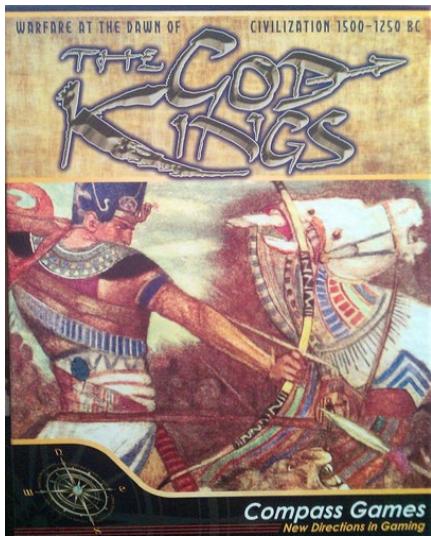


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos, 20 de abril de 2012



The God Kings. P.V.P.: 56,00 €

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

The God Kings es un Nuevo wargame sobre las guerras de la Antigüedad en Oriente Próximo, entre los siglos XV y XIII a. de C. Los jugadores controlan los ejércitos de Egipto (Imperio Nuevo), de los Hittitas, de Mitanni (un reino hurrita), y de los babilonios kasitas. También aparece en el juego una resurgente Asiria.

The God Kings es un juego con "motor de cartas", siguiendo la estela del clásico *Hannibal: Rome vs. Carthage*. Cada reino y su ejército está dirigido por su rey, y el juego incluye un buen montón de ellos; algunos grandes y otros no tanto... Ramsés II, la reina faraona Hatshepsut, Thutmosis III (el Napoleón de la Antigüedad), Amenhotep IV (más conocido como Akhenatón), y por supuesto Tutankhamun; todos ellos aparecen a mayor gloria de Egipto! Descubre también a Suppiluliuma, el más grande de los reyes hititas, terror de sus enemigos, y a Muwatalli II, que se enfrentó y derrotó a los egipcios en Kadesh.

El objetivo del juego es establecer el imperio más grande de la época, conquistando provincias que pagarán tributos y te proporcionarán madera. También deberás derrotar a tus enemigos, y estar vigilante frente a la amenaza de los barbaros que siempre aparecen en el peor momento.

Juego para 2 a 4 jugadores con numerosos escenarios. La duración de la partida va de 15 minutos (scenario de la batalla de Qadesh) hasta seis horas la campaña completa.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!



Bomber Command. P.V.P.: 54,50 €

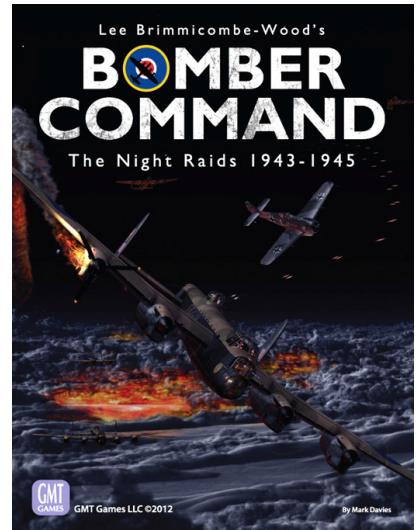
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Bomber Command es un juego de la guerra nocturna en los cielos del Tercer Reich en la 2ª Guerra Mundial. El juego recrea los grandes raids de bombarderos de la RAF contra el corazón de Alemania, enfrentándose a los cazas nocturnos alemanes.

El juego está basado en los premiados juegos *Downtown* y *The Burning Blue* que usan una "escala de raids completos". En *Bomber Command* podemos ver todos los detalles de como se desarrollaba un raid nocturno.

El jugador alemán debe gestionar la fuerza antiaérea (la flak), las zonas Himmelbett, las tácticas Wild Boar y Tame Boar. Los bombarderos de los raids de la RAF tienen como apoyo fuerzas de diversión de los célebres Mosquitos. Encontramos también operaciones "de jardinería/Gardening" (minado de vías marítimas) y raids seíuelo. Se emplean dos mazos de cartas (uno para cada jugador) para resolver las interacciones complejas entre las contramedidas y los radares, así como otros factores operacionales como las patrullas Mahmoud, Flower raids y unidades de iluminación Beleuchter. Un sistema de resolución de bombardeos detallado ilustra las dificultades del marcado de objetivos y del bombardeo de zona nocturno.

Componentes: librillo de reglas y de escenarios, 2 planchas de fichas, 2 mazos de cartas (110 en total), cuatro ayudas de juego, cuatro mapas de ciudad, dos mapas de área, dos dados de seis caras. Juego en inglés.



Festung Budapest. P.V.P.: 117,00 €

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

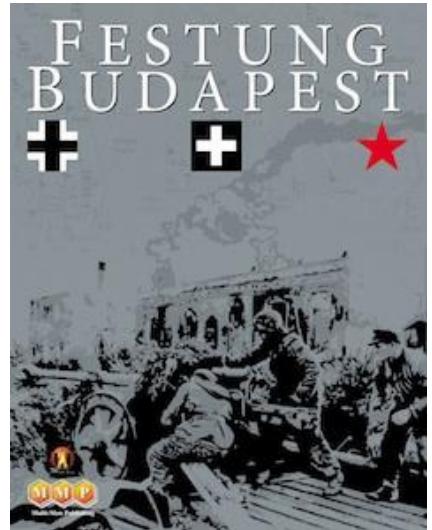
The Siege of Budapest, 1945 — With the issuance of Order Number 11 on 1 December 1944 declaring Budapest to be a “fortress” city, Hitler effectively sealed the fate of 70,000 defending Axis troops and approximately 800,000 civilians...

