EL VIEJO TERCIO

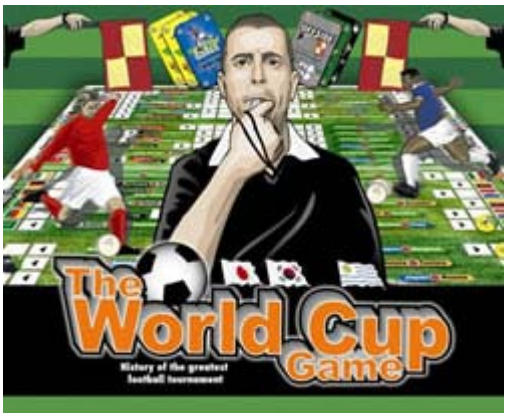
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS – LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 9 de noviembre de 2007

JUEGOS DE MESA

GAMES FOR THE WORLD



The World Cup Game. ***Ya disponible*** P.V.P.: 51,00 €
The World Cup Game recrea la fascinación y emoción de la Copa del Mundo de Fútbol. ¿Podrás guiar a tus equipos europeos a la victoria tras viajar miles de kilómetros de océano para llegar a Uruguay en 1930? ¿O podrás repetir el triunfo de Brasil en Extremo Oriente en 2002?

Este es el juego más audaz publicado hasta la fecha sobre este tema. Puedes jugar el primer Mundial que tuvo lugar en 1930, o puedes jugar el Mundial de 2002. Los jugadores controlan los destinos de los equipos nacionales, llevándolos a través de la etapa de liguilla hasta la eliminatoria, y tal vez hasta la misma final del Mundial!

THE WORLD CUP GAME ofrece una mezcla sutil de suerte y habilidad. Por medio del juego de cartas, cada jugador conseguirá goles, ataques y defensas; pero las faltas, los fueras de juego y los penaltis pueden echar por la borda tu estrategia. Todos los partidos de cada ronda se resuelven simultáneamente, de forma que puede jugarse un Mundial completo en 1 a 3 horas.

Revive la nostalgia del Mundial de 1930, o la emoción y lágrimas de la final a penaltys del Mundial de 2002.

THE WORLD CUP GAME incluye todo lo que necesitas para revivir la emoción de los mundiales — el árbitro ha pitado, ¡que empiece el partido! Para 3-16 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 1 a 3 horas. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

FANTASY FLIGHT GAMES

Starcraft. ***Ya disponible*** P.V.P.: 79,95 €
Tres poderosas razas alienígeneas luchan por el control de la galaxia. Tanto si eliges liderar a los versátiles Terran, a los misterisos Protoss, o a los voraces Zerg, en *StarCraft: The Board Game* estarás al mando de un ejército sin igual en el universo!

De nuevo, Fantasy Flight Games nos trae uno de los juegos de ordenador más celebrados a la mesa de juego. Los jugadores asumen el control de los Protoss, Terran o Zerg y luchan a través de múltiples mundos. Fiel al legado de *StarCraft*, cada una de las tres razas presenta un estilo de juego específico y único, y la inclusión de dos facciones distintas dentro de cada raza permite jugar hasta seis jugadores por el dominio de la galaxia.

Incluye un total de más de 180 figuras de plástico y docenas de tipos de unidades. *StarCraft: The Board Game* presenta un tablero innovador modular que consiste de planetas de distintos tamaños, lo que garantiza una nueva experiencia lúdica con cada partida. Un emocionante sistema de combate resuelto con cartas permite a los jugadores modificar y mejorar a su facción con una panoplia impresionante de potentes tecnologías. Los jugadores pueden liberar un ataque Zergling, emplear potentes escudos Protoss para detener una invassión enemiga, o incluso enviar Fantasmas/Ghosts embozados para guiar misiles nucleares a su blanco.

Para 2-6 jugadores. Duración de la partida: 2 a 4 horas. Incluye: 1 libro de reglas, 180 figuras de plástico, 12 losetas de planetas, 15 rutas de navegación normal, 12 rutas de navegación z-axis (6 destinos mayores y 6 menores), 1 registro de puntos de conquista, 6 marcadores de puntos de conquista, 6 Hojas de Facciones, 6 hojas de referencia, 1 pieza del primer jugador, 36 piezas de orden estándar (6 por facción), 18 piezas de órdenes especiales (3 por facción), 36 piezas de bases (6 por facción), 90 piezas de trabajadores (15 por facción), 42 piezas de transporte (7 por facción), 40 piezas de edificios, 38 piezas de módulos , 12 piezas de planetas iniciales, 20 piezas de agotamiento, 26 cartas de recursos, 108 cartas de Combate, 126 cartas de Tecnología, 70 cartas de Eventos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

The Burning Crusade (World of Warcraft Expansion). ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €

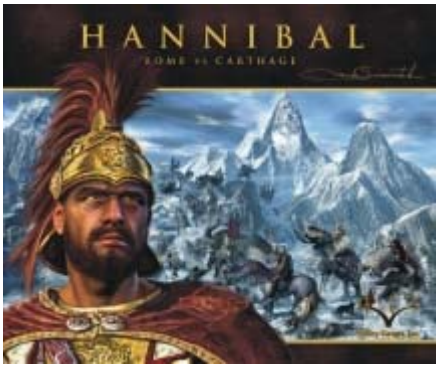
Más allá del Portal Oscuro se extiende una tierra inhóspita de aventura, misterio y peligro insondable. El otrora hermoso mundo de Draenor ha sido destruido por los planes del chamán orco Ner'zhul – solo queda Outland, un continente atemorizado y derrotado a la deriva Twisting Nether.

Regresa a tu tierra ancestral como un orgulloso guerrero de la Horda, o busca a los heroicos supervivientes de la Segunda Guerra como noble soldado de la Alianza. Lleva a nuevas alturas de poder y a nuevos pozos de peligro tu experiencia de juego *World of Warcraft: the Board Game/El Juego de Tablero*, con *The Burning Crusade Expansion*.

Ponte en el papel de un chamán Draenei o de un paladín Blood Elf. Libera nuevos poderes y talentos según vas subiendo hasta el nivel 6. Enfréntate a nuevos Overlords, lucha con nuevos monstruos, compra una montura alada, y aventúrate en peligrosos dungeons tanto en Azeroth como en Outland.

Incluye docenas de figuras de plástico detalladas, con nuevos héroes y monstruos. Basado en la expansión superventas del mismo nombre para el juego de ordenador. Nuevo tablero, nuevos héroes, nuevos monstruos, nuevas misiones, nuevos objetos, nuevos poderes, nuevas reglas, dungeons, monturas aladas, Outland y mucho más! ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

VALLEY GAMES



Hannibal: Rome vs Carthage. ***Ya disponible*** P.V.P.: 61,75 €

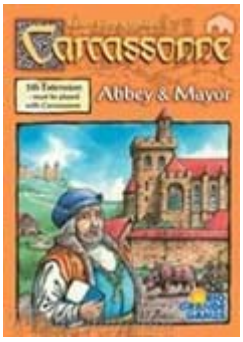
Tras más de 10 años de espera, por fin tenemos una nueva edición de esta clásica obra maestra.

Aníbal, uno de los mayores generales de la historia, cae sobre el Imperio Romano de nuevo. ¿Te enfrentarás a él como Roma hizo, intentando detener la invasión del norte, o prefieres subir a lomos de un elefante y demostrar a Roma que vienes a tomar lo que más aprecian: su territorio?

Con un nuevo y espectacular diseño gráfico de Kurt Miller, para revivir la 2ª Guerra Púnica (218-203 a. de C.) este juego usa el popular sistema de juego con "motor" de cartas aparecido por vez primera en *We the People*. Los jugadores emplean cartas de nivel estratégico con múltiples funciones: mover generales, reclutar nuevas tropas, reforzar ejércitos ya existentes, obtener el control político de las provincias implicadas en la guerra y generar eventos históricos. Cuando dos ejércitos se enfrentan en el campo de batalla, un segundo juego de cartas, denominadas Cartas de Batalla, se emplean para determinar el ganador. Ambos jugadores buscan la victoria en el campo militar y en el político.

Para 2 jugadores. Duración de la partida: 150 minutos.***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

RIOGRANDE GAMES



Carcassonne: Abbey & Mayor. ***Ya disponible*** P.V.P.: 13,50 €

Con esta nueva expansión los jugadores tienen nuevas posibilidades de reforzar su influencia sobre el área en torno a Carcassonne. Ahora mercaderes itinerantes transportan sus mercancías a las ciudades y monasterios circundantes. Las ciudades de la campiña circundante pueden aumentar hasta tener un tamaño suficiente para elegir a sus propios alcaldes. Los sencillos granjeros construyen granjas grandes y ricas, y la iglesia intenta reforzar su influencia fundando abadías.

