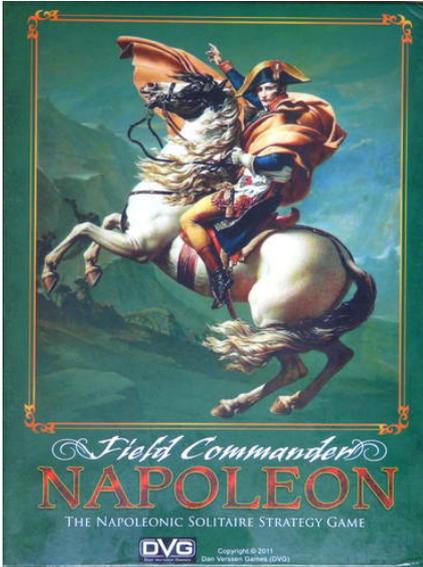


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos y libros, 7 de octubre de 2011



Field Commander: Napoleon. P.V.P.: 85,00 €

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

Siguiendo la estela de 2 grandes éxitos para jugar en solitario, *Field Commander Rommel* y *Field Commander Alexander*, nos llega por fin *Field Commander Napoleon*. Se trata del juego de más tamaño publicado hasta la fecha por DVG. ¡El Emperador y su Grande Armée se lo merecen! El diseño gráfico es excelente como nos tiene acostumbrados DVG.

El juego se centra en las tácticas de los campos de batalla napoleónicos y en la poderosa personalidad de Napoleón. Gracias a su inteligencia militar y política, Napoleón llevó a Francia al status de superpotencia. El juego abarca todas las campañas napoleónicas desde Italia en 1796 a Waterloo en 1815.

En este juego, los logros de Napoleón y la adulación de la que fue objeto tienen repercusión en la partida. ¡Ten éxito, obtén el apoyo de tus tropas y tus compatriotas, y podrás conseguir lo que quieras!

La clave del éxito en el juego es alcanzar un difícil equilibrio entre los objetivos estratégicos y los tácticos. Debes mover tus fuerzas por el mapa para alcanzar tus objetivos estratégicos, pero también debes superar a tus oponentes en el campo de batalla. Igual que en los dos volúmenes previos de esta serie el suministro era de importancia

capital, aquí se sigue la máxima napoleónica: "Un ejército viaja usando su estómago." Puedes jugar cada campaña como una partida independiente, o como parte de una serie de partidas.

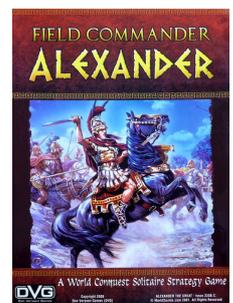
Campañas incluidas: 1ª Coalición 1796, Egipto 1798, 2ª Coalición 1800, 3ª Coalición 1805, 4ª Coalición 1806, España 1807, 5ª Coalición 1809, Rusia 1812, Confederación del Rin 1813, Francia Invadida 1814, los 100 Días 1815. Cada campaña tiene sus propias fichas para reflejar exactamente las divisiones y cuerpos que participaron en ella. Las fichas de fuerza son alargadas: esto permite el empleo de tácticas de Línea y Columna en las batallas. Cada fuerza tiene una calidad de tropa: Elite, Veteran, Line, Poor Line o Conscript. ¡Estás al mando de las fuerzas francesas y tu objetivo es el dominio del mundo! Controlas tus fuerzas por los campos de batalla de Europa, África y Asia.

Componentes: 7 tableros montados, 6 planchas de fichas, 1 tablero para las Batallas, reglas y Hoja del Jugador. Juego en solitario. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

Field Commander: Rommel. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Field Commander: Alexander. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Modern Naval Battles: Global

Warfare. P.V.P.: 42,50 €

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

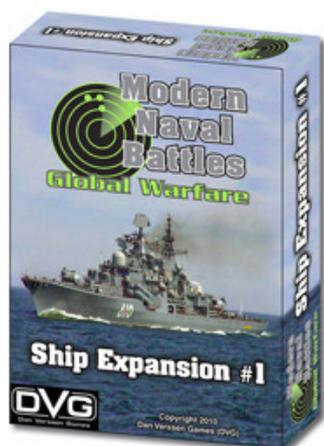
Inspirándose en su premiado *Modern Naval Battles* de 1989 y sus 2 expansiones, esta nueva versión "Global Warfare" ha sido totalmente mejorada respecto del original tanto en las reglas como en la calidad física y gráfica de sus componentes. El nuevo juego nos ofrece los buques de 9 países distintos: EEUU, URSS, Reino Unido, Francia, China, Argentina, Taiwán, Noruega y Japón. De esta forma tienes los buques necesarios para jugar batallas de la Guerra Fría, la Guerra de las Malvinas, así como hipotéticos conflictos navales posteriores al año 2000.

