

# EL VIEJO TERCIO

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

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Actualización de novedades, 21 noviembre de 2008

### JUEGOS DE TABLERO

#### STEVE JACKSON GAMES



**Munchkin Quest. Ya disponible** P.V.P.: 47,50 €

Mata al monstruo, pillas el tesoro, acuchilla a tu compañero. Esa es la idea. Ahora *Munchkin* llega por fin en versión de juego de tablero.

Creado por Steve Jackson e ilustrado por John Kovalic, este juego de tablero no se toma muy en serio a sí mismo. Excepto en lo que se refiere al tesoro – ¡los munchkins nunca hacen bromas con el tesoro!

Incluye 24 losetas de habitaciones, docenas de conectores entre habitaciones, 200 cartas a todo color, más de 38 stands de monstruos, dados, reglas y montones de fichas y peones (dinero, heridas, objetos sueltos, nivel, resultados de búsqueda, Munchkins, ), 1 dado Monstruo de seis colores y 8 dados de 6 caras. Hasta 4 jugadores pueden participar.

Coopera con el grupo, aventúrate con un compañero o vete por tu cuenta. No sabes lo que hay detrás de cada puerta hasta que la abras... entonces se añade otra loseta al dungeon. Lucha con monstruos por el poder y el tesoro, o mándalos a que vayan a por tus amigos! ¡Llega a 10º Nivel, y entonces sal con vida si puedes! **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### FANTASY FLIGHT GAMES

**Battlestar Galactica. Ya disponible** P.V.P.: 47,50 €

*Battlestar Galactica: The Board Game* es un emocionante juego de desconfianza, intriga y lucha por la supervivencia que pone a los jugadores en el papel de uno de los diez personajes favoritos de la célebre serie de televisión. Cada personaje tiene sus propias habilidades y debilidades, y todos deben cooperar para que la humanidad tenga alguna esperanza de sobrevivir. Sin embargo, uno o más jugadores de cada partida son cylonos y su objetivo es la aniquilación de los humanos.

*Battlestar Galactica: The Board Game* incluye: 1 libro de reglas, 10 láminas de personajes, 52 fichas (4 Diales de Recursos, 4 fichas de Pilotar, 2 fichas "Nuke", 12 fichas de naves civiles, 2 Basestars, 4 marcadores de Centuriones, 4 fichas de Daños de Basestar, 8 fichas de Daños de Galactica, 1 marcador de la flota, 1 marcador del jugador en curso); 110 cartas grandes (70 cartas de Crisis, 16 cartas de Lealtad, 17 cartas de 17 Quorum, 5 cartas de Super Crisis, 1 carta del Título de Presidente, 1 carta del Almirante), 128 carcas pequeñas (21 cartas Leadership Skill, 21 cartas Tactics Skill, 21 cartas Politics Skill, 21 cartas Piloting Skill, 21 cartas Engineering Skill, 22 Destination Cards, 1 Kobol Objective Card), 1 dado de ocho caras, 32 naves de plástico (8 Vipers, 4 Raptors, 16 Cylon Raiders, 4 Cylon Heavy Raiders), 4 Connectors de plástico (para recursos), 10 peanas para personajes.

Para 3-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 2-3 horas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## VALLEY GAMES

**Titan. Ya disponible** P.V.P.: 66,50 €

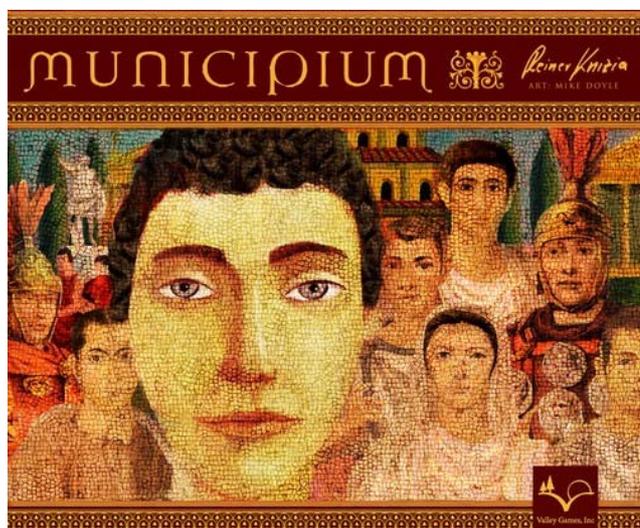
¡Titan ha vuelto! Tras 20 años de espera, ¡ha venido con unos pocos cientos de sus amigos!

Titan es un juego de luchas de monstruos en las que los jugadores deben estar dispuestos a sacrificar a sus criaturas para provocar el máximo daño a sus adversarios. Cada jugador asume el papel de un Titán y van por el tablero intentando reclutar monstruos para que se unan a sus legiones. Pero del mismo modo que crece tu ejército, los de tus adversarios también y pronto te estarán buscando para enfrentarse en la batalla. ¡Solo puede haber un único Titán al final!

Titan se juega sobre un tablero principal en el que se reclutan ejércitos y se toman posiciones. Cuando dos ejércitos se encuentran, la acción pasa a un tablero de batalla en el que las fuerzas se enfrentan. Solo sobrevivirán los monstruos más fuertes, obteniendo puntos y gloria para su Titán.

Kurt Miller y Mike Doyle combinan sus talentos artísticos para la fabulosa parte gráfica de esta nueva versión de Titan.

Para 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 2 a 4 horas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Reiner Knizia's Municipium. Ya disponible** P.V.P.: 52,25 €

Nuevo juego de Reiner Knizia en caja grande. ¡Reiner Knizia en plena forma!

Un mecanismo básico de la expansión romana y su control de las provincias (y de Italia durante la conquista de dicha península desde el 500 a. de C. al 265 a. de C.) fue el *municipium* (más tarde denominado *colonia*), la población principal de las provincias romanas. Este juego se desarrolla en uno de estos municipios.

