

# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

## Novedades juegos, 8 de agosto de 2011



C3i nº25. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: REVISTA. EDITOR: GMT GAMES

Como nos tiene acostumbrados, este número viene repleto de artículos y suplementos: Juego completo: *Battle for Moscow*, de Frank Chadwick.

Escenarios para *SPQR*, *Combat Commander Pacific*. Fichas o cartas para *CC Ancients*, *Combat Commander*, *Labyrinth*, *Flying Colors*, *SPQR*, *Normandy '44*, *Successors*, *Ardennes '44*, *Asia Engulfed*, *Washington's War*, *Clash of Monarchs*.

Artículos sobre *Labyrinth*, *Flying Colours*, *Serpents of the Seas*, *Clash of Giants*, *CC New Guinea*, *CC Ancients*, *Empire of the Sun*, *Combat Commander*.

A todo color.

Allemagne 1813. P.V.P.: 38,50 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). EDITOR: HEXASIM

Tras el desastre de la campaña de Rusia, los restos de la Grande Armée abandonaron Berlín y se retiraron a la otra orilla del Elba. Napoleón pudo reconstruir un ejército de 300.000 hombres llamando a filas a los jóvenes soldados que pronto serían conocidos como *Marialuisas*. Europa formó una coalición contra Francia: Prusia y Rusia querían aplastar definitivamente a Napoleón. Peses a las victorias de éste durante la primavera y el verano, Austria pronto se unió al bando de los enemigos del Imperio. Siguió gigantescas maniobras y grandes batallas en el interior del triángulo formado por Berlín, Leipzig y Dresde. Aunque sus victorias ya no eran decisivas, Napoleón sabía que una sola derrota podía acabar con su Imperio!



Allemagne 1813: de Lützen à Leipzig, es un nuevo juego de la serie *Jours de Gloire Campagne Series*, cuyas reglas han sido revisadas para la ocasión. La serie está pensada para simular las grandes campañas napoleónicas a escala operacional, con unidades tamaño cuerpo de ejército. Uno de los objetivos de esta serie ha sido crear un sistema de juego jugable que simule la incertidumbre de los jefes de los ejércitos sobre las posiciones e intenciones del enemigo. Esto se consigue mediante el despliegue boca debajo de las fichas de unidades y jefes, y mediante el empleo de señuelos.

Este juego incluye 5 escenarios sobre las campañas de 1813 en Alemania:

- Escenario 1: Esperando al Emperador (marzo y abril de 1813)
- Escenario 2: de Lützen a Bautzen (abril y mayo de 1813)
- Escenario 3: la campaña de primavera (marzo a mayo de 1813)
- Escenario 4: la campaña de Leipzig (septiembre a octubre de 1813)
- Escenario 5: la campaña de Alemania (marzo a noviembre de 1813)

También se incluyen reglas específicas y situaciones hipotéticas para cada escenario.

Componentes del juego: un mapa de 84x59 cm., 216 fichas, reglas, 24 cartas de juego, ayudas de juego y 2 dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles de Hexasim:

*Almeida & Bussaco*. P.V.P.: 23,00 €

*Kawanakajima 1561*. P.V.P.: 25,00 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

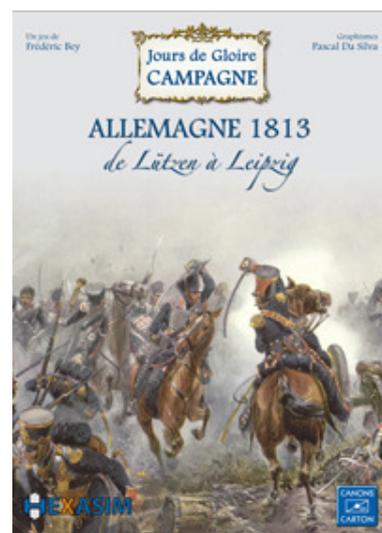
*Marne 1918*. P.V.P.: 50,95 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

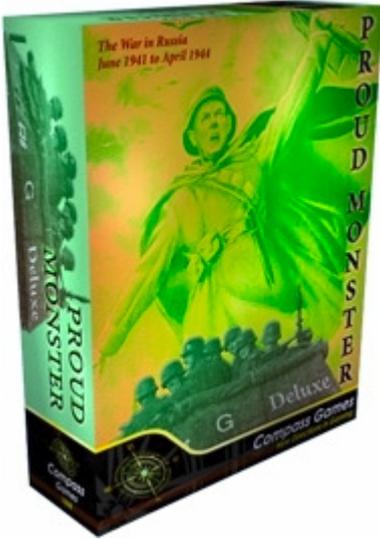
Próximamente:

*Liberty Roads*. (reedición)

*Spartacus Imperator*.