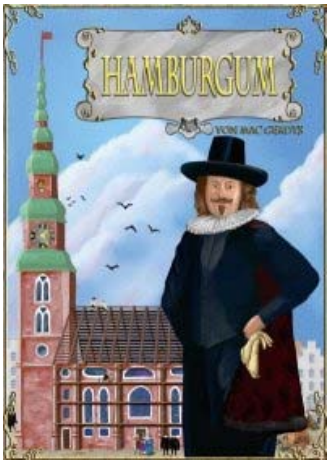
Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-45 minutos.***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Cuba. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,95 €

Cuba antes de la revolución: bajo circunstancias turbulentas, los pueblos de la isla se esfuerzan por mejorar su economía y su influencia. ¿Quién sacará más beneficio de la compra y venta de mercancías en el mercado doméstico o conseguirá colocar más mercancías en los buques mercantes? ¿Quién podrá enviar al delegado indicado al parlamento para influir en el proceso legislativo, o para edificar destilerías, hoteles y bancos en el momento adecuado para el beneficio de su pueblo? Los puntos de victoria necesarios para ganar se obtienen enviando mercancías al puerto, pero también construyendo edificios e influyendo en las leyes.

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 75-120 minutos. Autor: Michael Rieneck & Stefan Stadler. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net http://elviej

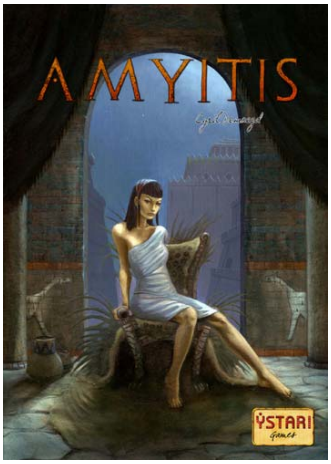


Hamburgum. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,95 €

¡Hamburgo en el s. XVII! Poderosos muros protegen la ciudad contra la devastación de la Guerra de los Treinta Años. Gracias a la afluencia de numerosos refugiados protestantes, la ciudad se convierte en la más grande y próspera de Alemania. Desde la lejanía pueden verse, en el perfil de la ciudad, los tejados de inmensas iglesias y los mástiles de grandes barcos mercantes que dan muestra de la prosperidad y orgullo de la ciudad. Los jugadores dirigen familias de Hamburgo en la búsqueda de riqueza y prestigio. Producen cerveza, azúcar y tela, y venden estas mercancías con sus barcos. Compiten por los mejores solares para edificar y los mejores muelles para sus buques en el puerto. Pero al final compiten por ver quién hace las donaciones más prestigiosas a la iglesia, ya que no el oro si no el prestigio decide la partida.

Hamburgum es un juego de estrategia para 2 – 5 jugadores sin factor suerte de cartas ni dados. El reverso del tablero impreso por ambas caras nos muestra otra ciudad, Londinium, que presenta un reto estratégico distinto.

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 75-90 minutos. Autor: Mac Gerdts ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

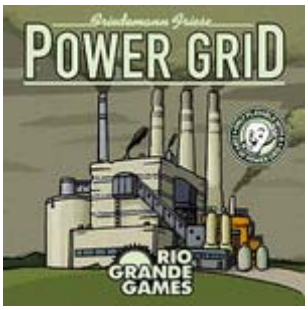


Amyitis. ***Ya disponible*** P.V.P.: 40,50 €

Estamos en el 590 a. de C.: Nabuconodosor, rey de Babilonia, se casa con la espléndida Amyitis, la hija del rey de Media. Pero la bella reina languidece de nostalgia por la vegetación de su tierra. Nabuconodosor quiere que se le construyan unos espléndidos jardines colgantes. Ahora la ciudad se prepara para el tremendo reto que dejará una marca indeleble en los signods venideros...

Los jugadores personifican a nobles babilonios en busca de prestigio. Durante la partida luchan para mejorar su status construyendo jardines y su red de irrigación, así como por comerciar y reclutar operarios. Al final de la partida ganará el que haya acumulado más prestigio.

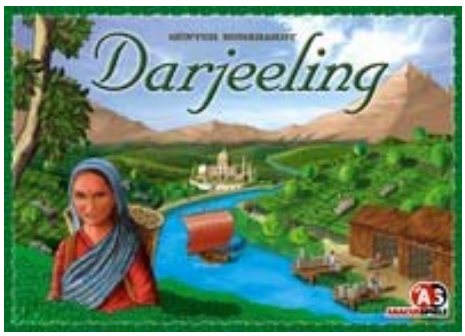
Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-120 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Power Grid Power Plant Deck 2. ***Ya disponible*** P.V.P.: 10,95 €

Expansión para **Power Grid**, compatible con las 2 expansiones de mapas ya disponibles. Esta expansión es un nuevo mazo de cartas de plantas eléctricas que pueden usarse de varias formas: 1) puede usarse el nuevo mazo en lugar del original, 2) pueden usarse ambos, pero solo una carta de cada número (se eligen aleatoriamente), 3) puede usarse el mazo original con las centrales eléctricas de números más altos del nuevo mazo, 4) y puede personalizarse el mazo de centrales eléctricas empleando ambos mazos.

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración: 120 minutos. Autor: Friedemann Friese. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Darjeeling. ***Ya disponible*** P.V.P.: 35,95 €

En 1835, la Compañía de la India Oriental británica concedió en préstamo la región en torno a la ciudad actual de Darjeeling. Los británicos tenían en mente algo más que un puesto comercial estratégico – debido al clima favorable, querían construir también un balneario! Aquel clima, que iba a aliviar a los visitantes del balneario, es también el responsable de una de las variedades de té más preciadas del mundo: Darjeeling. Los connoisseurs del té de todo el mundo atesoran el extremadamente fino y floral aroma de la Primera Floración, la primera cosecha del año. Pero los variados sabores de las siguientes recolecciones también son inigualables. Durante mucho tiempl, en Darjeeling solo se producía el té negro tradicional. Mientras tanto, otros tés son exportados por la región: tés producidos con técnicas de fermentación distintas. Es por ello que actualmente, por ejemplo, el Darjeeling Verde ya no es tan raro como era.

Para facilitar la distinción entre las variedades de té, así como para convertir en jugables otras regiones que producen básicamente otras variedades de té, las sementeras del juego son de color negro, verde, blanco y rojo (para, respectivamente, los tés negro, verde, blanco y Pu-Erh). A la vez que buscan los mejores tés, los jugadores cruzan la región y reúnen los cargamentos más grandes posibles de cada variedad de té. Los tés que se hayan cargado más recientemente siempre dan más puntos de victoria, ya que los expertos prefieren las hojas más frescas. Pero la preferencia por variedades individuales también otorga puntos de victoria.

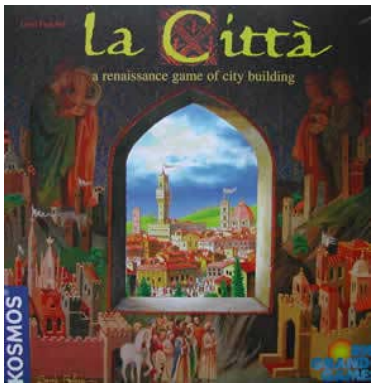
Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Günter Burkhardt. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net http://elviejotercio.tripod.com

Zooloretto. ***Ya disponible*** P.V.P.: 35,95 €
Premiado con el Juego del Año alemán en 2007. Cada jugador emplea animales pequeños, grandes, salvajes y exóticos, así como sus crías, para atraer tantos visitantes como sea posible a su zoo. Pero cuidado – el zoo debe planificarse cuidadosamente. Antes de que quieras darte cuenta, tendrás demasiados animales y no habrá espacio para ellos. ¡Eso te quita puntos! Afortunadamente, tu zoo puede ampliarse.
Un juego de familia en que menos a veces es más. Para 2-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Michael Schacht. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