Cada uno de los jugadores asume el control de una poderosa familia y su objetivo es colocar a sus miembros en las distintas instituciones del municipio y ganarse el apoyo de los ciudadanos, los estudiosos, los mercaderes, los sacerdotes, los soldados, e incluso del Prefecto. En varios momentos del juego, si un jugador es el que más influencia ejerce sobre una institución, dicho jugador puede ejercer el poder de esa institución y ganarse el apoyo de ciertos ciudadanos. Mientras tanto el Prefecto se mueve por el municipio y los jugadores intentan tener la mayor influencia posible sobre las instituciones que va visitando, obteniendo así su favor. Hay siete instituciones: el Templo,

los Baños, el Emporium, el Pretorium, la Taberna, la Basílica y el Foro. Cada una tiene poderes específicos que los jugadores deben decidir como usar para conseguir ser la familia más poderosa del municipio.

Diseño gráfico de Mike Doyle. Para 3 a 5 jugadores. Duración de la partida: 40 - 70 minutos. Componentes: tablero de 50x30 cm., 27 cartas, 75 Ciudadanos de madera, 35 Miembros de las familias de madera, 13 laureles de madera y 24 fichas de Decuriones. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## RIOGRANDE GAMES

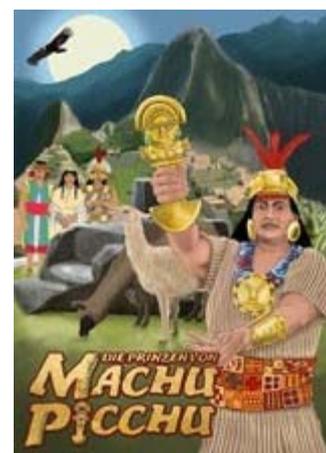
**Princes of Machu Picchu. Ya disponible** P.V.P.: 49,50 €

Cuando los españoles conquistaron el Imperio Inca, solo unos pocos príncipes lograron escapar a las montañas. Bien escondido en las alturas sobre el río Urubamba hay un lugar que los españoles nunca descubrirían: la ciudad perdida de Machu Picchu. ¡Pero cuidado! Hay un traidor entre los príncipes, dispuesto a revelar el secreto a los españoles!

Cada jugador representa un príncipe inca cuyos trabajadores cultivan maíz, crían llamas, plantan coca y fabrican cerámicas y tela. Les gusta casarse con emparentarse con Sacerdotes del Cóndor, del Puma y Vírgenes del Sol. La partida puede terminar de 2 maneras:

1. Bien los incas ganan activando a todos los sacerdotes y vírgenes simultáneamente.
2. O bien ganan los españoles si descubren Machu Picchu.

En caso de victoria inca, el príncipe que haya hecho los sacrificios más inteligentes a los dioses ganarla. En caso de victoria española ganarla el príncipe que haya acumulado más oro. Los jugadores van eligiendo sus acciones caminando con su príncipes respectivos por el mapa de la ciudad impreso en el tablero. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



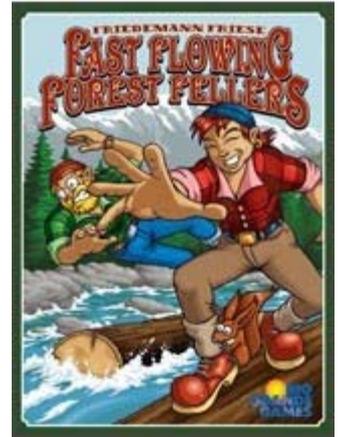
**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

**Fast Flowing Forest Fellers. *Ya disponible*** P.V.P.: 36,00 €

Valientes leñadores se reúnen en el río para dar comienzo a su tradicional competición de corredores de troncos flotantes. Por medio de hábiles maniobras intentarán superar a sus competidores para llegar los primeros en esta carrera por el río. A veces es mejor moverse deprisa y otras querrás bloquear el paso a los demás.

Cada jugador controla un pequeño grupo de leñadores y compite con los demás para que su grupo llegue el primero a la meta.

Para 2 a 5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30 minutos. Autor: Friedemann Friese. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Royal Palace. *Ya disponible*** P.V.P.: 36,00 €

Los nobles de la corte se pasean por los jardines del palacio. Estos nobles son importantes en el juego, ya que los jugadores que los consigan para su bando recibirán privilegios especiales durante la partida y puntos para la puntuación final. En las 9 áreas del palacio los jugadores pueden conseguir todo lo que necesitan para atraerse a los nobles. El empleo adecuado de las estancias del palacio, con un apropiado sentido táctico, te llevará a la victoria.

Para 2 a 4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Xavier Georges. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Power Grid: China & Korea. *Ya disponible*** P.V.P.: 13,50 €

Nueva expansión que añade China y Korea a la lista de mapas disponibles para este gran juego (Power Grid/Alta Tensión).