Festung Budapest, the eighth Historical ASL module, takes players to the western side of the Hungarian capital. Seventeen scenarios and three Campaign Games cover the fighting on the Buda side of the Danube just west of the Castle Hill area during the period from 1 January through 10 February while representing the bitter struggle for the heart of the city.

Festung Budapest also comes with 4 maps and 9 counter sheets. In addition to the entire German SS MMC order of battle (from 8-3-8 to 4-4-7 and including assault engineers), counters are provided for several new types of Hungarian infantry — SMG units, assault engineers, the fascist Arrow Cross Militia, and the anti-communist Vannay Battalion — as well as the Buda Volunteer Regiment, Hungarians fighting for the Russians. Counters are also provided for both Hungarian and Russian air support.

Contents:

- 4 22" x 28" maps
- 9 countersheets
- 1 full-color, 3-hole punched rules Chapter FB
- 2 Chapter Dividers
- 3 Campaign Games
- 17 ASL scenarios



Scenarios: (all take place in Buda, Hungary; Axis = Hungarians & Germans)

- FB1 Uncles and Pups – 1 January 1945; Axis vs Russian, 4 ½ turns
- FB2 The Devil's Free To Have A Try – 19 January 1945; Axis vs Russian, 7 turns
- FB3 Furor Hungaricus – 20 January 1945; Axis vs Russian, 6 ½ turns
- FB4 HKL 259 – 27 January 1945; Axis vs Russian, 6 ½ turns
- FB5 Siesta Time – 29 January 1945; Hungarian vs Russian, 6 ½ turns
- FB6 Came Tumbling After – 29 January 1945; Axis vs Russian, 6 ½ turns
- FB7 The Terror of the Castle – 31 January 1945; Hungarian vs Russian, 9 turns
- FB8 For Want Of Either Crust Or Crumb – 1 February 1945; Axis vs Russian, 6 turns
- FB9 The Shooting Gallery – 2 February 1945; Axis vs Russian, 7 turns
- FB10 The Black Company – 3 February 1945; Axis vs Russian, 5 ½ turns
- FB11 Boy Soldier – 4 February 1945; Hungarian vs Russian, 6 ½ turns
- FB12 The Black Ravens Are Flying – 5 February 1945, Axis vs Russian, 5 turns
- FB13 Don't Economize – 7 February 1945; Axis vs Russian, 7 turns
- FB14 At The Narrow Passage – 7 February 1945; Hungarian vs German vs Russian; 5 turns
- FB15 The Taking of Object 59 – 7 February 1945; Axis vs Russian, 6 ½ turns
- FB16 Crossing The Bloody Meadow – 8 February 1945; Axis vs Russian, 6 turns
- FB17 Stalingrad Redux – 10 February 1945; German vs Russian, 5 ½ turns

Special Ops #2. P.V.P.: 20,50 €

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

Issue #2 of Special Ops features 36 pages of articles and analysis, a brand new game, and four ASL/ASLSK scenarios!

New Game:

Ukraine '44: Ukraine '44 is a simulation game that focuses on one of the pivotal moments of the Soviet Winter Offensive in Ukraine in 1943 and 1944. Over the course of a week, the Axis 1st Panzer Army was cut off and encircled by strong Soviet forces of the 1st and 2nd Ukrainian Fronts and like its brothers at Stalingrad and Korsun, expected to be destroyed. In what would called the battle of the Kamenets-Podolsky Pocket (or Hube's Pocket), the Germans would fight and claw their way out and finally escape. Hube's successful operation to escape encirclement is still studied to this day as a model of how to breakout from a pocket.

ASL/ASLSK Scenarios:

ASL O3 - A Frosty Morning: Tunisia, 1 December 1942, British vs. Axis

ASL O4 - Ain't Running Away: France, 7 August 1944, American vs. German

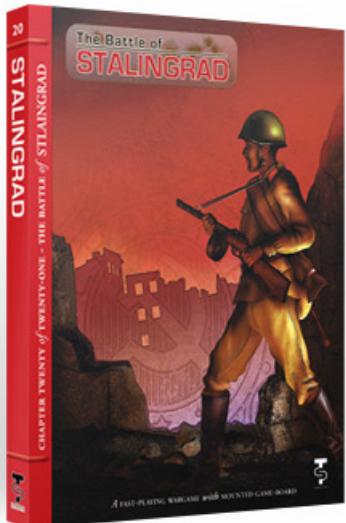


ASLSK S39 - Use Your Tanks and Shove: Tunisia, 3 February 1943, American vs. German

ASLSK S40 – Island Retreat: Italy, 30 January 1944, American vs. German

Articles

The second issue of Special Ops is jam-packed with strategy and analysis articles for many of MMP's fine games, including: *Bravery in the Sand*, *ASL*, *ASL Starter Kit*, *SCS The Mighty Endeavor*, and *GCACW series*. You'll also find a Dutch SASL campaign, and a regular feature covering many folks associated with MMP.



