

EL VIEJO TERCIO

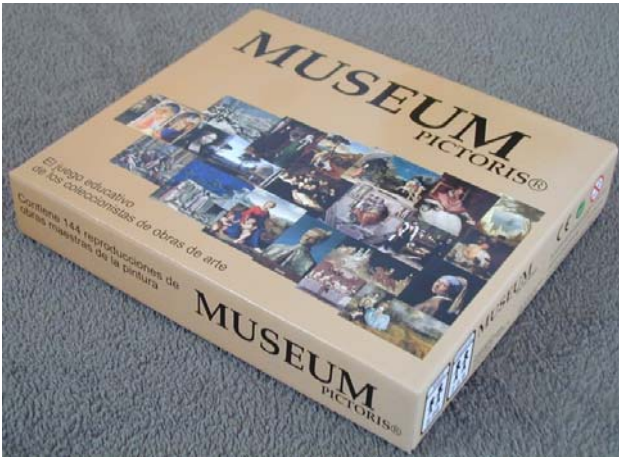
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 6 de agosto de 2007

JUEGOS DE MESA

Recomendad MUSEUM PICTORIS Recomendado!



Museum Pictoris. Ya disponible P.V.P.: 45,00 €

El juego que presentamos cubre un hueco imperdonable en la oferta lúdica actual. **Museum Pictoris®** es el juego de mesa en el que los jugadores se convierten en grandes coleccionistas de obras de arte.

En **Museum Pictoris®** los jugadores compiten comprando y vendiendo las mejores pinturas de la Historia del Arte.

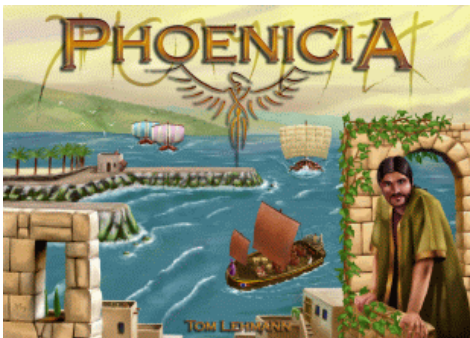
Museum Pictoris® es la mejor forma posible de adentrarse en el fascinante mundo de la Historia del Arte. No es necesario poseer ningún conocimiento de arte para jugar y ganar, pero tras unas pocas partidas y sin ningún esfuerzo es fácil convertirse en todo un experto.

Museum Pictoris® incluye **144 reproducciones** en alta calidad de obras maestras de la pintura, seleccionadas entre **50 museos** de todo el mundo, representando a **89 grandes artistas** que van desde el estilo Gótico del Siglo XIV hasta el estilo Romántico del Siglo XIX.

Museum Pictoris® es mucho más que un juego, es un viaje fascinante

a través de la Historia de la Pintura. Indicado para 2-6 jugadores de cualquier edad a partir de 8 años, **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES



Phoenicia. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

Los imperios surgen y caen: en las áreas intermedias y los cruces de caminos entre civilizaciones, no obstante, un gobernante inteligente puede a veces adoptar nuevas ideas, establecer lazos comerciales y fundar una ciudad estado – como las grandes ciudades fenicias de Tiro y Sidón – que sobrevivirían a muchos de los imperios vecinos.

Phoenicia es un juego de estrategia de pujas y desarrollo. Cada jugador gobierna un asentamiento situado en las orillas del creciente fértil de Oriente Medio hace más de 3000 años. Durante la partida los jugadores emplean su riqueza para expandir su asentamiento, añadiendo losetas y fichas al mismo. Tienes que hacer crecer tu economía y aumentar tu población mientras mantienes a raya a los demás, intentando llegar cuanto antes al siguiente avance tecnológico que te ayudará a dar de comer a

tu población.

Para 2 a 5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Tom Lehmann. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Guatemala Café. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

Los jugadores asumen el papel de propietarios de plantaciones de café. Intentan cultivar distintas variedades de café y obtener beneficios tantas veces como sea posible. Si consiguen enviar el café desde el puerto, pueden incluso multiplicar sus dividendos. Pero no solo el dinero escasea: expandir las plantaciones cada vez es más y más difícil. La competencia por los campos fértiles, por los trabajadores y los tipos de café no deja de aumentar.

Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Autores: Inka & Markus Brand. La acogida de **Guatemala Café** en los foros lúdicos internacionales ha sido excelente. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

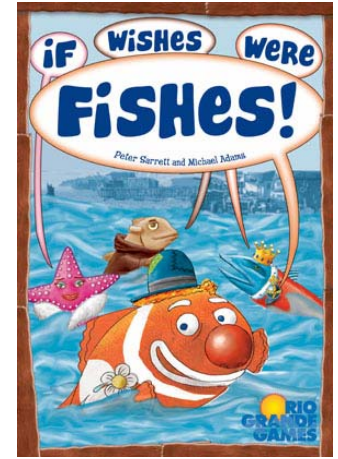
If Wishes Were Fishes. *Ya disponible* P.V.P.: 31,50 €

En este juego los peces verdaderamente pueden conceder deseos – pero tienes que devolverlos al mar.

Los jugadores son pescadores que intentan atrapar los peces más valiosos y venderlos en el mercado a los mejores precios. Al tener un espacio limitado para guardar los peces capturados, los jugadores deben usar su inteligencia para llevar el mercado apropiado a mercado en cada momento. En ese momento es de gran ayuda que te concedan un deseo. Simplemente pesca el pez que te concederá el deseo que quieras, devuélvelo al agua y obtén el pez que necesitas. Parece simple, pero el juego exige pensar un poco y planificarse. Los deseos pueden ayudarte a aumentar el valor de los peces cuando los vendas, a obtener espacio de almacenaje extra, y a otras cuestiones igualmente útiles.

Así que ya sabemos que a veces lo mejor es dejar que el pez grande escape!

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 - 60 minutos. Autores: Peter Sarrett & Michael Adams. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Ponte del Diavolo. *Ya disponible* P.V.P.: 22,50 €

Con "Ponte del Diavolo", el autor Martin Ebel rinde un homenaje al juego más famoso de Alex Randolph, "Twixt" introduciendo nuevos elementos. En este juego los jugadores construyen puentes de piedra sobre los numerosos canales de Venecia. Los jugadores obtienen puntos por cada puente que construyan con éxito y por cada isla que se conecte. Opciones de movimiento alternativas y objetivos distintos le dan a "Ponte del Diavolo" su propio carácter, de forma que solo ligeramente recuerda a "Twixt".

Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Autor: Martin Ebel. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DAYS OF WONDER

Battlelore: Dwarven Battalion Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Battlelore: Goblin Skirmishers Expansion. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €



EAGLE GAMES

Attack! *Reposición* P.V.P.: 33,00 €

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT

Munchkin. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Ciudadelas. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Wings of War: Dawn of War. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €



Wings of War Miniatures Deluxe Set. *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €

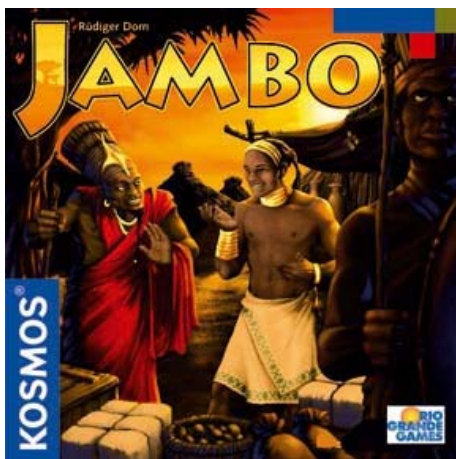
Durante la Primera Guerra Mundial, los cielos de Europa eran el escenario de verdaderos duelos de aviones pilotados por "Caballeros del Aire", hombres de excepcional habilidad y valor que sentaron las bases del combate aéreo para el siguiente siglo. ¡Ahora puedes volar junto a ellos con Wings of War!

Wings of War – Deluxe Set es el punto de partida ideal para quienes quieran jugar a Wings of War con miniaturas. En esta caja encontrarás 4 aviones, a escala 1/144, completamente ensamblados y pintados con detalle. Cada avión va acompañado de una base de juego especial y un mazo de Maniobra, que proporcionan una fiel representación de sus capacidades y dan forma a la innovadora y sencilla mecánica de juego de Wings of War.

Wings of War – Deluxe Set es un juego completo para 2-4 jugadores, totalmente compatible con los sets existentes de Wings of War de la Primera Guerra Mundial (Famous Aces, Watch Your Back!, y Burning Drachens), y con todos los Packs de Avión de Wings of War de la

Primera Guerra Mundial, pertenecientes a las Series 1, 2 y 3. Puedes jugar con más miniaturas y con otros modelos, si compras Packs de Avión adicionales, y puedes jugar con más cartas y con otras cartas de avión si compras cualquier set estándar de Wings of War. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES



Jambo! Ya disponible P.V.P.: 20,95 €

Jambo! es el saludo amistoso que los comerciantes suahilis ofrecían a sus clientes en África Central antes de la colonización. Los jugadores son comerciantes de aquel entonces, compitiendo por ser los primeros en conseguir 60 monedas de oro vendiendo té, pieles, frutas, sal, seda y baratijas. La partida se juega con cartas que representan mercancías, gente (que puede ayudarte o perjudicar a tu adversario) y animales (que añaden una pizca de sal a la partida). Los jugadores alternan turnos, con 5 acciones por turno, hasta que alguno gana la partida.