*El Viejo Tercio S.L.* Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)





**Proud Monster Deluxe.** P.V.P.: 115,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** COMPASS GAMES  
Esperadísima edición de uno de los juegos míticos del frente oriental, editado originalmente en 2 partes por la desaparecida revista *Command*. **Proud Monster Deluxe** es una simulación sobre la guerra germano-soviética que comenzó con el lanzamiento de la Operación Barba Roja en junio de 1941. El juego abarca hasta abril de 1944. Se trata de un wargame estratégico/operacional para dos o más jugadores de complejidad baja-media.

Las unidades de **Proud Monster Deluxe** son generalmente divisiones y algunos cuerpos de ejército, brigadas y regimientos. Los hexágonos son de 33 km de lado a lado y los turnos representan 2 semanas históricas.

Todos los componentes del juego han mejorado respecto de los originales. Los gráficos han sido actualizados, las fichas y los hexágonos son de gran tamaño para facilitar el manejo de los grandes apilamientos. El gran mapa de juego formado por cuatro láminas es un gran espectáculo en sí mismo y da una sensación de inmensidad muy apropiada para este gran conflicto. Las reglas de los dos juegos originales se han reunido en un volumen corrigiendo todas las erratas y se han realizado varios cambios importantes en las reglas para mejorar el equilibrio de juego y la jugabilidad. Además se han desarrollado una serie de ayudas de juego a color que mantendrán a los jugadores jugando en lugar de consultando las reglas.

Con más de 2000 fichas, estamos ante el monstruo jugable del Frente Oriental. Duración de la partida: 30-40 horas la campaña completa, unas pocas horas los escenarios menores. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**World at War: Paris is Burning.** P.V.P.: 42,25 €

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

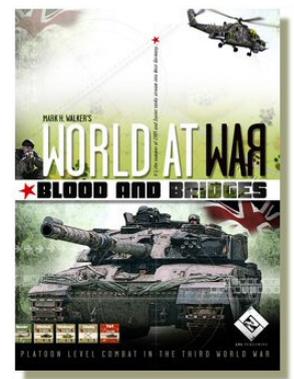
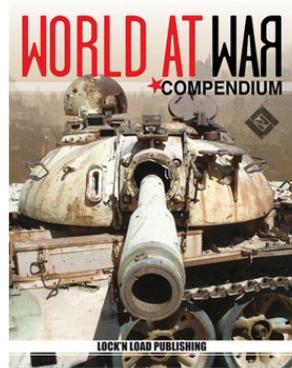
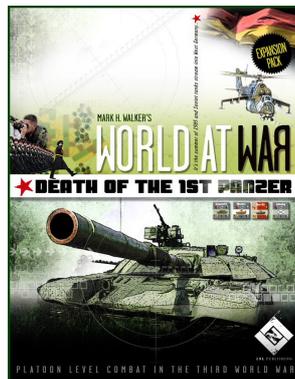
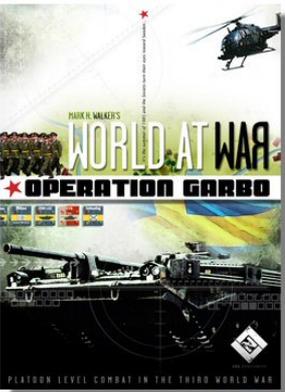
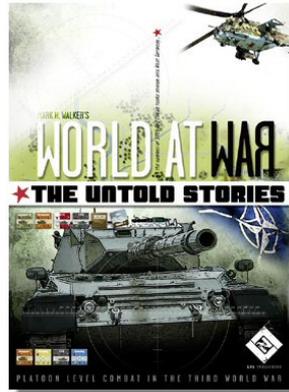
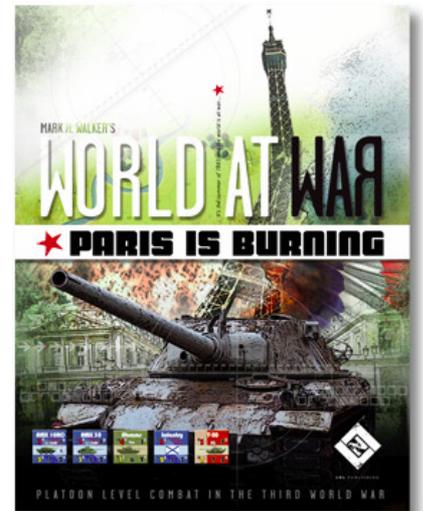
Los soviéticos han roto la línea de la OTAN en Alemania Occidental y los ejércitos británico, alemán occidental y americano se batan en retirada. Se acercan a la frontera francesa esperando ayuda, pero los tanques AMX-30 al otro lado de la misma comienzan a disparar contra las tropas de la OTAN. Así comienza otro capítulo de la serie **World at War**.

**Paris is Burning** introduce a los franceses a los llameantes campos de batalla de Europa. Nacionalistas y patriotas, decididos a defender su patria, los franceses luchan contra cualquiera que entre en Francia. **Paris is Burning** incluye dos mapas geomórficos de 28x42 cm., 176 fichas espectaculares, ayudas y reglas especiales.

