

# 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, 22 de octubre de 2008

Este mes tiene 3 novedades especialmente señaladas. Por un lado anunciamos nuestro primer juego en castellano, **Tulipmania 1637**, y por otro iniciamos la distribución de 2 nuevas editoriales nacionales, **Alesia Games** y **Bellica 3G**, dos proyectos que estamos seguros darán mucho que hablar (y jugar).

Cambios en el catálogo general: precios revisados de Squal Games y JKLM Games. Incorporación de nuevos editores: 3CG Games, Academy Games, Ludorum, Eggertspiele y otros cambios menores.

### JUEGOS DE TABLERO

#### EL VIEJO TERCIO



#### **Tulipmania 1637. Novedad noviembre** P.V.P.: 21,95 €

Especulación en el primer Mercado Burbuja de la Historia

El tulipán, una flor originaria de Asia central, creó una gran sensación al llegar a las costas de Europa a mediados del s. XVI. Los holandeses, de capacidades comerciales sobradamente reconocidas, fueron el centro del comercio de tulipanes. El primer mercado burbuja de la historia, en el que los compradores, pensando en el valor de reventa, pagaban mucho más que el valor físico real de lo que compraban, se desarrolló a partir del mercado del tulipán común entre Diciembre de 1637 y Enero de 1638. Los precios de los tulipanes se dispararon más y más cada día, hasta que finalmente llegaron a un punto insostenible. Los inversores avisados supieron retirarse a tiempo, vendiendo justo antes de que el mercado se hundiera.

Tú eres ahora uno de esos inversores. Tienes una red de compradores y colegas, todos los cuales intentan también enriquecerse. Tu objetivo es hacer inversiones inteligentes, subir artificialmente los precios, vender tus existencias en el mejor momento, y entonces escapar del mercado con la mayor cantidad de dinero posible. **Tulipmania 1637** es un juego de manipulación, faroleo y juiciosas inversiones en el que manipulas el mercado y a los demás jugadores a la vez que evitas a los compradores descontentos y el hundimiento del mercado.

Componentes:

- Reglas
- 55 tulipanes, 11 de cada uno de los 5 colores
- 40 cartas de compradores, 8 de cada uno de los 5 colores
- 25 cartas de acción, 5 de cada una de las 5 distintas acciones
- 1 tablero
- Dinero en billetes de f 25, f100, f500 y f1.000; un total de 100,000 florines.
- 1 carta del Jugador en Curso
- 1 carta de Acción Prioritaria

Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. Creado por Scott Nicholson. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

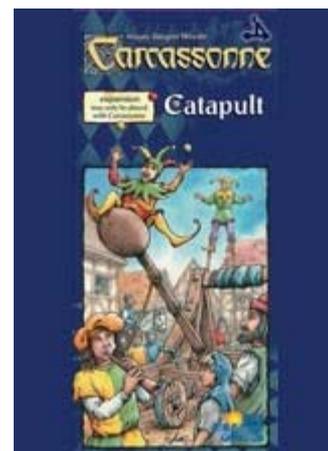
## RIOGRANDE GAMES

**Carcassonne: Catapult. *Novedad octubre*** P.V.P.: 14,95 €

Es tiempo de feria en Carcassonne. Un comerciante viajero llega con su último invento: ¡una catapulta maravillosa!

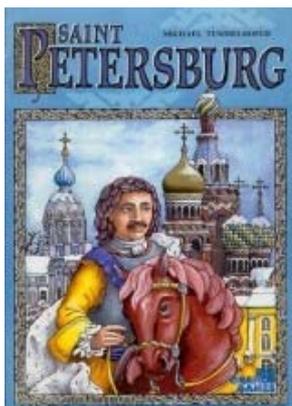
Sus demostraciones asombran a las multitudes e inspiran a los que tienen imaginación para descubrir sus posibilidades de uso. Obviamente, no todos los usos están bien pensados o tienen éxito...

Para 2 a 5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-45 minutos. Autor: Klaus-Jürgen Wrede. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Carcassonne Expansion: Cult, Siege and Creativity. *Novedad octubre-noviembre***  
P.V.P.: 5,25 €

Nueva cajita de miniexpansiones para Carcassonne. Incluye cinco losetas nuevas para Cult/Culto, cuatro de Siege/Asedio y tres en blanco (para permitir la creatividad).



**Saint Petersburg Expansion. *Ya disponible*** P.V.P.: 14,95 €

La expansión Nueva Sociedad añade 36 cartas con puntos violetas para distinguirlas, y los componentes para permitir jugar hasta 5 jugadores. Además añade varias cartas e incluye otras para reemplazar las del juego original.