El sistema *MNB - Global Warfare* subraya la importancia de la toma de decisiones de los jugadores para hacer emocionante cada turno. Primero eliges un país, luego eliges los buques con los que formarás el Grupo de Batalla que mejor te parezca, ¡y entonces estarás listo para enfrentarte a las flotas elegidas por los otros jugadores para dominar los mares!

Información del juego: cada partida dura 1-2 horas. Complejidad baja. Para 2 a 6 jugadores

a partir de 10 años. Contiene 110 cartas de Acción a todo color, 110 cartas de Barcos a todo color, 2 dados de 6 caras y reglas a todo color. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



Modern Naval Battles Expansion #1. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DAN VERSSEN GAMES

Primera expansión para el juego **Modern Naval Battles - Global Warfare**. Estas cartas no necesitan reglas especiales o nuevas. Simplemente puedes añadirlas a tus partidas para librar batallas aún más grandes. Se incluyen más buques para las nueve marinas del juego básico (USA, USSR, UK, France, China, Argentina, Taiwan, Norway, and Japan), ¡más 3 NUEVAS marinas! (Alemania, Italia y Canadá). También se incluyen varios buques civiles más para escenarios de escolta.

Debes tener Modern Naval Battles - Global Warfare para poder usar esta expansión.
Componentes: 110 cartas de barcos.

No Peace Without Spain. P.V.P.: 50,00 €

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

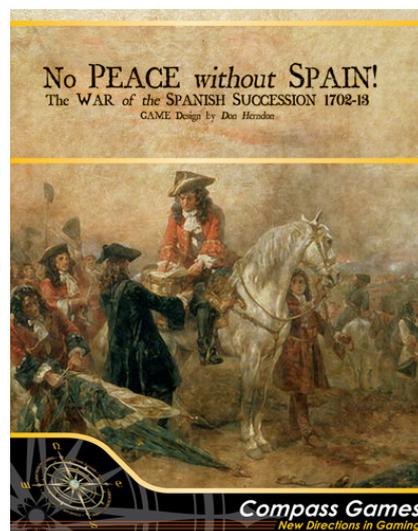
En noviembre de 1700, el rey de España, Carlos II, murió sin un heredero. La ya vieja rivalidad entre los Borbones y los Ausburgo estalló una vez más, al reclamar ambos bandos el derecho al trono. *No Peace Without Spain* es un juego para dos jugadores que recrea elegantemente esta épica lucha mediante un mapa de casillas interconectadas y un “motor” de cartas con un mazo único de 55 cartas. Las cartas de Acción se emplean para activar ejércitos para movimiento y asedio, mientras que las cartas de eventos ponen en marcha eventos históricos y especiales que pueden cambiar los acontecimientos en cualquier momento. Cada turno representa un turno histórico y cada ficha de “cuerpo” representa unos 10.000 hombres de todas las armas. Los líderes representan a generales importantes y a sus estados mayores.

El juego ofrece un sistema de batalla sencillo e intuitivo que subraya un aspecto único de esta guerra: el control de la batalla mediante un equipo. Tal vez el ejemplo más extraordinario del cual sea la pareja de los generales más brillantes de la guerra: el **Duque de Marlborough** y el **Príncipe Eugenio de Saboya**. La causa de los Borbones también tiene mandos capaces, destacando el **Mariscal Villars, Vendome y Berwick**. Estos y otros jefes tienen valores numéricos de capacidad Táctica y de Mando que pueden influir notablemente sobre el desarrollo de los acontecimientos.

El mapa subraya la importancia de las fortalezas en una guerra que tal vez fue el punto álgido de la guerra de asedio formal. Las fortalezas de esta era raramente resistían a un asediador que tuviera los medios y el tiempo necesarios para llevar a cabo un asedio formal, y el juego recrea esto mediante una sencilla tabla de asedio que deja también cabida a posibles defensas numantinas o rápidas rendiciones.

El jugador de la Alianza es quien obtiene puntos de victoria, y el ganador se decide en los puntos que tenga tras el turno de 1713.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Test of Fire: First Bull Run. P.V.P.: 25,50 €

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

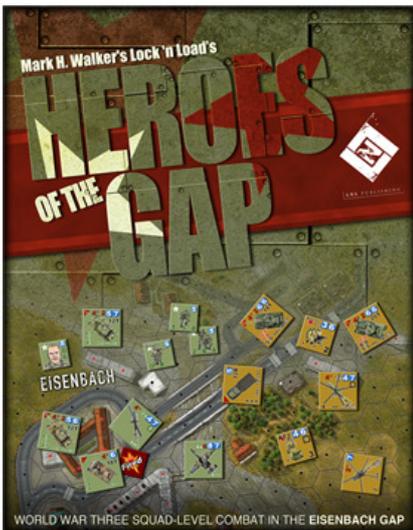
21 de Julio de 1861: los ejércitos novatos y sin probar del Norte y del Sur se encuentran en la primera batalla de la Guerra Civil Americana. ¿Asumirás el papel del general Beauregard de los Estados Confederados de América defendiendo Virginia, o el del general de la Unión Irvin McDowell e intentarás detener la rebelión del sur y reunificar la nación?