Autor: Rüdiger Dorn. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Jambo Expansion. Ya disponible P.V.P.: 10,95 €

La expansión contiene 3 módulos separados que se pueden combinar de muchas maneras:

New Beginnings añade 40 nuevas cartas de mercancías, gente y animales que ofrecen a los jugadores nuevos elementos para mantener las partidas emocionantes y variadas.

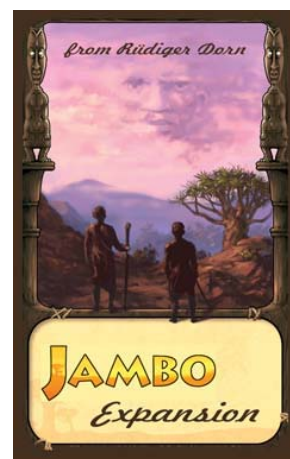
The Three Huts añade 3 nuevas chozas para cada jugador que se pueden usar a lo largo de la partida, y que conceden nuevas opciones en cada turno.

The Relic añade 4 cartas, las cuales ofrecen a los jugadores una forma adicional de ganar la partida.

Este pack de expansiones no es un juego completo, si no que es necesario poseer el juego básico. Cada expansión puede jugarse sola o en combinación con las otras para conseguir mayor variedad.

Autor: Rüdiger Dorn. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



PHALANX GAMES



Before the Wind. Ya disponible P.V.P.: 24,95 €

En el puerto, una flota de buques mercantes espera ser cargada con mercancías. Cada buque necesita una combinación específica de mercancías. Los jugadores asumen los papeles de comerciantes que intentan llenar sus almacenes con mercancías que luego son transferidas a los barcos en el puerto. Tienen que prestar atención a la combinación correcta de mercancías, por que cada capitán solo aceptarán las mercancías de un único comerciante, y espera que se llene su barco antes de abandonar el puerto. También es muy importante no dejar pasar el momento correcto para pasar las mercancías a los barcos, por que la flota abandonará el puerto cuando el espacio de carga esté ocupado y el viento sea adecuado para zarpar. Los jugadores siempre tienen que tener el viento a favor

para influir decisivamente sobre los eventos...

Tema “histórico”; partidas siempre fascinantes y gráficos muy cuidados. Válido para jugadores o para familias. Reglas sencillas pero montones de decisiones que tomar. Debido a la distribución de las cartas, no habrá 2 partidas iguales. Primer diseño publicado por Torsten Landsvoigt, y a juzgar por su calidad seguro que no será al último. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Componentes: 120 cartas de acción, 60 cartas de mercancías, 60 cartas de oro, 46 cartas de barcos, 4 almacenes, 1 ficha del jugador inicial y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Chicago Poker. Ya disponible P.V.P.: 14,95 €

Los dos “Brunos” – Bruno Faidutti y Bruno Cathala son tal vez el equipo de diseño de juegos más famoso de Francia. Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Componentes: 20 losetas de “negocios/business”, 87 cartas (75 gangsters, 6 especiales, 6 cartas sumario), 4 marcadores shootout, reglas).

¡Bienvenido a los salvajes Años 20! Los jugadores representan notables jefes de bandas de gangsters en el apogeo del crimen organizado en Chicago. Intentan tomar el control de las principales fuentes de ingresos legales e ilegales – soplones, casas de juego, clubs de jazz, y destilerías. Para poder conseguirlo, cada jugador envía a sus gangsters a intimidar a los dueños de estos negocios. ¡La mayoría de los negocios incluso cambian de dueño en la mesa de juego! El primer jugador en bien tomar el control de 3 negocios del mismo tipo, 4 negocios distintos o 5 cualesquiera, será declarado ganador en Chicago Poker!