Para 2 a 6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90-120 minutos. Autor: Friedemann Friese. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**WHITE WOLF PUBLISHING**

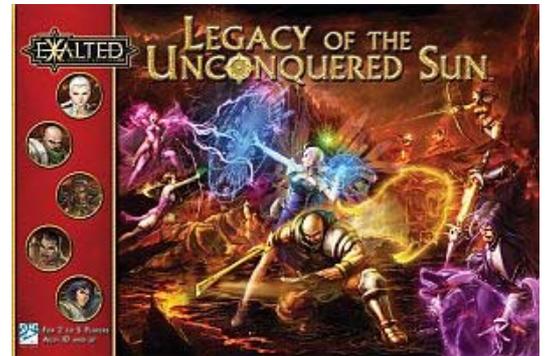
**Exalted: Legacy of the Unconquered Sun. *Ya disponible*** P.V.P.: 67,50 €

**¡La Exaltación te espera!**

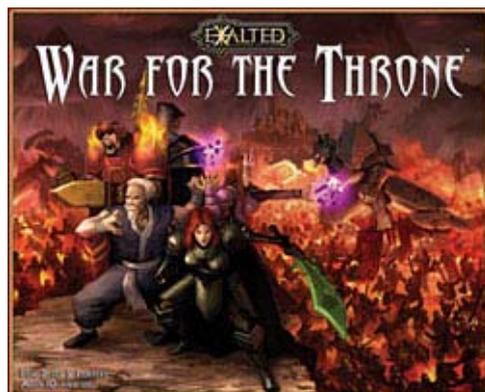
En un vasto mundo fantástico conocido como Creation, una raza de héroes renace entre las ruinas de un imperio corrupto. Estos Solar Exalted defienden a los downtrodden y se rebelan contra los tiranos que barrieron a los antiguos héroes. Ahora los Solars se preparan para volver al recuperar el control de Creation, restaurar la paz a su reino y reclamar su lugar al sol.

**Exalted: Legacy of the Unconquered Sun** es un juego de estrategia de tablero para 2-5 jugadores ambientado en el mundo de Exalted®. Los jugadores asumen el papel de Solar Exalted que emprenden aventuras para ganar la bendición de su patrón celestial. El jugador que alcance su misión épica salvará al mundo y será el Elegido del Unconquered Sun.

Componentes: tablero rígido plegable con un mapa de las Scavenger Lands y una novedosa “Rueda de Acción” que lleva el registro de las actividades de los jugadores, 5 Castas Solares distintas entre las que elegir (cada una con sus propias fichas y poderes), docenas de Misiones/Quests para conseguir la gloria y 5 Epic Quests que completan el juego, 30 Rivales (las criaturas y villanos que desafían el regreso de los Solares) y cientos de cartas y fichas. En inglés.



No olvidemos el anterior juego del mismo editor ambientado en el universo **Exalted**:



**Exalted: War of the Throne. P.V.P.: 63,00 €**

**¡El Imperio podría ser tuyo!**

En un inmenso mundo fantástico conocido como Creation, un imperio dinástico llamado el Reino/Realm ha perdurado durante cientos de años, presidido por la poderosa y astuta Emperatriz Escarlata. Reinó con poder absoluto hasta el día en que desapareció misteriosamente, dejando un legado de ruina. Al pronto los pretendientes al trono se abalanzaron a la lucha por el poder. Tú eres uno de los pretendientes del Trono Escarlata, miembro de la casta del Dragón, y has amasado inmensos ejércitos, riqueza y magia necesarias para asumir tu destino. Tu objetivo es reclamar tierras y reclutar ejércitos, aumentando tu poder hasta que tengas la fuerza necesaria para reclamar para ti el trono imperial.

**Exalted: War for the Throne** es un juego de tablero de estrategia para dos a cinco jugadores ambientado en el mundo de las novelas de **Exalted®**. Los

jugadores amasan legiones, dinero y esencia, y ponen en juego todas sus alianzas, voluntad y suerte para reclamar el poder y ascender al trono.

El juego incluye: un tablero plegable con un mapa de la Isla Bentida, el campo de batalla por el trono; 5 aspectos distintos entre los que elegir, cada uno con sus propias fichas y poderes específicos; 50 cartas de Eventos y 25 de Encantamientos, con las que atacar, engañar superar a tus adversarios; 575 fichas que representan Mansos, legiones y trirremes; dados y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### EGGERTSPIELE



**Heads of State. Novedad noviembre** P.V.P.: 42,75 €

Un viaje de vuelta a los siglos XVI, XVII y XVIII..... cuando nobles y familias reales luchaban por obtener poder, influencia y prestigio en las provincias y cortes reales de Europa.

Los jugadores asumen los papeles de familias influyentes y dinastías reales implicadas en la lucha por el poder en Gran Bretaña, Francia, España y los estados alemanes. Barones, Condes, Marqueses, Duques y príncipes intentan ganar altisonantes títulos, riqueza y educación, y construyen grandes palacios y magníficos palacios para aumentar su prestigio. Su objetivo es alcanzar la posición de Jefe de Estado o Rey.

Será esencial contar con ayuda de la Iglesia y el Ejército, pero ten cuidado por que en aquel mundo abundaban las traiciones y el maquiavelismo. El personaje de cada jugador deberá enfrentarse tal vez a intentos de asesinato, las galeras, la Inquisición española y revolutiones. Ni siquiera el rey está a salvo del Verdugo o de la Guillotina.

El jugador que controle la mayor cantidad de nobles mejor situados y controle mejor las distintas provincias ganará la carrera de los Jefes de Estado y la partida. Creado por A game Peter Hawes. Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90-120 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**A Castle for All Seasons. Novedad noviembre** P.V.P.: 41,00 €

Entre rocosas montañas surge la silueta de un monumental castillo. Una fila de mercaderes se encamina hacia la puerta; y el movimiento atrae a mucha gente en busca de trabajo y mercancías. El área está atestada con puestos de mercado; el castillo se va agrandando en torno a ellos.

Cada jugador es un constructor que puede usar en cada ronda distintas cartas de personakes. La construcción de este castillo siempre termina en una emocionante puntuación final. El que más puntos consiga merecerá la protección del castillo y ganará la partida.

