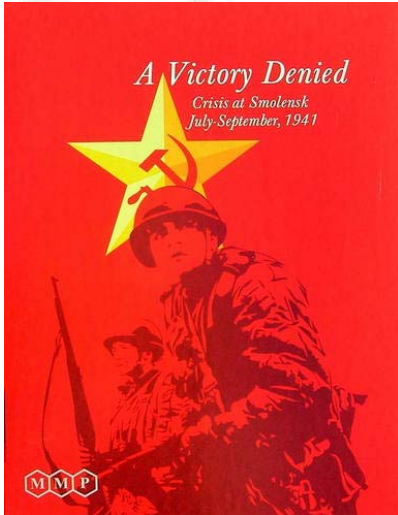


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 17 de septiembre de 2009



A Victory Denied. P.V.P.: 34,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

En julio de 1941, el ejército alemán estaba a las puertas de Moscú. Las fuerzas soviéticas frente a ellos estaban desmoralizadas y el camino a otra gran victoria de la Wehrmacht parecía sin obstáculos. Pero fue allí que el ejército ruso se reorganizó. Por vez primera en esta guerra terrible, los alemanes se enfrentaron a un enemigo que a la vez implacable y decidido. Pese a estar la victoria tan cerca, y con ella el dominio del mundo, la línea rusa resistió: fue una Victoria Negada/A *Victory Denied*.

Este juego basa su sistema en el enorme éxito de crítica y público de *A Victory Lost*. *A Victory Denied* es un wargame que ofrece la misma sencillez elegante de *A Victory Lost* pero que también nos presenta aspectos únicos de esta gran batalla. Aunque el sistema es el mismo, se han añadido reglas mejoradas de suministros y de estructura de mando para reflejar la importancia de ambos factores en esta batalla. Además, el poder aéreo y los Órganos de Stalin aparecen aquí por vez primera en el sistema. Pero los elementos claves que hicieron tan especial a *A Victory Lost* están aquí de nuevo – reglas fáciles, fichas de activación impredecibles, partidas siempre distintas, y la capacidad de ponerse a jugar casi

nada más abrir la caja.

Componentes: 1 mapa de 80x60 cm., 1 plancha de fichas, 1 ayuda de juego, 2 dados. Adaptabilidad para jugar en solitario: excelente. Complejidad: baja. Duración de la partida: 4-6 horas. Escenarios: 1. Diseñador: Adam Starkweather. Desarrollo: Nick Richardson. Diseño gráfico: Niko Eskubi. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Samurai: The Card Game. P.V.P.: 25,50 €

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

Durante siglos, los samurais han representado valor sin flaqueza, lealtad incuestionable y armonía interior. El nombre sigue siendo respetado hoy día, y las historias y leyendas de los samurais son cada vez más populares. Para un samurai, los campesinos, los clérigos y la nobleza eran fuerzas importantes que honrar y respetar. Para ser un samurai, uno tenía que estar apoyado por una de estas fuerzas y tener conexiones importantes con las otras dos.

Igual que su juego “hermano” de tablero, *Samurai The Card Game* requiere que los jugadores sigan las tradiciones establecidas por los samurais para ganar este juego viejo y nuevo a la vez. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Burger Joint. P.V.P.: 21,25 €

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

En este juego para dos, cada jugador gestiona una cadena de restaurantes de comida rápida: uno está especializado en hamburguesas y la otra en pizzas. A medida que se expande una cadena, va cogiendo artículos del menú de la otra para competir por los mismos clientes. Más adelante los jugadores pueden abrir restaurantes familiares e incluso establecimientos de alta cocina. La cadena más exitosa ganará la partida!