Test of Fire: Bull Run 1861 conmemora es 150 aniversario de la primera batalla de la Guerra de Secesión, y es el primero de una serie de juegos sobre ese conflicto que Mayfair Games planea publicar. Todos ellos serán diseñados por Martin Wallace. Las oportunidades de Mando se determinan mediante los dados y cartas de acción. Para obtener la victoria el Ejército del Nordeste

de Virginia de la Unión debe tomar el Cruce de Manassas o hacer huir al Ejército del Sur. Los ejércitos confederados del Potomac y del Shenandoah ganan hacienda huir al enemigo, evitando huir ellos mismos, tomando la población norteña de Centreville o simplemente evitando la victoria de la Unión. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

Gettysburg. P.V.P.: 39,00 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Lock 'n Load: Heroes of the Gap. P.V.P.: 55,25 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N'LOAD PUBLISHING

Heroes of the Gap, es un juego completo de la serie *Lock 'n Load* que lleva este sistema de juego al primer día de la 3ª Guerra Mundial en los alrededores de Eisenbach, Alemania. No se trata de un juego de la serie *World at War*, pero sí tiene lugar en el universo que han ido creando los juegos de dicha serie. La diferencia estriba en que aquí la escala cambia: estamos ante un sistema de juego táctico organizado en impulsos, en el que las fichas representan tanques individuales, escuadras, oficiales, etc.

Te pondrás al mando de un montón de armamento de 1985 sobre un mapa montado de Eisenbach y sus alrededores (Bergengipfel y Klappebruck). Defiende Alemania Occidental con tanques Abrams, vehículos antitanque ITOW, helicópteros de ataque Cobra, escuadras de soldados americanos, oficiales, francotiradores, héroes, ametralladoras M60, misiles guiados Dragon, aviones de ataque A-10 y mucho más. Todo reflejado con la precisión al que nos tiene habituados la serie *LnL*. O, si lo prefieres, puedes optar por

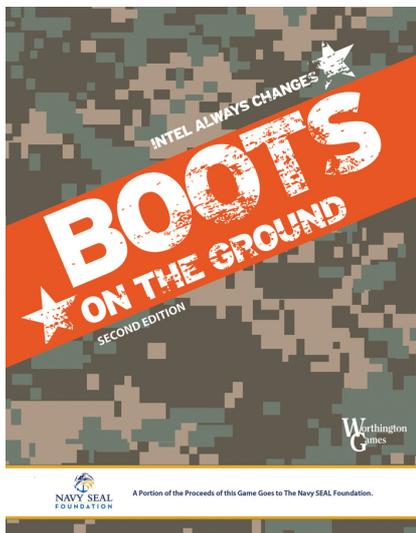
atacar a los capitalistas con tanques T-80, T-72, T-64 y T-55 (vale, no llegarás lejos con T-55, pero había

que incluirlos, helicópteros Hind, infantería soviética, paracaidistas, vehículos BMP y armamentos como RPGs, RPKs, RPDs...

Incluye reglas para misiles guiados antitanque que se agotan rápidamente, corazas avanzadas, miras nocturnas y térmicas, apoyo de aparatos de ala fija y mucho más.

Incluye diez nuevos escenarios creados por Mark H. Walker que van desde las primeras tentativas soviéticas a la lucha desesperada por el puente de Eisenbach.

Incluye un mapa montado de 55x85 cm, tres planchas de fichas con más 100 vehículos, reglas de la serie y especiales, ayudas de juego, nueve cartulinas de escenarios y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



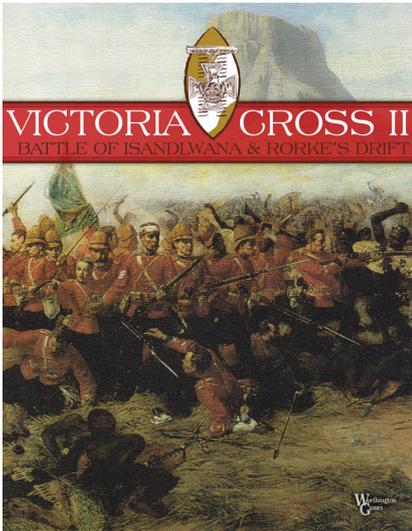
Boots on the Ground. P.V.P.: 34,00 €

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

Boots on the Ground es una nueva serie de juegos de Worthington Games que te planta en medio de la acción. Comienza tu misión como Team leader de un grupo de fusileros. Tu equipo consiste de un experto en Demoliciones, un Experto en Armamento Pesado, un Médico, un Scout, un Francotirador y el líder. Durante el briefing se te informa de vuestros objetivos y la información conocida sobre el área. Como siempre, la inteligencia suele fallar una vez se han puesto las Botas en el Suelo. Mueve tu fuerza a través del área urbana enfrentándote a un número desconocido de insurgentes desde todos los ángulos. Como jefe del grupo deberás decidir si mantenerlo unido o enviar a alguno de tus especialistas contra el enemigo con sus habilidades especiales. También puedes entrar en la zona con otro equipo: tú y tu amigo podéis luchar juntos contra los insurgentes con los grupos Alpha y Bravo (¿cuál completará