Esta caja es una expansión para **World at War: The Untold Stories**. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

*También disponibles:*

**World at War: Blood & Bridges.**  
**World at War: Death of 1<sup>st</sup> Panzer.**  
**World at War: Operation Garbo.**  
**World at War: The Untold Stories.**  
**World at War Compendium**  
**World at War Gamer's Guide.**





**Guderian's Blitzkrieg II.** P.V.P.: 152,00 €

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

*Guderian's Blitzkrieg II* nos lleva a la ofensiva alemana para tomar Moscú en el otoño de 1941 (Operación Tifón) y a la primera contraofensiva rusa de invierno. En 1942 el jugador alemán puede intentar otro ataque sobre Moscú, o reservar sus fuerzas para asestar un golpe mortal contra la ofensiva rusa (Operación Marte), tal y como sucedió históricamente.

*Guderian's Blitzkrieg II* es una nueva edición del 8º juego de la premiada *Operational Combat Series*, el sistema operacional "complejo" creado por Dean Essig. Puede juntarse con el premiado *Case Blue* para mostrar todo el Frente Oriental al sur del Grupo de Ejércitos Norte desde el 1 de octubre de 1941 hasta finales de mayo de 1943.

Los que ya tengan la edición de *Guderian's Blitzkrieg* de 2001 y que también tengan *Case Blue* no necesitan adquirir esta nueva versión. Quienes no tengan *Case Blue* pueden estar interesados en esta versión debido a que incorpora las mejoras introducidas en *Case Blue*. En cualquier caso, las reglas, despliegues iniciales y los Órdenes de Llegada han sido actualizados al estándar de *Case Blue*, y se han corregido las erratas conocidas.

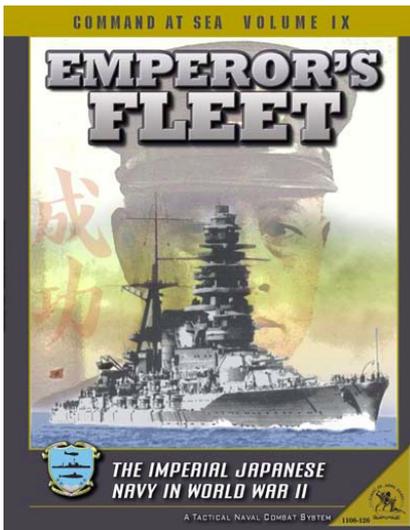
*Guderian's Blitzkrieg II* contiene: un libro de reglas de la serie, un libro de reglas

específico, 2 librillos de tablas y diagramas, 3 láminas de mapa de 55x82 cm, cuatro láminas de 55x35 cm., 2800 fichas, 19 escenarios (incluyendo 1 jugable en 1 mapa y 3 en 2 mapas), dados y caja. Juego en inglés.

*También disponibles en la Operational Combat Series:*

**Burma.**

**Baltic Gap.**



**Emperor's Fleet.** P.V.P.: 22,00 €

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

*The Emperor's Fleet* actualiza a la 4ª edición del sistema *Command at Sea* los datos de los aviones y buques japoneses, incluyendo todas sus armas y sensores, durante la 2ª Guerra Mundial.

Se incluyen más de 200 clases de buques y 130 de aviones, muchos de los cuales no habían sido publicadas hasta ahora. Se actualizan todas las listas de estos buques y aviones para incluir los nuevos datos aparecidos y se corrigen errores.

Los datos de daños y otros aspectos se han actualizado al estándar de la 4ª edición de las reglas que se inició con *Atlantic Navies* y ha proseguido con *American Fleets*. El estándar es ahora compatible con los otros 2 juegos de la *Admiralty Trilogy*: *Harpoon* y *Fear God & Dread Nought*.

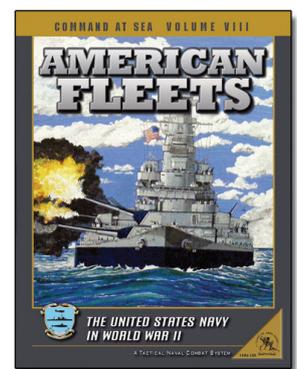
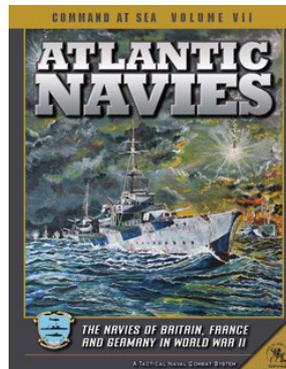
Se incluyen todos los buques y aviones empleados entre 1939 y 1945, incluyendo varias plataformas proyectadas y/o hipotéticas, como el acorazado clase Tosa cancelado tras el Tratado de Washington. Se incluye también un listado detallado de los buques mercantes japoneses, así como plataformas del final de la guerra o de postguerra como las clases Ibuki, B64 y B65 classes, o los A7M Reppu y Ki.94. Libro en inglés.