Para 2 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



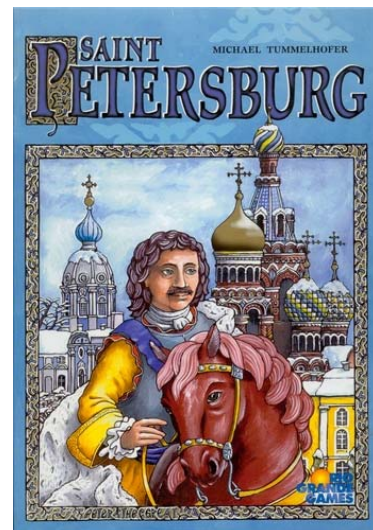
Saint Petersburg. REEDICIÓN P.V.P.: 29,75 €

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

Palacios barrocos, anchos bulevares y elegantes puentes: San Petersburgo. El 16 de mayo de 1703, el Zar Pedro el Grande puso la primera piedra del primer edificio. Rápidamente se erigieron impresionantes edificios cada vez más grandiosos y hermosos.

Estos edificios dan gloria a la aristocracia y puntos de victoria a los jugadores. Pero necesitas comerciar para conseguir los rublos

necesarios para mantener toda esta grandeza, o de otro modo los edificios quedarán vacíos y desnudos. La competencia nunca duerme, y puede robarte cartas delante de tus narices. San Petersburgo es un juego de losetas sobre la buena vida a orillas del río Neva. Autor: Michael Tummelhofer. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Recibió el *International Gamer's Award for 2004* en la sección *General Strategy*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponible:

Saint Petersburg Expansion. P.V.P.: 21,25 €



MidEvil Deluxe. P.V.P.: 36,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TWILIGHT CREATIONS INC

Si pensabas que los Zombies!!! eran malos... pues bueno, ¡mejor digamos que no has visto nada aún!

MidEvil es el primer juego basado en el sistema Zombies!!! de Twilight Creations. Los jugadores han escapado de la horda zombie, pero resulta que se ven transportados en el tiempo y tienen que hacer frente a nuevos problemas!

MidEvil Deluxe combina los juegos de la serie MidEvil en una sola caja. Incluye todo el contenido de la caja básica MidEvil + MidEvil 2 + MidEvil 3. Presenta una caja mejorada, diseño revisado y figuras reesculpidas (incluyendo más de 100 ESQUELETOS GUERREROS ARMADOS HASTA LOS DIENTES Y ENFADADOS!!!) La partida se juega con el mismo estilo realista pero a la vez humorístico que es el sello de la casa. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



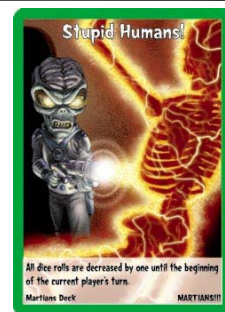
Martians!!! P.V.P.: 27,00 €

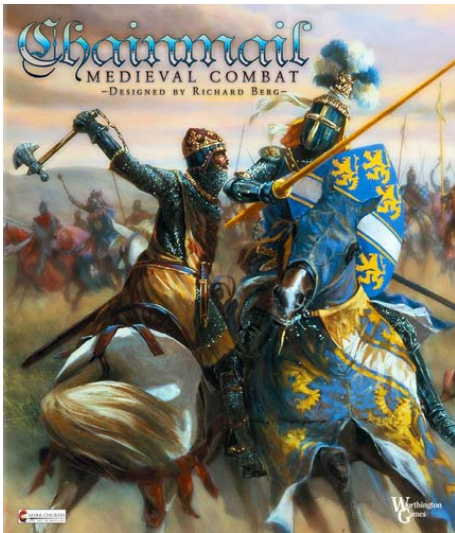
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TWILIGHT CREATIONS INC

Ta tranquila tarde de juego con la consola se interrumpida por un fuerte zumbido y una gran explosión. Saltas a mirar por la ventana. En la calle puedes verlo – una gran salchicha volante y docenas de malencarados ¡MARCIANOS! Bueno, al menos ten por seguro que no te vas a aburrir.