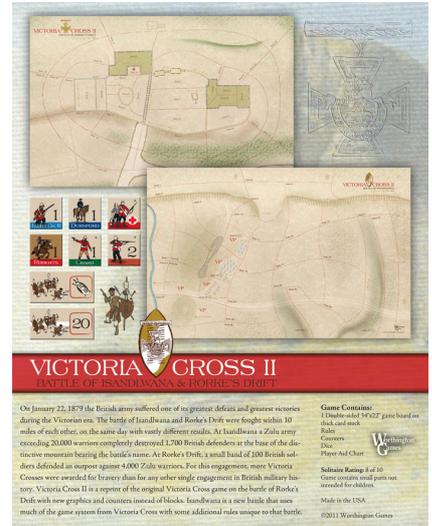
sus objetivos primero?). **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



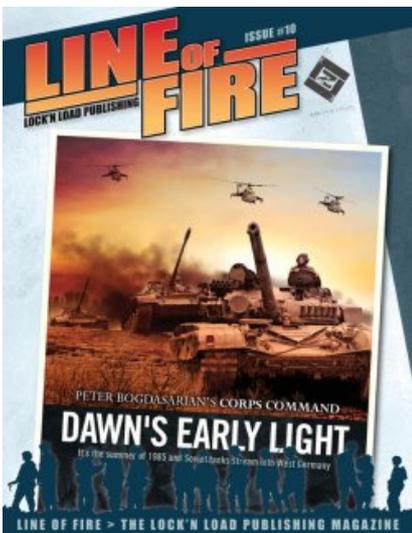
Victoria Cross II. P.V.P.: 42,50 €

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

El 22 de enero de 1879 el ejército británico sufrió una de sus mayores derrotas y también una de sus mayores victorias de la era Victoriana. Las batallas de Isandlwana y de Rorke's Drift se libraron a 10 millas de distancia una de la otra, en el mismo día, y con resultados totalmente distintos. En Isandlwana un ejército zulú de más de 20.000 guerreros destruyó por completo a los 1.700 británicos en las faldas de la montaña que lleva su nombre. En Rorke's Drift, un pequeño grupo de 100 soldados británicos defendió un puesto avanzado contra 4.000 guerreros zulúes. Por este choque se concedieron más cruces Victoria que por ninguna otra batalla en la historia del Ejército Británico. Victoria Cross II es una nueva edición del juego Victoria Cross sobre Rorke's Drift, con nuevos gráficos, con fichas en lugar de bloques. También se incluye la batalla de Isandlwana añadiendo algunas reglas especiales únicas de esa batalla. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



fichas en lugar de bloques. También se incluye la batalla de Isandlwana añadiendo algunas reglas especiales únicas de esa batalla. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Line of Fire #10. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: REVISTA-SUPLEMENTO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD PUBLISHING

Another huge issue of Line of Fire is almost ready for action. What's in it? Glad you asked.

Corps Command: Dawn's Early Light takes center stage (and the cover) with an exciting **expansion** that includes a new 11"x17" map, 40 vivid new counters, featuring the US 11th Armored Division, Airmobile Troops from the 101st Airborne Division, the West German 27th Panzergrenadier Brigade, the Soviet 171st and 232nd Motor Rifle Brigades and the 23rd Guards Tank Division—a Recon Battalion and four Regiments! These counters will battle it out on the new map in two scenarios. A batrep on the DEL scenario "The High Road" is also included.

What else, you ask?

The 60+ page issue is packed with articles on Summer Lightning; Space Infantry; Warparty; and Heroes of the Gap; an interview with Zombie War designer Greg Porter; reviews of Compass Game's Steel Wolves, another offering from The Cardboard Curmudgeon, and much more.

The United States Marines Enter the World at War.

That's right. In this edition's two South African scenarios, the United States Marines make their long-awaited debut. The 2nd MEU lands to aid the hard-pressed SADF, adding LAV-25s, LVTP-7s, awesome Marine infantry with better firepower than their army counterparts and the ability to move and fire. Providing top cover is a flight of Cobra attack choppers, while a clutch of CH-46 transport helicopters can assist in the Marine's doctrine of vertical envelopment. There are 14 Marine counters in all. By far the largest American formation we have fielded. Don't however, feel sorry for the FAPLA and their Cuban allies. The Cubans get a spiffy new T-62 tanks, and Hind helicopter support. Meanwhile the FAPLA get an anti-aircraft gun battery, Sagger-armed BRDMs, a platoon of PT-76 recon tanks, and coolest of all--suicide bombers. We didn't leave out the SADF, they log in with a lethal sniper. All-in-all, it's almost like a **mini-World at War expansion**.