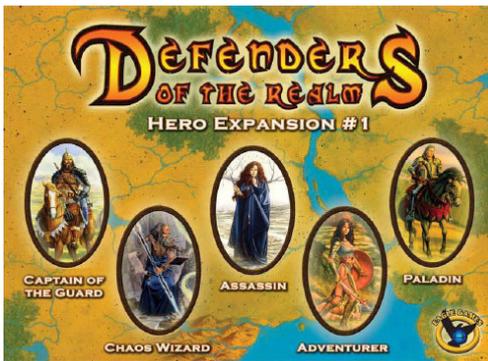
*También disponibles de Command at Sea 4th Edition:*

**Atlantic Navies.**

**Command at Sea 4th Edition Player's Handbook.**

**American Fleets.**





**Defenders of the Realm Hero Expansion #1.** P.V.P.: 22,50 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO. **EDITOR:** EAGLE GAMES

Primera caja de varias proyectadas con nuevos héroes para *Defenders of the Realm*. Se incluyen cuatro nuevos héroes con sus correspondientes Character Cards (Adventurer, Assassin, Captain of the Guard y Chaos Wizard) que han llegado para ayudar a defender las cartas y fichas del juego básico. También se incluye una miniatura de Paladín que reemplaza a la del juego básico.

Las cartas de Global Effects se añaden al mazo correspondiente de las otras expansiones para crear un mazo “bueno” y otro “malo. Varias cartas de cada mazo se añadirán al mazo Darkness Spreads y cambiarán la forma de juego. Se incluyen opciones para permitir reducir o aumentar el nivel de dificultad.

Incluye 4 nuevos tableros de personajes, 4 cartas de personajes, nueva figura de

Paladín, 6 cartas nuevas de Global Effects, 5 fichas y reglas. En inglés.

*También disponibles:*

**Defenders of the Realm**

**Defenders of the Realm Dragon Expansion.**

**Defenders of the Realm Barbarian Expansion.**

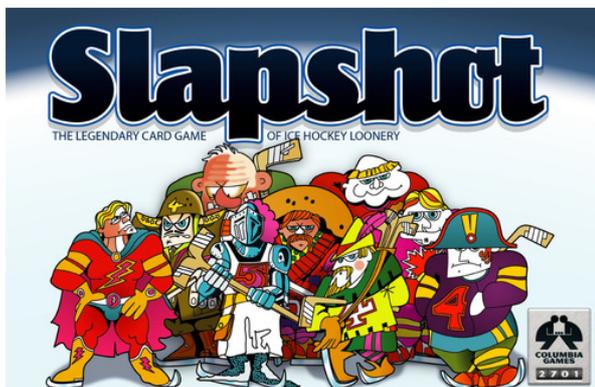
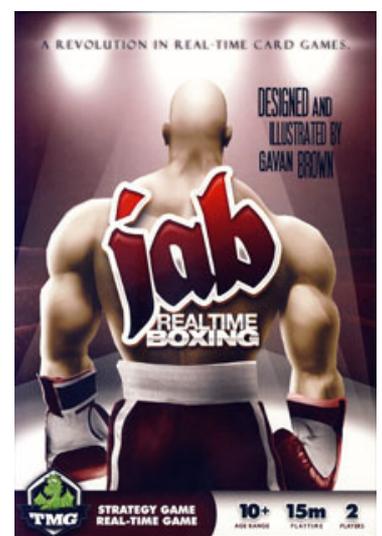
**Jab: Real Time Boxing.** P.V.P.: 18,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** TASTY MINSTREL

¡PREPÁRATE PARA LUCHAR!

Jab es un juego de estrategia de boxeo distinto de todo lo que hayas visto antes. En Jab tienes control directo sobre los puños de tu boxeador, ofreciéndote una experiencia lo más cercana posible al boxeo real pero sin que te rompan la nariz. Jab es un juego en tiempo real. No hay turnos. Puedes jugar tan rápido como puedas, pero recuerda que jugar con inteligencia es más importante que jugar rápido. the face.

¿Podrás derrotar a tus amigos y a tu familia, sin que te pongan una denuncia ni tener que asistir a clases de gestión del estrés? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Slapshot.** P.V.P.: 24,00 €

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

**Slapshot** es un juego dinámico y cambiante de cartas para aficionados al hockey de todas las edades. Cada participante en la partida de **Slapshot** asume el papel de entrenador de un equipo. El objeto es gestionar tu equipo de la mejor forma en las fases previas y luego ganar el campeonato. Durante la temporada normal podrás mejorar tu equipo intercambiando y cogiendo nuevas cartas. Las lesiones y la suerte son también parte del juego, pero será tu habilidad como entrenador lo que llevará a tu equipo a la victoria o a la derrota.

