

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Boletín de novedades, 27 de noviembre de 2013

Commands & Colours Napoleonic: The Austrian Army. P.V.P.: 49,50 €

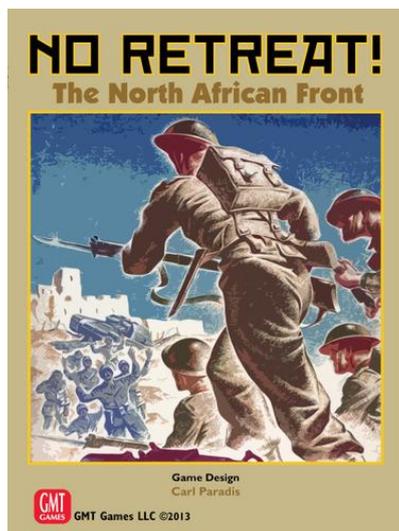
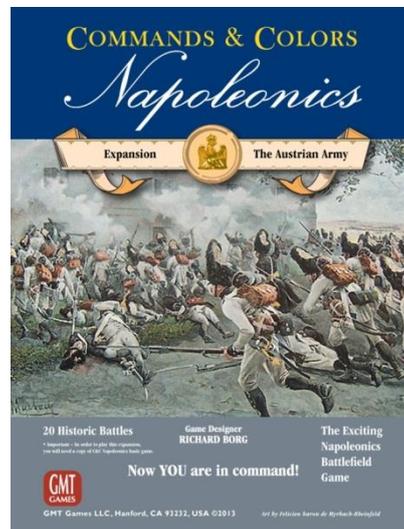
PRÓXIMAMENTE

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Antes de las guerras napoleónicas, el Imperio Austríaco abarcaba desde Italia a los Países Bajos y desde Polonia a los Balcanes. Su posición en el centro de Europa, no obstante, lo convirtió en un blanco fácil de la Francia revolucionaria, y en abril de 1792, Francia declaró la guerra a Austria. La primera guerra duró 5 años. Austria renovó la contienda en 1799, y otra vez en 1805, pero en ambos casos fue derrotada rápidamente. En abril de 1809, pensando que el ejército de Napoleón estaba empantanado en la lucha en España, Austria invadió Baviera, pero Napoleón se recuperó rápidamente y la derrota austríaca en Wagram llevó a otro tratado de paz humillante. En 1812 Austria se vio obligada a proporcionar tropas para la desastrosa invasión de Rusia de Napoleón, pero en 1813 de nuevo se unió a la Coalición que se formó contra Francia.

Aunque el ejército austríaco era el tercero más grande del mundo, los austríacos perdieron muchas más batallas de las que ganaron. En el periodo napoleónico, el ejército austríaco era un ejército multinacional de grandes dimensiones, compuesto por austríacos, suecos, húngaros, ingleses, irlandeses, valones, rusos, polacos, ucranianos, alemanes, croatas, serbios, e incluso realistas franceses. Los regimientos de infantería eran grandes y en general sólidos, pero las formaciones tácticas y la instrucción estaban ancladas en el pasado. La caballería, aunque disponía de buenas monturas, aún aplicaba la práctica de dispersar sus formaciones en grupos tácticos demasiado pequeños, lo que reducía grandemente su efectividad en combate. En general, el ejército austríaco disfrutó de muchos éxitos en el nivel regimental, pero en los niveles de brigada y de división, sus comandantes carecían de habilidad táctica.

En esta expansión encontrarás 18 escenarios históricos que se centran en las batallas del ejército austríaco desde 1805 hasta 1814 contra Napoleón, más todas las unidades (¡más de 200 bloques con sus pegatinas!) que necesitas para librar dichas batallas. Esta expansión necesita el juego básico *Commands & Colors: Napoleonic*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



No Retreat: The North African Front. P.V.P.: 58,50 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Tras el enorme éxito de *No Retreat: The Russian Front*, el dúo dinámico de Victory Point Games formado por el diseñador Carl Paradis y su editor Alan Emrich se ha reunido de Nuevo para presentar el Segundo capítulo en esta serie de juegos. Esta vez llevan la acción al Norte de África, desde el comienzo de la Operación Compass el 8 de diciembre de 1940, hasta la retirada del Eje de Libia en 1942.