The Battle of Stalingrad. P.V.P.: 27,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** TURNING POINT SIMULATIONS

The Battle of Stalingrad - Pivot on the Volga

De todas las batallas más terribles de la 2^a Guerra Mundial, un nombre destaca entre el resto: Stalingrado. Se convirtió en el centro sobre el que giró todo en el Frente Oriental. Cuando las tropas alemanas comenzaron a luchar en la ciudad, lo llamaron la "Rattenkrieg," la "guerra de ratas," y bromearan diciendo que habían "tomado la cocina, pero aún estaban luchando por el cuarto de estar." La broma tenía más de un elemento de verdad, ya que la lucha se libraba manzana a manzana, luego edificio a edificio, y - literalmente - habitación a habitación. Los soldados soviéticos de la ciudad decían: "no hay tierra al otro lado del Volga."

Stalingrado fue un ejemplo viviente de Fuerza Imparable chocando con un Objeto Inamovible. La orden inicial de Hitler, "¡Avanzar a toda costa!", chocó con la orden de Stalin, "¡Ni un paso atrás!". Y entonces llegó la Operación Uranus, en la que Hitler y Stalin dieron se intercambiaron esas órdenes.

Pero la batalla por la ciudad de Stalingrado solo fue una parte de la campaña alemana de 1942, una campaña con múltiples prioridades de objetivos políticos (como Stalingrado) y de objetivos económicos (como el Cáucaso). Ahora tú puedes enfrentarte a las mismas preguntas e intentar mejorar los resultados históricos del bando que elijas.

Cada jugador assume el papel del jefe del teatro de operaciones. Por encima de los jugadores siguen estando esos dos jefes con nombres cortos y escaso humor, diciéndoles lo que tienen que hacer. Esto se gestiona en el juego con directivas y procedimientos que te obligan a tomar decisiones del tipo de "¿Cómo tengo contengo al jefe?" tanto como "¿Cómo derroto al enemigo?"

Las fichas representan mayoritariamente ejércitos soviéticos y cuerpos de ejército alemanes, con adjuntos que pueden unirse a ambos. También están representados los aliados menores del Eje. La escala del mapa es de 55km por hexágono y de 2 turnos por mes.

Ahora puedes revisar una de las campañas más amargas de la guerra, con este juego que representa un reto histórico y que puede jugarse en una sola sentada. *The Battle of Stalingrad* te pone al mando en una región en llamas hasta llegar a la lucha en la ciudad y a lo que fue un verdadero punto de inflexión en la guerra.

The Battle of Stalingrad consigue proporcionar matices finos propios de un juego monstruo en un juego de pequeño tamaño y diseño innovador. La secuencia de juego, por ejemplo, no es igual para ambos bandos. ¿Y por qué habría de serlo? Los ejércitos soviéticos y del Eje no hacen las mismas tareas cada turno, dado que operaban de formas distintas.

El jugador soviético adjudica sus suministros según desee. ¿Recompensará los éxitos o intentará evitar la derrota? Ambos jugadores usan movimiento táctico y estratégico. Los objetivos principales y secundarios alemanes se asignan aleatoriamente (ocultos al adversario). Las operaciones en el Cáucaso ofrecen puntos de Victoria adicionales, pero es necesario desviar unidades a las mismas. ¿Merecen la pena los puntos que se obtienen?

Operación Uranus, la gran contraofensiva soviética, tiene fechas de inicio opcionales, con incentivos si empieza más tarde (si el resto del frente ruso puede aguantar!). Es posible para ambos bandos obtener una victoria súbita, lo que estimula hacer un esfuerzo extra para alcanzarla, pero eso mismo puede dejarte agotado y expuesto. Al final de la partida se tienen en cuenta puntos y multiplicadores clave y se comparan. Si no hay Muerte Súbita, la victoria puede estar en vilo hasta el final. Al ser variables los objetivos y la fecha de entrada de muchas unidades clave, no hay dos partidas iguales.

Este juego es el primero de 20 que compondrán la serie "Decisive Battles". Cada juego de la serie es totalmente individual y se ha diseñado ex profeso para la batalla que trata. El nexo en común de los juegos de la serie es el empleo de reglas sencillas, análisis de los elementos clave de la batalla histórica, y un diseño pensado para jugarse en una sola sesión y válido para jugarse muchas veces.

Componentes: mapa montado de 28x42 cm, 1 plancha de fichas, ayudas de juego y dados. Diseñador: Hjalmar Gerber.
¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!

War of the Empires: Battles of 1866: Frontier Battles. P.V.P.:

85,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME).

EDITOR: AVALANCHE PRESS

En el verano de 1866, los ejércitos prusianos invadieron el Imperio Austríaco poniendo en práctica la política de “Sangre y Hierro” del Canciller Otto von Bismarck. Los dispersos cuerpos del Ejército del Norte austriaco se enfrentaron a ellos a la salida de los pasos de montaña. En una serie de duras batallas, los prusianos hicieron retroceder a los austriacos gracias a una organización superior y a la cadencia de disparo del fusil de aguja.

Battles of 1866: The Frontier Battles es el primero de tres juegos basados en las luchas que cambiaron completamente el rostro de Europa. El sistema de juego es el mismo que el empleado en la serie *War of the States*, con unas pocas modificaciones para reflejar las peculiaridades de la forma de hacer la guerra en Europa. Las unidades representan brigadas de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. Las fichas del juego con de dos tamaños: fichas “alargadas” de tamaño doble para representar las brigadas de infantería, y fichas normales cuadradas para representar las unidades de caballería y artillería. Se incluyen unidades prusianas, austriacas y sajonas. Las unidades tienen valores numéricos de fuerza de combate y moral, y van perdiendo ambas a medida que sufren pérdidas en combate.