Un juego táctico para 2 a 4 constructores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. Creado por Inka and Markus Brand. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Space Dealer. Incorporación al catálogo** P.V.P.: 32,50 €

Este juego se juega en tiempo real en 30 minutos medidos por una banda sonora (o un reloj), con todos los participantes jugando simultáneamente. Los jugadores comienzan en su propio planeta con una planta eléctrica y una mina. Entonces compiten por generar mercancías y entregárselas unas a otros (obteniendo puntos de victoria tanto el que las entrega como el que las recibe) o entregándolas a los planetas neutrales. También pueden investigar para mejorar sus habilidades e introducir nuevas cartas a la partida. La gracia está en que todo, desde la producción de mercancías al movimiento de naves, pasando por jugar cartas, necesita gastar el tiempo en que se consume un reloj de arena, ¡y cada jugador solo tiene 2 relojes de arena!

Al principio parece que tienes todo el tiempo del mundo, pero pronto la partida se convierte en una carrera frenética por hacer tantas entregas como sea posible!

Se puede añadir una segundo ejemplar del juego para jugar con hasta 8 jugadores. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

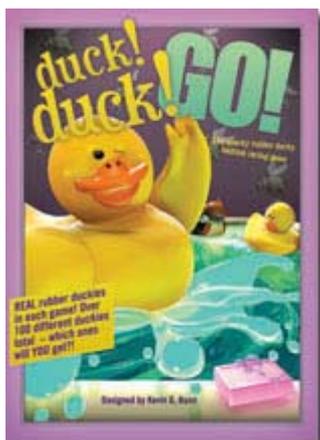
**All-Zeit (Space Dealer Expansion). Incorporación al catálogo** P.V.P.: 7,90 €

**Cuba. Incorporación al catálogo** P.V.P.: 41,00 € **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Imperial. Incorporación al catálogo** P.V.P.: 42,75 € **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Antike. Incorporación al catálogo** P.V.P.: 42,75 € **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## APE GAMES



**Duck! Duck! GO! *Ya disponible*** P.V.P.: 38,00 €

Las carreras de patitos de goma en la bañera han sido un deporte popular de siempre. Cada año, patitos de goma de diferentes profesiones se entrenan en bañeras, spas y pequeños estanques a lo largo del mundo preparándose para la competición anual Kentucky Derby, la carrera principal de patitos de goma.

**duck! duck! GO!** Viene con 6 patitos de goma DE VERDAD y un perro de goma. Cada caja contiene una selección aleatoria de patitos seleccionados de un total de más 100 modelos distintos - ¿cuáles te tocarán?

Cada ronda eliges una carta de movimiento de tu mano. Cuando es tu turno puedes desplazar tu patito según las direcciones impresas en la carta.

¡Consigue ser el primer patito en llegar a las boyas y volver al desagüe, y ganarás la partida!

Para 2-6 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 20-40 minutos. Contiene 6 patitos de goma aleatorios, 1 perro de goma aleatorio, 16 losetas de terreno impresas por ambas cartas, 54 cartas de movimiento, 1 tablero de movimiento del perro, 43 fichas y reglas. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## CZECH GAMES

**League of Six. *Ya disponible*** P.V.P.: 36,50 €

Estamos en 1430, una época de problemas y rebeliones a lo largo de Europa. Han pasado casi 100 años desde la fundación de la Liga de las Seis— un grupo de ricas ciudades del Báltico agrupadas para defender sus intereses comerciales y preservar la estabilidad y el orden en la región.

Habéis sido enviados a esta tierra en problemas con la misión de recolectar impuestos. Como joven y ambicioso aristócrata, esperas cumplir tu tarea de tal modo que te permita obtener un puesto en la corte del rey Segismundo.

El recolector de impuestos que consiga más ingresos para el rey, a la vez que gane el apoyo de los territorios, tendrá más posibilidades de llegar a un puesto cercano al rey.

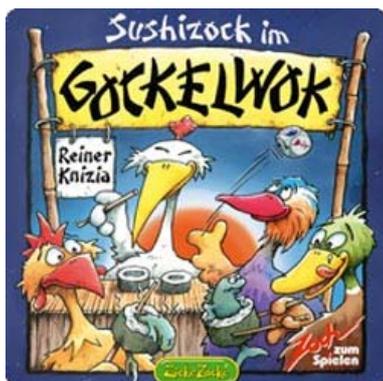
El juego consiste de seis turnos que representan seis años. Cada jugador visita una de las seis ciudades. Los bienes recolectados se colocan en los almacenes reales o de los territorios, otorgando a los jugadores influencia en la corte. Ganará el jugador que consiga más influencia. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**League of Six Expansion – Royal Retinue. *Ya disponible***

Además de permitir jugar a un 6º jugador, esta expansión presenta un nuevo aspecto del juego. Al visitar ciudades, los jugadores obtienen personajes que los apoyan provenientes de distintas clases sociales y también van reclutando una escolta. Estos leales servidores ayudarán a los jugadores en la puntuación final. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## ZOCH VERLAG



**Sushi-Zock im Gockelwok. *Ya disponible*** P.V.P.: 14,95 €

El nuevo juego de pollos, otros pájaros y sushi, en la línea marcada por Piko-Piko. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

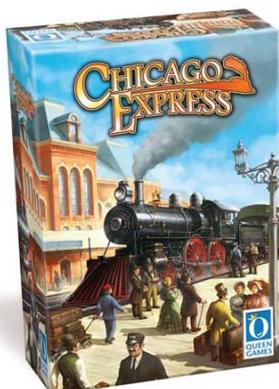
## QUEEN GAMES

**Chicago Express. Ya disponible** P.V.P.: 50,95 €

esperada nueva edición del juego de Harry Wu, *Wabash Cannonball*.

Los jugadores deberán intentar maximizar sus beneficios mediante la inversión en las nuevas empresas ferroviarias en los Estados Unidos de finales del siglo XIX. 2-6 +12 60 min.