Creado a partir de las premisas de ser un juego asistido por cartas y unas condiciones de victoria tipo “muerte o gloria”, *No Retreat: The North African Front* ofrece un relato rico en la sensación de fluidez típica de esta campaña, envuelto en un sistema de combate y maniobra que nos recuerda a los wargames más clásicos, pero que a la vez incluye

todas las características modernas deseables y abundantes innovaciones. A diferencia de otros juegos del Norte de África, aquí tenemos 5 minimapas situados en los distintos lugares de maniobra de la campaña, en los cuales se libran las batallas como auténticos minijuegos. Cada jugador intenta barrer al enemigo de un mapa y pasar la acción al siguiente mapa, intentando sacar al otro jugador de la partida.

La caja combina el juego original de cinco escenarios rápidos, un



juego para torneos, un juego de Campaña complete, y un minijuego bono: "Invasion of Crete". Todos ellos usan componentes deluxe.

El atrayente factor de la isla de Malta siempre debe estar en la mente de los jugadores, ya que la isla puede estar active (ayudando a los Aliados) o inactive (ayudando al Eje). Las fuerzas italianas también tienen el lugar que merecen en la historia que se desenvuelve en el tablero, y la notoria escasez de unidades sobre el mismo convierte cada ficha y hexágono en el tipo de juego clásico que tantos buenos ratos hiciera pasar a los veteranos de Avalon Hill.

Se emplean marcadores de Puntos de Suministro/Supply, que se reciben de forma sencilla para tomar la iniciativa, reemplazar bajas y recuperar formaciones agotadas, usar un Nuevo mapa y comenzar operaciones en él (es decir, realizar turnos de jugador de maniobra y combate), y luego para continuar esos turnos de jugador pasando a la ronda siguiente. Cada ronda de turnos adicionales debe pagarse con un punto de Suministro adicional, que en general lo gasta el bando que piense que le resulta ventajoso seguir presionando, lo que recrea de forma sencilla y efectiva las pausas en la lucha y las reanudaciones de la misma que fueron tan típicas de esta campaña.

El desierto se extiende ante ti, la 2ª Guerra Mundial está en juego. Debes aguantar y triunfar bajo las circunstancias más duras, ya que... ¡No hay retirada!

Componentes: un tablero montado de 55x45 cm, dos tableros montados de 28x45 (todos impresos por ambas caras). Una plancha de 88 fichas cuadradas, dos planchas de 56 marcadores redondos, reglamento, librito de escenarios, 55 cartas de Eventos y 2 dados de 6 caras.

Para 2 jugadores a partir de 14 años. Duración de la partida: aproximadamente 50 minutos por cada escenario; 4-5 horas el juego de campaña; 60 a 90 minutos el minijuego de Creta. Escala: unidades alemanas y aliadas son divisiones, las unidades italianas son cuerpos de ejércitos formados por divisiones binarias (de 2 regimientos). Cada hex tiene 15 km de lado a lado, y cada turno 1-2 meses históricos (a veces divididos en turnos tácticos de 3-4). Escala de Creta: las unidades son grupos de batalla multibatallón, los hexes de 3 km, los turnos de 8-12 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

A World at War. P.V.P.: 172,00 € **YA DISPONIBLE**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