Martians!!! te pone en medio de la primera oleada de una invasión alienígena a gran escala de nuestro planeta. Armado solo con tus vastos conocimientos de pelis de ciencia ficción, decides que de ti depende la salvación de la humanidad frente a un futuro de esclavitud intergaláctica. Bueno, lo primero es lo primero, ¡así que tienes que llamar a tus compañeros de partidas para empezar!

Autor: Todd Breitenstein, Kerry Breitenstein. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Chainmail. P.V.P.: 45,00 €

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

Diseñado por Richard Berg, volumen I de la serie *Men at Arms Series*.

Cada vez son más frecuentes los juegos de batallas que usan cartas, pero este lanzamiento, el primero de la serie “Men at Arms”, promete verdaderas novedades en este sentido.

El juego incluye las batallas de Legnano, Bouvines, Lewes y Bannockburn.

Se emplean cartas, un mazo para cada jugador (ambos mazos son distintos) para avanzar la partida. Cada jugador recibe cierto número de cartas cada turno –a menudo un número distinto para cada jugador!- pero nunca su mazo completo. Las cartas se emplean para determinar el movimiento, el combate y asuntos especiales como el Fuego de Proyectiles, Carga de Caballeros, Contraataque, Movimiento Rápido y otros. Los jugadores pueden jugar tantas cartas como deseen (hasta 5) cuando les toca su turno, pero cada carta solo puede emplearse para uno de sus tres usos posibles. Los jugadores se van alternando jugadas de cartas hasta que las agoten y entonces acaba el turno.

Chainmail es por tanto un juego de gestión y jugadas de cartas, que se desarrolla sobre un mapa histórico de la batalla –usa una trama cuadriculada en lugar de hexagonal- y que emplea fichas de gran tamaño y de un diseño exquisito. Se trata de un juego de posición, fintas y ataques repentinos en los que esperas tener superioridad (pero nunca estás seguro, dado que la jugada de cartas determinará la fuerza final del adversario). No se usan dados, ni tabla de resultados del combate. La habilidad determina el resultado.

El juego se convierte así en una emocionante batalla: ¿Cuándo jugarás tus cartas?, ¿cuántas?, ¿qué harás con ellas?, ¿te pillarás por sorpresa un rápido ataque del enemigo?

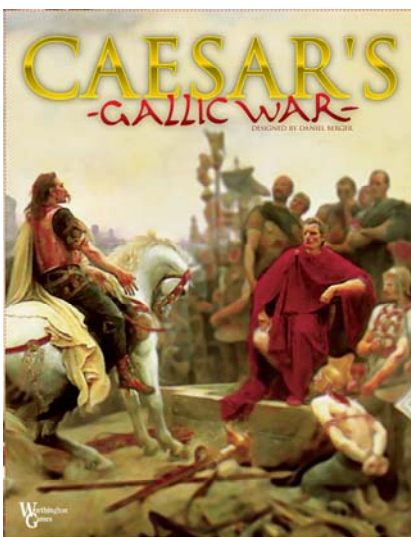
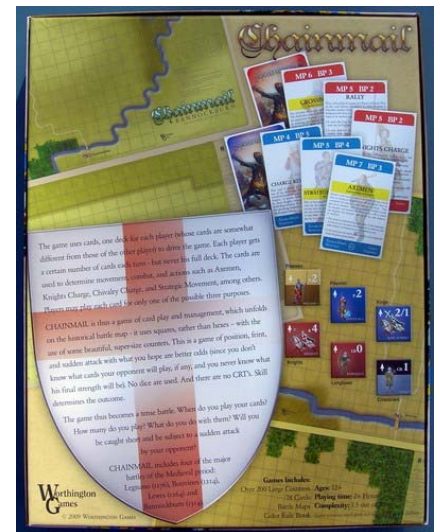
Chainmail incluye cuatro de las grandes batallas de la Edad Media: Legnano (1176), Bouvines (1214), Lewes (1264) and Bannockburn (1314).