**¡¡Edición en castellano!!**



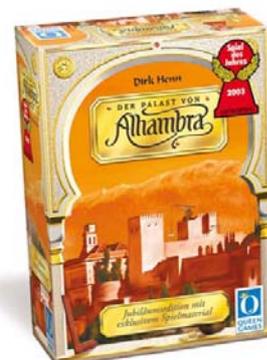
**Alhambra Edición 5º Aniversario. Ya disponible** P.V.P.:

43,00 €

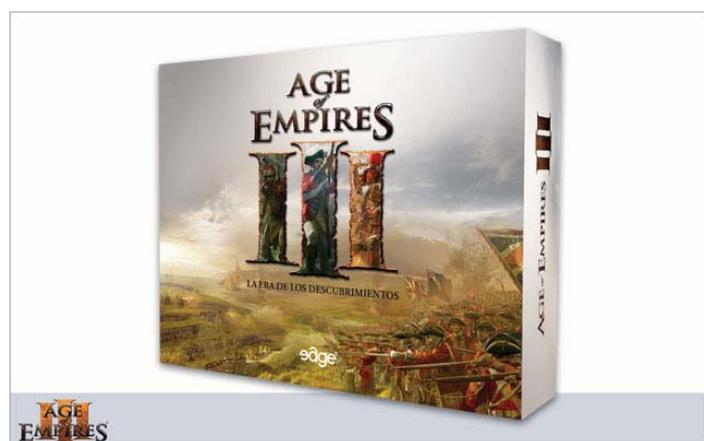
Alhambra cumple 5 años y para celebrarlo se edita esta nueva caja de aniversario con variaciones en el material del juego: un gran tablero de juego, una fuente de madera para cada jugador como el "patio de los leones" inicial y la bolsa bordada para dar una ambientación especial al juego.

Un dato importante para todos los amigos de la familia Alhambra: el material es completamente compatible con las

expansiones ya publicadas. 2-6 +8 45-60 min. **¡¡Edición en castellano!!**



## EDGE ENTERTAINMENT



**¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

**Age of Empires III. Ya disponible** P.V.P.: 64,95 €

Vive de nuevo la Era de los Descubrimientos!

Asume el control de una potencia colonial en busca de fama, gloria y riqueza en el Nuevo Mundo. Podrás organizar expediciones de conquista, colonizar regiones, expandir tu flota mercante y desarrollar tu economía a lo largo de tres siglos. Compite encarnizadamente contra tus oponentes reclutando especialistas (Mercaderes, Soldados, Capitanes y Misioneros) para obtener beneficios, declarar guerras y lograr avances que proporcionen ventajas únicas a tu nación. ¿Podrás volver a escribir la Historia? ¡Averígualo jugando a Age of Empires III!

Incluye: 400 miniaturas y monedas de plástico.

Diseñado por Glenn Drover al más puro estilo de los juegos europeos. Ilustraciones de Paul Niemeyer. Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 90-120 minutos.

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### EDGE ENTERTAINMENT

**Noviembre Rojo. Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

¡Gran Kraken, no ataques el Noviembre!

¡Te lo rogamos, no nos comas!

El submarino gnómico experimental Noviembre Rojo tiene problemas.

El submarino se ha vuelto loco y todo va mal a la vez. Hay incendios, entra agua y los sistemas vitales fallan. La ayuda está en camino, pero los marinos gnomos deben resistir hasta que lleguen a salvarlos.

*Noviembre Rojo*, un juego original de Bruno Faidutti y Jef Gontier, es una carrera cooperativa contra el reloj. Cada minuto falla algo. ¿Podréis aguantar hasta que lleguen a ayudaros?

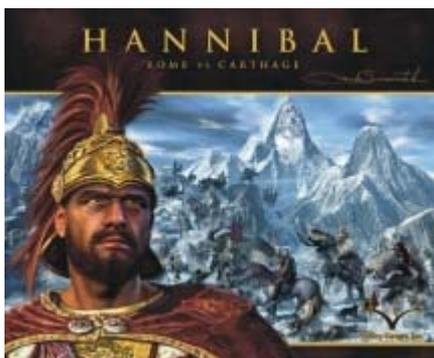
Contiene un tablero, ocho miniaturas de plástico, 80 contadores y 64 cartas.

Para 2-8 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 1-2 horas. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### VALLEY GAMES



**Hannibal: Rome vs. Carthage. *Reedición ya disponible*** P.V.P.: 55,25 €

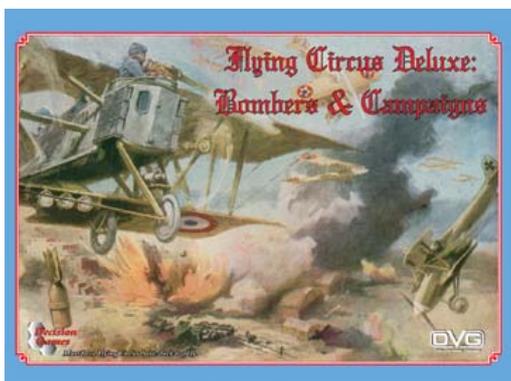
Aníbal, uno de los mayores generales de la historia, cae sobre el Imperio Romano de nuevo. ¿Te enfrentarás a él como Roma hizo, intentando detener la invasión del norte, o prefieres subir a lomos de un elefante y demostrar a Roma que vienes a tomar lo que más aprecian: su territorio?

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!!**

### DAN VERSEN GAMES-DECISION GAMES



**Flying Circus Deluxe (expansion): Bomberd & Campaigns. *Ya disponible***

P.V.P.: 38,00 €

Ampliación “deluxe” para *Flying Circus*. Es necesario tener el juego básico para jugar con esta expansión. Aquí encontrarás todo lo necesario para jugar duelos uno contra uno y partidas en equipo con múltiples aviones por bando.