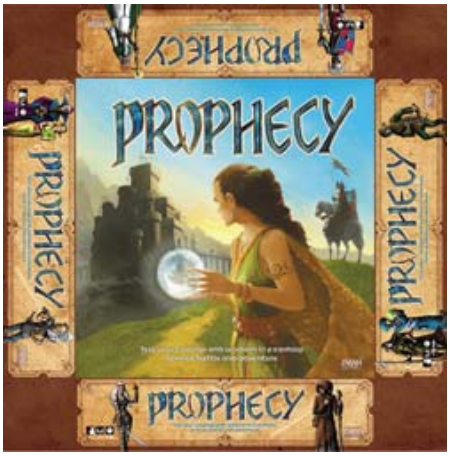
Zooloretto Expansions. ***Ya disponible*** P.V.P.: 5,50 €
Este pack contiene 5 expansiones para **Zooloretto**:
1) Construcción de Lugares
2) Petting Zoo
3) Polar Bear
4) Tres recintos extra
5) Thres edificios nuevos
No puede jugarse sin **Zooloretto**. Pack retractilado con fichas. Para 2-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Michael Schacht. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Manhattan. ***Ya disponible*** P.V.P.: 35,95 €
Por fin se reedita este clásico que fue Juego del Año. ¡Boom inmoviliario en Manhattan! ¡Pero no solo allí! Surgen rascacielos por todo el mundo. Los jugadores también tienen la posibilidad de edificar rascacielos en Sydney, Frankfurt, Hong Kong, Sao Paulo y el Cairo. La pregunta en cada turno es si aumentarás la altura de uno de tus edificios, o lo harás con uno de los demás jugadores para apropiártelo. Al final de seis turnos los jugadores reciben puntos por los edificios más altos, por tener el mayor número en cada ciudada, y por cada edificio propio. Al final de cuatro rondas ganará quien haya obtenido más puntos.
Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Andreas Seyfarth. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



La Cittá. ***Ya disponible*** P.V.P.: 49,50 €
Vuelve uno de nuestros favoritos. En **La Cittá**, cada jugador es un príncipe italiano en el Renacimiento y comienza la partida con dos ciudades. Durante la partida, el objetivo de cada jugador es aumentar el tamaño del territorio que controla expandiendo sus ciudades iniciales y estableciendo otras nuevas. Los jugadores deben gestionar el suministro de alimento para su pueblo, así como cuidar de su salud, la cultura y la educación. Al final ganará el que mejor gestione sus ciudades.
Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60-150 minutos. Autor: Gerd Fenchel. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

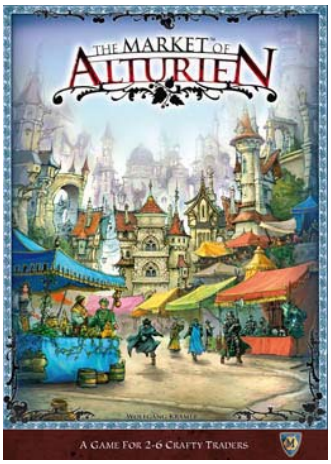
Z-MAN GAMES



Prophecy. ***Ya disponible*** P.V.P.: 38,00 €
"Tres veces durante tres siglos, el pueblo y la tierra sufrirán por los pecados de los poderosos, antes de que aparezca el héroe de sangre real, armado con la coraza de los antiguos señores, y se asiente en el trono del rey para detener la anarquía y el caos..."
Esto es lo que motiva a los 10 personajes del mundo de **PROPHECY**. Un mundo de fantasía lleno de aventura, en el que te enfretarás a criaturas y a otros personajes en distintos terrenos, en el que aumentas tus habilidades y aprendes conjuros en las cinco Cofradías, compras objetos de naturaleza común o rara en las casillas civilizadas (o como recompensas por derrotar a monstruos). El objetivo: poseer 4 de los 5 antiguos Artefactos Mágicos que están guardados en los Planos Astrales por terroríficas criaturas. Solo entonces podrás demostar al mundo que eres el único con derechos al trono.
Esta edición internacional de este juego está muy mejorada respecto de la edición anterior checa. Contiene 1 tablero de juego, 211 cartas, 40 cubos de madera de Fuerza/Salud, 40 cubos de madera de Voluntad/Magia, 35 piezas de Oro, 35 piezas de Experiencia, 10 figuras con sus bases, 5 cartas de Personajes, 5 cartas de Referencia, reglas básicas y estándar.
Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida; 180 minutos. Creado por **V**laada Chvatil. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net http://elviejotercio.tripod.com

MAYFAIR GAMES



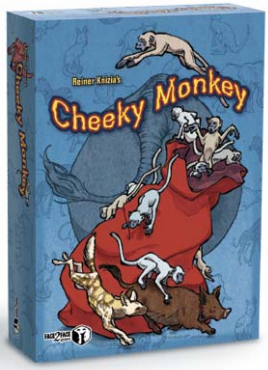
The Market of Alturien. P.V.P.: 47,50 €
El mercado medieval de Alturien hierve de intriga y acción. Hasta 6 distintas familias de mercaderes compiten en una batalla comercial sin piedad. Todos buscan riqueza, influencia y poder.

En "Alturien", los mercaderes luchan por la atención de 7 clientes únicos de diferentes riquezas. Pasean por el mercado, mientras tú les incitas a ignorar a tus rivales y comprar tus mercancías. Usando tus ingresos puedes construir nuevos comercios y crear tu propio imperio mercantil.

¡Pero ten cuidado! Uno de los clientes es "Gustavo la Ardilla"! Roba de los ricos y se lo da a los podres. Si te van las cosas ten cuidado con Gustavo! Si eres el primer mercader en conseguir suficientes riquezas y 3 prestigiosos premios, te elevarás al status nobiliario y ganarás la partida!

Contiene 20 losetas hexagonales de negocios, 1 tablero, 7 figuras (6 clientes y 1 ladrón), 72 edificios (en 6 colores), 14 cartas de Prestigio, 12 cartas de Inversiones, 6 cartas de Líder de Mercado, 1 carta de Guardia de la Ciudad, 70 billetes de dinero, 6 sumarios de juego, 2 dados especiales. Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60+ minutos. Autor: Wolfgang Kramer. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

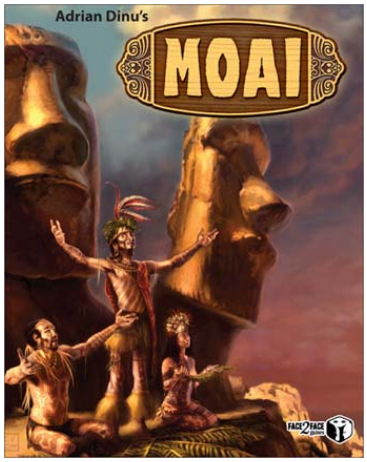
FACE2FACE GAMES



Cheeky Monkey. ***Ya disponible*** P.V.P.: 26,50 €
¡Hay un zoo aquí dentro! Estos traviesos monos han liberado a todos los animales, ¿quieres coger una manada de girafas, morsas o cebras? Puedes coger tantas fichas como quieras, ¡pero no seas demasiado caradura! **Cheeky Monkey** ofrece horas de diversión para todo el mundo, desde viejos y sabios elefantes hasta jovenes cachorros. Una nueva creación de Reiner Knizia.

Para 2-6 jugadores de 7 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos.***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Moai. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €

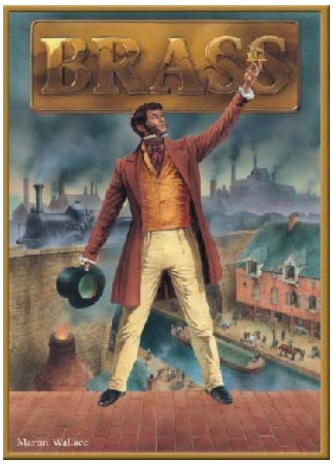


La Isla de Pascua es una minúscula mancha de tierra en el extremo oriental de la Polinesia, en medio del Océano Pacífico. La isla ha fascinado a viajeros, místicos y científicos durante años en que la gente no ha dejado de preguntarse cómo un área tan pequeña y aislada pudo haber sido hogar de una sociedad que creó el museo al aire libre más espectacular del mundo. En los años 40, el arqueólogo noruego Thor Heyerdahl navegó en el bote de madera Kon-Tiki desde Sudamérica hasta la Isla de Pascua para demostrar que la tecnología pudo permitir el viaje a Polinesia desde América. En los años 70, Erich Van Daniken popularizó la idea de que el mundo fue visitado por antiguos astronautas y que las hermosas y enormes estatuas de piedra, los Moai de la Isla de Pascua, eran una prueba de ello.