- La batalla de Legnano, 29 de mayo de 1176, fue una gran derrota del emperador del Sacro Imperio a manos de la Liga Lombarda. Fue un gran revés para sus planes de dominio imperial de Italia, y mostró por vez primera la potencia de la infantería contra la caballería feudal.

- La batalla de Bouvines, 27 de julio de 1214, fue una batalla decisiva que puso fin a la Guerra de Bouvines que ya duraba 12 años, y que tan importante fue para el desarrollo temprano del estado francés. En ella se confirmó la soberanía francesa sobre las tierras normandas de Bretaña y Normandía.

- La batalla de Lewes, 12 de mayo de 1264, fue una de las batallas principales del conflicto conocido como Segunda Guerra de los Barones. Fue el punto culminante de la carrera de Simón De Montfort, 6º Dueño de Leicester, y le convirtió en el “rey sin corona” de Inglaterra.

- La batalla de Bannockburn, 24 de junio de 1314, fue una notable victoria escocesa en las Guerras de la Independencia de Escocia. Fue la batalla decisiva de la Primera Guerra de Independencia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Caesar's Gallic War. P.V.P.: 45,00 €

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

Juego para 2 jugadores basado en la Guerra de la conquista de la Galia de Julio César. La partida comienza con la llegada de César a la Galia en el año -58 y dura hasta el año -51. En este tiempo ambos jugadores intentarán poner bajo su control el mayor número posible de áreas tribales galas, por medios militares o políticos. Un jugador lleva el bando romano y el otro el bando germánico.

Se usan bloques de madera para representar los ejércitos de la época y el mapa usa una división en áreas. Los jugadores usan cartas para obtener aliados, mover, atacar y para jugar eventos. Ciertos jefes militares están representados, como Julio César, Vercingetorix y Ariovisto.

El jugador germánico tiene menos unidades y más débiles, pero le resulta más fácil reclutar nuevas tribus para su bando. En un momento dado aparecerá Vercingetorix para ayudarte. ¿Te enfrentarás a los romanos directamente, o emplearás una estrategia de hostigamiento, incursiones puntuales y maniobras políticas?

Si jugas como romano comienzas con seis legiones, incluyendo a César y a la temida Legio X. Tus unidades son más fuertes y rápidas, pero te costará más reclutar tribus para

tu bando. Tendrás que preocuparte además de las rebeliones y de las líneas de suministro. Diseñado por Daniel Berger. Duración de la partida: 3 horas. Contiene más de 60 bloques de madera, map, etiquetas adhesivas para los bloques, más de 30 cartas y dados.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

TAMBIÉN DISPONIBLES DE WORTHINGTON GAMES:

MedWar Sicily. La invasión aliada de Sicilia.

Prussia's Defiant Stand. La Guerra de los Siete Años.

Cowboys: The Way of the Gun. Escaramuzas en el Far West.

Hold the Line. Batallas Guerra de la Independencia de EEUU.

Hold the Line Expansion: French & Indian War.

Blood of Noble Men: the Alamo.

D-Day at Omaha Beach. P.V.P.: 49,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

"¡Salid ya de la playa! ¡Si os quedáis estáis muertos o apunto de morir!"
Coronel George Taylor, regimiento 16º de Infantería de los EEUU

