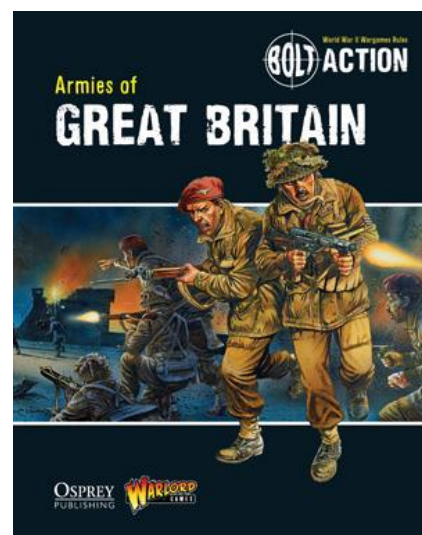
About this book

With this latest supplement for Bolt Action, players can now build an army for Great Britain and the Commonwealth. From early campaigns in Europe to the deserts of North Africa and the jungles of the Far East, British forces faced the Axis threat. The army lists presented here have all the information needed to field such elite units as the Paras, Commandos, Chindits and SAS alongside the steadfast 'Tommy'.

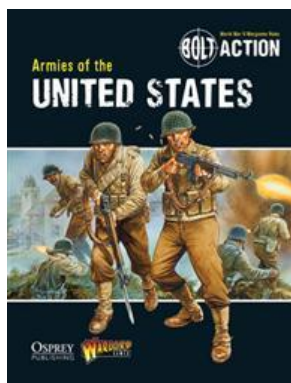
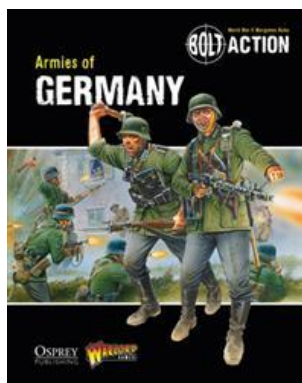
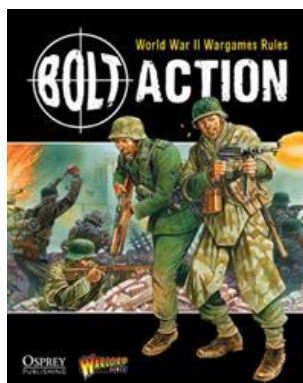
Contents

- Introduction
- Army Lists
- Theatres

Paperback; 88 pages.



También disponibles:



NUEVA COLECCIÓN MYTHS & LEGENDS:

Jason and the Argonauts.

Myths and Legends 1. P.V.P: 15,50 €

Author: Neil Smith

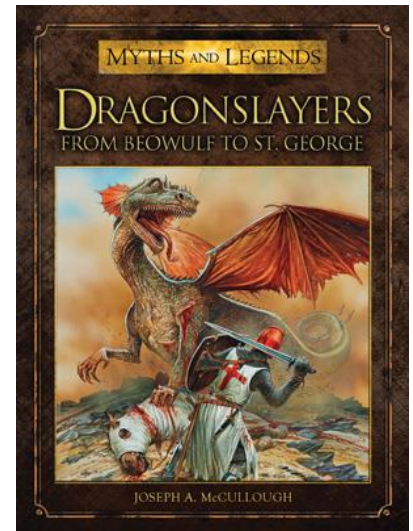
Illustrator: Jose Daniel Cabrera Peña

The voyage of Jason and the Argonauts and their hunt for the Golden Fleece is one of the most enduringly popular of all of the Ancient Greek heroic myths. Accepting the quest in order to regain his kingdom, Jason assembled a crew of legendary heroes, including Hercules, Orpheus, Atalanta, and the twins Castor and Polydeuces. With this band of warriors and demi-gods, Jason set sail in the Argo on a journey across the known world. During their quest, the Argonauts faced numerous challenges including the Harpies, the Clashing Rocks, the Sirens, Talos, the bronze giant, the sleepless dragon that guarded the fleece, and, of course, the fickle will of the gods of Olympus. Filled with magic, monsters, sword fights, and sacrifice, this ancient adventure story is given new life by Neil Smith who also examines its historical context, its classical sources and its enduring legacy.

Contents

- The Man with One Sandal
- Narrative: Jason and his Mission
- Sources for Jason
- Greek Mythology: Its purpose and relevance
- The Gods: Who were they and what did they do?
- The Voyage Out
- Preparations: Greek Ships and Jason's Crew
- Narrative: Lemnos
- Narrative: The Doliones: "real" fighting, Greek arms and armour
- Narrative: The Harpies
- Narrative: Clashing Rocks
- Colchis
- Narrative: Jason's 3 Tasks & the Golden Fleece
- Jason & Medea
- The Voyage Back
- Narrative: Sirens
- Narrative: Talos
- Narrative: Jason's Arrival
- Jason's Demise
- Narrative: Jason's Betrayal: Euripides' Medea
- Jason's Legacy
- Jason in Books & Movies

Paperback; March 2013; 80 pages;



Dragonslayers – From Beowulf to St. George.