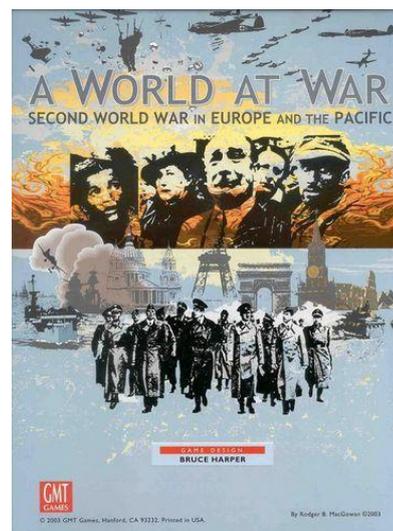
Reimpresión de este grandísimo juego basado en el premiado sistema de juego Advanced Third Reich/Empire of the Rising. Es un juego de gran estrategia que permite a los jugadores descubrir por sí mismos incógnitas como qué habría sucedido si Alemania hubiera intentado realizar la operación "León Marino", si la invasión de Gran Bretaña, si se hubiera adoptado la estrategia defendida por el almirante Raeder para el Mediterráneo, si la posición británica en Oriente Próximo hubiera flaqueado, si el

"General Invierno" no hubiera llegado en ayuda de los ejércitos rusos a finales de 1941, si la Batalla del Atlántico hubiera sido ganada por Alemania, si hubiera estallado la guerra entre Rusia y Japón en 1941 o 1942, si Japón hubiera evitado el desastre de Midway en 1942 y hubiera intentado invadir Australia o la India, si Japón hubiera sacado a China de la guerra, si los Aliados Occidentales no hubieran conseguido desarrollar la bomba atómica y Alemania sí lo hubiera conseguido, y TÚ estuvieras al mando.

A World At War actualiza el sistema Advanced Third Reich/Empire of the Rising Sun, refinando y aclarando reglas en prácticamente todas las áreas del juego. Cinco años de diseño en incansables pruebas dan como resultado un juego renovado y probado con las siguientes innovaciones: buques con nombres individuales (permiten a los jugadores hundir o perder al Bismarck, al Yamato, al New Jersey o a otros buques famosos, reglas de construcción naval que permiten a las potencias construir las flotas que crean que se adaptan mejor a sus necesidades estratégicas, reglas de movilización que permiten a las grandes potencias modificar sus fondos de fuerzas (siempre que lo prevean correctamente), reglas de petróleo que fuerzan al Eje a preocuparse de sus insuficientes reservas de petróleo incluso cuando la victoria está al alcance de su mano, reglas diplomáticas simplificadas que permiten a los países menores alinearse con varias grandes potencias, y tablas de Resultados de Combate y Desgaste más fáciles de usar. Además, terreno adicional en el mapa de Europa y en el del Pacífico.

A World At War incluye una docena de escenarios de campañas, desde las introductorias "Battle of the Atlantic" y "Barbarossa" a juegos de campaña de Europa y del Pacífico. Los aficionados motivados se verán tentados por el probar suerte en el juego de campaña completo: toda la guerra en Europa y el Pacífico.

Contenido: 2.800 fichas, cuatro mapas de 55x75 cm., 12 ayudas de juego, libro de reglas de 196 páginas, librito de Status Sheet de 72 páginas, librito de Investigación y Diplomacia de 24 páginas, librito de escenarios de 24 páginas y 8 dado de 6 caras. Escala: turnos de 3 meses, 60 millas por hex (Europa); 100 millas por hex (Pacífico), unidades tamaño cuerpo o división, alas aéreas y escuadrones, buques individuales y escuadrones.



Iron Sky. P.V.P.: 51,99 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** REVISION GAMES

From a secret base built in the Antarctic, the Reich spaceships were launched in late '45 to establish the military base Schwarze Sonne on the dark side of the Moon. This base was constructed in order to build a powerful invasion fleet and return to take over Earth once the time was right. In 2018 they come back with a vengeance! Get ready, for the Fourth Reich is about to land on your table!

Attacking from the orbit, the armies of the Reich attempt to seize as many Territories as possible before the game ends, while the United World Confederacy, UWC, tries to fend off the surprise assailants. Players try to do their best for the team. Every player is responsible for a single continent, in which his or her armies operate. Helping a second Commander is, however, necessary at times.