Esta ampliación añade reglas de altitud, habilidades de los pilotos—incluyendo un mazo de 25 cartas de pilotos para las campañas históricas—bombarderos, artilleros traseros, exploradores y otras reglas opcionales. Esta expansión también incluye cartas y reglas para jugar campañas multijugador de la Gran Guerra como Cambrai y Meuse-Argonne, junto con un artículo de “Campaign Analysis” que detalla la evolución de los aviones, sus tácticas y sus estrategias.

Contenidos: mazo de 110 cartas (bombarderos, scouts, y más cazas y cartas de acción), reglas Deluxe, 6 hojas de Campañas, Hoja de los Pilotos, 36 cartas de

pilotos y altitud y marcador. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### DECISION GAMES

**Highway to the Reich. *Ya disponible*** P.V.P.: 152,00 €

*Highway to the Reich* es una simulación táctica de la operación aerotransportada más grande de la historia. Más de 35.000 hombres del Primer Ejército Aerotransportado aliado saltaron desde los cielos de Holanda. Su objetivo: capturar y conservar una carretera principal. El resultado: una trágica derrota.

Las más de 2.000 fichas detallan el cuerpo aerotransportado del Gen. Brereton de tres divisiones, las unidades del *30th Corps*, y las fuerzas dispersas de Model. Las unidades son compañías de infantería, baterías de artillería, antitanques y antiaéreos, y tropas-secciones en el caso de tanques y camiones blindados.

Los cuatro mapas abarcan desde el frente que va a lo largo del Canal Meuse-Escaut hasta el área (a unos 200 hexes de distancia) que rodea el Puente de la Carretera de Arnhem. Cada mapa se coloca para que abarque el área operacional de una división, de forma que sea posible jugar escenarios con una sola división.

Todas las actividades de cada formación se completan antes de pasar a la siguiente. Los ataques comienzan con una preparación artillera, seguida de ataque de fuego por parte de compañías de maniobra, y luego el combate cercano con tanques y tropas de asalto. Todas las actividades requieren la comparación de las capacidades de las unidades implicadas. Incluye reglas opcionales de movimiento oculto y variantes multijugador, así como la posibilidad de que el jugador aliado ejecute su propio plan operacional alternativo. Las revisiones han conseguido que este superclásico sea más fácil de aprender y rápido de jugar que nunca.



### Avalanche Press: cambios de precios

51,00 €	SECOND WORLD WAR AT SEA: BISMARCK ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
51,00 €	SECOND WORLD WAR AT SEA: STRIKE SOUTH 1941-1942 ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
51,00 €	SECOND WORLD WAR AT SEA: MIDWAY ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
51,00 €	SECOND WORLD WAR AT SEA: ARCTIC CONVOY 1941-1942 ☞ <b>NOVEDAD DICIEMBRE</b>

### GMT Games: cambios de precios

29,75 €	CARTHAGE ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
29,75 €	GRAND ILLUSION ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
29,75 €	UNDER THE LILY BANNERS ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
8,50 €	MAMLUK ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
8,50 €	TYRANT ☞ <b>NUEVO PRECIO</b>
8,50 €	C31 SQUADRON PACK 1 FIGHTERS <b>NUEVO PRECIO</b>
8,50 €	C31 SQUADRON PACK 2 BOMBERS <b>NUEVO PRECIO</b>

## REVISTAS CON JUEGO

### Strategy & Tactics 253: The Battle of Kursk, 1943. **Ya disponible** P.V.P.: 23,75 €

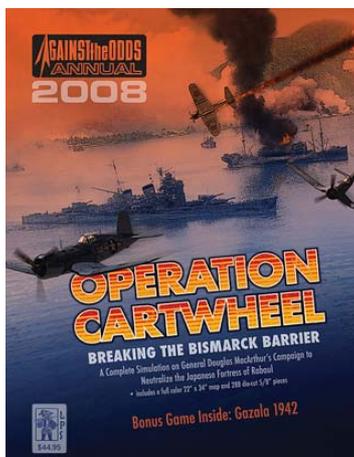
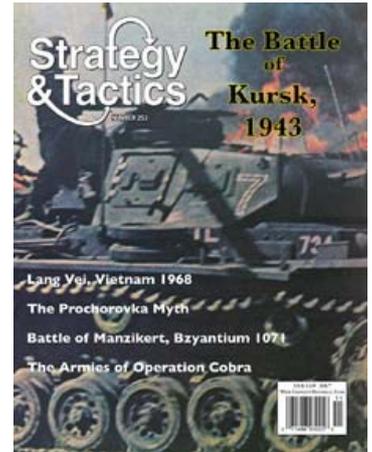
El juego incluido en este número de la revista es una tercera edición del diseño original *Kursk* de SPI de los primeros 70s, que ya tuvo una segunda edición anteriormente como *Eric Goldberg's Kursk: History's Greatest Tank Battle, July 1943*. La primera edición del juego usaba un sistema nuevo creado por James F. Dunnigan para el juego *France 1940* publicado en una de las primeras S&T. Esta nueva edición ha sido actualizada por Ty Bomba, y adopta una evolución del sistema empleado en *Drive on Stalingrad* y *Drive on Moscow*.

Desde la anterior edición de este juego ha aparecido abundante información sobre la batalla de Julio de 1943. Especialmente se ha empleado un libro publicado en 1999: *The Battle for Kursk, 1943: The Soviet General Staff Study*. La información que ofrece es muy abundante, pero hay un punto que se ha trasladado a este diseño y que será sin duda la mayor causa de asombro: la ausencia total en la batalla de unidades de artillería soviéticas independientes (divisiones, cuerpos). El diseñador ha optado por respetar esta medida adoptada por el alto mando soviético –al menos en lo que concierne a la campaña de verano que simula el juego. Debido al temor de que durante la batalla no podrían desplazar sus cañones a voluntad, los mandos soviéticos decidieron asignarlos a lo largo de los cinturones defensivos y las unidades del frente. Solo más tarde, cuando pasaron a la ofensiva, volvieron los soviéticos a reorganizar su artillería en divisiones y cuerpos.