Hoy los científicos de todo el mundo están en general de acuerdo en que la Isla de Pascua fue colonizada desde las islas de Polinesia al oeste, y que la extremada cultura que produjo cientos de Moais de piedra está relacionada con las demás culturas de esa región. La historia de la isla es una historia de limitaciones, del tallado de los Moai, de la rápida deforestación de la isla, y de los limitados recursos alimenticios disponibles. Todo confluyó para crear una cultura avanzada que fue víctima de su propia dinámica. De este modo, la Isla de Pascua representa hoy mucho más que un maravilloso lugar al que viajar. También es un recordatorio de que lo limitado de los recursos de nuestro planeta. A medida que la población crece y necesitamos más recursos de combustible y alimento, ¿acaso nos encaminamos al mismo destino que esta pequeña isla sufrió hace cientos de años? Hoy la isla es propiedad de Chile, y la pequeña población sobrevive con unos pocos vuelos semanales al continente y algún carguero de vez en cuando.

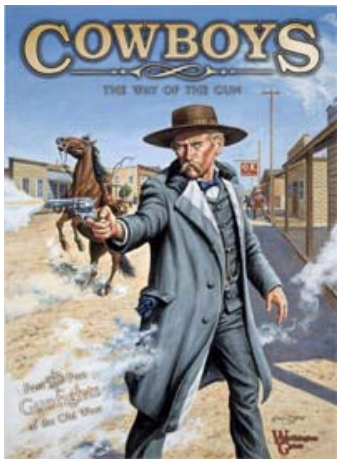
Moai es un juego que sigue con fidelidad los desarrollos y excesos vividos en la isla hasta la llegada del almirante holandés Jacob Roggeveen, el primer europeo en descubrirla, que la bautizó con el nombre del día de su descubrimiento. Al combinarse muchas de las características históricas de la cultura de la isla en un emocionante y entretenido juego estratégico, los jugadores pueden divertirse reviviendo la dramática historia de esta pequeña isla. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

WARFROG GAMES



Brass. ***Ya disponible*** P.V.P.: 39,95 €
Nuevo juego del afamado Martin Wallace, uno de los diseñadores más afamados del panorama internacional. **Brass** es el juego de la Revolución Industrial en Lancashire, Inglaterra. El juego comienza al comienzo de la Era del Canal y termina tras el desarrollo de las vías ferroviarias. Los jugadores asumen el papel de empresarios que intentan sacar el máximo beneficio de las distintas industrias de la época. El algodón domina la partida, pero los jugadores que ignoren otras industrias como las minas de carbón o la ingeniería estarán asumiendo riesgos muy grandes. Para 3-4 jugadores. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

WORTHINGTON GAMES



Cowboys: The Way of the Gun. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €
Cowboys es un juego del Oeste de pistoleres, con enfrentamientos a veces históricos y otras ficticios, atracos a bancos, robos de ganado, asaltos a diligencias, escapadas de prisiones, linchamientos y muchas otras acciones del Salvaje Oeste. Enfrenta dos bandos y da vida a las hazañas de héroes y villanos cuando la ley del revolver era la única real. Incluye sheriffs, jugadores, pistoleros y otros descarriados que sabían cuidar de sí mismos en un tiroteo. También la gente de los pueblos a veces se une a las peleas, todo al más puro estilo Hollywood. Personalidades como Wyatt Earo, Doc, Jesse, Billy y muchos otros.

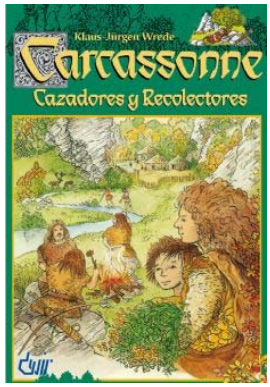
Los tiroteos en Cowboys se ven afectados por la habilidad de cada cowboy y su jugador. También se emplean cartas para mostrar suerte (buena o mala), audacia y valor (o falta de los mismos). Si juegas bien tus cartas podrás levantarte de la mesa con una sonrisa. ¿Qué sería de un cowboy sin su caballo, su mazo de cartas y un poco de suerte?

Contiene 6 tableros impresos por ambas caras, librillos de reglas y de escenarios (26 en total), tablas de Cowboys, mazo de cartas, dados, fichas de cowboys con bases de plástico y otras fichas.

Para 2-10 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 10-60 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

DEVIR

España 1936. ***Ya disponible*** P.V.P.: 36,00 €
España 1936 es un juego de simulación histórica que recrea los hechos acontecidos durante la Guerra Civil Española (1936-39). Es juego didáctico que trata de enseñar a los jugadores los hechos más importantes de este periodo de la historia de España.
Utiliza un tablero dividido en zonas conectadas entre si, con fichas a nivel operacional. Tiene cartas para desarrollar los eventos de la guerra y modificar combates decisivos.
Es un juego pensado tanto para principiantes como para expertos (recomendado a partir de los 14 años). ***Edición en castellano***



Carcassonne: Cazadores y Recolectores. ***Ya disponible*** P.V.P.: 22,00 €
Cazadores y Recolectores es un nuevo juego en la linea del famoso Carcassonne. Y es un nuevo juego ya que se puede jugar sin necesidad del carcassonne básico. En Cazadores y Recolectores, las ciudades amuralladas y caminos del juego original se ven sustituidos por zonas boscosas y rios donde habitan los cazadores.
Con la misma mecánica del juego original pero una estrategia completamente distinta, Cazadores y Recolectores sorprenderá tanto a los que ya conocen Carcassonne como a nuevos jugadores que quieran darle una oportunidad. Tiempo de juego: 75 minutos. Número de jugadores: 2 - 5 ***Edición en castellano***

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net http://elviejotercio.tripod.com

La Brújula Dorada. ***Ya disponible*** P.V.P.: 35,00 €
La Brújula Dorada es una emocionante aventura de fantasía, ambientada en un mundo paralelo donde el alma de cada persona se manifiesta en la forma de un animal, donde los osos parlantes combaten en una guerra, y donde los niños están desapareciendo misteriosamente. En este entretenidísimo juego de tablero necesitarás poner en práctica toda tu habilidad para superar las dificultades y peligros que se interpongan en tu camino.
Juego basado en la película " LA BRUJULA DORADA" que se estrenará en España el próximo 5 de diciembre. Para 2-4 jugadordes. Duración de la partida: 60 minutos. ***Edición en castellano***

Caballeros Guerreros. ***Ya disponible*** P.V.P.: 45,00 €
Introducción al juego: El Reino está sumido en el caos, el Rey ha sido asesinado sin dejar heredero. EnCaballeros Guerreros, cada jugador adopta el papel de uno de los seis poderosos Barones que aspiran a hacerse con el control del reino.
Los Barones pueden acumular influencia mediante el uso de la estrategia, la política y la fuerza bruta. Para 2-6 jugadores. Duración de la partida: 180 minutos.

DAYS OF WONDER

¡Aventureros al Tren! Expansión Suiza. ***Ya disponible*** P.V.P.: 19,95 €
De las orillas del Lago Geneva a las faldas del Davos, esta expansión te lleva hasta el corazón de la geografía montañosa de suiza. Escalarás a bordo del Mont-Blanc Express que conecta Martigny con Francia y viajarás en el Bernina Express a través de estremecedores pasos montañosos hasta Italy.
Previamente solo disponible para los jugadores del juego de ordenador Ticket to Ride, la Expansión de Suiza llega a tu mesa de juego!
Creada específicamente para 2 o 3 jugadores, esta expansión te obliga a reconsiderar todas tus estrategias de juego de Ticket to Ride. Presenta cartas de Locomotoras que solo pueden usarse en rutas de túneles; solo 40 trenes por jugador; y nuevos Billetes de Destino que no solo te llevan a las ciudades si no también a los campos circundantes.
El autor del juego, Alan R. Moon, ha dicho que el mapa suizo es su favorito de todos los mapas de Ticket to Ride/Aventureros al tren. La expansión de Suiza contiene: un tablero de juego de tamaño estándar, 46 billetes de destinos, un librillo multilingüe.
Es necesario tener Ticket to Ride/Aventureros al tren or Ticket to Ride Europe/Aventureros al tren Europa para jugar. ***Edición en castellano***