Overview

- Middleweight strategy
- 2-6 players
- Age 12+
- Game length 90-120min
- Simple game mechanics with focus on the player's decisions and team work
- Innovative game play eliminates downtime
- Includes Optional Rules to enhance the replay value and to satisfy experienced gamers



I Am Vlad – Prince of Wallachia. P.V.P.: 69,99 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: JUEGO DETABLERO. **EDITOR:** REAL WALLACHIAN GAMES

I Am Vlad: Prince Of Wallachia – an epic board game about the real life of Vlad the Impaler and about the habits, mysteries and actual facts of Wallachia and Transylvania – can be played by two, three or four players. The players begin the game from their own base and each have control over a Vlad hero as well as an Archer and a Wallachian Knight.

During the game, they try to eliminate the opposing Vlad heroes through tactical movements and attacks with their own units. Gameplay takes place on two boards: the Game Map and the Underworld Map. While the Game Map is the board on which all the interactions between players take place (including movement, battles, tactical actions, and the positioning of units and outposts), the Underworld is the area Archers and Wallachian Knights enter once they die in battle. *I Am Vlad: Prince Of Wallachia* has two types of battles: against enemy units and against neutral units; for both types, players use battle cards, magic cards, tokens, and an eight-sided die. Other tactical actions are made through tokens, gold coins, outposts, and so on.

Components: 5 tiles that compound the main map, 1 Underworld Map, 4 Player Sheets, 13 Unit Life Dials, 1 Time Dial, 16 plastic figures (4 Vlad heroes, 4 Wallachian Knights, 4 Archers, 4 Outposts), 1 eight Sided Die, 1 six Sided Die, 134 Cards (14 Magic Cards for Vlad, 36 Battle Cards for Vlad, 36 Battle Cards for Archer, 36 Battle Cards for Wallachian Knight, 12 Akathist Cards), 142 Tokens (66 Gold Coins, 8 Resurrection Tokens, 12 Plague Tokens, 8 Impale Tokens, 14 Healing Potion Tokens, 8 Crown Tokens, 8 Vlad's Life Tokens, 16 Flag Tokens, 1 Church Bell Token, 1 Curse Token, 1 Rulebook.

Para 2-4 jugadores. En inglés.



Senderos de Gloria. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DEVIR
Senderos de gloria es un juego de estrategia que recrea la primera guerra mundial (1914-1918). Se trata de un juego de guerra, editado originalmente por la prestigiosa empresa estadounidense GMT y está considerado como uno de los mejores juegos de guerra publicados en los últimos años.

Componentes: 1 tablero de juego de 56cm x 86,5 cm, 130 cartas, 2 láminas de fichas troqueladas, 2 dados, 2 hojas de ayuda y 1 reglamento de 40 páginas. Jugadores: 2. Duración: 480 min.

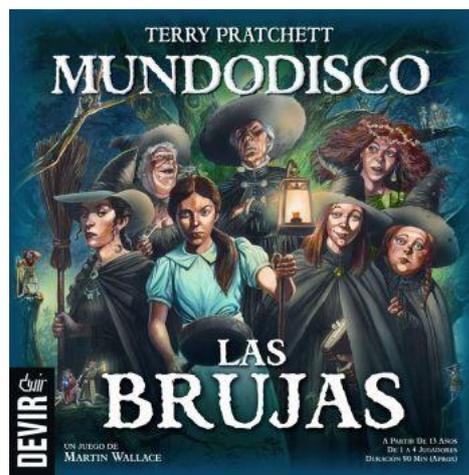
Las Brujas. P.V.P.: 42,00 €

FORMATO: JUEGO DETABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Después de Mundodisco, Martin Wallace (*Mundodisco, Raíles*), vuelve al mundo de las famosas novelas de Terry Pratchett para crear un nuevo juego basado en ellas. En este caso, se trata de juego de aventuras en el que los jugadores deberán ir resolviendo problemas por todo Mundodisco, tratando de aumentar sus poderes y no caer en las garras de la Muerte (nunca mejor dicho, ya que en Mundodisco la muerte deambula por el mundo causando problemas)

Este juego se puede jugar competitivamente, de forma cooperativa, o en solitario.