"Manstein's Gambit" es el título de un escenario que describe el plan alternativo presentado por el Mariscal de Campo von Manstein para la ofensiva alemana de verano. Manstein pensaba que el plan de la Operación Ciudadela, tal y como lo había aprobado Hitler y que finalmente se llevó a cabo, tenía muy pocas posibilidades de éxito. Manstein, al darse cuenta de que era imposible disuadir a Hitler de atacar, defendió que lo mejor sería hacerlo con la totalidad de las fuerzas disponibles. Las unidades adicionales que se añaden al orden de batalla alemán inicial representan todo lo disponible en el frente oriental así como en otros frentes y áreas de retaguardia del Tercer Reich, capaz de luchar en una ofensiva de esta escala y ferocidad. Esta opción está abierta para el jugador alemán en este juego, pero si opta por ella tendrá que alcanzar unas condiciones de victoria mucho más grandes en el mismo tiempo.

En cada turno de juego ambos jugadores determinan la secuencia de la fase que usarán. Es decir, pueden optar por mover primero y combatir después, o por combatir primero y luego mover, o pueden optar por tener dos fases de movimiento o dos de combate.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### Against the Odds Annual 2008: Operation Cartwheel – Breaking the Bismarck Barrier. **Ya disponible** P.V.P.: 42,75 €

*“A uno le recuerdan por las reglas que rompe.”*

*--Douglas MacArthur*

Decidir qué batalla de la Guerra en el Pacífico fue la más sangrienta depende de qué números contabilicemos. Pueden darse datos convincentes de Tarawa, Iwo, Okinawa y Peleliu, y tal vez otras.

Hay un nombre de isla que no está en la lista. Pero podría haber estado.

La fortaleza japonesa de Rabaul tenía 60.000 soldados, más de 350 millas de túneles, numerosos aeródromos y fuertes defensas de todos los tipos. Fue el caso más grande de la estrategia aliada consistente en “dejémoslo atrás y dejemos que madure en el árbol”. De hecho, MacArthur la consideraba demasiado grande para ignorarla, demasiado importante para dejarla atrás. Pero se aplicaron órdenes superiores.

Operation Cartwheel era una versión en miniatura de la Gran Estrategia aliada en el Pacífico: un avance a lo largo de varias líneas con el objetivo de dificultar una respuesta fuerte japonesa concentrada en un lugar... y saltar de una base aérea a la siguiente base aérea potencial (MacArthur lo denominó “Avanzar la línea de bombarderos.”) Y sobre todo, contenía el concepto de que no era necesario en absoluto atacar a todas las posiciones fuertes japonesas.

La operación incluyó 13 diferentes invasiones u operaciones, con la flexibilidad suficiente para ajustar el momento y el objetivo según demandara la situación. En realidad, el objetivo original de la Operación Cartwheel (denominada “Elkton” en un primer momento) era la toma de Rabaul. Tras muchas discusiones en los niveles más altos (incluyendo los Jefes de Estado Mayor

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

Combinados, Roosevelt y Churchill), e ignorando las objeciones de MacCarthur, los objetivos finales de Cartwheel se desplazaron hacia las Islas del Almirantazgo, circunvalando Rabaul y preparando la invasión de las Filipinas.

“Operation Cartwheel” llegó a incluir la Batalla del Mar de Bismarck, la muerte de Yamamoto, Bougainville, múltiples asaltos aerotransportados, una contraofensiva japonesa y la estrategia del salto de la rana en Nueva Guinea. En ella participaron los jefes superiores de ambos bandos, a veces trabajando en armonía y otras veces entre disputas internas (el ejército japonés y la marina tenían distintas ideas de cómo defender el área y cada uno puso en práctica las propias!)

Ahora tú puedes tomar aquellas decisiones difíciles. El jefe aliado debe llevar los recursos al final de una larga línea de abastecimiento. Para tener éxito debe asumir riesgos. El jefe japonés debe contrarrestar los ataques aliados...librando una acción retardatoria y aprovechando las oportunidades de contraataque, haciendo que el coste sea demasiado alto para los aliados.

El juego contiene 288 fichas grandes y un mapa de 55x85 cm. (cada hex representa unas 100 millas), e integra juegos separados terrestres, navales y aéreos. La logística es vital pero no es una carga para los jugadores.

Como los anteriores anuales, este incluye un número especial de la revista de tamaño doble, con un análisis profundo de la historia que retrata el juego, más otros artículos y fichas de repuesto/mejora para los juegos de este año.

Este anual también incluye un juego bono sobre Gazala 1942, empleando el sistema *Stand at Mortain* con un mapa y 64 fichas. Complejidad media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: 2-3 horas los escenarios pequeños hasta 12-15 horas el juego de campaña completo. Creado por Paul Rohrbaugh. Desarrollo/edición: Lembit Tohver. Diseño gráfico: Craig Grand

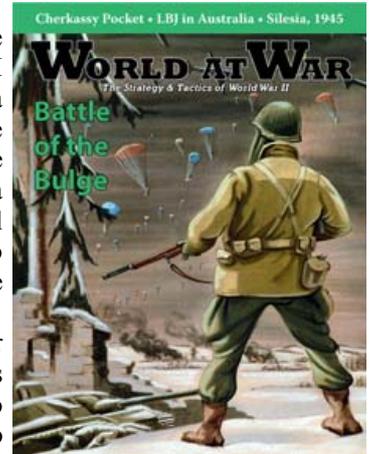
### **World at War 3 - The Bulge. Ya disponible P.V.P.: 23,75 €**

Además de artículos de historia de la 2ª G. M., este número contiene el juego **The Bulge**. Se trata de un rediseño obra de Ty Bomba basándose en el título publicado originalmente por SPI en 1979, diseñado y desarrollado por James F. Dunnigan y Eric Smith. Aquella versión primera también se comercializó con otro título, **Big Red One**, que formaba parte de una campaña que coincidía con el estreno de una película del mismo nombre aquel año. De cualquier modo, este diseño va a contra corriente de la tendencia del hobby hacia juegos cada vez más complejos, ya que trata la contraofensiva alemana de 1944 en las Ardenas sin intentar ser más grande que el último juego publicado sobre el tema. Ty Bomba no proclama que este diseño sea el definitivo sobre la batalla, ni que se hayan descubierto secretos previamente escondidos o ignorados sobre los órdenes de batalla de ambos bandos.