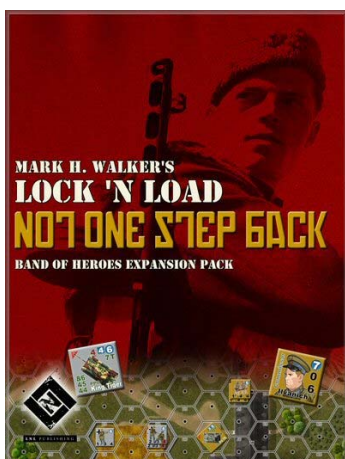
Puntos fuertes: aprovecha la moda actual por el póker; la ambientación está muy lograda gracias al excelente diseño gráfico. Para familias o a partir de 10 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

LOCK 'N' LOAD PUBLISHING



Lock 'n' Load: Not One Step Back. Ya disponible P.V.P.: 45,00 €

Esta es la mayor expansión hasta el momento para el sistema Lock 'n' Load, y es además la primera para el Frente Oriental en la 2ª G. M. Incluye las unidades, reglas y escenarios que necesitan los jugadores para recrear las luchas desesperadas en la estepa rusa, las ruinas de Stalingrado o los bosques atestados de partisanos. Ponte al mando de los tremendos tanques pesados soviéticos como los KV-1, SU-152 y JS-2. Vuela indefenso T-34 con tu increíble König Tiger. Usa los Guardias Soviéticos para encabezar contraataques en la ciudad, y los nuevos Zapadores alemanes para retomar el terreno perdido. Embosca a los convoyes alemanes con partisanos y azota a los cobardes para que vuelvan a la línea con tus comisarios políticos.

Las unidades acorazadas del juego incluyen T-34/76, T-70 T-34/85, JS-2, KV-1, SU-76, SU-85, SU-152, King Tigers, semiorugas alemanes y carros blindados Sd 222. Las novedades en infantería consisten de Guardias (dos tipos), Línea soviética (también dos tipos), Partisanos, Comisarios, Enfermeras, infantería alemana veterana, zapadores alemanes, cócteles Molotov, DP-28, cañones antitanque de 45mm y 76mm, morteros de 82mm y ametralladoras de 12.7mm. Como es costumbre en los juegos de Lock 'n' Load Publishing, los gráficos son espectaculares.

David Julien, Marc Schwanebeck y Nicolas Eskubi se han unido para hacer soldados, tanques y mapas que te arrojan directamente al conflicto y no te dejan escapar. Además, debido a la demanda del público los halos alrededor de los hexágonos se han suavizado.

Not One Step Back no es un juego completo. Se trata de una expansión que necesita **Band of Heroes** y **Swift & Bold** para poder jugar sus doce escenarios. Sin embargo, la gran mayoría pueden jugarse teniendo solo **Band of Heroes**. Tres nuevos mapas geomórficos detallados, más de 255 fichas con hombres y equipo del Frente Oriental, una plancha de "overlays" con terrenos especiales, 12 escenarios y ayuda de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MULTI-MAN PUBLISHING

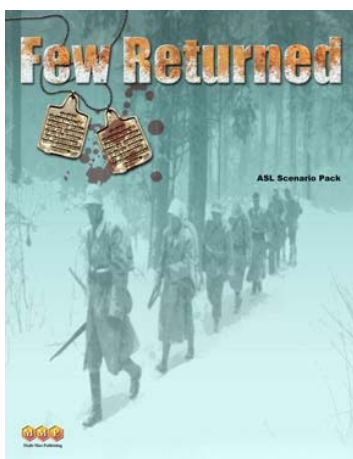
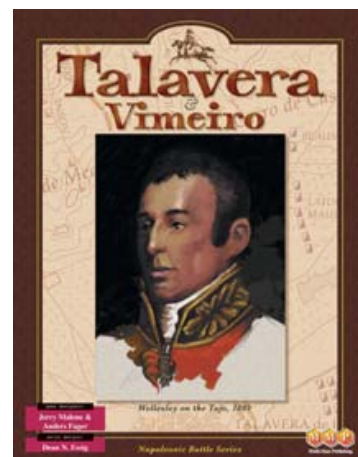
Talavera (& Vimeiro). Ya disponible P.V.P.: 49,50 €

Julio de 1809: la difícil alianza del Ejército de Portugal de Wellesley y el Ejército de Extremadura de Cuesta estaba siendo empujada desde todas las direcciones por el Ejército del Rey José Bonaparte. Obligados a plantar cara, tuvo lugar una batalla de dos días en la que ambos bandos sufrieron importantes pérdidas pero que permitió a los aliados escapar hacia Portugal.