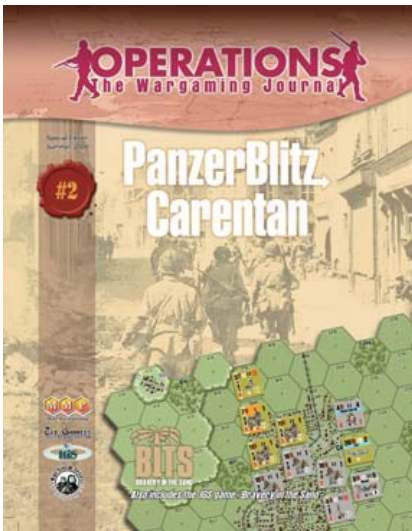
D-Day at Omaha Beach recrea el día más sangriento y heroico de las fuerzas armadas norteamericanas en la 2ª G. M. En este juego solitario del creador de los juegos solitarios clásicos **RAF y Ambush**, tú asumes el control de las fuerzas de las divisiones 1ª y 29ª de los EEUU desembarcando bajo el fuego enemigo en la playa de Normandía, luchando desesperadamente por establecer una cabeza de playa. El juego también puede jugarse cooperativamente entre dos: cada jugador controla una de las 2 divisiones norteamericanas.

Entre las unidades encontramos infantería de asalto, tanques anfibios, artillería, ingenieros y cuarteles generales. El sistema de juego controla a los ocultos defensores alemanes en puntos de resistencia Widerstandsneest sobre las colinas que dominan las playas. Las fuerzas norteamericanas que consigan penetrar las mortíferas defensas costeras y alcanzar el terreno elevado deben entonces enfrentarse con los refuerzos móviles alemanes en los laberínticos setos de Normandía. Un innovador sistema de combate sin dados subraya la importancia de los despliegues ocultos enemigos y la importancia de emplear las armas y tácticas apropiadas.

El empleo de cartas de eventos mantiene fluida la acción y las reglas sencillas, a la vez que controla la estrategia alemana e introduce un detalle histórico excelente. El juego incluye reglas de desembarcos anfibios, artillería y cohetes alemanes, bombardeo naval norteamericano, las mareas, operaciones de ingenieros, e intangibles como la capacidad de liderazgo de los mandos norteamericanos bajo el juego y la iniciativa de los infantes americanos.

Componentes: 352 fichas grandes, 1 mapa de 55x85 cm., 55 cartas de eventos, cuaderno de reglas, cuaderno de estudio histórico, ayudas de juego.

Escala: turnos de 15 minutos en el juego básico, 30 minutos en el juego extendido; unidades tamaño compañía; hexágonos de 250 metros. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Operations Special Edition #2. P.V.P.: 32,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Nuevo número especial de la publicación oficial de MMP-The Gamers.

Artículos de este número:

The 1944 Model - Baltic Gap

Operation Mars - GD'42 Campaign Game Playtest Scenario 4.4

Design History Notes - Panzerblitz: The Beginning

Panzerblitz Hill of Death errata and Q&A

On To Victory - Victory Condition Considerations in Bravery in the Sand

Fortress Holland: 1940 - A Monty's Gamble: Market Garden variant

S33 Few and Far Between ASLSK Scenario Replay

Panzerblitz: Carentan Situations - escenarios for Panzerblitz

Bravery in the Sand rulebook

There and Back Again: The 9th Panzerdivision in the Peel Marshes

A Short But (Mostly) Dangerous Time - Reviewing and Learning AMDT

Driving Into the Teeth - A scenario for The Devil's Cauldron

MMP at CABS - a night at a game club

Juego completo **Bravery in the Sand** con fichas grandes, un mapa y 8 páginas de reglas.

Mini-módulo **Carentan** para **Panzerblitz Hill of Death**.

Variante **Fortress Holland** para **Monty's Gamble: Market Garden**.

Escenario ASLSK **Few and Far Between**.

Escenario ASLSK **Twilight at Baerendorf**.

LOCK'N'LOAD: BAND OF HEROES 2ND EDITION. P.V.P.: 54,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK'N'LOAD PUBLISHING

Lock 'n Load: Band of Heroes lleva el premiado sistema de combate táctico **Lock'n'Load** a las zarzas de Normandía. *Lock 'n Load* es el sistema de juego que ofrece "más juego y menos morralla." Sumérgete rápidamente y juega el sistema de impulsos de juego y los increíbles gráficos de *Lock 'n Load*. Aunque es un juego basado en escuadras de infantería, los hombres individuales también son importantes – Líderes, héroes, médicos y incluso capellanes inspiran a sus hombres, guiándolos a hazañas de heroico valor. Los eventos que se producen durante la partida aumentan la sensación de realismo: emboscadas descubren lo inesperado, escuadras que huyen a veces ante circunstancias imprevistas, o el apoyo aéreo que a menudo salva el día.