EDGE ENTERTAINMENT

Kingsburg. ***Ya disponible*** P.V.P.: 44,95 €
¡El reino de Kingsburg está siendo atacado! Monstruosos invasores se están reuniendo en sus fronteras, esperando el momento oportuno para arrasar y saquear estas tierras. Has sido nombrado Gobernador de una provincia fronteriza, y tendrás que administrarla y defenderla, mientras intentas ganarte el aprecio de la corte para obtener el oro, madera, piedra y soldados necesarios para hacerlo.
Pero no estarás solo en esta empresa: los demás Gobernadores intentarán conseguir los mejores materiales para sus propios territorios, así que tendrás que ser más listo que ellos. Erigir una estatua en honor al Rey le complacerá, pero los soldados necesitan nuevos cuarteles y el Gremio de Mercaderes quiere que construyas un mercado. ¿Descuidarás la defensa para poder mejorar la economía? ¿Entrenarás a más soldados, o mejorarás la calidad de tus murallas?
Todo depende de ti. Dentro de cinco años, el Rey elegirá sólo a uno de sus Gobernadores para formar parte del Consejo Real, y podrías ser tú... ¡Deberías ser tú! ***Edición en castellano***

DARK PLATYPUS STUDIO

Bendy Dungeon Walls. ***Ya disponible*** P.V.P.: 23,75 €
Este no es el primer producto de Dungeons en 3D disponible para el público, pero la novedad aquí es una palabra clave: ergonomía (bueno, aunque no sea la palabra más fácil). Lo que significa es que los Bendy Dungeon Walls han sido diseñados pensando en el jugador. Otros sets en 3D ofrecen un fantástico nivel, pero son caros y también son complicados de usar, lo que quita aún más tiempo a siempre ocupado master. Además, debes tener un montón para poder completar el dungeon en el que jugarás, y esto es aún peor por que permite a los jugadores ver el dungeon antes de que sus personajes comiencen a explorarlo!

Bendy Dungeon Walls es diferente. Está pensado para ser rápido de colocar. No rápico, si no verdaderamente super rápido. Suficientemente rápido para colocarlos DURANTE LA PARTIDA. Casi tan rápido como usar rotuladores, pero mil veces más vistoso. Y colocándoles durante la partida, el master se ahorra horas de preparación y conserva el drama de la partida, ya que los jugadores no pueden "echar un vistazo" a la siguiente habitación. Los Bendy Dungeon Walls no solo son más baratos que otros productos 3D para dungeons, si no que te harán falta menos. Ya no hace falta construir el dungeon completo, basta con que construyas simplemente la habitación que estén explorando los jugadores en cada momento. Cuando terminen con una, puedes al momento construir la siguiente y así una y otra vez. Rápido y divertido.

Por cierto, los Bendy Dungeon Walls son ligeros, compactos y muy fáciles de transportar. Ideales para jugar donde queramos. Creado por Andrew Barlow. Contiene 55 muros de plástico plegables y 5 puertas de plástico prepintadas.

TWILIGHT CREATIONS

Bag O´Glowing Babes. ***Ya disponible*** P.V.P.: 10,00 €
No hay quien pare a los zombies. Ya está aquí la versión fosforescente de la bolsa de chicas zombies. Edición limitada, ¡atrápalas mientras duren!

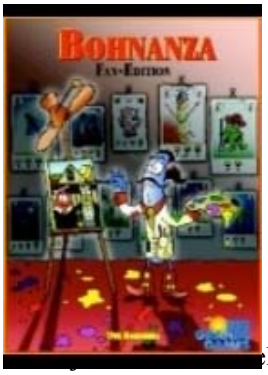
JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

RIOGRANDE GAMES

Race for the Galaxy. ***Ya disponible*** P.V.P.: 33,25 €

En **Race for the Galaxy** los jugadores construyen civilizaciones galácticas mediante el juego de cartas que representan mundos o desarrollos técnicos y sociales. Cada ronda consiste de una o más fases de cinco posibles. En cada ronda, los jugadores eligen en secreto una de las siete cartas de acciones y seguidamente las revelan. Solo tendrán lugar las fases elegidas. En estas fases cada jugador realiza la acción de la fase, mientras que los que además la hayan elegido obtienen un bono. En cada fase cada jugador puede elegir un desarrollo de su mano para constuirlo. Los jugadores añaden sus desarrollos a sus cartas jugadas sobre la mesa, descartándose de cartas de su mano por un valor equivalente. Cada jugador que haya elegido Desarrollo descarta una carta menos. La opción Explorar permite a un jugador robar cartas y elegir cual añadir a su mano. La opción Asentamiento permite colocar un mundo en tu zona. Algunos mundos producen mercancías representadas por las cartas boca abajo. Estas mercancías pueden descartarse para recibir puntos de victoria o venderse para añadir cartas a la mano del jugador eligiendo Consumir. Por medio de las cartas, los jugadores pueden asentarse en nuevos mundos y construir más desarrollos, ganando a la vez puntos de victoria y poderes que otorgan ventajas en ciertas fases. El jugador que mejor gestione sus cartas, su elección de fase y bonos, y las cartas de poderes para construir el imperio galáctico más grande ganará la partida.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 30-60 minutos. Autor: Tom Lehmann. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Bohnanza Fan Edition. ***Ya disponible*** P.V.P.: 13,50 €
Cada jugador planta judías en 2 o 3 campos e intenta venderlas obteniendo el mayor beneficio posible. Al vender judías, cada jugador obtiene más oro si tiene varias judías del mismo tipo. El objetivo del juego es conseguir oro plantando, recolectando y vendiendo judías. Sin una planificación cuidadosa, los jugadores pueden verse forzados a recolectar y vender sus judías antes que de estén listas y a malos precios. A veces incluso por una cosecha no se consigue nada de oro. La diferencia de esta versión respecto de la original de este mismo editor, es que las ilustraciones han sido proporcionadas por los fans que tiene el juego en todo el mundo.

Autor: Uwe Rosenburg. Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 45 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Space Beans. ***Reedisión ya disponible*** P.V.P.: 13,50 €

El Universo está lleno de un número infinito de campos de judías. Únete a los viajes de los comerciantes galácticos de judías en su búsqueda de las más valiosas Judías Espaciales. A años de luz de distancia de la tierra, viajan por las estrellas hasta campos de judías que aún no han sido hollados por el hombre. El viajero que termine su viaje con las SpaceBeans más valiosas será coronado "Señor Dueño del Judiverso"!

Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Uwe Rosenberg.

JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT

Call of Cthulhu CCG Assylum Deck: Conspiraciones del Caos. ***Ya disponible*** P.V.P.: 9,95 €

"Sin ley, el hombre moderno tiende a repetir las más oscuras conductas instintivas del salvajismo medio simiesco…" – H.P. Lovecraft

Este **Asylum Pack** es un set de 40 cartas fijas para el JCC de **La llamada de Cthulhu**. Contiene 20 cartas nunca vistas anteriormente y una clase de carta totalmente nueva, la Conspiración, diseñadas para ampliar tu baraja y añadir variedad al metajuego de **La llamada de Cthulhu**.

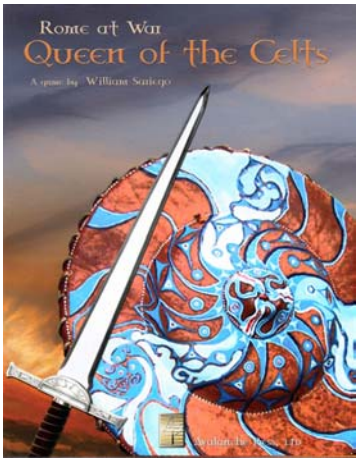
FANTASY FLIGHT GAMES

Call of Cthulhu CCG Assylum Deck: Conspiracies of Chaos. ***Ya disponible*** P.V.P.: 9,50 €

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALANCHE PRESS

Rome at War: Queen of the Celts. ***Ya disponible*** P.V.P.: 38,00 €



En el año 43 d. de C., las legiones romanas pusieron el pie en Kent, sin oposición alguna por parte de los británicos dirigidos por Caractus, el cual había jurado rechazarlos. El emperador Claudio había despachado a Aulus Plautius con 45.000 hombres a conquistar la isla cubierta de niebla en la que Julio César había fracasado casi un siglo antes.

Durante los 40 años siguientes, los romanos lucharían contra los celtas en una serie de batallas que, aunque de forma inadvertida para ambos bandos, cambiarían la civilización occidental. Los romanos vencieron a los británicos, cuyo furioso valor no podía igualar a la disciplina romana. La isla quedaría bajo dominio romano durante varios siglos, implantando una cultura latinia y expulsando a la tradición celta hasta los mismos límites de Europa. Todo lo que quedó de ellos fueron sus leyendas; y una de las importantes fue la de la fiera Boudicca, reina-guerrera de los Icenos y resuelta enemiga de Roma.