La expansión El Banquete añade 12 cartas con puntos dorados para distinguirlas. El mazo incluye 3 cartas "normales" y 9 cartas que ofrecen habilidades especiales muy distintas de las de los trabajadores, edificios y aristócratas.

Cada expansión debe jugarse con el juego básico. También pueden jugarse ambas junto con el juego básico. must be played with the basic game. Obviamente, los jugadores creativos pueden optar por usar algunas en lugar de todas las cartas de cada expansión para personalizar sus partidas. Autores: Michael Tummelhofer & Tom Lehmann.

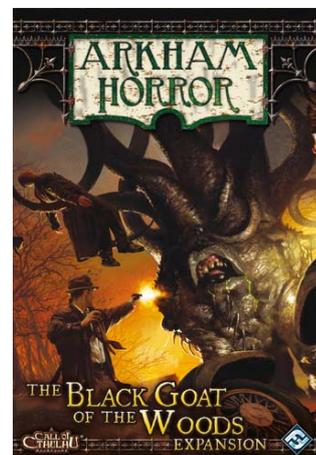
Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## FANTASY FLIGHT GAMES

**Arkham Horror Expansion: The Black Goat of the Woods. *Novedad octubre*** P.V.P.: 21,25 €

¡Un peligroso culto ha surgido en Arkham! Reuniéndose en secreto, estos herejes y locos se unen con poderes oscuros y ofrendan sacrificios al Antiguo, mientras hordas de terribles monstruos descienden sobre la ciudad. La misión de un pequeño grupo de investigadores es infiltrarse en el culto y aprender de estos rituales oscuros, aunque hasta los más puros de corazón pueden corromperse en el proceso. ¿Bastarán sus esfuerzos para impedir el despertar del Antiguo, o sucumbirán los investigadores, uno a uno, a la blasfema seducción de su Heraldo, el *Black Goat of the Woods*?

**The Black Goat of the Woods** es una pequeña expansión para el juego de tablero Arkham Horror. Esta expansión presenta 88 nuevas cartas Mythos, 9 nuevos marcadores de monstruos, 1 Hoja del Heraldo y 76 nuevas cartas de investigadores, que incluyen nuevos objetos, nuevos conjuros y la peligrosa tentación de la corrupción... **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## DEVIR



**Catán: Comerciantes y Bárbaros. Ya disponible** P.V.P.: 37,00 €

La tercera expansión para **Los Colonos de Catán**. Es independiente de las anteriores, pero se puede combinar con ellas.

Los habitantes de Catán deben protegerse de los bárbaros y construir caravanas de mercaderes que lleven de una ciudad a otra las valiosas mercancías.

Además, el juego incluye tres expansiones: los pescadores de Catán, los ríos de Catán y la Gran Caravana.

Para 3-4 jugadores. Duración de la partida: 75 minutos.

**¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

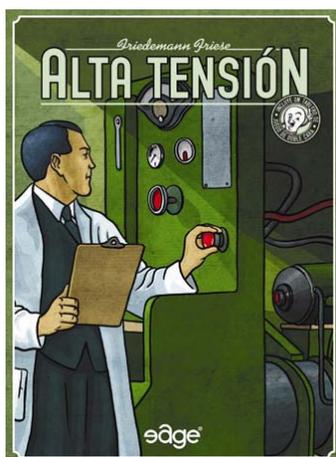
**Carcassonne: la Torre. Ya disponible** P.V.P.: 16,00 €

Con Carcassonne :La Torre dispondrás de un sólido almacén para colocar tus fichas ( la Torre), y además podrás capturar a los seguidores de los demás jugadores desde tus atalayas. Para 2-6 jugadores.

Duración de la partida: 75 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## EDGE ENTERTAINMENT



**Alta Tensión. Novedad octubre** P.V.P: 34,95 €

¿Te interesaría ganar dinero con la electricidad? ¿Forrarte gracias a la energía eléctrica? ¡Pues es una idea excelente!

¿Deberías utilizar carbón o petróleo para generar electricidad a la antigua usanza, o tal vez haya escasez de estos recursos más adelante? ¿Es posible que la combustión de basura tenga futuro? No cabe duda de que la energía nuclear resulta tentadora, y además produce montones de beneficios (mientras el Gobierno se encargue de los residuos). Claro que también podrías optar por una alternativa ecológica que no necesite insumos. Pero, ¿podrás abastecer a todos tus clientes con la energía suministrada por este tipo de centrales?