Talavera es el nuevo juego de MMP en la rebautizada serie *Napoleonic Battles Series (NBS)* y presenta el resultado final de media década de ideas e intensivas pruebas de juego: las totalmente remozadas reglas NBS 3.0. Las partidas son más rápidas, y la lucha más intensa. Y finalmente se convierten en reglas para manejar ejércitos. MMP, Dean Essig y el equipo de diseño están convencidos de que serán un éxito, ¡y nosotros también!

Talavera también contiene un minijuego sobre la pequeña pero decisiva batalla de **Vimeiro**. Librada en las afueras de Lisboa en agosto de 1808 entre los ejércitos británico y francés de Portugal, en ella el general francés Junot fue derrotado y rindió su ejército y Portugal a los británicos, planteando el escenario para la larga guerra en la Península Ibérica.

Talavera contiene: 1 mapa para Talavera (55 cm x 85 cm), 1 mapa para Vimeiro (55 cm x 42 cm), 1 plancha y media de fichas, 3 librillos de reglas (uno de la serie, y uno para cada batalla), 2 ayudas de juego y 2 dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



ASL Action Pack # 3: Few Returned. Novedad agosto P.V.P.: 33,00 €

Diciembre de 1942: tras haber rodeado al 6º Ejército alemán en Stalingrad, el Ejército Rojo lanza su ofensiva más ambiciosa hasta la fecha, la Operación Pequeño Saturno, pensada para rodear y destruir a todos los ejércitos del Eje en Rusia meridional. El primer objetivo de la furia de Saturno es el 8º Ejército italiano, sobreextendido a través de una delgada línea defensiva a lo largo del helado río Don. Dos ejércitos soviéticos completos con cientos de tanques se lanzan contra las posiciones italianas. Tras varios días de lucha, obtienen un brecha que se apresuran a explotar. Los restos rodeados de dos cuerpos del 8º Ejército italiano se embarcan en una desesperada carrera para escapar del aniquilamiento.

Al norte, el Cuerpo de Alpini italiano, formado por las mejores tropas del Ejército italiano, y de calidad equiparable a la de cualquier otro país, aguanta firme, resistiendo numerosos ataques soviéticos. Finalmente, en enero, una segunda ofensiva soviética contra el 2º Ejército húngaro al norte de la línea italiana consigue romper las líneas húngaras. Superados por el norte y el sur, los valientes Alpini son rodeados y también deben retirarse para evitar la destrucción.

Así comienza la lucha más desesperada librada por el Ejército italiano, con los Alpini y otras formaciones marchando a través de páramos helados sin comida, sin suministros y rodeados por miles de tropas hostiles. Detener la marcha equivale a morir: la única posibilidad de salvación es seguir moviéndose y acabar con las tropas soviéticas que les salgan al

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

camino. De las decenas de miles de soldados italianos que emprendieron esta desesperada lucha por la supervivencia... solo unos pocos volvieron. Contiene 12 escenarios específicamente creados para Advanced Squad Leader y 3 mapas geomórficos de 20 x 55 cm (mapas 24,42 y 43).

GMT GAMES

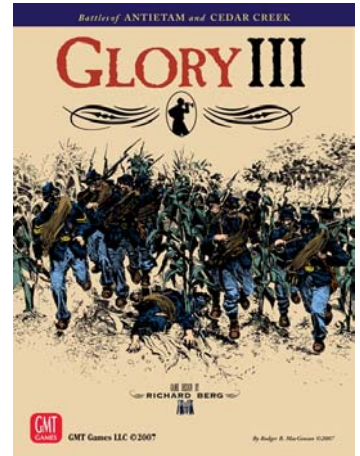
Glory III (Antietam & Cedar Creek). *Ya disponible* P.V.P.: 50,00 €

Glory III aclara la versión revisada del sistema **Glory** que apareció con **Glory II: Across the Rappahannock**. La mecánica de fichas de activación, que otorga tensión a la partida puesto que el comandante en jefe no sabe nunca qué va a pasar después, se conserva junto con las mecánicas revisadas de mando y combate presentadas en **Glory II**. **Glory III** es un juego que puede jugarse, y jugarse muy bien, por los aficionados solitarios.

Glory III mejora la jugabilidad aún más al aumentar el tamaño de las fichas de infantería de 5/8" a 9/16" para que quepan mejor en los hexágonos. Esta innovación ha permitido incluir fichas de artillería actualizadas para el juego **Glory** original que no pudieron incluirse en **Glory II**. Para terminar, todos los escenarios de **Glory III** pueden jugarse en un solo mapa – un factor importante para los jugadores que disponen de un espacio limitado.