Jugadores: 1-4. Duración: 45 min



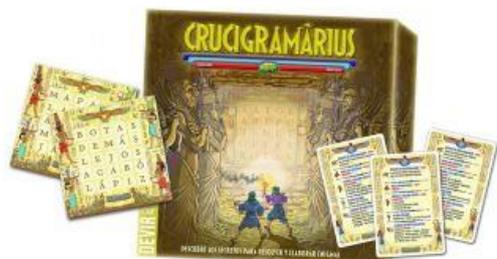
Crucigramarius. P.V.P.: 40,00 €

FORMATO: JUEGO DETABLERO. **EDITOR:** DEVIR

El juego del Crucigramarius te da los instrumentos necesarios para resolverlos y aprender a elaborarlos. Una dinámica competición verbal permite completar las palabras de un cartón con juegos de niveles sencillo, medio y avanzado. Al azar deberás resolver un Crucigramarius, hallar un anagrama, escoger entre tres posibles sentidos o simplemente decir una palabra que contenga una letra determinada. Pero puede que también debas poner a prueba a los otros jugadores planteándoles un Crucigramarius que podrás inventar con la ayuda de los ingredientes secretos que permite cada respuesta.

Jugadores: 1-6. Duración: 90 minutos.

(DISPONIBLE TAMBIÉN EN CATALÁN: ENIGMARIUS).



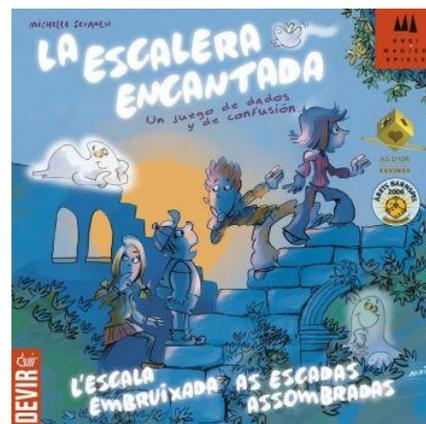
La escalera encantada. P.V.P.: 27,00 €

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

La escalera encantada es, junto con El laberinto mágico, uno de los grandes éxitos de la prestigiosa editorial Drei Magier. Este título también ganó el Spiel of Jahres al mejor juego infantil, lo cual es garantía de calidad.

En el juego, los jugadores compiten por ser los primeros en llegar a lo alto de las escaleras y asustar al fantasma que vive allí, pero el fantasma también quiere jugar con ellos y les irá convirtiendo en fantasmas mientras ellos suben las escaleras. los jugadores deberán recordar quien es quien, para poder ganar la partida.

Jugadores: 2-4. Duración: 15 min.



El Hobbit: La desolación de Smaug. P.V.P.: 30,00 €

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

El inesperado viaje de Bilbo sigue adelante. Esta vez, el hobbit y sus compañeros enanos se encuentran con unas traicioneras arañas en el bosque negro, y con una corte de elfos silvanos muy desconfiados. Pero sus enemigo más poderoso será Smaug, el viejo dragón que guarda su tesoro en las ruinas de Erebor, bajo la montaña.