Además, deberás vigilar atentamente a la competencia para ver qué tipo de centrales construyen, qué ciudades incluyen en sus redes eléctricas, de qué recursos dependen y cuánto interés muestran por las centrales más novedosas.

Un juego de estrategia y planificación de alto voltaje. Contiene:

- Un tablero de doble cara (Alemania y EE. UU.)
- 48 tarjetas

- Dinero (en electros)
- Más de 200 piezas de madera.

Creado por Friedemann Friese. Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## LUDORUM



**Ice Flow. Ya disponible** P.V.P.: 32,50 €

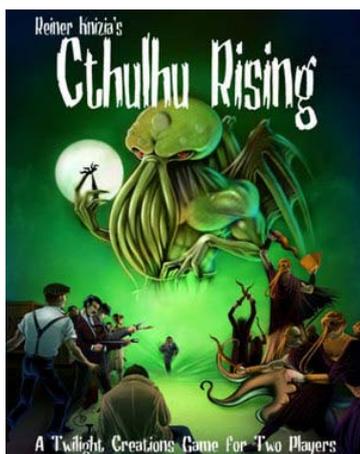
Cada jugador supervisa el camino de tres exploradores que cruzan las heladas aguas del Estrecho de Bering entre Alaska y Siberia - ¡a pie! Deberas usar témpanos flotantes como "losas del camino" en tu viaje de este a oeste. Escala montañas de hielo con cuerda y escapa de los osos polares dándoles pescado.

Pero ten cuidado con los demás jugadores que intentarán retrasar tu progreso.

Para 2 a 4 jugadores a partir de 11 años. Ganador del *UK Games Expo 2008* y seleccionado por la *Games Magazine*. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## TWILIGHT CREATIONS INC.



**Reiner Knizia's Cthulhu Rising. Novedad octubre** P.V.P.: 17,00 €

Las estrellas están en la posición adecuada y ha llegado el momento de llamar a Cthulhu de las profundidades del mar...

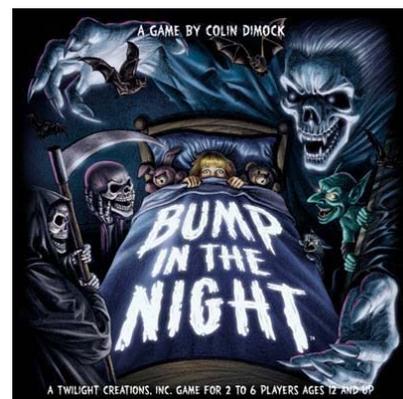
En *Cthulhu Rising* un jugador juega en el bando de los cultistas que intentan llamar al gran Cthulhu. El otro jugador lleva a los investigadores que intentan impedir que los cultistas desencadenen el horror más terrible.

Se trata de un juego de estrategia abstracto donde los jugadores intentan colocar sus losetas numeradas en columnas y filas para acumular puntos, a la vez que intentan que el adversario haga lo mismo. Para 2 jugadores. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

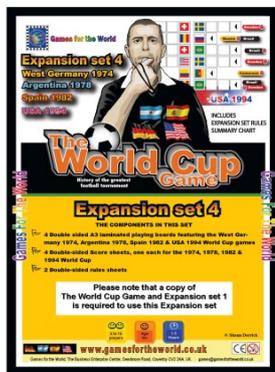
**Bump in the Night. Novedad octubre** P.V.P.: 29,75 €

Felizmente disfrutando de su casa encantada, los monstruos esperan a nuevas víctimas, esperando alimentarse de las energías psíquicas del terror. ¡No es frecuente que atrevidos mortales entren en tus salones, pero hoy es un día de suerte! Un gran grupo de niños ha decidido dormir dentro de vuestras paredes, compitiendo unos con otros por ver quién es más valiente y soporta el terror hasta el amanecer. La mañana no llegará tan pronto como para que se puedan salvar, ¡la duda es qué grupo de monstruos los aterrorizará más!

En *Bump In The Night 2* a 6 jugadores llevan cada uno un grupo de seis monstruos que emplean para aterrorizar a gente que entre en la casa encantada. Si se genera suficiente terror en una persona, o si ésta es obligada a abandonar la casa, el jugador que lo consiga gana un punto. También pueden conseguirse puntos mediante cartas de bono especiales. El primer jugador en conseguir cinco puntos ganará la partida. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## GAMES FOR THE WORLD



**The World Cup Game Expansion 4. Novedad octubre** P.V.P.: 18,95 €

Comprende los mundiales de 1974, 1978, 1982 y 1994.