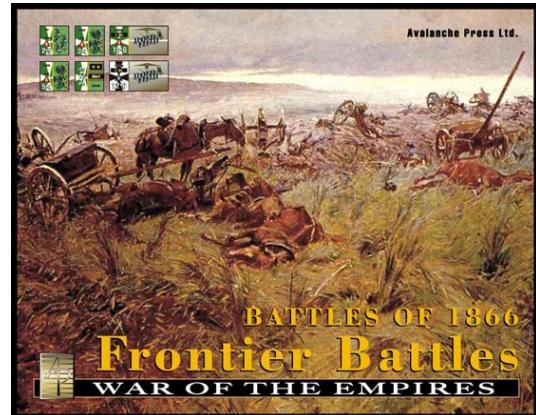
Cada campo de batalla se recrea como un mapa topográfico dividido en áreas irregulares en lugar de hexágonos. El diseño de las áreas está pensado para canalizar de forma real los movimientos de las tropas, igual que lo hacen las elevaciones del terreno o las hondonadas en la realidad. Cada unidad debe caber en el área que ocupa y en la dirección que encare. Si el área es demasiado estrecha para una ficha grande, esta no podrá entrar en ella, o al menos no podrá quedarse allí en la dirección que tal vez le gustaría al jugador. Por eso las unidades se colocan a lo largo de crestas del terreno y no atravesándolas. Los flancos son muy importantes: si dejas a una unidad en un lugar donde no pueda encarar a una amenaza de flanco, prepárate para sufrir graves pérdidas.

El combate puede tomar la forma de asalto, carga de caballería o bombardeo. Cada jugador tira un número de dados igual a la fuerza de combate total de sus unidades implicadas. Con cada resultado de 6 se obtiene un impacto. Cada impacto provoca la pérdida de un “paso” a una unidad.

Las unidades deben activarse para poder atacar o mover. Los mandos mejores tienen más facilidad para activar unidades. Los mandos austriacos tienen más influencia en combate, lo que refleja el énfasis de su ejército en el valor personal, mientras que los prusianos están mejor organizados y pueden mover sus tropas con mayor facilidad.

Austria tiene mejores caballería y artillería, pero Prusia cuenta con el fusil de aguja y su devastadora potencia de fuego a corta distancia. Los jugadores prusianos querrán tomar posiciones defensivas y dejar que los austriacos se estrellen contra ellos.

El juego incluye catorce escenarios que abarcan cinco batallas históricas. En Trautenau, el 27 de junio de 1866, el X Cuerpo de Ludwig von Gablenz derrotó al I Cuerpo prusiano de Eduard von Bonin usando tácticas de flanqueo. Pero al día siguiente, los mismos métodos fracasaron cuando el X Cuerpo se enfrentó al Cuerpo de Guardias prusiano en Soor. El mismo día de la batalla de Trautenau, el V Cuerpo prusiano de Karl von Steinmetz ganó una sangrienta batalla en Nachod contra el VI Cuerpo austriaco de Wilhelm von Ramming, y al día siguiente destrozó al VIII Cuerpo austriaco del Archiduque Leopold en Skalitz. El último escenario es la batalla de Gitschin, en la que el 29 de junio de 1866 el Primer Ejército Prusiano derrotó a las fuerzas combinadas del Príncipe de la Corona Alberto de Sajonia y al I Cuerpo austriaco. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



War of the States: Chickamauga & Chattanooga. P.V.P.: 52,00 €

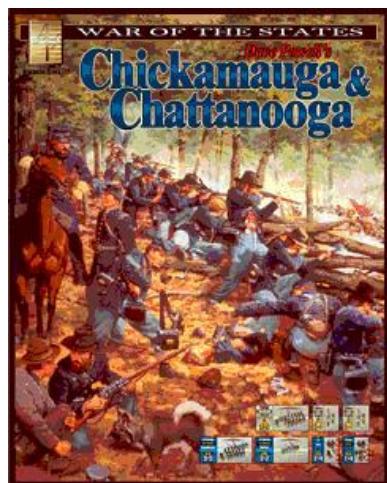
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

En el verano de 1863 los ejércitos federales del Tennessee y del Cumberland avanzaron hacia el sur contra Atlanta, chocando con los confederados del Ejército del Tennessee y refuerzos llegados desde Virginia. Los Rebeldes detuvieron en seco el avance nortista, y seguidamente pusieron en asedio el centro de suministros enemigo de Chattanooga. Pero en la "Battle Above the Clouds," los yanquis rompieron el asedio.

Chickamauga & Chattanooga es un juego basado en las dos duras batallas del mismo nombre, e incluye un juego combinado de campaña para jugar ambas en sucesión. Las unidades representan divisiones de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. Emplea el sistema de juego *War of the States/War of the Empires* (igual que *Battles of 1866: The Frontier Battles*).

Componentes: 2 mapas de 55x85 cm., 128 fichas alargadas, 161 fichas normales, reglas de la serie, reglas especiales, y siete escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

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



Nuklear Winter '68. P.V.P.: 47,50 €

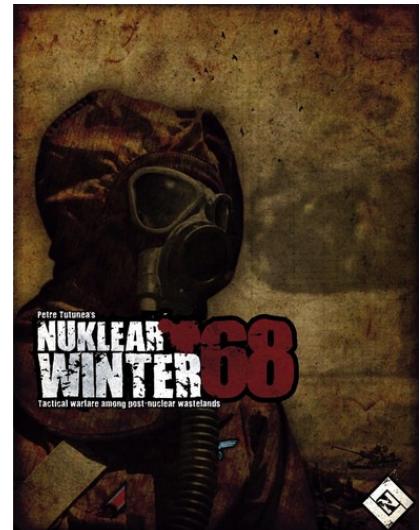
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** LOCK N' LOAD PUBLISHING

El antiguo territorio alemán, transformado en una tierra yerma por el holocaust nuclear que acabó la 2ª Guerra Mundial en 1946, es el difícil escenario de un nuevo conflicto entre viejos enemigos enzarzados en una lucha por el futuro de la humanidad.