Spartacus: Las Serpientes y el Lobo. P.V.P.: 25,00 €

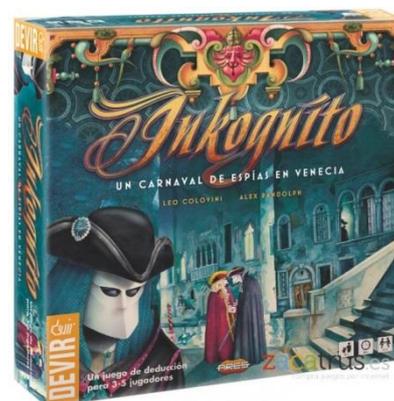
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

La expansión Las Serpientes y el Lobo añaden al juego básico dos nuevas casas con reglas especiales y la oportunidad de jugar con hasta 6 jugadores. ¡Enfrenta en la arena a dos equipos de Gladiadores durante el Primus! ¡Además, las nuevas cartas de Mercado e Intriga te permitirán encontrar excitantes nuevas estrategias y oportunidades!

Inkognito. P.V.P.: 40,00 €

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

En Inkognito cada uno de los jugadores interpreta el papel de un espía que debe encontrar a su contacto secreto en medio del carnaval de Venecia. Para ello, debe intercambiar información con el resto de jugadores, tratando de averiguar cual de ellos es su contacto. El primer jugador que lo averigüe podrá completar su misión. **(DISPONIBLE TAMBIÉN EN CATALÁN).**



Carcassonne: Mares del Sur. P.V.P.: 25,00 €

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

Carcassonne: Mares del sur mantiene el sistema de juego básico del clásico Carcassonne, pero en lugar de granjas, monasterios o ciudades, en esta nueva versión los jugadores usan sus seguidores para recolecta plátanos, conchas y pescado, para luego embarcar estos productos para venderlos y conseguir puntos de victoria con ello.

Ricochet Robots. P.V.P.: 30,00 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: JUEGO DETABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Ricochet Robots es otra de las obras maestras de Alex Randolph (Inkognito). En él, los jugadores compiten por ser los que encuentran la forma más rápida de mover a los robots del tablero para llevarlos a la casilla objetivo. El que lo haga en menos movimientos será el ganador de cada turno. Los robots se mueven en línea recta y solo se detienen al llegar a una pared o a un obstáculo. Combinando los movimientos de los robots, los jugadores deben tratar de llevar el robot elegido a su casilla objetivo



Cruel Necessity. P.V.P.: 36,00 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** VICTORY POINT GAMES.

Cruel Necessity, from designer John Welch, is a solitaire game simulating the military, political, and religious struggles of the English Civil Wars (1640-53). You attempt to stop the advance of four armies bent on destroying Parliament and Puritanism, whom you represent; simply holding on to London is not enough!

There are civil wars going on not just in England, but in Scotland and Ireland too; and each will have varying impact on the play of the game at different times. You can also play *Cruel Necessity* cooperatively with a team of players working together and deciding how best to preserve and propagate the principles of the Enlightenment and Reformation.

The title comes from the purported response to the beheading of King Charles by his implacable foe, Oliver Cromwell, who remarked that this act of regicide was a "*Cruel Necessity*."

Game Data:

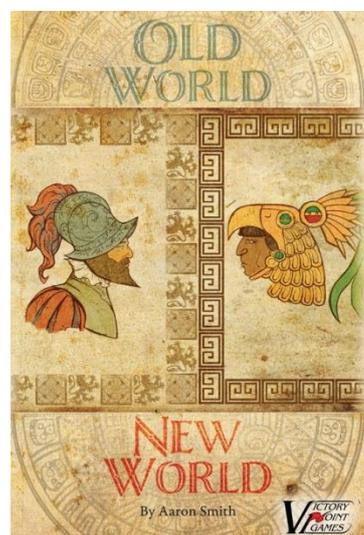
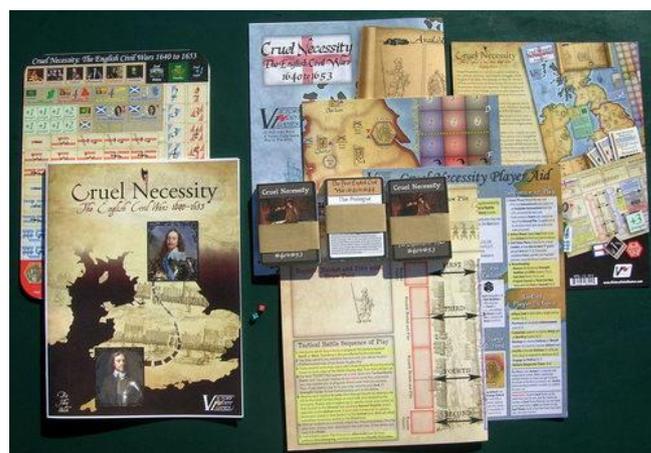
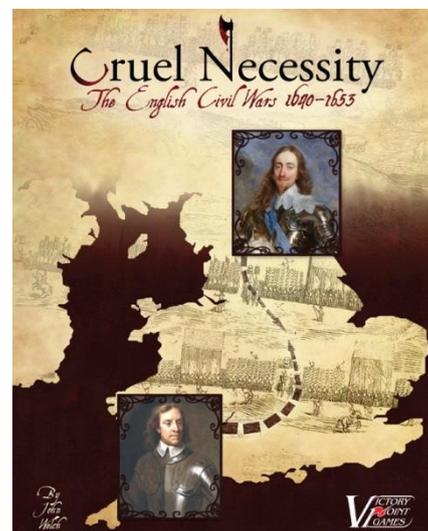
Number of Players: 1. Ages: 13 and up. Playing Time: Approximately 60 minutes for a single scenario (three included); approximately 3 ½ hours for the full Campaign Game. Complexity: 5 on a 9 scale. Solitaire Suitability: 9 on a 9 scale

Game Components:

- One full color 22-page Rulebook (Designer's Notes included)
- One 22" x 17" paper game map (in sections)
- One 11" x 17" Battle Display Mat
- 75 cards
- 98 thick, two-sided, multi-shaped game pieces
- One 2-sided player aid
- One blue (Parliamentary) 6-sided die
- One red (Royalist) 6-sided die
- One bright red, 9" x 11 7/8" Deluxe cardboard VPG game box
- One beautiful box cover sleeve
- One "Wipes-A-Lot" napkin
- One charcoal desiccant packet

Credits:

Game Design: John Welch. Docs & Development: Alan Emrich.
Map Art: Tim Allen.



Old World New World. P.V.P.: 22,50 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** VICTORY POINT GAMES.

Weeks on board the ship have taken their toll on me; I haven't been this light since I was a boy and I can barely stand up even now that we're on solid land again. Despite that, the view from this beach is amazing; I never imagined anyplace could be as wonderful or wild as this new world. Our journey inland begins tomorrow and all of my men are showing their nerves tonight; my hope is good rest will grant us the strength to make our claim and return home someday soon...

In *Old World New World*, from designer **Aaron Smith**, you take command of explorers trying to find their destiny in a recently discovered land. The map is revealed as you play against up to three opponents, with each of you trying to shape the land to best benefit your own side. With player controlled events such as Barbarians, Tornadoes, and Bribery, no plan goes unhindered and anyone could find themselves mapping their own destiny!

Perfect for both new and experienced gamers, *Old World New World* has a great mix of simple mechanics and a variety of options that will keep you on your toes no matter how many times you play it!

Game Components:

- One full color 8-page Rules booklet

- 72 cards (58 Terrain card, 14 Action cards)
- 26 laser-cut counters (24 Units, 2 Natives)
- 12 border pieces
- One bright red, 9 1/4" x 5 7/8" Standard cardboard VPG game box
- One beautiful box cover sleeve
- One "Wipes-A-Lot" napkin
- One charcoal desiccant packet

Credits:

Game Design: Aaron Smith. **Development:** Josh Neiman. **Art:** Vinh Ha, Brett Mitchell. **Graphic Design:** Michelle Ball, Barry Pike III.