Componentes:

- 4 tableros: cada tablero tiene un tamaño A3 y está impreso por ambas caras y va acabado en mate. Se pliegan para poder guardarse en la caja básica. El primer tablero tiene la fase de grupos del Mundial de 1974 por un lado y la fase de grupos de 1978 por el otro. El tablero 2 tiene la 2ª etapa de grupos de 1974 y 1978 junto con el tercer puesto y la Final. En el reverso están los grupos 5 y 6 de 1982 y los grupos E y F del Mundial de 1994. El tablero 3 tiene los grupos 1 a 4 del Mundial de 1982 por un lado, y por el otro tiene los grupos A a D del Mundial de 1994. El tablero tiene las etapas de grupos secundarias, las semifinales, el encuentro por el tercer puesto y la final de 1982. Por su reverso están las etapas eliminatorias del Mundial de 1994.

• 3 páginas de reglas.

• 4 hojas de puntuaciones impresas por ambas caras, una para cada Mundial de 1974, 1978, 1982 y

1994.

El Mundial de 1974 en Alemania Occidental y el de 1978 de Argentina aún tenían 16 equipos, como había sucedido desde 1954. No obstante, el cambio significativo de estos dos torneos fue la introducción de una fase de grupo secundaria. Cada ganador y finalista llegaba a uno de los dos grupos, y desde allí los ganadores de cada grupo jugaban la final mientras los finalistas jugaban por el tercer puesto.

España 1982 fue un campeonato especial. El número de equipos se aumentó a 24, dividido entre 6 grupos de 4. Cada ganador y finalista progresaban a una etapa de grupo secundaria dividida en 4 grupos de 3 equipos. Los ganadores de cada uno de estos grupos jugaban entonces las semifinales.

EEUU 1994 fue básicamente igual que 1986 y 1990 excepto por el paso en falso de la FIFA que permitió que dos grupos del mismo grupo se volvieran a encontrar en semifinales. Esto sucedió con Brasil y Suecia. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JKLM GAMES

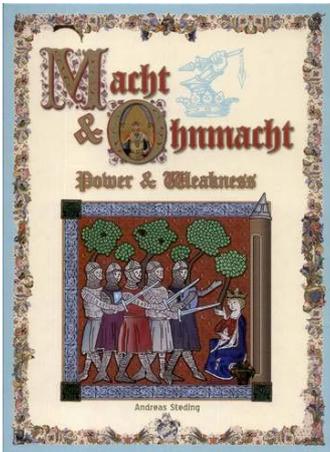
### **Confucius. *Ya disponible*** P.V.P.: 45,50 €

En el Imperio Celestial de la Dinastía Ming las familias más poderosas compiten por el poder político y la influencia sobre el gobierno Imperial. No compiten mediante la fuerza bruta de las armas, si no dentro de los límites de la filosofía de Confucio. Se ejercen sutiles influencias, se entregan y se reciben regalos, tejiendo así una red de amistades que llevarán a que una familia domine el gobierno bajo un Emperador complaciente. Los jugadores de **Confucius** participan en esta discreta y delicada lucha por el poder. El mando sobre las grandes flotas de exploración y comercio dará renombre a quien lo detente, así como influencia sobre los tres principales ministerios del gobierno. La gloria espera también al general que invada tierras extranjeras.

Para 3-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida 90-120 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### ***Incorporaciones al fondo de catálogo:***



### **Power & Weakness. *Incorporación al catálogo*** P.V.P.: 23,50 €

Inglaterra en el s. V.: ¡sajones contra celtas!

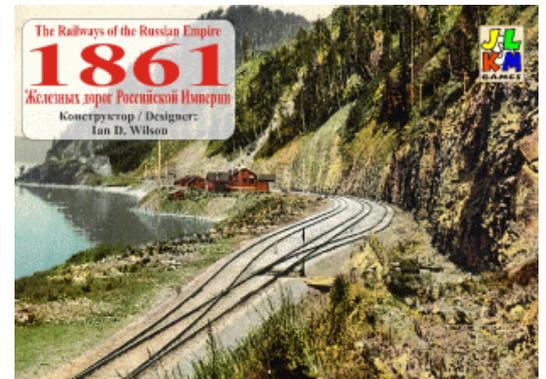
Los jugadores luchan por conseguir el control de Inglaterra. Caballeros y magos a su servicio son enviados a las provincias para derrotar a sus adversarios. Pero los métodos de los magos y los caballeros son muy distintos. Los caballeros recurren a sus espadas y deben pasar por tierra de una provincia a otra, mientras que los magos pueden usar lugares secretos mágicos para aparecer por sorpresa en áreas en las que los caballeros pensaban ya seguras para su bando. Así continúa la lucha hasta que un bando asume el poder.