Incluye también reglas especiales para Antietam para McClellan, el Cuerpo V de la Unión, los 1st US Sharpshooters y los chicos de azul de Hill del Ejército del Potomac. Reglas especiales para Cedar Creek como sorpresa de la Unión, niebla, saqueo, la indecisión de Merritt, la vuelta de Sheridan y más. Variantes para Hooker, Meade o incluso Grant al mando en Antietam, más la posible ausencia de Custer y Merritt en Cedar Creek.

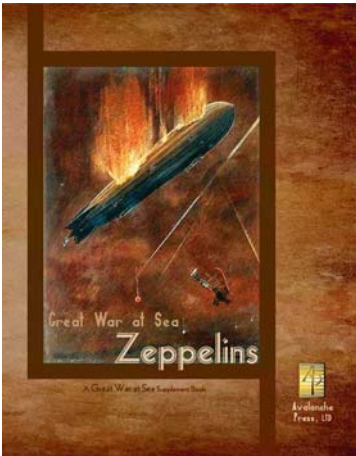
La duración de las partidas oscila entre 2 y 12 horas según el escenario y el tiempo que se necesite para determinar un vencedor claro. Componentes: 1 mapa de 55x85 cm. impreso por ambas caras, 2 plachas de fichas, librito de reglas y librito de escenarios, 2 ayudas de juego y 2 dados de 10 caras. Complejidad: 4 sobre 10. Adaptabilidad para juego en solitario: 7 sobre 10.



For the People Deluxe Map. *Ya disponible* P.V.P.: 20,00 €

Empire of the Sun Deluxe Map. *Ya disponible* P.V.P.: 20,00 €

AVALANCHE PRESS



Great War at Sea: Zeppelins. *Novedad agosto* P.V.P.: 24,99 €

Durante un breve período, los dirigibles gigantes de Ferdinand Graf Zeppelin fueron los dueños de los cielos del mundo. Aunque concebidos como aparatos de transporte de pasajeros, durante la Gran Guerra dirigibles rígidos y semirígidos realizaron misiones de exploración y de bombardeo de largo alcance.

Como **Dreadnoughts** y **East of Suez**, **Zeppelins** incluye fichas, pero en este caso se trata de fichas especialmente grandes (16 mm x 33 mm) que ilustran los famosos dirigibles de Alemania, Gran Bretaña, EEUU, Italia, Austria-Hungría y Francia. Estas fichas se usan con las nuevas reglas tácticas y operacionales. Con estas nuevas reglas, a diferencia de lo que sucede con las reglas estándar, cada clase de dirigibles tiene su propio alcance y autonomía.

Aparece cada dirigible que jugara un papel importante en la 1ª Guerra Mundial, incluyendo tanto las unidades de la marina alemana como del ejército que buscaron a la High Seas Fleet y atacaron a blancos navales. También está el dirigible de gran alcance "Africa" L59, junto con la moderna y enorme clase L100 cancelada por el fin de la guerra.

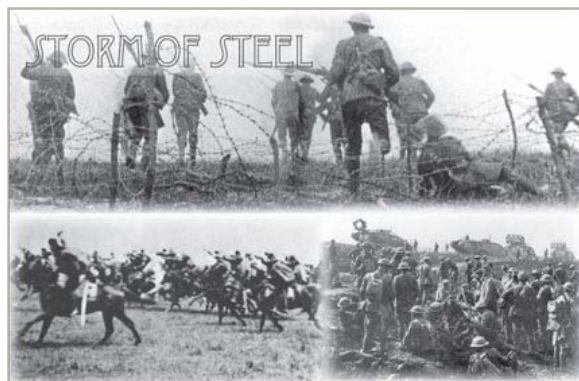
La Royal Navy mantuvo una importante flota de dirigibles, y los británicos reciben el dirigible semirígido construido en Italia SR-1 junto con numerosos dirigibles rígidos construidos al final de la guerra. Italia construyó un gran número de dirigibles semirígidos (con quilla sólida en lugar de estructura sólida completa como los zeppelines) y también se incluyen. La Navy de los Estados recibe sus *Shenandoah* y *Los Angeles*, y el Ejército del mismo país el dirigible semirígido *Roma*. El francés *Dixmude*, originalmente un zeppelin alemán, se incluye igual que el pequeño contingente austro-húngaro.

También aparecen nuevos escenarios centrados en los dirigibles, o modificaciones de escenarios ya aparecidos para casi todos los juegos de la serie Great War at Sea (**Mediterranean**, **U.S. Navy Plan Red**, **Jutland** y **U.S. Navy Plan Gold**).