Líderes nazis supervivientes y fuerzas de la Wehrmacht resurgen de Nuevo en 1968 de refugios subterráneos para reconstruir un imperio de entre las cenizas del mundo. Ignorantes de los cambios climáticos, tecnológicos y políticos causados por más de 20 años de invierno nuclear, están a punto de enfrentarse a la misteriosa Mano Negra (criaturas abominables que son las dueñas de los yermos) y contra el poder de la altamente mecanizada y versátil alianza de la OTAN.

Las unidades representan secciones de vehículos como tanques T64 o King Tiger, infantería o helicópteros. Las secciones se agrupan en formaciones y están bajo el mando de un comandante. Las formaciones se activan mediante la selección aleatoria de fichas de activación. Las unidades mejor entrenadas y comandadas pueden activarse más de una vez por turno. En cada activación se pueden mover, disparar y luchar. Por otro lado, no hay ninguna garantía de que cada formación se active tan siquiera una vez por turno.

Escala de las unidades: secciones. Turnos de 15 minutos, hexágonos de 150 m. Duración de un escenario: 60-90 minutos. Componentes: 352 fichas, mapa montado de 55x85 cm., librillo de reglas y escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Washington's Crossing. P.V.P.: 39,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME).

EDITOR: REVOLUTION GAMES

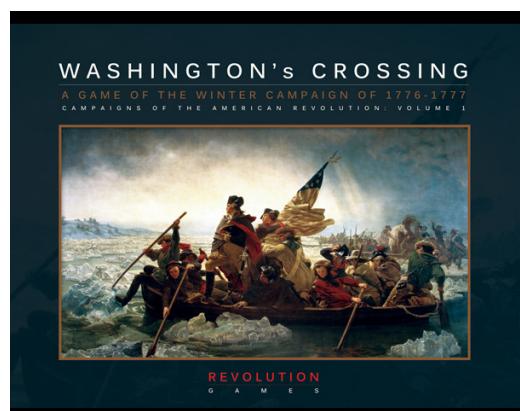
Washington's Crossing es una simulación operacional de la campaña de invierno que emprendieron los rebeldes del 25 de diciembre de 1776 al 6 de enero de 1777. Dicha campaña resultó en las victorias gemelas de Trenton y Princeton y cambió el signo de la Revolución Americana. La situación es fluida y desesperada para ambos bandos, lo que permite numerosas estrategias para ambos jugadores. La victoria se determina tanto mediante victorias en el campo de batalla como mediante la toma de objetivos clave, para simular el esfuerzo británico en pacificar y restaurar la lealtad de Nueva Jersey.

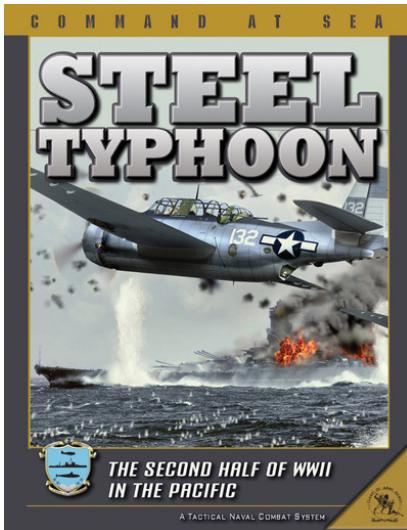
Washington's Crossing es el primer juego de la serie *Campaigns of the American Revolution*. Futuros títulos de esta serie, que además podrán unirse entre sí, abarcarán la campaña de Nueva Cork de 1776, la campaña de Filadelfia de 1777, y la campaña de Nueva Jersey de 1778.

Washington's Crossing emplea un sistema original para el cruce de ríos que simula la incertidumbre de los cruces en invierno. El sistema de combate incluye sorpresa, calidad de los jefes, tiempo de preparación para la batalla y flanqueos. El sistema de movimiento refleja la calidad de los jefes, tasas de movimiento variables, fatiga, marchas forzadas y capacidad de reacción. Reglas de tiempo atmosférico detalladas. Se lleva una contabilidad de las tropas en pasos de 10 hombres. Escala del mapa: 1,14 millas por hexágono. Escala temporal: 4 turnos por día histórico. Duración de la partida: de 6 a 10 horas. Complejidad: media. Para 1 o 2 jugadores.

Componentes:

- 200 fichas
- 2 ayudas de juego
- 1 plantilla a color de jefes británicos
- 1 plantilla a color de jefes americanos
- 1 plantilla a color de colocación inicial
- 1 mapa de 55x85 de Nueva Jersey y Pensylvania
- 1 dado de 10 caras
- 1 libreto de reglas de 24 páginas.





Steel Typhoon. P.V.P.: 37,00 €

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

Building on Clash of Arms' critically acclaimed "The Rising Sun" *Steel Typhoon* features 36 scenarios covering the biggest and most famous naval battles of WWII in the Pacific: Rabaul, Truk, the Marianas, Leyte and Okinawa plus hypothetical scenarios that challenge the players with historical alternatives!