Lo que este juego tiene de especial es que en realidad se juegan simultáneamente dos juegos, uno por el control mágico y otro por el control militar. Cada jugador debe decidir donde en qué aspecto se concentra – o puede intentar ser igualmente bueno en ambos campos – para conseguir el poder.

*Power and Weakness* se juega en “ciclos”. Hay un ciclo de Espada y otro de Magia. Cada uno tiene reglas ligeramente distintas, y la duración varía. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### **1861: Railroads of the Russian Empire. *Incorporación al catálogo*** P.V.P.: 52,00 €

*1861* es un miembro de la serie de juegos de ferrocarriles 18xx. La serie está basada en 1829, creado por Francis Tresham. *1861* se sitúa en Rusia antes de la revolución Bolchevique. Tres a seis jugadores representan inversores de compañías ferroviarias que gastan su capital inicial en comprar compañías privadas y menores, y posteriormente acciones de compañías públicas. Las compañías públicas están controladas por su accionista mayoritario (el Director). Las compañías menores y las públicas construyen tramos de vías y llevan trenes para obtener beneficios. Los beneficios de las compañías públicas pueden pagarse como dividendos a los accionistas o pueden conservarse para pagar nuevas vías y material rodante. El valor de las acciones subirá y caerá según la suerte de las compañías. Una característica de *1861*, como en el resto de los juegos de la serie, es que los intereses del Director y los intereses de los accionistas no son idénticos, así que los accionistas minoritarios deben tener cuidado con sus inversiones. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### ALESIA GAMES



**Princeps Machiavelli. Ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

El juego de intrigas, diplomacia y guerra entre príncipes del Renacimiento. **Princeps Machiavelli** es un nuevo concepto de juego de guerra. Es un juego de cartas inspirado en *El Príncipe* de Nicolás de Maquiavelo. Este juego muestra con fidelidad el pensamiento de este pensador renacentista con respecto a la guerra y a la política en el mundo renacentista.

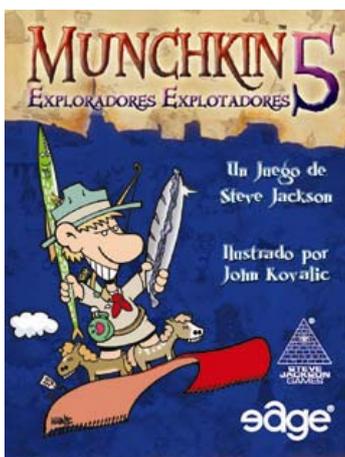
¡Vive las luchas entre familias nobles y consigue llevar a tu principado hasta la gloria!

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Complejidad moderada.

**Edición bilingüe inglés-español** (las cartas están en inglés pero el texto es básicamente de ambientación histórica, con extractos de *El Príncipe* de Maquiavelo, excepto unas indicaciones mínimas en inglés sobre el uso de algunas cartas; se incluye librito de reglas en castellano y desplegable con ejemplo de juego a color en castellano). Edición limitada de 1000 ejemplares numerada.



### EDGE ENTERTAINMENT



**Munchkin 5. Exploradores y Explotadores. Novedad octubre** P.V.P.: 13,95 €

¡Una Expansión Monstruosa!

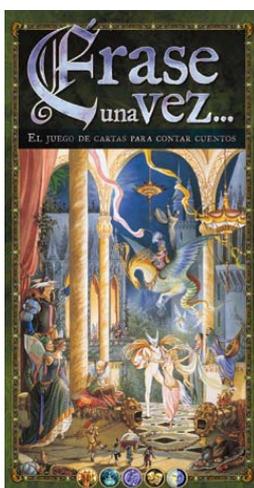
Presentando una nueva clase... ¡el Explorador! ¡Ahora podrás domar a los monstruos y convertirlos en Monturas!

- ¡Tesoros! Tienta a los monstruos con el Pinchito de Múltiples Cosas o protégete de ellos con el poderoso Escudo Humano.
- ¡Monstruos! Escapa de las temibles Pulgas de la Pifia, y por favor, acaba de una vez con el Operador de Telemarketing.
- ¡Niveles! Aprovéchate del Máster Novato y Crédulo o Acaba con la Cháchara en la partida... ¡Lo que sea para subir un Nivel!