DECISION GAMES

Storm of Steel. *Ya disponible* P.V.P.: 139,99 €

Storm of Steel es una simulación completa de la 1ª G. M. Tres mapas cubren Europa desde los Pirineos hasta los Urales junto con Oriente Próximo. La lucha va desde San Petersburgo a Verdún o Bagdad y más allá. Los mapas pueden combinarse en un gran juego de campaña, o pueden usarse por separado para jugar campañas en uno de los teatros de operaciones (Este, Oeste y Oriente Próximo). Casi dos docenas de escenarios permiten a los jugadores centrarse en un año y un frente, en un año en todos los frentes, comenzar el juego de campaña desde el comienzo de cualquier año, jugar la guerra completa en el Frente Oriental, jugar un escenario hipotético de 1919, o jugar la Gran Campaña de la guerra completa. Los turnos son estacionales, y en cada uno todas las unidades pueden mover y luchar al menos un impulso por turno. Las Cartas de Campaña simulan la designación de objetivos y los correspondientes preparativos logísticos, y otorgan impulsos adicionales y posibles bonos en combate para recrear las ofensivas más intensas de la guerra.



Las unidades representan fuerzas terrestres, navales y aéreas. Las terrestres se representan a escala cuerpo de ejército. Cada cuerpo recibe un valor según el número de divisiones que comprende, de forma que los jugadores pueden concentrarse para la ofensiva o dispersarse para atacar. Los tipos de cuerpos incluyen infantería, tropas de choque, infantería de montaña y caballería. También hay brigadas especializadas de carros blindados y de tanques, así como un cuerpo de tanques para 1919, más la planeada división aerotransportada americana. Cada país tiene su orden de batalla exclusivo. Por ejemplo, los austrohúngaros tienen tropas de montaña, y también hay unidades adicionales para representar las fuerzas bolcheviques y nacionalistas rusas independientes. Las unidades navales se representan a escala escuadrón en el caso de los buques capitales, y de flotilas en el caso de cruceros y destructores. Son posibles los choques de superficie, el bombardeo naval e incluso las operaciones anfibas.

El combate naval requiere que las flotas se avisten y empleen sus cañones. Las unidades ligeras de flota son muy valiosas en misiones de exploración y apantallamiento, mientras que los escuadrones de acorazados y cruceros de batalla proporcionan la capacidad de destrucción. La Royal Navy británica puede imponer un bloqueo que Alemania intentará romper. También se contempla los ataques a las rutas comerciales marítimas, incluyendo la guerra submarina sin restricciones, así como el empleo de escoltas de convoyes.

La guerra aérea se representa con alas estratégicas y tácticas. Una característica exclusiva del juego permite mejorar las capacidades aéreas aumentando los niveles de doctrina aérea. A medida que la doctrina aérea mejora, los jugadores pueden emplear un número mayor de misiones complejas como interceptación, abastecimiento aéreo y paracaidistas.

La guerra psicológica es un elemento importante para mantener la moral de las fuerzas amigas a la vez que se mina la moral del enemigo. El combate terrestre tienen tres tablas distintas de resultados para modelar las variables tácticas. El combate de Asalto es sangriento y a menudo resulta en bajas por ambos lados. Las fintas son útiles para intentar hacer retroceder al enemigo sin arriesgar grandes pérdidas, y las tropas de choque y los tanques pueden emplear tácticas de infiltración para intentar penetraciones.

Las reglas de movilización y de producción dan a los jugadores la capacidad de producir fuerzas distintas. Varios tipos de infantería, así como otros tipos de unidades y de mejoras, permiten a los jugadores optar por mayor calidad en lugar de cantidad, o construir fuerzas especializadas para cumplir objetivos específicos. La producción industrial varía si el frente interior reacciona ante la necesidad, pero puede venirse abajo si la moral y otros factores arruinan los esfuerzos por sostener la economía.