Hey, what are those cool-looking Lock 'n Load system tanks?

Why we thought you'd never ask. To celebrate the release of Heroes of the Gap, we've included five new Lock 'n Load 1985-era vehicle counters. In this issue, you'll receive a British Striker, Challenger, and Chieftain. On the Soviet side of things we present a pair of Black Eagle tanks to roll into battle.

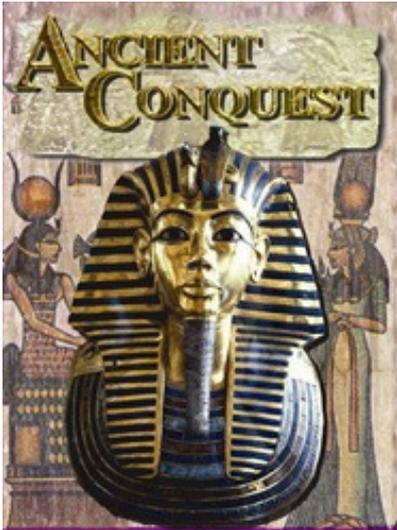
White Star Rising Counters, a strange-looking Sherman, and a Japanese 37mm.

For White Star Rising the British get a Sherman flail platoon, and a recon jeep for the Arnhem campaign. And that strangely awesome-looking Sherman is for Island War Deluxe, as is that Jap 37mm.

What about scenarios?

How about a lot of them? In addition to the two new DEL scenarios there's six White Star Rising scenarios, including a five-scenario campaign on the British Airborne assault on Arnhem during Operation Market Garden; three for **All Things Zombie**; the serial World at War: SADF module continues with two more scenarios and four other WaW scenarios will help quench your WW3 thirst; plus there are scenarios for Tank on Tank, Brothers By My Side, **Heroes of the Gap**, Heroes of the Blitzkrieg and A Ring of Hills.

El Viejo Tercio S.L.. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



Ancient Conquest. P.V.P.: 38,25 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** EXCALIBRE

Excalibre Games, tras años de preparación, vuelve a la carga con varias reediciones muy interesantes. **Ancient Conquest** es un juego multijugador clásico del que abarca a escala estratégica el auge y caída de imperios de Oriente Próximo. Abarca aproximadamente el periodo que va del Imperio Nuevo egipcio hasta la Edad de los Cuatro Reinos.

El juego combina objetivos diplomáticos y políticos de los pueblos participantes con un sistema de combate rápido y jugable. Se incluyen por ejemplo la antigua Asiria, Egipto, Babilonia o los hititas, así como muchas otras potencias menores. Se trata de un juego históricamente correcto pero diseñado con mecánicas sencillas y elegantes.

Incluye reglas a color, mapa, 200 fichas y ayudas de juego. En inglés.



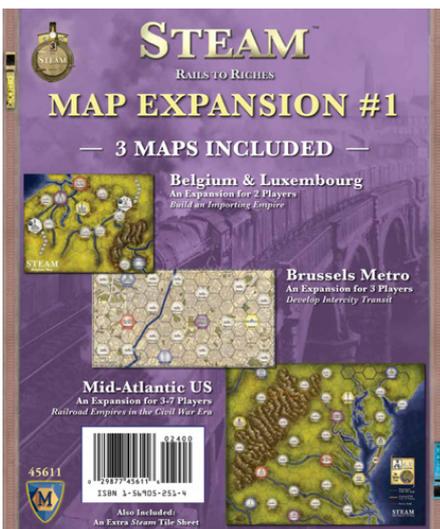
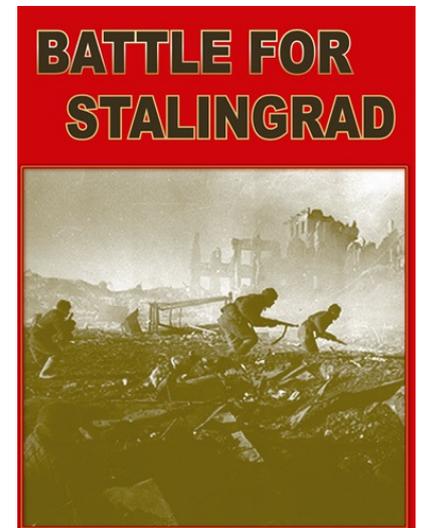
Battle for Stalingrad. P.V.P.: 46,75 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** EXCALIBRE

En el otoño de 1942, 14 divisiones alemanas del 6º Ejército y del 4º Ejército Panzer se lanzaron al ataque de la vital ciudad de Stalingrado. Frente a ellos había docenas de divisiones y brigadas del 62º Ejército soviético. Durante siete semanas los alemanes presionaron sobre la ciudad en una lucha con continuos avances y retrocesos por el control del río Volga.