No hay amistad, grupo de juego, o nueva edición que pueda evitarlo: ¡Es hora de Explorar los más bajos instintos del munchkineo de competición! **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

**Munchkin. Reedición octubre** P.V.P.: 19,95 €

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



**Érase una vez. Novedad octubre** P.V.P.: 19,95 €

*Érase una vez* es un juego en el que los jugadores crean una historia empleando cartas que muestran conceptos propios de los cuentos de hadas. Un jugador será el Narrador y creará una historia usando los elementos de sus cartas, intentando guiar el argumento hacia su propio final, mientras que los demás jugadores intentarán usar sus cartas para interrumpirle y arrebatarse el papel de Narrador.

El objetivo del juego es que los jugadores se diviertan y cuenten una buena historia, y el ganador será el primero en haber jugado todas sus cartas, concluyendo la historia con su propia carta de "Vivieron felices para siempre".

*Érase Una Vez* es un juego para todas las edades. Todo lo que necesitas son habilidades básicas de lectura, una imaginación viva y amigos o familiares con los que disfrutar jugando.

CONTENIDO:

- Folleto de reglas.
- 110 Cartas de Narración "Érase una vez".
- 55 Cartas de Final "Vivieron felices para siempre".
- Se incluyen cartas en blanco para permitir a los jugadores añadir sus propias ideas al juego.

Juego creado por Richard Lambert, Andrew Rilstone y James Wallis. Ilustraciones de la segunda edición por Florence Magnin y Sophie Mounier. Para 3-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## RIOGRANDE GAMES

**Dominion. Novedad octubre** P.V.P.: 38,25 €

En la estela del gran éxito alcanzado por *Race for the Galaxy*, RioGrande Games nos trae un juego de tablero con cartas como gran lanzamiento. En Dominion eres un monarca igual que tus padres lo fueron, y gobiernas un pequeño reino adornado de ríos y praderas. Sin embargo, a diferencia de tus padres, tú tienes anhelos y sueños. Quieres un reino mayor y más placentero, con más ríos y más variedades de árboles. ¡Quieres un Dominion! En todas direcciones hay feudos y varios tipos de señoríos. Todos son pequeñas áreas controladas por pequeños señores, siempre bordeando la anarquía. Tú llevarás la civilización a esa gente, uniéndolos bajo tu estandarte.

¡Pero espera! Parece que la voz se ha corrido, y ahora hay varios monarcas distintos con el mismo objetivo! Debes darte prisa en reclamar tanta tierra como te sea posible, impidiéndoles el paso. Para ello contratas a servidores, construyes edificios, refuerzas tu castillo y llenas tus arcas. Tus padres no estarían orgullosos de ti, ¡pero tus abuelos estarían encantados!

Contenido: 500 cartas. Para 2 a 4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida. 30 minutos. Autor: Donald X. Vaccarino. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Race for the Galaxy Expansion: The Gathering Storm. Ya disponible** P.V.P.: 21,25 €

Primera expansión para Race for the Galaxy. Añade cartas, la posibilidad de jugar 5 personas, y otras formas de expandir tu universo. Esta primera expansión incluye también reglas para jugar en solitario. También incluye algunas cartas en blanco.

Para 1-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DEVIR

**La Gran Muralla China. Novedad octubre** P.V.P.: 20,00 €

La acción transcurre en el siglo III a.c. El gran emperador Shin Huang Ti ha unificado todos los territorios de China y para protegerlos ha ordenado edificar una gran muralla.

Los jugadores son nobles locales que tratan de impresionar al poderoso Monarca, construyendo la mejor zona de muralla... pero sólo el más astuto conseguirá la victoria.

Para 2-5 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



## THREE CROWN GAME PRODUCTIONS (3CG)

**With Sword and Shield. Ya disponible** P.V.P.: 24,00 €

Este juego es la carta de presentación de esta joven editorial sueca en el mercado internacional. With Sword And Shield™ es un juego de 110 cartas que te retrotrae al tiempo de las justas medievales. Aquí asumes el papel de un caballero, y jugando distintos tipos de golpes y maniobras contra tu adversario intentas herirlo.

Para darle más gracia al asunto pueden suceder varios eventos, como por ejemplo gritos de ánimo de los espectadores, o que se te aparezca tu santo patrón...

Tus habilidades personales pueden evolucionar, y si tienes suerte podrás recibir la espada de Ascalón, un hacha de batalla o algún otro artefacto mágico.