Designed specifically for the Command at Sea 4th edition rules, *Steel Typhoon*, along with the data supplements *American Fleets* and *The Emperor's Fleet* completes the picture of the USN versus the IJN in the Pacific Theater during the latter half of World War II. *Steel Typhoon* includes three full-color countersheets with all the ships, aircraft and game markers to make the Pacific War come to life on your tabletop.

Designed by Ed Kettler, *Steel Typhoon* is the culmination of over a decade of research and testing.

También disponibles en la *Command at Sea 4th Edition*:

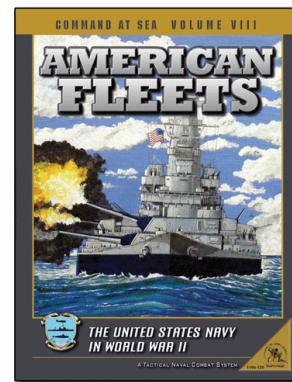
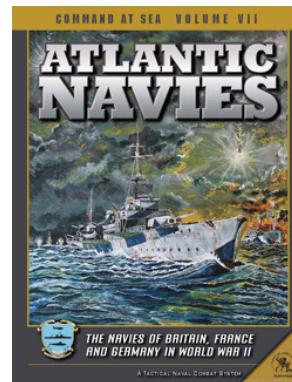
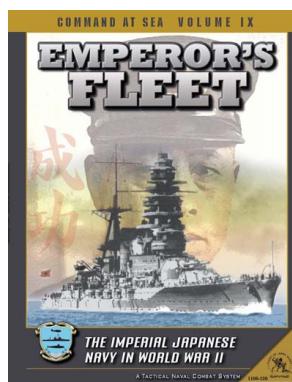
Atlantic Navies. (caja básica)

American Fleets.

The Emperor's Fleet.

Command at Sea 4th Edition

Player's Handbook.



Great War at Sea: Dutch East Indies. P.V.P.: 17,00 €

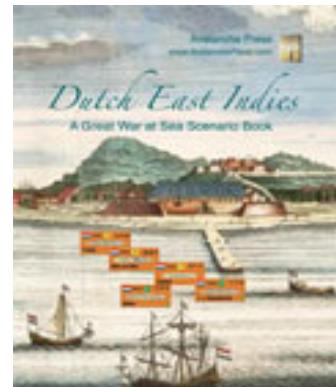
FORMATO: SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

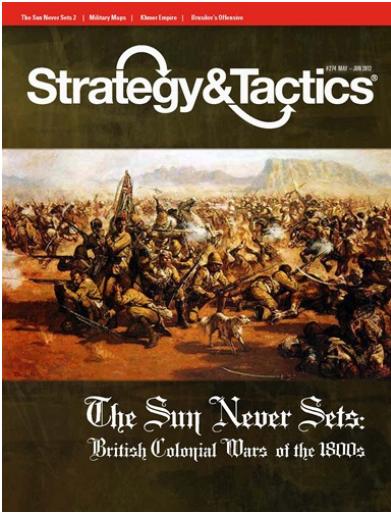
For hundreds of years, the Dutch maintained dominion over a vast empire of overseas possessions. By the early 1900's, many of these territories had been lost to Great Britain, however one of significant import remained: the East Indies, which would later become modern day Indonesia. Little Holland controlled the resources of an island empire of some 40 million people, rich in the resources – oil, rubber, tin and other metals - that would ultimately drive the industrial economies of the 20th century.

Covetous eyes watched the development of this region with interest. Japan made numerous inroads with trade missions, while more radical voices called for outright conquest, Germany expressed interest in obtaining island bases there (if not overall acquisition), while Britain stood by, intent that no other nation which could pose a threat to her interests should gain control of the islands. Fears of Japanese aggression led the Dutch to consider a vastly expanded *Koninklijke Marine* with modern dreadnoughts to defend their prize.

Dutch East Indies is a 64-page book supplement for the Great War at Sea series, focusing on battles which could have and in some cases did take place in and around these islands over the period 1914-1917. Conflicts between the navy the Dutch considered but never built and Japanese invaders (and others) are explored, along with historical battles and hypothetical situations arising as the principal maritime combatants of the Great War, England and Germany, struggled for control of the seas. There are 35 scenarios, or separate game situations, as well as background articles presenting the history of this Dutch territory, the politics of the Great Powers around it, and the ships that fought or might have fought there. In addition, a campaign game is provided, for those wishing to examine the challenges and surprises that would have faced Dutch and IJN planners in a 1916-1917 Japanese invasion of the East Indies.

This supplement contains no pieces or maps; ownership of [Pacific Crossroads](#), [Jutland](#), [Cruiser Warfare](#) and the operational maps from [Strike South](#) (from the Second World War at Sea series) is required to play the majority of the battle and operational scenarios, while [Mediterranean](#) and [Dreadnoughts](#) are needed to enjoy them all.





Strategy & Tactics 274 Special Issue: The Sun Never Sets II. P.V.P.: 42,50 €

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

The Sun Never Sets volume II is an operational simulation of three major 19th century wars in which the British Empire participated. The British marched to the four corners of the earth, fighting against fierce Native opposition and covering themselves with glory...as well as a disaster or two.

Abyssinia covers the 1868 British expedition to free hostages which were being held by Abyssinian King Theodore. This was one of the great logistical feats of the 19th century, and at the time was considered to be an incredibly daring undertaking.