Componentes: 1 tablero, 54 cartas de jugador, 6 peones y reglas. Para 2-6 jugadores a partir de años. Duración de la partida: 30-60 minutos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

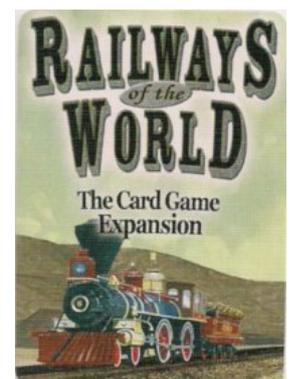
**Railways of the World The Card Game Expansion.** P.V.P.: 9,00 €

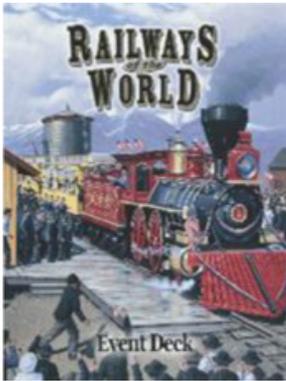
**FORMATO:** EXPANSIÓN DE CARTAS. **EDITOR:** EAGLE GAMES

*Railways of the World: The Card Game - Expansion* añade nuevos mecanismos y opciones de puntuar al juego básico, con:

- Túneles para conectar ciudades existentes, lo que permite el acceso a cubos y afecta al control de las ciudades.
- Intercambiadorres que permiten cambiar el color de las vías durante la construcción, permitiendo la conexión a una ciudad de un color nuevo.
- Ciudades grises que permiten mercancías adicionales.
- Barones para otorgar opciones de puntuar con bonos adicionales.

En inglés.





**Railways of the World Event Deck** P.V.P.: 9,00 €

**FORMATO:** EXPANSIÓN. **EDITOR:** EAGLE GAMES

*Railways of the World: Event Deck* puede añadirse al juego básico *Railways of the World* o a cualquiera de las expansiones del mismo para ofrecer nuevas perspectivas sobre la construcción de líneas férreas. Se incluyen nuevos mazos que se colocarán junto al tablero: Event Deck, Future Event, Current Event y un montón de descartes. El *Event Deck* incluye más cartas que las que se jugarán en una partida, de forma que todas las partidas serán distintas.

En lugar de extraer las cartas aleatoriamente de los mazos, los jugadores pueden formar sus mazos personalizados, por ejemplo uno repleto de eventos negativos. El mazo puede alterarse para cada uno de los mapas de expansión, y se incluyen cuatro cartas en blanco para permitir a los jugadores crear sus propios eventos. En inglés.

**Summoner Wars The Fallen Kingdom.** P.V.P.: 9,00 €

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

Old Bones

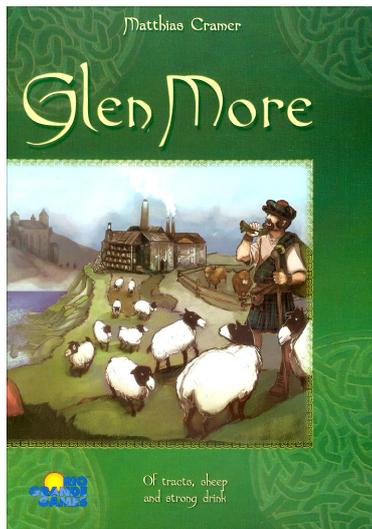
He is Ret-Talus, the Rotten King, a decayed thing over two thousand years old, and one of the most intelligent creatures ever to exist. He uses his twisted powers to dredge up the dead and force them to continue fighting. No sacrifice is too gruesome for this mad king in his quest for glory!

Will you lead the undead hordes of the Fallen Kingdom, making any fiendish sacrifice necessary, as you wield the dark necrotic arts in pursuit of the subjugation of the world?

This Summoner Wars Faction Deck provides everything you need to play the Fallen Kingdom. (A Summoner Wars Starter Set is also needed to play the game.)

Fallen Kingdom Faction Deck Includes:

1 Ret-Talus – Summoner, 1 Skhull – Champion, 1 Dragos – Champion  
1 Elut-Bal – Champion, 7 Skeletal Archers – Common, 6 Zombie Warriors – Common, 5 Reapers – Common, 3 Dark Sacrifice Events, 2 Legions of the Dead Events, 2 Forced Summon Events, 2 Magic Drain Events, 3 Wall Cards, 1 Summoner Reference Card



**Glen More.** P.V.P.: 31,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Cada jugador representa al jefe de un clan escocés del s. XVII que intenta expandir su territorio y su riqueza. El éxito de tu clan depende de tu habilidad para tomar las decisiones correctas en el momento adecuado, bien sea estableciendo nuevos pastos para tu ganado, cultivando grano para la producción de whisky, vendiendo tus mercancías en los distintos mercados, o invirtiendo en el cultivo de lugares especiales como lochs y castillos.

Glen More ofrece un mecanismo de turnos único. Los jugadores toman losetas de territorio de un rondel. La elección de una loseta no solo influye sobre las acciones que consigues por las losetas circundantes de tu territorio, si no que también determina cuándo será tu próximo turno (y cuántos turnos tendrá la partida). Pero jugar un montón de turnos no es siempre la mejor estrategia para un jefe de clan con éxito.