Una vez que controles los elementos básicos de una justa podrás jugar una mëlée con más participantes: reúne hasta seis jugadores, divídielos en dos equipos y comenzad a daros de espadazos y martillazos.

Para 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 60 minutos. Complejidad: 4 sobre 10. Creado por Göran Björkman y Stefan Ekström. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

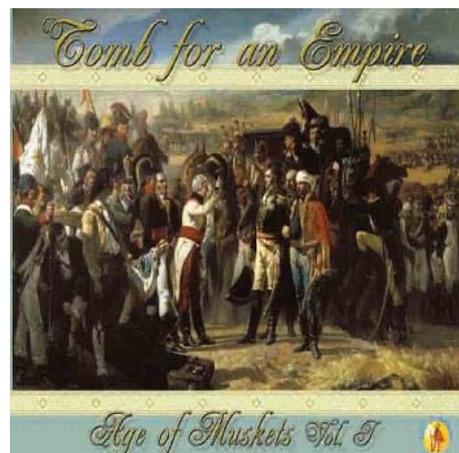


## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### BELLIGA 3G

**Tomb for an Empire/Tumba para un Imperio. *Ya disponible*** P.V.P.: 65,00 €

*Tomb for an Empire* refleja la lucha que tuvo lugar en la Península Ibérica desde 1808 hasta 1814. Fue una guerra muy compleja puesto que en ella se vieron envueltas tropas e intereses de naciones muy diversas: Gran Bretaña envió su ejército a defender Portugal y continuar su lucha contra Francia –en el contexto de las grandes Coaliciones Europeas contra ella; en la propia España la guerra tomó un carácter acusado de guerra civil puesto que enfrentó a los partidarios de reformas en el régimen monárquico con los defensores del absolutismo y, todos ellos con el nombre de “Patriotas” se enfrentaron a la monarquía títere de José I Bonaparte y la ocupación del suelo español por tropas francesas y de sus aliados –italianos, napolitanos, polacos, alemanes, suizos, holandeses y los españoles “Juramentados”. Españoles, británicos y portugueses forman un “Bando”, el aliado. Francia y sus aliados y satélites forman el “Bando Imperial”. Un jugador (o equipo) controlan cada bando. El juego permite jugar la guerra entera desde julio de 1808 hasta abril de 1814, empezar la campaña completa en varias fechas posteriores -noviembre de 1808, mayo de 1809, enero de 1810, enero de 1811 o febrero de 1812-, jugar sólo algunas partes o campañas -la Guerra en Levante de 1809 a 1813, la campaña de Napoleón- o sólo alguna batalla suelta -Salamanca, Vitoria... El título resalta la importancia que la lucha en España tuvo para el Imperio Napoleónico.



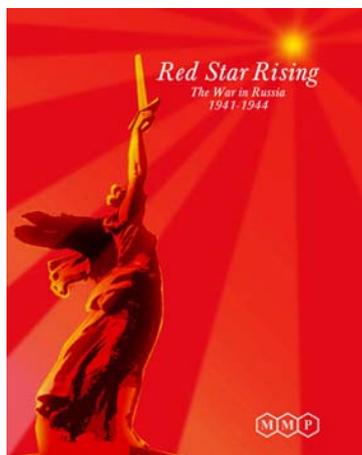
Componentes:

- 2 mapas de 70x50 cm (forman un mapa de la Península Ibérica de 70x100 cm)
- 8 Solapas de terreno para las batallas campales
- 2 juegos de Hojas de Ayuda al Jugador (3 Hojas en cada juego)
- 3 Despliegues de Cuarteles Generales
- 2 dados d10
- 1 juego de Hojas de Ejércitos (con permiso para fotocopiarlas).
- 1264 fichas (6 plantillas)
- 1 libretto de Reglas de la Serie “Age of Muskets”
- 1 libretto de Reglas Exclusivas de “Tomb for an Empire”, Escenarios y notas históricas y del diseñador.

*Tomb for an Empire* no es solo “un” juego. Tiene 6 escenarios introductorios de batalla -para aprender a manejar el subsistema de batalla- y 18 escenarios de campaña, que están ordenados en progresiva complejidad y que van desde el 1º (Bailén, con menos de un turno de duración) hasta la campaña entera a empezar desde cualquier año (escenarios 14 a 18). Cada turno da muchísimo de sí y pueden pasar muchas cosas en cada uno de ellos. Es el primer volumen de la Serie “La Era de los Mosquetes”.