Asante covers the 1873-74 British raid into the heart of the Asante Kingdom in West Africa. Players can use this as an introductory scenario.

Persia covers the 1856-57 British punitive expedition into Persia, fought mainly to distract the Persians from seizing parts of western Afghanistan.

Second Afghanistan War covers the 1878-79 British invasion of Afghanistan. The purpose of the campaign was to establish a friendly government in Kabul and counter a possible Russian march on India.

Masters of Commerce. P.V.P.: 36,00 €

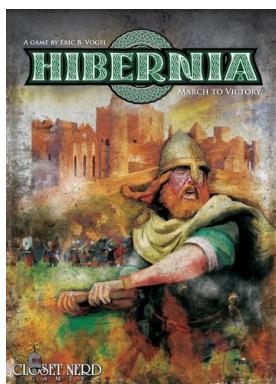
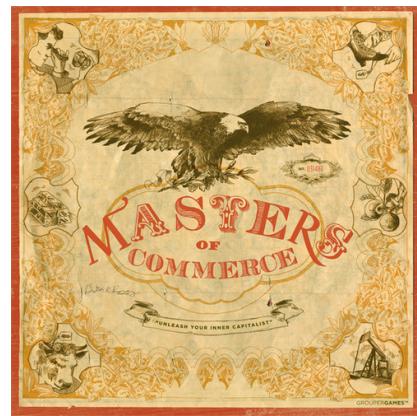
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GROUPER GAMES

In *Masters of Commerce* you take on the role of a freewheeling capitalist out to outmaneuver your competitors and earn your place as a great industrialist.

Players are divided into landlords and merchants. Your goal is to earn more money than any other landlord (if you are a landlord) or more money than any other merchant (if you are a merchant) by the end of the fifth round.

Each round landlords and merchants negotiate with each other in a two minute free-for-all to set rent agreements on the landlords' properties. Merchants then collect income from the properties they rented but not until a roll of the dice has brought changes to the value of the four colors of properties. Landlords collect rent from merchants, pay taxes on their properties, and buy new properties at auction.

At the end of the fifth round the merchant with the most money and the landlord with the most money are each declared winners, the true Masters of Commerce.



Hibernia. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** CLOSET NERD GAMES

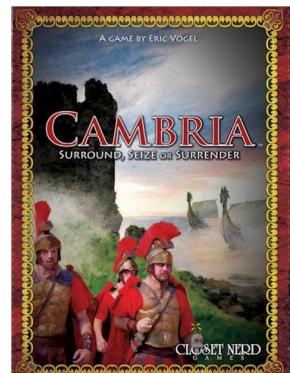
Set in Iron Age Ireland, *Hibernia* is a fast, simple wargame with strong European-style mechanics. It depends on well-balanced and clever play rather than pure aggression. Die rolls restrict when players can attack or reinforce their positions, and a unique scoring mechanism changes the resources which players need to score points each turn, keeping player positions dynamic.

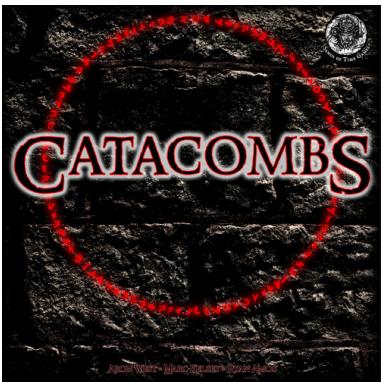
Cambria. P.V.P.: 18,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** CLOSET NERD GAMES

It is 400 AD and the Roman occupation of Britannia is drawing to a close. Most of the Legions have been withdrawn. The system of Roman fortresses and roads is only thinly defended, particularly in Cambria. Across the sea, Hibernian warriors prepare to invade...

Cambria is a fast and aggressive game of siege combat. To win, the players must make skillful use of their die rolls to surround and capture Roman fortresses. **Cambria** combines the simple, clever mechanics of a European-style game with the direct player conflict of an American-style game.





Catacombs. P.V.P.: 49,50 €

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

Catacombs is an action/dexterity based adventure board game. One player controls the Overseer, controlling the monsters of the catacombs. The other player(s) control the four heroes who cooperatively try to defeat the monsters and eventually the Catacomb Lord. Each of the heroes have special abilities that must also be used effectively if they are to prevail.

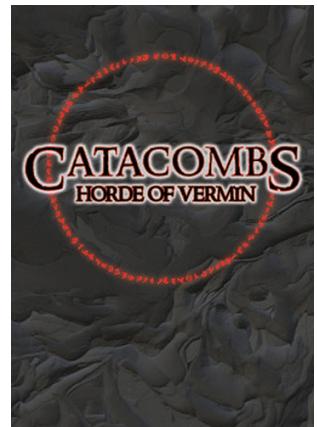
The main mechanic of Catacombs is for the players to flick wooden discs representing the monsters and the heroes. Contact with an opposing piece inflicts damage but missiles, spells, and other special abilities can cause other effects. When all of the monsters of a room have been cleared, the heroes can move further into the catacomb. Items and equipment upgrades can be purchased from the Merchant with gold taken from fallen monsters. The Catacomb Lord is the final danger that the heroes must defeat to win the game. Conversely, the Overseer wins if all of the heroes are defeated. The game is designed for quick setup and fast play

within 30 to 60 minutes.