La serie *Rome at War* abarca batallas de Roma contra sus vecinos y también luchas internas. El primer juego, *Hannibal at Bay*, abarca las últimas batallas del hijo predilecto de Cartago. El segundo juego, *Fading Legions*, se centra en los últimos años del Imperio, cuando estaba asediado por las invasiones bárbaras, y la continua guerra civil.

Rome at War: Queen of the Celts es el tercer volumen de esta serie. Rome tiene una infantería pesada extraordinaria, buena caballería ligera (proporcionada por sus aliados) e incluso un elefante. Los británicos dependen de la furia de su carga Celta, y también disponen de carros y honderos. Y además tienen a los Druidas para inspirarles valor.

Este juego se presenta en 2 versiones, totalmente idénticas excepto en la caja: una estándar y otra "pin-up" o "desmelenada".

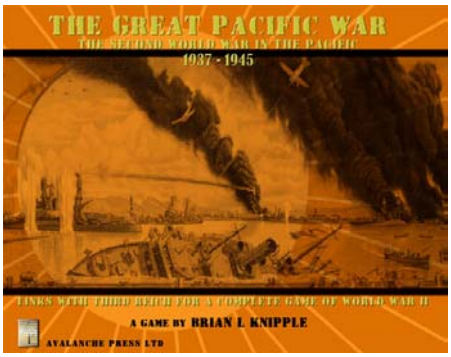
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Panzer Grenadier: Edelweiss Expanded Edition. ***Ya disponible*** P.V.P.: 19,00 €

Durante seis años, las tropas de montaña alemanas proporcionaron movilidad rápida en terreno difícil donde los panzers no podían operar. Los g*ebirsjäger* combatieron en los Cárpatos, Grecia, el Cáucaso, Noruega, Italia y en la tundra ártica. Al final siete llegarían a formarse 6 divisiones de infantería de montaña de élite y tres de muy poco fiables de las Waffen SS. Este suplemento para Panzer Grenadier introduce las tropas de montaña del ejército regular alemán y de las Waffen SS al juego. No puede jugarse por sí solo, si no que debe tenerse **Eastern Front** para jugar la mayor parte de los escenarios, y **Road to Berlin**, **Battle of the Bulge**, **Desert Rats** y **Afrika Korps** para jugarlos todos.

Esta nueva edición es una versión revisada del suplemento aparecido por vez primera en 2002. Los 24 escenarios han sido revisados a fondo para aprovechar los nuevos tableros y fichas no disponibles entonces, así como cinco años de experiencia en el diseño de escenarios y de realimentación por parte de los jugadores. También se incluyen ocho escenarios nuevos. Los escenarios tienen lugar en todos los frentes, aunque la mayor parte tienen lugar en el Frente Oriental (hasta 1945). Cada escenario tiene su propia plancha en el librillo con canutillo, igual que otros suplementos populares como Iron Curtain y North Wind.

Las fichas de juego no han cambiado, las tropas de montaña tienen el esquema de color gris-verde apropiado y llevan el símbolo de la flor Edelweiss. Además de la infantería de montaña encontramos tropas en bicicleta, cañones capturados de 76,2 mm y un puñado de tanques de construcción francesa en servicio alemán. Aunque las tropas de montaña alemanas eran una fuerza de élite, Edelweiss también incluye a los verdaderamente incompentes soldados de montaña de las Waffen SS. Sus divisiones estaban entre las peores que sirvieron en el frente en la 2ª G. M., y los escenarios que las presentan son una buena oportunidad para los jugadores rusófilos de aplastar a un enemigo odiado. Dos divisiones de estos hombres se contemplan con cierto detalle, la 6ª *Nord* que se derrumbó durante la lucha en Finlandia, y la 7ª *Prinz Eugen* que sus propios hombres conocían como la "división basura". La división basura recibe buenos envites en el juego por parte de fuerzas soviéticas e italianas en escenarios de **Edelweiss**. En el módulo **Sinister Forces** se encuentran también más escenarios, así como artículos de información sobre estas tropas.



The Great Pacific War. ***Reedición noviembre*** P.V.P.: 61,75 €

Great Pacific War es el juego de nivel estratégico de Avalanche Press sobre la 2ª Guerra Mundial en el Pacífico. El juego abarca la guerra completa desde diciembre de 1941 hasta 1946 e incluye las fuerzas de todos los participantes. Los jugadores se colocan en las posiciones de los comandantes de las fuerzas japonesas, británicas, soviéticas y americanas en la Segunda Guerra Mundial.

El sistema es el mismo empleado en el gran éxito de este editor, John Prados *Third Reich.* Además de cinco escenarios que abarcan parcial o totalmente la guerra en el Pacífico, *Great Pacific War* incluye las reglas para unirlo a Third Reich para jugar la Segunda Guerra Mundial al completo, en una simulación del conflicto en la que pueden participar hasta siete jugadores. Se incluyen tres escenarios jugar junto con Third Reich. Uno de los escenarios abarca el posible conflicto entre Japón y EEUU en 1931, tal y como lo presentó el periodista Hector Bywater en su libro del mismo título.

Características:

La escala del juego es de 60 millas por hex que abarcan el espacio del conflicto en tres mapas de 55x85 cm. Las unidades están representadas en los niveles de cuerpo, flota y ejército aéreo. Cada turno representa tres meses de tiempo real.

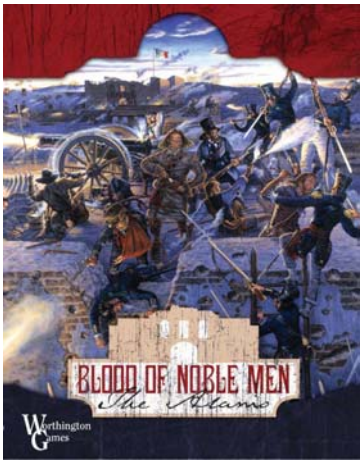
El sistema de juego gira en torno a la extracción por parte de los jugadores de fichas de impulsos para determinar cómo activan sus fuerzas. El énfasis está en la interacción de los factores militares, políticos y económicos (como en John Prados *Third Reich).*

El sistema de juego de John Prados *Third Reich* permite a los jugadores controlar los destinos militares, políticos y económicos de sus países en una lucha por el dominio del mundo. Fuerzas aéreas, terrestres y navales luchan a lo largo de casi un tercio de la superficie de la tierra, mientras las dos marinas más poderosas se enfrentan por el control del Pacífico. Los jugadores gestionan su economía y construyen y operan sus fuerzas militares dentro de las capacidades de sus países.

En *Great Pacific War* el jugador japonés debe decidir al principio si entrar en guerra con EEUU o con la Unión Soviética. La falta de recursos naturales de Japón convirtió la guerra con uno u otro país en algo inevitable. También es posible una guerra con Gran Bretaña y su Aliado, Holanda, ya que ambos controlan las riquezas de la India, Java y Borneo. Esta estrategia tiene muchos riesgos, el mayor de los cuales es la entrada de EEUU en la guerra en el bando británico. Como corolario está el masivo esfuerzo japonés en China y la importancia de los territorios conquistados en ese país para la economía japonesa. El jugador americano debe mover a un país no preparado para la guerra a una posición de fuerza, a la vez que apoya a los nacionalistas chinos en su conflicto con los japoneses.

En el juego conjunto con Third Reich, los jugadores tendrán también que considerar los efectos de sus acciones sobre el conflicto global. Un jugador soviético que que esté defendiendo desesperadamente Moscú en 1941 no podrá resistir por ejemplo un ataque japonés contra Vladivostok. Del mismo modo, si el jugador británico está luchando en Alemania con apenas los soviéticos como aliados, no verá precisamente con buenos ojos un ataque sobre sus posesiones orientales a menos que ello lleve a EEUU a la guerra. Históricamente, Japón fue a la guerra para obtener los recursos que les negaba el embargo aliado de acero y petróleo, y debido a que los éxitos alemanes parecieron ofrecer a Japón la oportunidad de unirse a una victoria prácticamente ganada. La pregunta es si tú y tus aliados podréis mejorar el resultado de vuestros equivalentes históricos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

WORTHINGTON GAMES



Blood of Noble Men: The Alamo. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €
Blood of Noble Men: The Alamo es el juego de Worthington Games de la lucha final por el Álamo.