La caja del juego está en inglés, pero todo su contenido está tanto en inglés como en castellano. ¡Y ha sido diseñado e impreso en España! ☺ **¡¡EDICIÓN INGLÉS + CASTELLANO!!**

### MULTI-MAN PUBLISHING



**Red Star Rising. *Reedición ya disponible*** P.V.P.: 63,00 €

Masahiro Yamazaki lleva siendo considerado como el mayor especialista en el Frente Oriental de Japón. Sus juegos – entre los que se encuentran el excelente Stalingrad Pocket de The Gamers – han sido disfrutados por la comunidad internacional desde 1992. Ahora, por vez primera, MMP nos presenta su definitiva visión de la Guerra en Rusia. Tras más de 10 años de desarrollo y pruebas, Masahiro ha destilado todo su talento para ofrecernos el mejor juego sobre el Frente Oriental completo de la 2ª G.M..

Masahiro nos presenta el teatro de operaciones como nunca antes se ha visto, empleando una variante del popular sistema de chits de Victory in the West con modificaciones muy innovadoras. Si el jugador soviético puede resistir la tormenta nazi, resurgirá de sus cenizas y se convertirá en poderoso enemigo que derrotó a Alemania. Verás como cambian las tornas de un modo que nunca antes se ha visto en un wargame.

Contiene 3 mapas de distintos tamaños, 840 fichas, un librito de reglas de 44 páginas, 2 ayudas de juego y dados. Escala: turnos de 2 semanas a 2 meses. Fichas: cuerpos/divisiones alemanes, cuerpos/ejércitos soviéticos. Para 1-4 jugadores. 5 escenarios. Complejidad media.

Duración de la partida: de 3 a 20 horas dependiendo del escenario. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## VAE VICTIS INTERNATIONAL-UGG

La célebre revista de wargames francesa se publicará por fin en una edición internacional en inglés. Existirán 2 versiones, la estándar y la Deluxe. Tendrá una periodicidad trimestral. Esto significa que no se seguirá estrictamente el orden de publicación de la versión original francesa ni su contenido, si no que la edición internacional en inglés será una especie de “lo mejor de Vae Victis”. Ya podemos coger reservas.

La revista *Command & Strategy* de UGG cesa de existir. En adelante sus juegos se irán incluyendo en la edición *Deluxe* de *Vae Victis International*.



**Vae Victis International n°1 Magazine Edition. *Novedad noviembre*** P.V.P.: 10,00 €

- Los artículos históricos de trasfondo del juego **Blitzkrieg 1940** de la Vae Victis francesa nº 63. La Magazine Edition NO incluye ningún juego, solo las reglas del mismo.
- Un artículo histórico con una visión general sobre la Guerra en el Pacífico en la 2ª G. M.
- Un escenario para ASL
- Análisis de juegos
- Anuncios y noticias de la industria del juego.

**Vae Victis International n° 1 Deluxe Edition. *Novedad noviembre*** P.V.P.: 30,00 €

- El juego **Blitzkrieg 1940** aparecido en la versión francesa de Vae Victis No. 63, más artículos históricos sobre la situación. El juego será una segunda edición mejorada del original, incluyendo erratas corregidas.

The **DELUXE EDITION**

Es decir, **todo** el contenido de la **Magazine Edition**, más lo siguiente:

- Caja para guardar el juego.
- Fichas troqueladas (es decir, no son de cortar y pegar como en la edición francesa si no que son de tipo profesional)
- Dados
- Corrección de erratas y posibles ayudas de juego adicionales
- **Pearl Harbor**, última parte del juego por entregas creado por UGG que se ha ido publicando en *Command & Strategy*.

## LIBROS OSPREY PUBLISHING

**Red Eagles.** P.V.P.: 26,50 €

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE83 Malta Spitfire Aces

ACE84 American Nightfighter Aces of World War 2

DUEL

DUE12 F-4 Phantom II vs MiG-21 USAF & VPAF in the Vietnam War

DUE13 Panther vs Sherman Battle of the Bulge 1944

MEN-AT-ARMS

MAA450 American Loyalist Troops 1775–84

FORTRESS

FOR77 The Stalin and Molotov Lines Soviet Western Defences 1928–41

FOR78 The German Fortress of Metz 1870–1944

WARRIOR

WAR129 Frontier Militiaman in the War of 1812 Southwestern Frontier

ELITE

ELI168 World War II Street-Fighting Tactics

NEW VANGUARD

NVG148 US Patrol Torpedo Boats World War II