Battle for Stalingrad simula la campaña que detendría la ofensiva alemana hacia el Este. El mapa de juego representa el terreno de Stalingrado y sus alrededores, y las coloridas fichas reflejan los tamaños y fuerzas de las unidades militares de ambos bandos.

Battle for Stalingrad es un superclásico diseñado por el célebre John Hill. Los componentes del juego incluyen 2 librillos de reglas, 600 fichas, un mapa de 55x85 cm y varias ayudas de juego. En inglés.



Steam Map Expansion #1. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Steam: Map Expansion #1 incluye tres mapas en el mismo paquete. Un lado del tablero presenta un mapa de Medio-Atlántico de EEUU válido para 3-7 jugadores y subtítulo "Railroad Empires in the Civil War Era". El otro lado del tablero contiene dos mapas: Bélgica y Luxemburgo ("Build an Importing Empire" para dos jugadores) y el Metro de Bruselas ("Develop Intercity Transit" para tres jugadores).

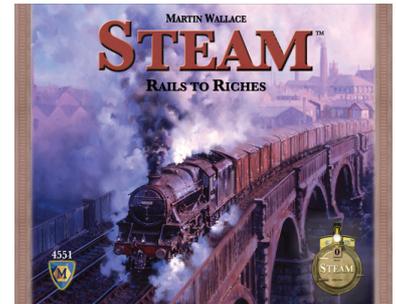
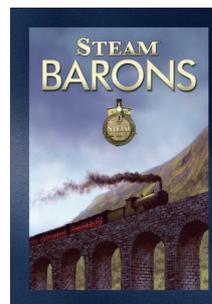
Steam: Map Expansion #1 también incluye una loseta extra para *Steam*.

También disponibles:

Steam.

Steam Barons.

Steam Locomotive Set.

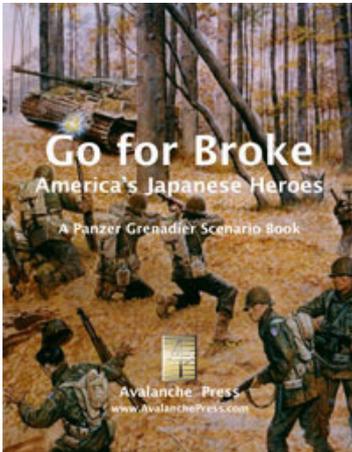


Automobile Deluxe. P.V.P.: 108,00 €

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

Versión Deluxe de este fantástico juego de Martin Wallace.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Panzer Grenadier: Go for Broke. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

In February 1942, President Franklin D. Roosevelt issued the first of a series of executive orders that would send over 100,000 American citizens to concentration camps. One year later, a Japanese-American regiment began to form. The 442nd Regimental Combat Team, eventually also including the 100th Infantry Battalion formed in Hawai'i, racked up more decorations than any regiment in American military history: 18,143 awards for battlefield valor, including 21 Medals of Honor.

Go for Broke is a book supplement for the *Panzer Grenadier* series, with 20 new scenarios by Mike Perryman depicting the actions of America's toughest fighters in the last years of the Second World War. There are also 77 new die-cut and mounted playing pieces depicting this regiment in its own color scheme.



1955: The War of Spionage. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** APE GAMES

Two players take on the role of Master Spies as they attempt to use their country's resources to sway the people of six countries into joining their faction.

The two players draw from a communal deck to build their hands in an attempt to create card combinations that will allow the shifting of allegiance in six different countries. Every card may be used offensively, defensively or for a special effect. Careful planning and maneuvering of their master spy pawn results in increased effectiveness of the cards or the ability to trigger an offensive action that catches the opponent off guard.

A game takes between 15 and 30 minutes for experienced players and between 30 and 45 minutes for inexperienced players. The game is marketed for ages 14 and up.



Five Fingers Severance. P.V.P.: 40,50 €

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

Today is your last day on the job. Corporate decided to close the store and everybody is getting the boot. You could spend the rest of the day helping those miserable, wretched wastes of human skin who come in and demand service, or you could do what you always wanted - tell them were to go and have a good time. And you know which one it's going to be...

In *Severance* each player assumes the role of one of the characters at the store. They can steal items from the store, slack off, or keep performing their work duties. Each activity has risks and rewards. The player scores points after successfully slacking off and after taking their stolen goods to their locker. When a player gets caught (by the boss) doing something wrong they gain heat. Heat also naturally rises during the game. When a player reaches 30 they are

fired. The game ends when all of the players but one are fired or the event deck is exhausted.

Five Fingers Severance is a take that game. To gain points the players will have to open themselves up to the other player's attacks. I want the game to be more tactical though, so the plot cards in the deck are limited to just a few types of cards. This allows players to know about what they are getting when they take a turn to refresh their hand.