Todos los componentes están ahí, en un juego que se vive casi como una buen libro de hazañas bélicas.

Premiado con el *Charles S. Roberts*, con el *International Gamers Awards Game of the Year*, y votado por la *Game Magazine* como uno de las mejores simulaciones de conflictos. Su éxito ha sido fulgurante.

Incluye 6 mapas geomórficos montados, 480 fichas que representan a los hombres y el equipo de las divisiones 82 y 101 aerotransportadas americanas, así como las 17ª de Panzergranaderos SS, la 6ª Paracaidista o la 352 de infantería alemanas. 16

escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

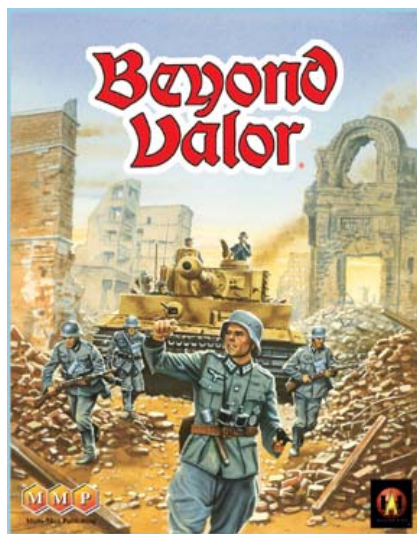
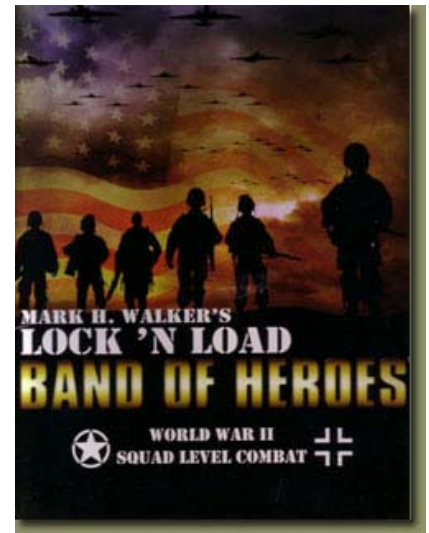
Lock'n'Load: Swift and Bold. Ampliación con los paracaidistas británicos.

Lock'n'Load: Not One Step Back. Ampliación con las fuerzas soviéticas.

Lock'n'Load: Dark July. Ampliación Kursk.

Lock'n'Load: Day of Heroes. Batalla por Mogadiscio (Black Hawk derribado...)

Lock'n'Load: Heroes of the Blitzkrieg. Invasión de Francia 1940.



Beyond Valor. P.V.P.: 94,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Beyond Valor es el primero y más importante de los módulos de Advanced Squad Leader. Contiene los órdenes de batalla alemán y soviético de 1939-1945 así como tres tipos de escuadras finlandesas. Además contiene todos los marcadores y fortificaciones necesarios para la serie de juegos ASL.

Esta nueva edición incluye 10 mapas del estilo de los *ASL Starter Kit* y 24 escenarios que usan solo los mapas y fichas del módulo. Junto con el *ASL Rulebook*, *Beyond Valor* te da un montón de ASL en una sola caja. Las posibilidades de creación de escenarios son infinitas. Componentes:

- Tableros 1-5, 8, 20-23
- 14 planchas de fichas
- Escenarios ASL 1-10, 123-136
- 4 dados de seis caras