Decision Games piensa que esta propuesta tiene cuatro virtudes básicas. En primer lugar representa una mejora gráfica sobre la primera edición. Los hexes son ahora mucho más grandes y las fichas grandes también son más fáciles de manejar y de leer. Incluso puedes elegir el tipo de fichas que quieres usar en cada partida: símbolos abstractos tipo OTAN o iconos. En segundo lugar, la mano experta de Joe Yust se hace notar en el diseño de las red de carreteras de las Ardenas. En tercer lugar, el sistema de reglas también se ha modernizado, junto con algunos retoques al orden de batalla, lo que en conjunto lleva el diseño original de los 70s al máximo nivel de calidad actual. En último lugar, se ha acertado la duración de la partida para que abarque solo la primera parte de la batalla – la parte interesante en términos de posibilidades operacionales y estratégicas- la parte de la ofensiva blitzkrieg alemana, del 16 al 25 de Diciembre.

Cada hex del mapa mide ocho km. De lado a lado. Cada turno representa un día histórico. Las unidades son divisiones, brigadas, grupos de combate, regimientos o Kampfgruppen de varios tipos de formaciones de infantería y acorazadas, cada uno de entre 3.000 a 14.000 hombres y/o 50 a 400 vehículos acorazados de combate. Se incluye un orden de batalla completo del VolkartillerieKorps alemán, junto con reglas especiales del poder aéreo aliado, apoyo de nivel de Cuerpo, los famosos paracaidistas de von der Heydte, Einheit Steilau, Skorzeny, Kampfgruppe Peiper y mucho más.

The Bulge es un juego para dos jugadores de baja complejidad que los jugadores experimentados pueden concluir en 3 horas aproximadamente.



## **LIBROS OSPREY PUBLISHING**

### **FIELD OF GLORY**

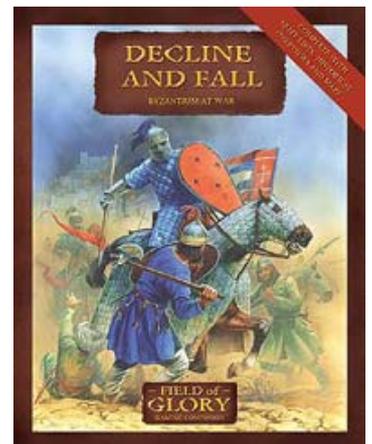
FOG7 Decline and Fall

Tu otrora poderoso imperio se ha quedado solo. Rodeado de enemigos por todos lados, Bizancio, la potencia más avanzada de la Antigüedad, debe resistir o morir. Con *Decline and Fall* (suplemento para Field of Glory) puede recrear la lucha épica de Bizancio poniéndote al mando de sus Kataphraktai, Skoutatoi y guardia Varangia, o de uno de sus numerosos enemigos como los vándalos, los lombardos, los visigodos, los eslavos, los árabes, los turcos y los moros. Incluye tablas de organización para cientos de tropas históricamente correctas, introducciones históricas generales, mapas e ilustraciones.

### **CAMPAIGNS**

CAM145 Japan 1945: From Operation Downfall to Hiroshima and Nagasaki

CAM201 Brandy Station 1863: First step towards Gettysburg



## **WARRIOR**

WAR122 Jagdflieger: Luftwaffe Fighter Pilot 1939-45

WAR130 Tarentine Horseman of Magna Graecia

WAR132 US Army Long-Range Patrol Scout in Vietnam 1965-71

## **ELITE**

ELI168 World War II Japanese Tank Tactics

## **NEW VANGUARD**

NVG144 Unmanned Aerial Vehicles: Robotic Air Warfare 1917-2007

## **BATTLE ORDERS**

BTO34 The Roman Army: the Civil Wars 88-31 BC

BTO 35: Panzer Divisions: The Eastern Front 1941-43

## **MEN-AT-ARMS**

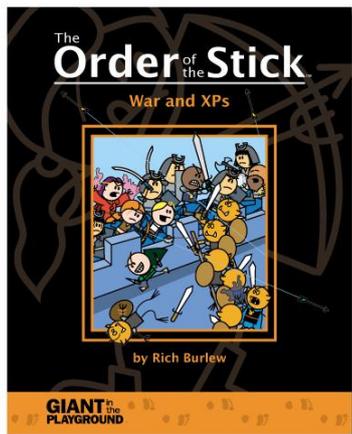
MAA449 The Royal Hungarian Army in World War II

## **AVIATION ELITE UNITS**

AEU29 *Jagdgeschwader 7 'Nowotny'*

## **OTRAS PUBLICACIONES**

**The Naval Sitrep 35. P.V.P.:**



**The Order of the Stick 3: War & XPs. P.V.P.: 31,25 €**

También disponibles:

**The Order of the Stick -1: Start of Darkness. P.V.P.: 14,50 €**

**The Order of the Stick 0: On the Origin of the PCs. P.V.P.: 11,95 €**

**The Order of the Stick 1: Dungeon Crawlin' Fools. P.V.P.: 21,25 €**

**The Order of the Stick 2: No Cure for the Paladin Blues. P.V.P.: 25,50 €**