Creao por Dennis Bishop basándose en el sistema de juego de **Victoria Cross**. El jugador tejano, con una pequeña fuerza de infantería y una potente artillerían debe resistir en los muros tanto como sea posible. El jugador mejicano debe abrir una brecha en los muros cuanto antes e intentar sufrir el mínimo de péridas. ¿Tendrás la capacidad de mando y la determinación de Travis llamando a tus hombres a la "Victoria o Muerte!"?

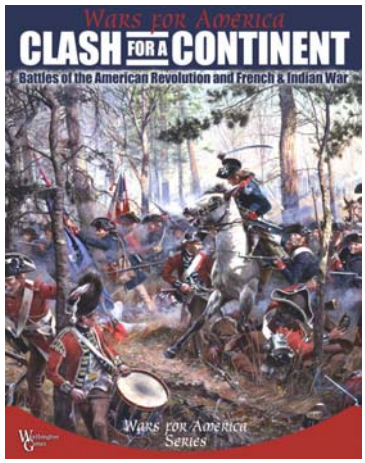
Incluye un mapa de 67x47 cm., reglas, más de 60 fichas (bloques de madera con etiquetas adhesivas) y dados. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***
X1 X1

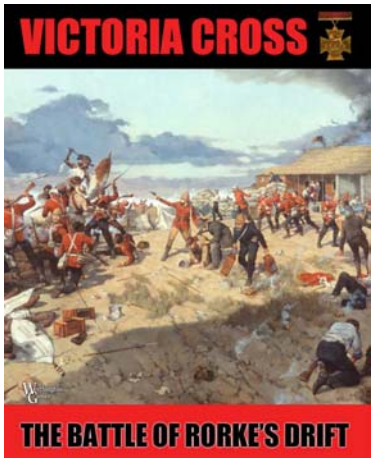
Clash for a Continent. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €
Juego sobre la Revolución Americana y la Guerra Franco-India en Norteamérica. Presenta 15 escenarios con las batallas que dieron forjaron un nuevo país. Incluye los mapas y losetas de terreno para poder jugar los escenarios incluidos y también crear nuevos. Las fichas representan unidades británicas, americanas, francesas e indias que participaron en las batallas.

En cada batalla los jefes tienen valores numéricos de capacidad de liderazgo, lo que juega un papel vital en la capacidad de mover y controlar a tus fuerzas sobre el tablero. Distintos tipos de tropa como dragones, artillería, indios, infantería ligera y miliciase incluyen para realizar sus roles históricos en las batallas. La caja está ilustrada con por Don Troiani.

¿Podrás como Braddock y Washington evitar caer en la emboscada francoindia en la senda boscosa hacia Fort Duquesne? ¿Podrás en la piel de Tarleton abrirte paso hasta las líneas de Morgan en Cowpens? Las decisiones son tuyas.

El juego incluye la caja, el mapa, fichas de madera con etiquetas, reglas, dados y librillo de escenarios. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



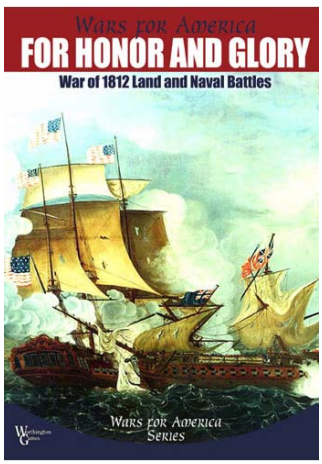


Victoria Cross: The Battle of Rorke´s Drift. ***Ya disponible*** P.V.P.: 42,750 €
El 22 de enero de 1879, apenas poco más de 100 soldados británicos defendieron un puesto avanzado en África contra 4.000 guerreros zulúes. Volvamos al día en que más Cruces Victoria se han ganado por valor en un solo combate en toda la historia militar británica. ¿Podrás meterte en la piel de Chard y Bromhead y detener a la horda zulú? O si diriges al ejército zulú, ¿podrán tus guerreros lavar sus lanzas en la sangre de sus enemigos?

Caja con ilustración de Keith Rocco, mapa, 60 bloques de madera con etiquetas, reglas, tablas y dados. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

For Honor and Glory. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €
Inglaterra está en guerra con Napoleón en Europa. El honor americano está siendo mancillado por la captura de buques por parte de la marina británica. EEUU lanza una guerra para recuperar su honor y tal vez arrebatar Canadá a Inglaterra. La guerra verá el incendio de la Casa Blanca por parte de los británicos, y una gran victoria norteamericana librada después del cese oficial de las hostilidades. La marina norteamericana se comportó con gran dignidad contra la mayor potencia naval del mundo. Ahora tú estás al mando en las batallas de Nueva Orleans, Chippewa, Lundy's Lane y muchas otras. Y en el agua al mando del Constitution y otros buques, ¿podrás doblegar las rodillas de la Marina británica? De ti depende. ¡Por el honor y la gloria!

El juego incluye un mapa naval, un mapa terrestre, losetas de terreno, fichas de madera con etiquetas adhesivas, buques en miniatura, reglas, dados y librillo de escenarios.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net http://elviejotercio.tripod.com

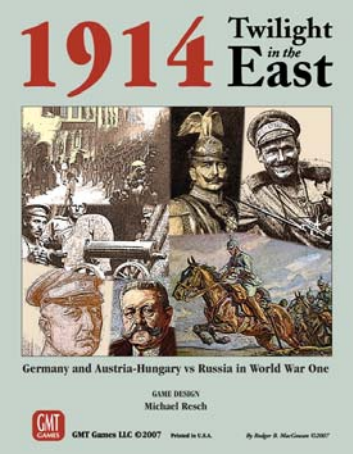
Forged in Fire: The 1862 Peninsula Campaign. ***Ya disponible*** P.V.P.: 47,50 €

Estamos en la primavera de 1862 y la Guera de Secesión de EEUU está en un punto muerto en el Este. El Ejército Confederado, victorioso en Bull Run, espera con impaciencia al otro lado del río Potomac a los más de 100.000 hombres de McClellan, y se prepara para la campaña de invierno. McClellan está siendo espoleado por los políticos y la prensa para usar de una vez el ejército que ha forjado con tanto mimo desde abril. McClellan lanza una audaz maniobra de flanco, llevando sus tropas por barco hasta la punta de la Península de Virginia en Fort Monroe. Se mueve lentamente hacia Richmond. Esto obliga a Johnston a reaccionar y luchar o perder Richmond. Las batallas de Williamsburg, Fair Oaks, Savage Station, Mechanicsville, Gaines Mill, White Oak Swamp y Malvern Hill quedarán para siempre grabadas en la memoria de los participantes. Allí se forjaron a fuego los ejércitos de Virginia del Norte y del Potomac.

Forged In Fire es el juego de Worthington Games de nivel estratégico sobre esta campaña que debería y podría haber terminado la Guerra de Secesión varios años antes de lo que finalmente ocurrió. El juego presenta un mapa que ilustra desde la Península de Virginia hasta Richmond. Ofrece a los jugadores la oportunidad de luchar la campaña completa, desde el avance de McClellans al ascenso de Lee.

El juego incluye la Campaña de la Península al completo, así como tres escenarios: el avance de la Unión desde al río Chickahominy, el ataque de Johnston en Fair Oaks, y la emergencia de Lee durante las Batallas de los Siete Días. Incluye mapa, fichas de madera con etiquetas adhesivas, reglas, dados y ayudas de juego. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

GMT GAMES



Twilight in the East. ***Ya disponible*** P.V.P.: 98,50 €

En agosto de 1914, al comienzo de la 1ª G. M., Rusia se enfrentaba a Alemania y Austria-Hungría en el teatro de operaciones oriental; allí la guerra comenzó con dos campañas distintas libradas simultáneamente.

En el norte, una apresurada invasión rusa de Prusia Oriental culminó en una victoria decisiva alemana. En el sur, la mayor parte de las fuerzas armadas rusa y austrohúngaras libraron varias batallas en lo que se acabó denominando la Gran Batalla por Galicia.

1914, Twilight in the East intenta simular esta increíble campaña de múltiples operaciones en un juego de complejidad moderada. El diseño emplea un nuevo sistema de juego que subraya los aspectos del arte de la guerra que convirtieron a las primeras etapas de la 1ª G. M. en algo único. Al poder atacar ambos bandos, el juego es emocionante y ofrece maravillosas reflexiones sobre una de las campañas más importantes campañas del s. XX.

Contiene 5 mapas (3 de 55x85, 1 de 35x85 y 1 de 20x85), 8 planchas de fichas, librillos de reglas y de escenarios, 11 ayudas de juego, registro de turnos a todo color, 4 dados.