Catacombs: Sands of Time. P.V.P.: 23,50 €

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

Rats, bats, snakes! While exploring the Catacomb the heroes encounter hordes of them crawling and flying everywhere! Horde of Vermin is a new expansion for the award winning dexterity game Catacombs. In the base game, the heroes valiantly fight monsters from the dungeon, mythological, infernal and undead family. This expansion introduces the vermin family: seven new monsters from hordes of Rats to the horrendous Remorhaz who crawl from the sewers to challenge the heroes. Do not be deceived by the diminutive size of these monsters, with their ability to instill fear and inflict poison attacks on even the most battle hardened warriors. Left untreated, poisoned heroes can meet a swift end. Fortunately, the heroes can retaliate with the lethal Vermin Blade. Furthermore, the Wizard gets new spells to cure poison and the ability to cast the powerful Giant Fireball. Also included are new rules and enhanced cards for owners of the Cavern of Soloth expansion.



También disponibles:

Catacombs: Dark Passageways.

Catacombs: Caverns of Soloth.

Summoner Wars: Piclo's Magic. P.V.P.: 9,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

These reinforcement packs are perfect additions to your **Summoner Wars Master Set**, allowing you to bring new troops to the War for Itharia, and experience the excitement of deck construction.



Summoner Wars: Taliya's Spirit. P.V.P.: 9,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Summoner Wars: Filth. P.V.P.: 9,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

They are a barbaric tribe of demon worshippers. They burn and despoil what traces of civilization they can find. They have no name for themselves, but others call them the Filth. At night their camps echo with the screams of prisoners and the gibbering of madmen. Bodies bend and snap as they are wracked by mutation - dark payment earned with dark rituals.



Summoner Wars: Mercenaries. P.V.P.: 9,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Summoner Wars: Premium Board. P.V.P.: 13,50 €

FORMATO: COMPLEMENTO. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES





Summoner Wars: Phoenix Elves vs. Tundra Orcs. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: SET DE INICIO. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Summoner Wars brings all of the action and strategy of a miniatures game into an affordable card game format. In *Summoner Wars* players will take on the role of a powerful Summoner, and each will summon forth elite warriors to the battlefield and weave magical spells as the battle against their opponent swells.

Summoner Wars is an expandable, non-blind purchase card game. There are a wide variety of Reinforcement Packs, which add more units to the various factions and allow for deck building, and Faction Packs, which add whole new armies to the game. *Summoner Wars* can also easily support 4 players with the purchase of 2 Starter Sets.

The Starter Sets were originally printed in 2009 and are being re-released in new packaging as *Summoner Wars* continues to grow in popularity and success.



Summoner Wars: Guild Dwarves vs. Cave Goblins. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: SET DE INICIO. **EDITOR:** PLAID HAT GAMES

Últimas traducciones ya disponibles:

Commands & Colors Ancients Expansion 6: The Spartans.

Commands & Colors Napoleonics Expansion 1: The Spanish Army.

Axis & Allies Spring 1942.

Space Empires 4X.

No Retreat.

Slouch Hats & Eggshells.

No Peace Without Spain.

1812: Invasion of Canada.

Band of Brothers: Screaming Eagles.

Victoria Cross II.

Summer Lightning.

1812: The Invasion of Canada.

Breakthrough: Cambrai.

Struggle for the Galactic Empire.

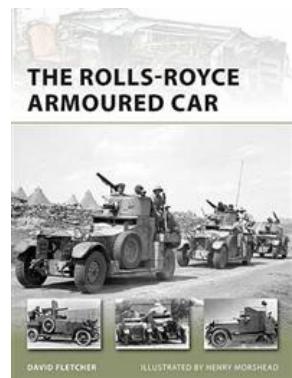
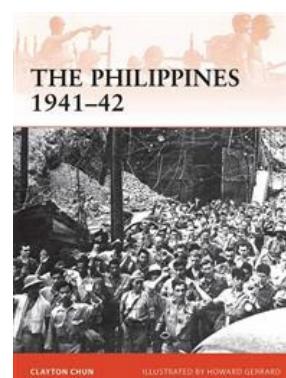
FAB: Sicily.

Kill Shot.

NOVEDADES OSPREY PUBLISHING

RAID

RAI30 Red Christmas – The Tatsinskaya Airfield Raid 1942



NEW VANGUARD

NVG189 The Rolls-Royce Armoured Car

MEN AT ARMS

MAA480 Napoleon's Dragoons of the Imperial Guard

CAMPAIGNS

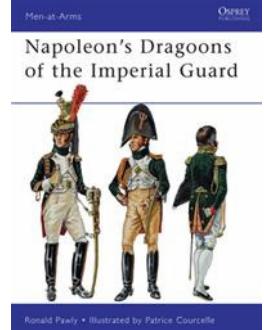
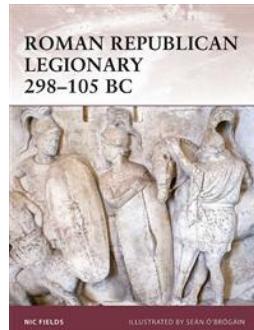
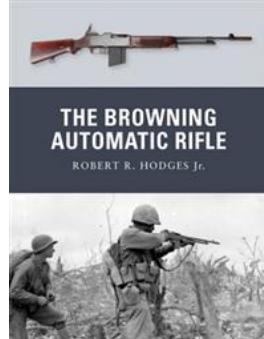
CAM243 The Fall of the Philippines 1941–42

WARRIOR

WAR162 Roman Republican Legionary 298–105 BC

DUEL

DUE41 B-24 Liberator vs Ki-43 Oscar - China and Burma 1943



WEAPON

WPN15 The Browning Automatic Rifle