Storm of Steel usa cartas para generar las operaciones mayores. Las cartas de Campaña conceden a los jugadores la oportunidad de recrear las campañas principales de la guerra o centrar sus esfuerzos en formas distintas de cambiar el curso de la guerra. Los jugadores planifican sus campañas, y entonces movilizan y despliegan sus fuerzas para maximizar las ventajas de su carta de campaña para conseguir sus objetivos. Aunque los jugadores pueden jugar una carta de campaña en cualquier frente, lo más normal es que centren sus esfuerzos en un frente para intentar dejar fuera de combate a un país enemigo mientras contienen a los demás enemigos en los demás frentes. Otras cartas proporcionan mejoras en armas y tácticas, como Air Doctrine, Poison Gas y Tank Brigades. Y otras cartas proporcionan otros eventos y contingencias como realizar campañas militares en las colonias, reaccionar a los esfuerzos enemigos en frentes hasta entonces tranquilos, influir en los neutrales para que entren a la guerra, e intentar convencer a países enemigos para que abandonen la guerra. Algunas de las cartas introducen personalidades influyentes al conflicto, como Hindenburg, Brusilov, Lawrence de Arabia, Foch y Pershing.

SoS es una completa simulación de la 1ª G. M. Todos los elementos de la guerra están contemplados, pero las reglas son directas y fáciles de comprender. El librito de reglas principal solo tiene 32 páginas incluyendo las reglas opcionales. El librito de escenarios explica los despliegues y las reglas especiales. Un juego de campaña dura 18 turnos. Puede jugarse entre dos jugadores y también en un fin de semana entre cuatro a seis. Sea cual sea el número de jugadores y el tiempo disponible, SoS proporciona la posibilidad de estudiar los frentes y los años individuales así como el cuadro general. Permite a los jugadores examinar la interacción de elementos y eventos militares, económicos y políticos. Puedes recrear las rápidas campañas del este y de Oriente Próximo, puedes probar estrategias alternativas para romper el *impass* de la guerra de trincheras en el Frente Occidental.

Contenidos: librillos de reglas y de escenarios, 1400 fichas, 100 cartas, 3 mapas de 55x85 cm., un Display de 2842 cm., 1 dado y bolsas con autocierre.

REVISTAS CON JUEGO



Against the Odds 20: A Fatal Attraction: The Gallipoli Campaign. *Novedad agosto* P.V.P.: 35,00 €
En un principio fue una idea de Churchill, una forma de sacar algún partido de los viejos acorazados "pre-dreadnaughts" y hacer una demostración de fuerza en las aguas de Estambul, que según sus palabras, acabaría con el régimen turco y sacaría a Turquía de la guerra. Se pensaba que con muy poca infantería sería suficiente. Al final, cuando las últimas tropas aliadas evacuaron la cabeza de playa, la lista de bajas de ambos bandos pasaba de medio millón (y Churchill perdió su empleo).

Sin embargo, lo cierto es que el gran ataque naval casi había tenido éxito. Los aliados no sabían hasta el final de la guerra lo cerca que habían estado de obtener una penetración en los Dardanelos. Fue el primero de muchos episodios "¿qué habría sucedido si...?", donde el éxito quedó apenas tras un pequeño empuje final que no llegó a realizarse, a diferencia de las numerosas ocasiones en que el fracaso recibió refuerzos y se insistió en él una y otra vez.

A Fatal Attraction lleva esta campaña de tragedia y oportunidades a la mesa de juego. Las fichas representan brigadas, baterías y buques, en el que los jugadores tienen la oportunidad de mejorar las actuaciones de sus antecesores históricos, a la vez que obtienen una mayor comprensión de las dificultades vividas por ambos bandos (como escasez de suministros, dificultades de mando y control y eventos aleatorios). Con *A Fatal Attraction*, tendrás todo lo que necesitas para comprender Gallipoli, excepto el olor y las moscas.

Mapa de 55x85 cm., plancha de fichas grandes, librito de reglas. Complejidad: media. Asaptabilidad para jugar en solitario: baja. Duración de la partida: 6 horas. Creado por Paul Rohrbaugh, editado por Rawling y Tohver.

LIBROS DE OSPREY PUBLISHING

HITLER'S WAR ON RUSSIA (12,95 €)
SNIPER: A HISTORY OF THE US MARKSMAN (29,25 €)

MEN-AT-ARMS:
MAA440 NAPOLEON'S POLISH LANCERS (16,25 €)

CAMPAIGNS:
CAM176 PHILADELPHIA 1777: TAKING THE CAPITAL (23,50 €)
CAM186 OPERATION BARBAROSSA 1941 (3) ARMY GROUP CENTER (23,50 €)

NEW VANGUARD:
NVG137 JAPANESE TANKS 1939-45 (16,25 €)

WARRIOR:
WAR120 HITITE WARRIOR (19,75 €)

MODELLING MASTERCLASS:
MODELLING MASTERCLASS: ADVANCED TERRAIN MODELLING (32,50 €)

OSPREY MODELLING:
MOD34 MODELLING THE P-51 MUSTANG (22,00 €)