A Few Acres of Snow. P.V.P.: 43,00 €

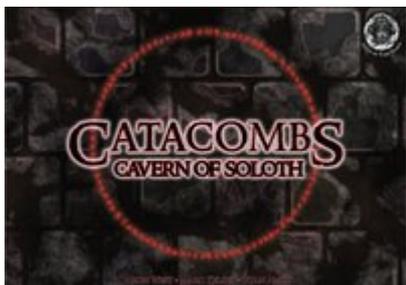
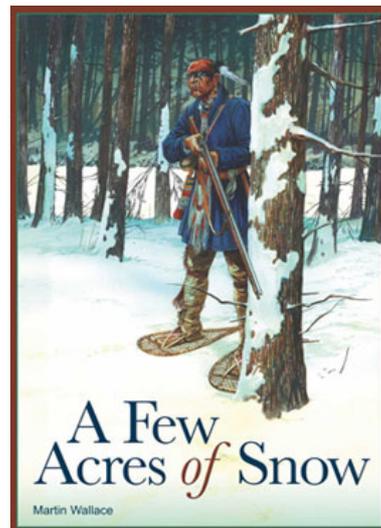
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TREEFROG GAMES

Nuevo juego de Martin Wallace para 2 jugadores. Abarca la larga lucha entre Inglaterra y Francia por el control de lo que acabaría convirtiéndose en Canadá. El juego gira en torno a un mecanismo de construcción de mazos que les resultará familiar a los que hayan jugado otros juegos de este tipo. Cada jugador comienza con un pequeño grupo de cartas. Las cartas son de dos tipos generales: cartas de lugares y cartas de imperio. Puedes sumar una carta de imperio a tu montón de descartes usándola como una acción. Las cartas de lugares son algo más complejas. Cada carta de lugar tiene una lista de lugares a los que conecta y el tipo de transporte necesario para mover a cada uno de esos lugares. Para tomar el control de un lugar neutral deberás jugar una carta de lugar que tenga ese lugar, y luego una carta que tenga el tipo de símbolo de transporte adecuado, y luego tal vez una carta con un símbolo de colono si es necesario. Entonces colocas un cubo en el lugar y pasas la carta de lugar a tu montón de descartes.

Los jugadores se van alternando en la ejecución de dos acciones en cada turno. Hay varias acciones disponibles, como nuevos lugares, asediar lugares, comerciar pieles, lanzar raids con indios y construir fortificaciones. También hay cartas que te permiten realizar acciones para gestionar tu mazo, como librarte de cartas inútiles y coger cartas adicionales de tu montón. También puedes poner cartas en reserva para usarlas más adelante.

La partida termina si un jugador consigue tomar la capita de su adversario o si ha conseguido colocar todos sus fichas de pueblos y ciudades en el tablero. En este último caso se calculan los puntos para determinar el ganador.

La duración del juego oscila entre 30 minutos y 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Catacombs: Caverns of Soloth. P.V.P.: 32,50 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** SANDS OF TIME GAMES

Dwarves mining in the Scavewyrm Pit have brought back news that the mythical cavern of Soloth has been discovered. Although unexplored, it is rumoured to contain exotic weapons and treasures from the reign of Soloth, the ancient Vampire Lord of the Underworld. Furthermore, sinister acolytes labouring in a forgotten labyrinth seek to reanimate Soloth's malevolent queen. In this expansion to the original Catacombs game, four new heroes set out to confront this impending evil and prevent disaster. The Catacombs: Cavern of Soloth Expansion is an exciting add-on to the original Catacombs game. Included in the game:

- Over 40 new wooden pieces
- 4 new heroes with unique special abilities
- 4 new Catacomb Lords
- New shot types

Over 60 new cards:

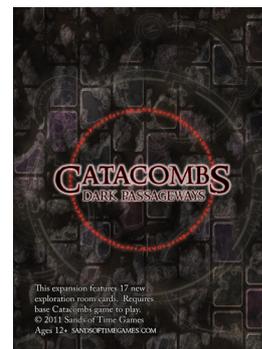
- New monsters for each family
- New items including some especially for the heroes from the original Catacombs game
- New rooms and special room cards

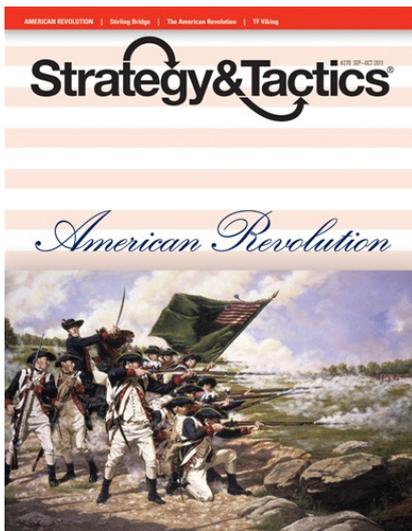
New 1000 gold currency cards

Catacombs: Dark Passageways. P.V.P.: 9,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** SANDS OF TIME GAMES

Catacombs: Dark Passageways is a card-based mini-expansion for the original *Catacombs* game. This expansion introduces new "exploration" room cards which add exciting effects to the base game while the heroes are exploring the Catacomb. The heroes can uncover unexpected benefits to aid them in their quest; however, the Overseer controlling the monsters can also unleash new dark powers to thwart their efforts.