Nivel de complejidad: medio. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Escala de 5 millas por hex, unidades tamaño división y algunas brigadas, turnos de 2-3 días. Para 1-6 jugadores. Duración de la partida: 4-8 horas el escenario corto, 10-16 horas los escenarios grandes, 25 a 35 horas el juego de campaña. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

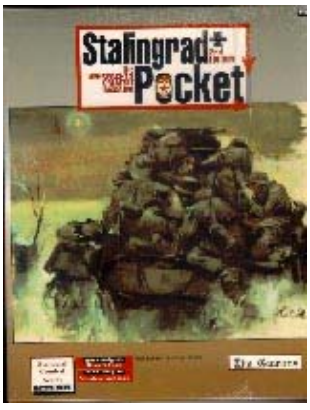
C3i DiF Squadron Pack 2: Bombers. ***Ya disponible*** P.V.P.: 18,50 €

Si hay algo que siempre buscan los aficionados a la serie "Down in Flames" es nuevos aviones. Este pack contiene 64 cartas de bombarderos, impresas en láminas de para recortar, y un librillo de reglas de 8 páginas.

La mayoría de las cartas de aviones son NUEVOS tipos de aparatos, y también se incluyen un número de aparatos más raros pero interesantes, como el FW200C-3 Kondor alemán, temido a lo largo de las rutas marítimas del Atlántico Norte; y bombarderos ligeros americanos como el A20 y el A26. También contiene reglas para usar los bombarderos en formas distintas de su rol tradicional en las campañas. Ahora también pueden participar en misiones solitarias, participar en dogfights de cazas, o pueden atacarse unos a otros con sus armas.

Como sucede con el C3i Squadron Pack #1, necesitas poseer **Rise of the Luftwaffe** y **Eighth Air Force**, o **Zero!,** para poder jugar.

MULTI-MAN PUBLISHING-THE GAMERS



Stalingrad Pocket II. ***Reedición ya disponible*** P.V.P.: 36,00 €

19 de noviembre de 1942: la Wehrmacht alemana llega al punto álgido de su última blitzkrieg. Las tropas alemanas dominan la mayor parte de la ciudad de Stalingrad, pero los flancos están cubiertos por aliados del Eje menos fiables. Frente a estos flancos están las tropas de choque del Ejército Rojo soviético. Están preparadas a para embolsar Stalintrado y cambiar el destino de la guerra.

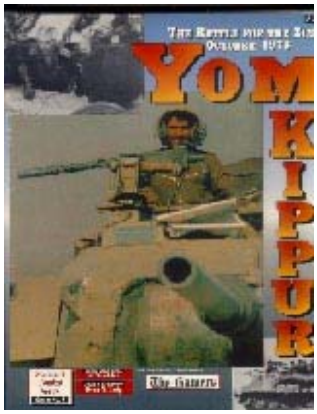
Stalingrad Pocket abarca la contraofensiva de invierno soviética de 1942 y las operaciones alemanas para liberar al 6º Ejército alemán. El jugador soviético debe usar un ejército grande y lento pero frágil para obtener la victoria. El jugador alemán debe contrarrestarlo con un empleo ágil de sus reservas móviles y ataques puntuales.

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net http://elviejotercio.tripod.com

La edición original de **Stalingrad Pocket** ganó el Charles S. Roberts Award en 1992 como mejor juego de la 2ª G. M. Esta 2ª edición completamente rediseñada presenta un nuevo mapa, un orden de batalla revisado, reglas de reservas y de ataques determinados. Lo que no cambia es que sigue siendo un juego rápido, emocionante, y tenso que se puede decidir en el último momento.

Incluye un mapa, 560 fichas, reglas de la serie y reglas especiales, 2 dados. Escala de las unidades: de batallones a divisiones. 5,5 kn por hex. Para 2 jugadores. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Complejidad: baja. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Yom Kipur. ***Reedición ya disponible*** P.V.P.: 28,00 €



6 de Octubre de 1973: seis años después de la decisiva victoria israelí en la Guerra de los Seis Días, Egipto se ha armado de nuevo para reclamar el control total del Canal de Suez. Esta vez, con tropas mejor entrenadas y equipadas (armadas con los nuevos misiles antitanque SAGGER), los egipcios arrollan la línea de defensa israelía Bar-Lev. Israel debe de nuevo poner en marcha a la valiente IDF y luchar de otra vez por su supervivencia.

Yom Kippur abarca la dura lucha en torno al Canal de Suez durante la guerra de octubre de 1973. Ambos jugadores deben luchar de nuevo contrarreloj antes de que las superpotencias mundiales impongan un alto el fuego. Los instrumentos del campo de batalla moderno, armas increíblemente destructivas como artillería con cohetes, misiles SAM y tropas aeromóviles, están a su disposición. Pero pese a la tremenda complejidad de estas armas computerizadas, **Yom Kippur** propiamente es un juego sencillo, rápido y fluido.

Incluye un mapa, 280 fichas, reglas de la serie y reglas especiales, 2 dados. Escala: unidades tamaño compañía a brigada, hexágonos de 2 millas. Para 2 jugadores. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Complejidad: baja. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

April´s Harvest: The Battle of Shiloh. ***Reedición ya disponible*** P.V.P.: 28,00 €
In Their Quiet Fields: Antietam. ***Reedición ya disponible*** P.V.P.: 30,00 €
Champion Hill. ***Reedición ya disponible*** P.V.P.: 28,00 €

WORLD TANK MUSEUM

La primera serie de lanzamientos World Tank Museum™ abarca los cuatro tanques que lucharon en la Batalla de las Ardenas. Cada modelo está disponible packs individuales o de una sección/Platoon.

Cada **PACK INDIVIDUAL** incluye: una miniatura prepintada de plástico de gran calidad de un tanque en escala 1/144 (escala N), más una hoja de información histórica.

Cada **PLATOON PACK** incluye: cinco miniaturas prepintadas iguales en escala 1/144 scale para formar una sección/platoon completa, más una hoja de información histórica. Las miniaturas tienen una calidad y exactitud histórica extraordinarias...

Cada miniatura ha sido esculpida por el célebre modelista Akira Tani para la serie World Tank Museum. Las características e insignias de las miniaturas están basadas en fotos históricas y una investigación meticulosa realizada por ingenieros apasionados por el detalle. La tremenda calidad, detalle y variedad que ofrecen estos modelos los hace atractivos para coleccionar, jugar o exhibición.

BULGE SERIES:

M4A3 Sherman. P.V.P.: 4,75 €

MKVg Panther. P.V.P.: 4,75 €

MKVIb King Tiger. P.V.P.: 4,75 €

Jagdpanzer IV. P.V.P.: 4,75 €

M4A3 Sherman Platoon Pack. P.V.P.: 18,99 €

MKVg Panther Platoon Pack. P.V.P.: 18,99 €

World Tank Museum Sourcebook: "Panzertales". P.V.P.: 18,99 €

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net http://elviejotercio.tripod.com

LIBROS DE OSPREY PUBLISHING

EMPIRES COLLIDE: THE FRENCH & INDIAN WAR 1754-1763. Edición rústica. (22,00 €)

AVIATION ELITE UNITS (23,50 €)
AEU26 JAGDSTAFFEL 2 "BOELCKE", VON RICHTOFEN´S MENTOR

BATTLE ORDER (25,75 €)
BTO32 PANZER DIVISIONS: THE BLITZKRIEG YEARS (1939-1940)

CAMPAIGNS (23,50 €):
CAM188 THERMOPYLAE 480 BC

DUEL (22,00 €):
DU5 SPITFIRE VS BF 109: BATTLE OF BRITAIN
DU6 USN CARRIERS VS IJN CARRIERS: THE PACIFIC 1942

ELITE (19,75 €):
ELI158 AFRICAN AMERICAN TROOPS IN WORLD WAR II
ELI159 FRENCH NAPOLEONIC INFANTRY TACTICS 1792-1815

FORTRESS (19,75 €):
FOR67 JAPANESE CASTLES IN KOREA 1592-1598
FOR68 AMERICAN CIVIL WAR FORTIFICATIONS (3)

GRAPHIC HISTORY (9,95 €):
GHI9 THE TIDE TURNS: D-DAY INVASIONS

WARRIOR (19,75 €):
WAR121 SOLDIER OF THE PHARAOH
WAR122 TEUTONIC KNIGHT 1190-1561
WAR123 PIRATE OF THE FAR EAST: 811-1639