Myths and Legends 2. P.V.P: 15,50 €

Author: Joseph McCullough

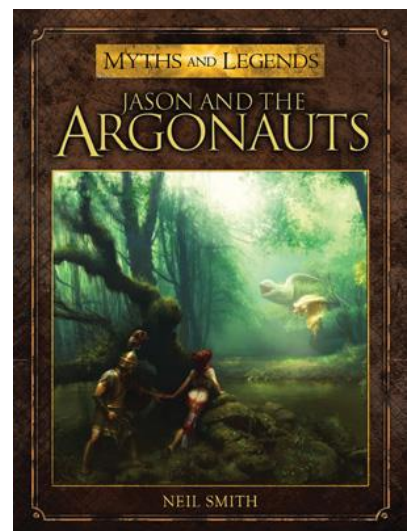
Illustrator: Peter Dennis

With its fiery breath, scaly armour, and baleful, malevolent stare, the dragon became the ultimate symbol of evil and corruption in European folklore and mythology. Often serving as a stand-in for Satan, or the power of evil gods, dragons spread death and hopelessness throughout the land. Only heroes of uncommon valour, courageousness, and purity could hope to battle these monsters and emerge victorious. Those that did became legends. They became dragonslayers. The list of dragonslayers is small, but it is filled with great and legendary names. Hercules, Beowulf, Sigfried, and Saint George all battled to the death with dragons. Other heroes such as Cadmus, founder of the city of Thebes, Dieudonné de Gozon, the Knight of Rhodes, and the Russian warrior Dobrynya Nikitch might be less well known to western readers, but also fought and defeated dragons. This book retells the greatest legends of this select group of warriors, while examining the myth of the dragonslayer in a historical, mythological, and even theological context.

Contents

- The Myth of the Dragonslayer
- The Ancient Greek Dragonslayers: Cadmus, Jason, Hercules
- The Pagan Dragonslayers: Cuchulain, Beowulf, Sigfried
- The Christian Dragonslayers: Saint George
- The Eastern Dragonslayers: Bobrynya Nikitch, Krak
- Dragonslaying in modern fiction

Paperback; March 2013; 80 pages;



CAMPAIGNS

CAM253 Talavera 1809

NEW VANGUARD

NVG197 M103 Heavy Tank 1950–74

NVG198 Imperial Japanese Navy Destroyers 1919–45 (1)

MEN-AT-ARMS

MAA486 The New Zealand Expeditionary Force in World War II

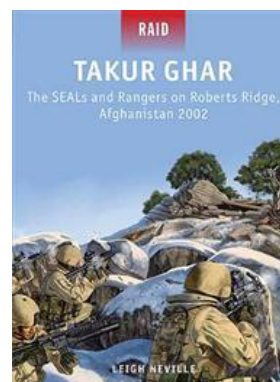
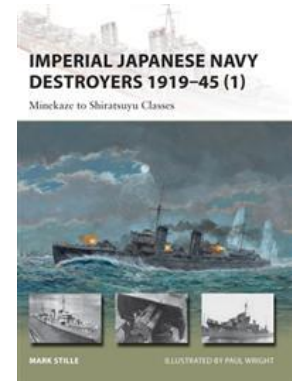
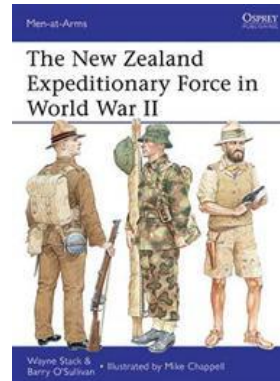
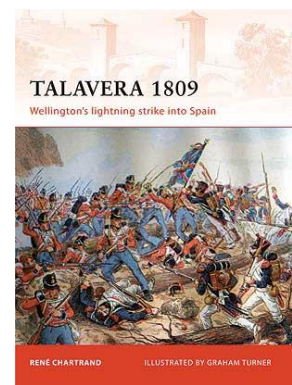
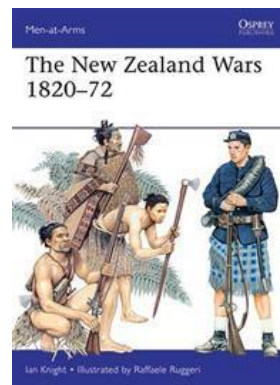
MAA487 The New Zealand Wars 1820–72

WEAPONS

WPN24 German Automatic Rifles 1941–45

CAMPAIGNS

RAID39 Takur Ghar – The SEALs and Rangers on Roberts Ridge, Afghanistan 2002



America's Elite: US Special Forces from the American Revolution to the Present. P.V.P.: 35,00 €

Author: Chris McNab

America's Elites takes the reader through some of the most dramatic special forces operations in US history, from sniping British commanders during the Revolutionary War to Riverine incursions in the Mekong Delta in Vietnam, and from demolition missions on D-Day to the SEAL assault on Osama bin Laden's compound in 2011. Training and selection procedures are explained in detail, and the book also describes some of the technologies that have separated regular soldiers from their Special Forces counterparts. Illustrated throughout with striking photography and artworks, America's Elites forms the most comprehensive and visually impressive single-volume guide to US Special Forces available.

Contents

- Introduction
- Chapter 1: Colonial and Civil War Warriors
- Chapter 2: Elite Troops of World War II
- Chapter 3: Vietnam and Cold War Special Forces
- Chapter 4: The post-Vietnam Special Operations Forces 1975-2000
- Chapter 5: New Wars
- Conclusion
- Index

Hardback; March 2013; 376 pages