Game Data:

Number of Players: 2-4. **Ages:** 13 and up. **Playing Time:** Approximately 25 minutes.

King's Ransom. P.V.P.: 10,00 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** VICTORY POINT GAMES.

King's Ransom, from designer **Frank Zazanis II**, is a 2-player strategy card game pitting royal rivals against each other. Using the basic mechanics of Chess, there's an additional layer of strategy due to each card entering play hidden from the opposing player's view.

On their turn, each player flips a face-down card so it is face up, and then moves any face-up card. He or she then announces check, if applicable. If no check is announced, then a card is placed face down, and a new card is drawn from the deck.

If you can set traps and lure your opponent into making mistakes, you might be able to snatch their King and ransom him for control of the kingdom!

Note: This game is only available in clamshell packaging.

Game Data:

Number of Players: 2

Ages: 13 and up

Playing Time: Approximately 15 minutes

Game Components:

- One full color tri-fold Rules booklet.
- 50 cards
- One card sleeve
- One 6.75"x3.75"x1.5" blister pack case

Credits:

Game Design: Frank Zazanis II. **Development:** Josh Neiman. **Art:** Barry Pike III.



Gettysburg 150. P.V.P.: 58,50 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES.

En mayo de 1863, la Confederación estaba ganando batallas pero perdiendo la Guerra. En el oeste, Grant se acercaba a Vicksburg. En el este, el Ejército de Virginia del Norte resistía frente al Ejército del Potomac, pero Lee se dio cuenta de que aquello no podría durar. Tenía que haber cambios, así que atacaría al norte para llevar la guerra al territorio enemigo. Tras varias semanas de maniobras, tuvo lugar una colisión fortuita entre ambos ejércitos que sellaría el destino de la Confederación. Ahora es tu oportunidad de cambiar la historia. ¿Podrás mejorar el resultado de Lee y aplastar al ejército de la Unión según va llegando al campo de batalla por separado? ¿O, en el papel de Meade, resistirás en las alturas y barrerás la última esperanza de victoria confederada? Las decisiones están en tus manos... en *Gettysburg 150!*

Gettysburg 150 es una ampliación de las ideas que comenzaron en el aclamado *Hold the Line*. Como *Hold the Line*, emplea puntos de acción de mando para que las unidades muevan y ataquen. La Tabla de Resultados del Combate es similar, aunque la artillería es más débil a distancias grandes debido a la mayor escala de esta batalla. El tablero aquí no es modular, y las unidades de infantería son más fuertes. Las unidades son básicamente divisiones de infantería y brigadas de caballería. Detalles avanzados como el movimiento en columna se contemplan sencillamente como bonos al movimiento si no se mueve adyacente a unidades enemigas. Y lo que es más importante: el juego contiene reglas opcionales para aumentar el realismo, como por ejemplo llegada temprana de refuerzos, desmoralización de ejército debido a bajas graves, y reglas para respetar la organización en cuerpos de ejército. El juego tiene 4 escenarios individuales para los días 1, 2, 3 y el ataque sobre Little Round Top el 2 de Julio. Los escenarios se pueden jugar en 1 hora, o en menos de media hora el escenario de Little Round Top. La batalla completa de 3 días se puede jugar en 2-3 horas.

Estamos ante un juego de nivel división en honor al 150 aniversario de la batalla. Este juego sencillo y rápido incluye un mapa montado de 63x55 cm, dos planchas de fichas, reglas y dados.

Siempre recibirás algunos puntos de acción para poder maniobrar y combatir con tus unidades, pero nunca estarás seguro de cuántos, lo que recrea la incertidumbre del mando y del control de las unidades. Juego en inglés.

También disponibles en el Sistema Hold the Line:

Hold the Line. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Hold the Line Expansion French & Indian War. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Frederick's War. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!
Hold the Line Expansion Highland Charge.