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**REEDICIONES DE RIO GRANDE YA DISPONIBLES:**

**Carcassonne Big Box 3.** P.V.P.: 67,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Puerto Rico.** P.V.P.: 40,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Navegador.** P.V.P.: 52,25 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Stone Age.** P.V.P.: 40,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

*El Viejo Tercio S.L.* Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

## REEDICIONES DE WARGAMES YA DISPONIBLES:



**ASL Starter Kit # 3.** P.V.P.: 33,00 €

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

Tercero de los “kits” introductorios para Advanced Squad Leader. Totalmente autónomo y jugable por sí mismo (igual que los 2 anteriores). El ampliamente ilustrado librito de reglas enseña las reglas de ASL empleando un estilo coloquial. Si ya tienes ASL Starter Kit #2 te gustará descubrir lo fácil que es encontrar las nuevas reglas en ASLSK#3 – aquí aparecen resaltadas de forma que son fácilmente identificables. Esto permite que no sea necesario volver a leer lo ya aprendido en ASLSK#2 y se pueda pasar directamente a las reglas nuevas.

La gran novedad de ASLSK#3 son los ¡TANQUES! El famoso y mortífero Tigre alemán, el fiable Sherman, o el tanque vencedor del frente oriental, el T-34.

Escenarios:

**S20 Joseph 351** Pointe de Corsen, Francia, 28 de agosto de 1944. Prisioneros de guerra rusos junto a soldados americanos contra alemanas.

**S21 Clash at Borisovka** Borisovka, Rusia, 14 de Marzo de 1943. Alemanes contra rusos.

**S22 Another Summer's Day** Niscemi, Sicily, 10 de Julio de 1943. Americanos contra alemanes.

**S23 Monty's Gamble** Oosterbeek, Holand, 20 de septiembre de 1944. Británicos contra alemanes.

**S24 Sherman Marches West** Krupki, Bielorusia, 28 de Junio de 1944. Rusos contra alemanes.

**S25 Early Battles** Kaunas, Lituania, 26 de Junio de 1941. Rusos contra alemanes.

**S26 Last Ally, Last Victory** Puspokladany, Hungría, 10 de Octubre de 1944. Rusos contra alemanes.

**S27 Stand For New Zealand** Galatas, Creta, 25 de Mayo de 1941. Británicos contra alemanes.

Contiene 3 mapas geomórficos, 1 plancha de fichas grandes, 1 plancha y media de fichas normales, 8 escenarios impresos en cartas individuales, ayudas de juego, reglas y 2 dados. Escala: 2 minutos por turno, 5 a 10 hombres y vehículos individuales por ficha. Para 2 jugadores. Dificultad media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**War Without Mercy.** P.V.P.: 57,50 €

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

*Para algunos fue una cruzada romántica para liberar al mundo del bolchevismo. Para otros fue simplemente luchar en el Infierno. Pero ambos bandos se enfrascaron en la lucha sin dudarlo.*

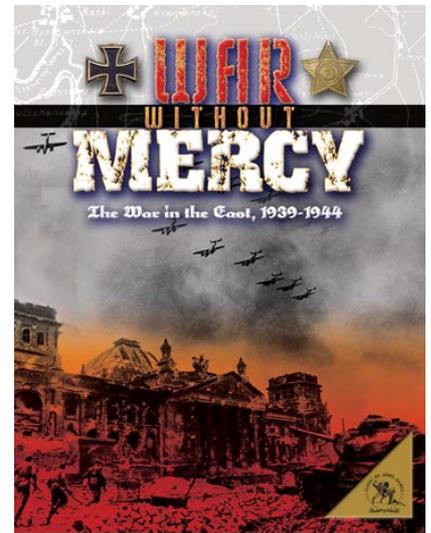
A las 3:30 a.m. del Domingo 22 de junio 1941, tres millones de soldados alemanes atacaron a través de la frontera. Su objetivo era destruir al coloso desprevenido que era la Unión Soviética. Al comienzo de la campaña se hicieron avances enormes, incontables formaciones soviéticas fueron aniquiladas o hechas prisioneras, y el botín de guerra capturado mantendría al Reich abastecido para siempre. Pero el mejor ejército del mundo se enfrentaba al ejército de mayor tamaño del mundo, y ambos bandos sabían que la lucha sería a muerte. El resultado final, tras cuatro años de lucha, fue un Reich en ruinas. Este fue el frente decisivo de la 2ª G. M. y aquí se libró la Guerra sin piedad.

*War Without Mercy* subraya la verdadera naturaleza de la lucha en el Frente Oriental en 1939-44. Aplasta a Polonia en un mes con el escenario de entrenamiento. Contra Rusia, deberás decidir cuántos Panzer Korps y cuánto apoyo aéreo adjudicarás a cada Grupo de Ejércitos.