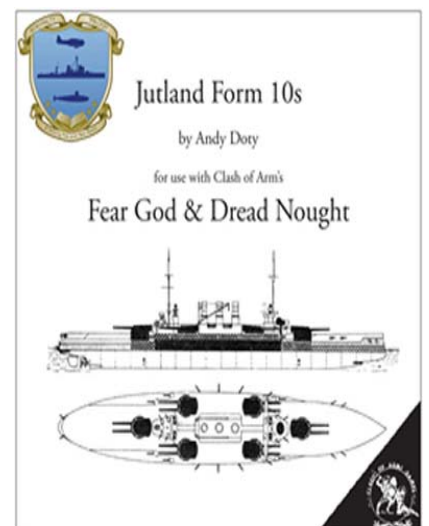
Jutland Form 10s. P.V.P.: 25,25 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Jutland Forms ofrece "hojas de buque" (llamadas Form 10) para cada buque que participó en la batalla de Jutlandia. Emplea los datos de los buques más recientes, puestos al día para la nueva estandarización en marcha de la Admiralty Trilogy (**Fear God & Dread Nought**, **Command at Sea** y **Harpoon**). Los buques están organizados por escuadrones y divisiones, y también se incluye el escenario de Jutlandia extraído del anexo de escenarios de *High Seas Fleet* data annex.

Jutland Forms incluye un nuevo suplemento de reglas que actualiza parcialmente *Fear God & Dread Nought*, poniéndolo más en línea (sería FG&DN 1.1) con el nuevo estándar, reemplazando el capítulo ocho (damage) y la tabla de modificadores al fuego. Impreso en formato de hojas sueltas para facilitar la sustitución de las hojas viejas por las nuevas en tu archivador de *Fear God & Dread Nought*. *Jutland Forms* no es una actualización completa, pero ofrece una rápida forma de mejorar estos aspectos tan críticos del juego.

Las hojas de los buques se incluyen en formato pdf en un CD, para que los jugadores puedan imprimir copias nuevas cuando lo necesiten.



Against the Odds 26: There Must Be a Victory. P.V.P.: 31,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Buques de vela con cañones por banda – el último vestigio de los "barcos de madera con hombres de hierro."

Se enzarzan en una batalla con buques de vapor con protecciones de metal, rápidos espolones, y unos pocos buques con torretas acorazadas. ¿Mobile Bay, Charleston?

No, estamos en el Adriático, en una corta y violenta guerra naval entre Italia y Austro-Hungría. Sí, por fin vamos a poder ver entrar en acción a la flota austrohúngara. Históricamente lo hicieron muy bien... ¿qué tal lo harás tú?

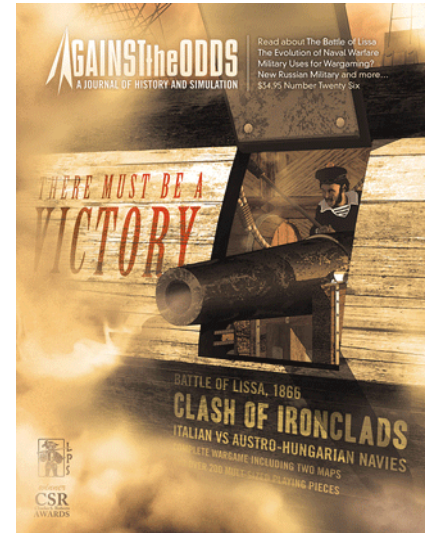
La "Guerra de las Siete Semanas" de 1866 (3ª Guerra de Independencia de Italia). Los italianos quieren Venecia, entonces en manos de los austríacos. Pero los italianos están aliados con la surgiente Prusia, y los austríacos tienen problemas en el frente terrestre. En el Adriático, la flota austrohúngara es superada en número y en cantidad de cañones, pero tienen jefes agresivos y la decisión de "¡Embestir cualquier cosa pintada de gris!". Esa fue la orden del buque insignia austrohúngaro (los buques italianos estaban pintados de gris). La misma orden incluía la frase: "Debe haber una victoria en Lissa."