Strategy & Tactics 270: The American Revolution. P.V.P.: 25,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

The American Revolution: Decision in North America (AR), is a two-player wargame, designed by Joseph Miranda, in which you command the Americans or the British in the War of American Independence, 1775-82. The American player may also control French and Spanish units if those nations enter the war. Instead of the full campaign game, players may also choose to play the shorter scenario that ends in 1779.

Each inch on the area map, which covers all of North America from the Mississippi River east, including the Caribbean, equals 100 miles. Each brigade-sized unit represents two to four battalions (about 1,500 to 4,000 men). Each game turn represents one year. All the game's charts and tables are printed on the mapsheet.

The rules contain a total of 13,000 words, which works out to allow two experienced players to finish a game in four to five hours. The system can be fudged for solitaire play.

Rules cover such things as: initiative, rabble rousing, revolutionary political progress, colonial loyalties, the European balance of power, mobilizing new units, forced march, supply and forage, enlistment expirations, leaders, fog of war, fleets, French and Spanish alliances, Hessians, Indian sovereignty, fortresses and sieges, partisans, militia, overrun, massacre, political vs. military victory, frontier warfare, honors of war, grenadiers, light

troops, detachments, regulars, and much more.

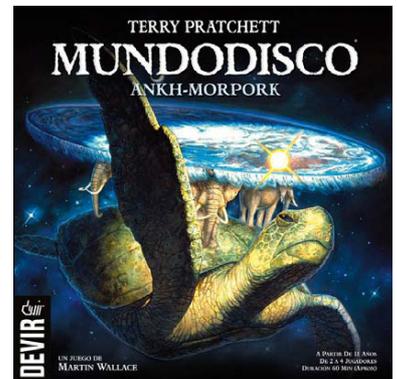
Mundodisco. P.V.P.: 40,00 €

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

Mundodisco es un juego de tablero de Martin Wallace basado en las populares novelas de Terry Pratchett, que han vendido millones de ejemplares en todo el mundo. La acción se sitúa en la gran ciudad de Ankh-Morpork. Los jugadores tratan de colocar a sus seguidores y edificios mediante sus cartas. Cada una de las 132 cartas es totalmente única y representa a un personaje de las novelas.

Contenido:

1 tablero de juego a todo color, 132 cartas (101 cartas de juego, 12 cartas de evento, 12 cartas de barrio, 7 cartas de personalidad), 79 piezas de madera (48 seguidores, 24 edificios, 4 Demonios, 3 Trolls), 12 marcadores de conflicto, 1 hoja de dinero de cartón, 4 cartas de ayuda para los jugadores, 1 dado de 12 caras, 1 Reglamento



El Hobbit. P.V.P.: 35,00 €

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

Reiner Knizia, el aclamado autor del *best seller* **El señor de los anillos** ha vuelto a trabajar en un juego basado en la obra de Tolkien.

Únete a Bilbo y a los 13 enanos en su peligroso viaje para hacerse con el tesoro del malvado dragón Smaug en la montaña solitaria. Por el camino el grupo se encontrará con todo tipo de peligrosos adversarios como trasgos, wargos, trolls o arañas gigantes. En este apasionante juego de tablero, los personajes tienen que adquirir fuerza, valor y recursos y luchar con estos adversarios para conseguir el tesoro!

Contenido:

1 tablero, 1 figura de Bilbo, 1 Figura de Smaug (el dragón), 38 cartas de evento, 31 cartas de aventura, 5 tableros de personaje, 15 marcadores, 60 cartas de enano, 24 fichas de dragón, 50 provisiones, 1 anillo, 5 dados, 60 joyas.

Ya disponibles mapas montados para los juegos siguientes de GMT Games:

BtB Mounted Map P.V.P.: 17,00 €

EotS Mounted Map P.V.P.: 17,00 €

FtP Mounted Map P.V.P.: 17,00 €

C&C Mounted Map P.V.P.: 17,00 €

NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

MEN-AT-ARMS

MAA471 Armies of the Adowa Campaign 1896

MAA472 Armies of the Irish Rebellion 1798

RAID

RAI24 The Last Boarding Party – The USMC and the SS Mayaguez 1975

WARRIOR

WAR158 Pirate: The Golden Age

WAR159 US MACV-SOG Reconnaissance Team in Vietnam

CAMPAIGN

CAM144 Wake Island 1941

WEAPON

WPN11 The Beretta M9 Pistol

DUEL

DUE39 La-5/7 vs Fw 190

NEW VANGUARD

NVG179 Special Operations Patrol Vehicles

NVG184 Vietnam Gun Trucks

AVIATION ELITE UNITS

AEU41 No 60 Sqn RFC/RAF