*War Without Mercy* ofrece muchas oportunidades para tomar decisiones dentro del marco de una buena simulación y un juego jugable. Determina si Leningrado, Moscú o Kiev (o las tres) será el principal objetivo estratégico en 1941. Elige dónde y cuándo contraatacar a los alemanes y dónde lanzar a los refuerzos siberianos. Pondera la conveniencia de lanzar una ofensiva en 1942. Planea si conservar las reservas rusas en 1942 o atacar sectores débiles de la línea alemana.

Escala del juego: unidades tamaño cuerpo, división y brigada; hexágonos de 30 millas de lado a lado; turnos de 2 semanas históricas. Para 2 a 6 jugadores, y se adapta bien a jugar en solitario. Componentes: 840 fichas, 2 láminas de 55x82 cm., 2 librillos de reglas, 3 escenarios más uno de Gran Campaña; tablas y ayudas de juego y dados.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## Against the Odds 32: Birth of a Legend. P.V.P.: 29,75 €

**FORMATO:** REVISTA COM JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS  
The Seven Days Campaign, fought from June 26th to July 2nd, 1862, represented the Union's finest chance to put an early end to the great rebellion, and the Confederacy's best shot at "bagging" an entire Union Army.

Virtually unknown when appointed to command the month before, Gen. Robert E. Lee promptly renamed his force, "*The Army of Northern Virginia*" - defining a future theater of operations the present defenders of the swampy ground east of Richmond could scarcely imagine. Aggressive and imaginative by nature, Lee summoned virtually every spare unit the South could muster for that rarest of Southern advantages, numerical superiority.

His planned counterattack, a massive turning operation designed to roll back the divided Yankee forces and seize their main supply base, would ultimately fail to destroy all Union forces due to inexperience and command failures. Yet Lee so dashed and demoralized the Union leadership at all levels that the Army of the Potomac could do little more than defend and then evacuate the peninsula "prison camp" it had been forced into. Here indeed was where a legend was born....

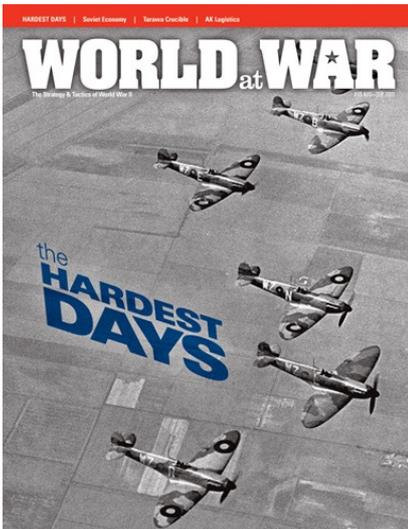
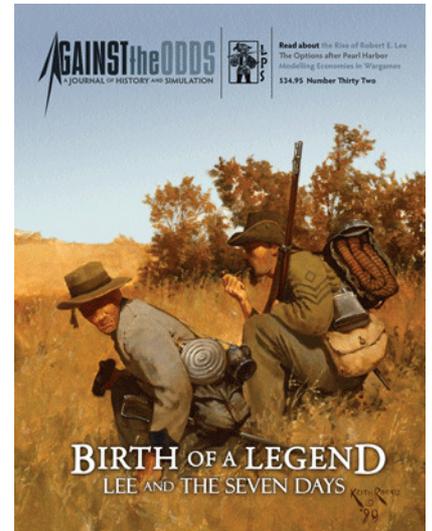
"*Birth of a Legend*" is Michael Rinella's newest area-map game, and the second to apply his award-winning Not War But Murder impulse game system to the American Civil War.

The game will include one 22" by 34" inch area map, 176 large counters, and 16 pages of rules and charts that include extensive examples of play, designer notes, and variant rules, all to ensure many enjoyable game sessions on this campaign that played a decisive role in American and military history.

**Bonus Item Included:** All copies of this issue contain a small expansion kit (rules and counters) for our earlier *There Must Be a Victory* game featured in ATO #26. If you enjoy unusual naval developments, be sure to hold of this issue!

### Birth of a Legend and issue #32 of ATO:

Map - One full color 22"x34" mapsheet, Counters - 176 full color 5/8" die-cut pieces, Rules length - 14 pages  
Charts and tables - 2 pages, Complexity - Medium, Solitaire suitability - Low, Playing time - Up to 4 hours. Design - Michael Rinella. Development - Paul Rohrbaugh. Graphics - Mark Mahaffey



## World at War 19: The Hardest Days. P.V.P.: 25,50 €

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

*The Hardest Days* (THD), designed by John Butterfield, is a purpose-designed solitaire wargame of intermediate complexity covering five critical days in the Battle of Britain, the five days that saw the heaviest air action in the sky over England in the summer of 1940. Each of those days is presented as its own scenario. THD puts you in control of British Fighter Command, responding to air raids launched by the *Luftwaffe*, which is controlled by the game system.

Each one-day scenario represents up to 14 hours during which the *Luftwaffe* launches raids against targets in southern England, defended by the squadrons of RAF Fighter Command. German raids include bomber *Gruppen* (groups), attempting to hit specific targets, and fighter groups protecting those bombers and attacking British fighter squadrons. The German goal is twofold: inflict damage on targets and destroy squadrons to gain air superiority in preparation for the invasion of England.