Ahora te toca a ti descubrir si tendrá lugar esa victoria, o si los italianos conseguirán convertir el Adriático en un "lago italiano".

La batalla es un enfrentamiento clásico de número frente a calidad, con más de 200 fichas de varios tamaños que nos presentan los buques individuales y los almirantes que dirigieron las flotas. Los jugadores maniobran en el mapa operacional, y se pasa a mapas de batalla más pequeño cuando hay enfrentamientos tácticos.

Se incluyen dos escenarios – solo la decisiva Batalla de Lissa o toda la campaña, junto con importantes eventos aleatorios, intervenciones de los franceses y los turcos, reglas opcionales para los barcos y eventos hipotéticos. ¿Conseguirás, en el papel del almirante italiano Persano, ver "barrida" la bandera austríaca del Adriático? ¿O, en el papel del almirante austríaco Tegetthoff, demostrarán que tus espolones y tu extraña formación de "cuña volante" pueden vencer a la superior potencia de fuego enemiga?

Componentes: un mapa táctico de 55x85 cm. y otro operacional de 28x42 cm. Más de 200 fichas de tres tamaños, ayudas de juego, reglas (12 páginas). Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: hasta 6 horas. Diseño de Paul Rohrbaugh. Desarrollo de Lembit Tohver. Diseño gráfico: Craig Grando.



Strategy & Tactics 258: The Santiago Campaign, 1898. P.V.P.: 22,50 €

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

El juego incluido en este número, *The Santiago Campaign, 1898* (TSC) es una simulación de baja complejidad, para dos jugadores y de nivel operacional, de la campaña norteamericana para tomar el puerto cubano de Santiago durante la guerra entre EEUU y España. Diseñado por Ron Bell. Puede jugarse en solitario, aunque ello requiere ignorar la regla de unidades españolas ocultas. El jugador norteamericano controla las unidades estadounidenses, el español las españolas.

La escala (sobre el mapa de 55x85 cm., es de media milla (0,8 km) por hex. Cada turno de juego completo representa tres días históricos. Las 98 fichas grandes ilustradas con iconos son batallones de infantería y regimientos, cada uno representando entre 250 y 1000 hombres; así como baterías de artillería (de dos a cuatro cañones); y grupos de insurrectos cubanos de unos 500 hombres. La plancha de fichas también contiene una expansión de 78 fichas para el juego *Red Dragon Rising* publicado en el número 250.

Las reglas especiales abarcan treguas, fiebres, el globo de observación norteamericano, pólvora negra, pólvora sin humo, alimentación de los civiles, falta de cooperación entre los mandos naval y del ejército norteamericanos, ausencia de inteligencia táctica, incertidumbre del abastecimiento norteamericano, áreas de desembarco variables, ametralladoras Gatling guns, fortalezas portuarias, arrollamiento de artillería, Teddy Roosevelt, bombardeo naval, Bahía de Guantánamo e ingenieros de combate.



Stone Age. P.V.P.: 40,00 €

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

Los tiempos eran verdaderamente duros. Nuestros ancestros trabajaban con sus piernas y espaldas, surcando la tierra pedregosa con arados de madera. Obviamente, el progreso no se detuvo en el arado de madera. La gente siempre buscaba instrumentos mejores y planes de producción más efectivos para sacar más provecho de su trabajo.

En *Stone Age* los jugadores viven en aquella época, igual que nuestros ancestros. Recogen madera, rompen piedras y laban su oro en el río. Comercian libremente, aumentan el tamaño de su pueblo y poco a poco van subiendo niveles de civilización. La tarea es ardua pero emocionante. Con un equilibrio entre suerte y planificación, los jugadores compiten por la comida en la Prehistoria.

¡Arriégate y crece como hicieron nuestros antepasados! ¡Sólo entonces conseguirás la victoria!

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Michael Tummelhofer. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