The game system controls German strategy and tactics. You use your fighter squadrons to respond to the raids in an attempt to destroy or turn back the raiders and prevent their effective bombing of their targets, while minimizing your own fighter losses. Your fighter squadrons and German fighter groups may participate in several raids in a given day, while

German bombers, flying from distant bases, participate in only one raid per day. To track the passage of time, as measured by the sequencing of raids and the turnaround of squadrons and groups during each "Raid Day," the action is divided into seven two-hour time segments, from 0600 to 1800 hours, inclusive.

One inch on the area map equals 10 miles. British squadrons are composed of 10 to 15 aircraft. German groups possess 20 to 30 aircraft. Each time segment represents two hours. Each Air Action Phase represents 10 minutes.

**Hardest Days: Turning Points in the Battle of Britain, 1940.** Details the most significant days' operations in this lengthy air campaign.

**Tarawa Was A Brawl.** A tactical and operational analysis of what went wrong and the lessons learned.

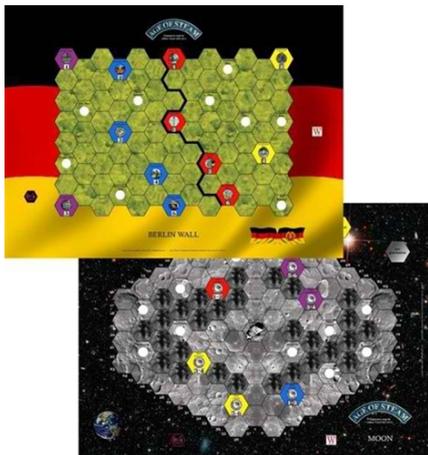
**Afrikakorps Logistics, 1941-43.** It wasn't really the British Army that defeated Rommel; it was the Axis inability to keep him supplied.

**German East Front Fortifications.** An analysis of the many fortified lines built by the Germans to try to stop the westward advance of the Red Army.

**The Naval Sitrep 40.** P.V.P.: 6,00 €

**FORMATO:** REVISTA. **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Nuevo número de la semestral revista para la *Admiralty Trilogy* (*Fear God & Dread Nought, Command at Sea, Harpoon*).



**Age of Steam Map Expansion: Moon & Berlin Wall.** P.V.P.: 22,50 €

**FORMATO:** AMPLIACIÓN. **EDITOR:** EAGLE GAMES

*Age of Steam: Moon and Berlin Wall* includes two expansions for *Age of Steam* previously released in limited editions by designer Alban Viard.

The *Moon* expansion (first released in 2005) has a "spherical" game board so track can be built off the edges and connect on the opposite side of the board. Play is also affected by the Night & Day phases of the moon. Players must build from the central hex (which counts as a city but has no color or goods) or cities linked to it. The Engineer action now enables players to build three pieces of track. Another new action, Low Gravitation, allows the use of one link belonging to another player during goods and movement phases.

The *Berlin Wall* expansion (first released in 2008) features a new Engineer action allowing a player to build three pieces of track or remove one red track marker from the board. Goods may be delivered from east to west (and vice versa) only through holes in the wall by removing the red track markers. Red cubes represent the Soviet Army and

Blue cubes the American, British and French forces; movement of these cubes is restricted until the round marker reaches the red player marker that was placed at the start of the game. At this point all restrictions are removed!

*Age of Steam: Moon and Berlin Wall* viene dentro de una caja que puede servir para guardar muchos mapas de expansión para *Age of Steam*.

**Dominion Cornucopia.** P.V.P.: 20,00 €

**FORMATO:** AMPLIACIÓN. **EDITOR:** DEVIR

Llega el Otoño al Reino de Dominion. Es hora de cosechar, de recoger los frutos de tantos meses de trabajo, de relajarse un poco y descansar. Empiezan las fiestas de celebración por una cosecha como no se ha visto en años. Hay cerveza, y bufones, y comida para todos. Es momento de pasarlo bien con todo lo que está al alcance de tu mano, que es mucho y muy variado.

*Dominion: Cornucopia* es una expansión para *Dominion* y, por tanto, no puede ser jugada por sí misma. Para utilizarla, necesitarás el juego básico *Dominion*, o una expansión independiente (como *Dominion: intriga*), para poder contar con las Cartas Básicas necesarias para la partida (Cartas de Tesoro, Victoria y Maldición) y las reglas completas para la Preparación y el Desarrollo del juego. *Dominion: Cornucopia* añade 13 nuevas cartas de reino, así como cinco cartas únicas. El tema central de la expansión es la variedad. Hay cartas que premian que tengas variedad de cartas tanto en tu mano como en tu mazo así como cartas que ayudan a que tengas esa variedad. *Dominion: Cornucopia* también se puede combinar con cualquier otra expansión de *Dominion* que tengas.

Duración: 30 minutos. Jugadores: 2-4. Edad: 10+. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

