

# EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 22 de diciembre de 2006

## JUEGOS DE MESA

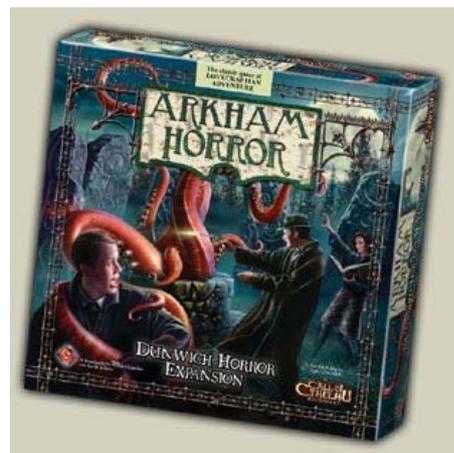
### FANTASY FLIGHT GAMES

**Arkham Horror: Dunwich Horror Expansion.** *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

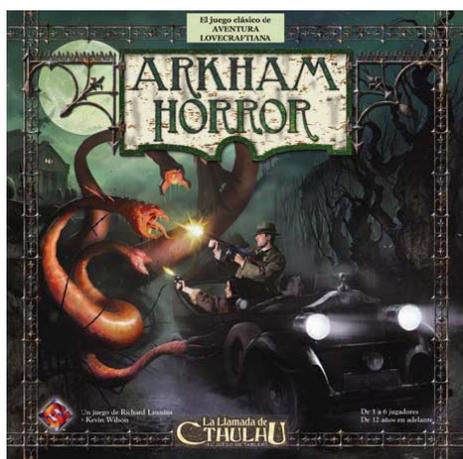
*El hermano de Wilbur Whateley pronuncia el nombre de su padre en Wizard's Hill...*

Los fenómenos sobrenaturales que plagan Arkham, Massachusetts, no están se limitan a ese desgraciado lugar. La ciudad de Dunwich está apenas a un pequeño viaje en tren desde Arkham, y es un lugar incluso más oscuro, más amenazador, con sus propios secretos y sus propios peligros. Parece que los investigadores van a tener que proteger dos ciudades en lugar de solo una; sin ignoran las fuerzas oscuras que se están despertando en Dunwich, tendrán que hacer frente a la maldición del Horror de Dunwich ...

**Dunwich Horror** es una expansión para *Arkham Horror*, completa con un tablero extra y la ciudad de Dunwich – a la que se puede llegar en tren desde Arkham. Montones de nuevas reglas y componentes, que se pueden usar con o sin el nuevo tablero de Dunwich. Entre las novedades destacan: la ciudad de Dunwich en un nuevo tablero con nuevos lugares y nuevas reglas; 8 nuevos investigadores con sus propias motivaciones para salvar el mundo; 4 nuevos Antiguos contra los que luchar desesperadamente; nuevas cartas de Injury y Madness para los investigadores especialmente desafortunados; nuevos conceptos de juego como las puertas y el propio Horror de Dunwich; más de 20 fichas de nuevos monstruos, docenas de nuevos objetos y habilidades, nuevos encuentros – más de 300 nuevas cartas en total! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### FANTASY FLIGHT GAMES – EDGE ENTERTAINMENT



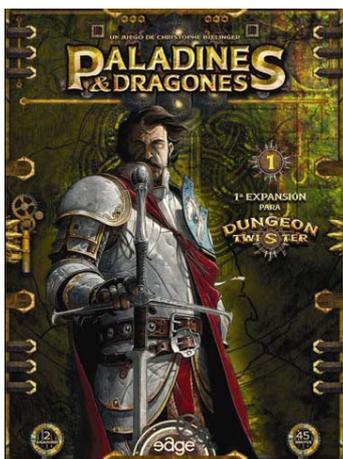
**Arkham Horror.** *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €

¡El fin está cerca! El año es 1926. El lugar es Arkham, Massachusetts. Por toda la ciudad se están abriendo portales hacia horribles lugares más allá de la imaginación, de los que surgen espantosas criaturas que acechan por las calles de noche. Peor aún, si se abren demasiados de estos portales, una criatura de poder insondable será liberada al mundo.

En lo que parece una lucha perdida de antemano, un pequeño grupo de investigadores está decidido a derrotar a las despiadadas fuerzas del universo. Tendrán que profundizar en los misterios de los Mitos y utilizar todas sus habilidades, armas y hechizos si esperan tener la más mínima posibilidad de éxito.

El clásico juego de aventura lovecraftiana regresa en una nueva edición después de casi 20 años. *Arkham Horror* es un juego de aventuras de tablero para entre 1 y 6 jugadores, con una duración media de entre 2 y 4 horas por partida. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## EDGE ENTERTAINMENT



### **Paladines y Dragones. *Ya disponible* P.V.P.: 21,95 €**

El Archimago, ayudado por sus recursos e imaginación sin límites, ha capturado tu grupo de aventureros. Disfruta observando sus desesperados intentos de escapar del laberinto. Los goblins enfermizos y la caza menor como los Clérigos, Ladrones o Guerreros ya no le bastan. En un despliegue de sus increíbles poderes, ha capturado a peligrosas criaturas como Dragones, Fantasmas, y Gólems. Y cuando un Paladín o una Maestra de Armas se cruzan por casualidad en su camino, no duda en lanzarlos también al laberinto, para aumentar la diversión de su privado espectáculo.

*Paladines & Dragones*, la primera expansión de *Dungeon Twister*, presenta ocho nuevos personajes, seis nuevos objetos y ocho nuevas habitaciones. Ahora tienes la oportunidad de decidir el destino del temible Dragón Rojo, o el veloz Explorador Elfo, el personaje más rápido del juego. Tendrás que usar cuidadosamente el Anillo de Teleportación, beber en la Fuente de la Juventud para sanar tus heridas, o entrar en la siniestra Habitación del Pentáculo.

Todos estos personajes, objetos y habitaciones son compatibles con la Caja Básica de *Dungeon Twister*. Usando las dos cajas puedes crear un número infinito de nuevos escenarios y personalizar tu grupo de aventureros y tu equipo para sorprender a tus oponentes desarrollando

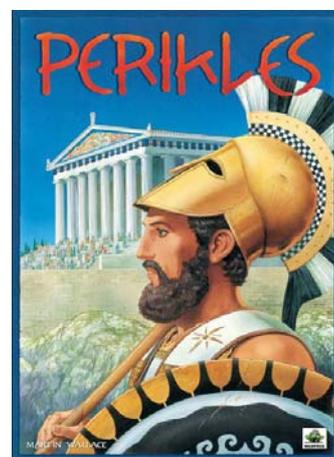
nuevas estrategias. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## WARFROG GAMES-

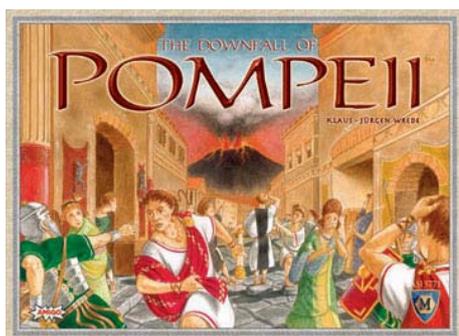
### **Perikles. *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €**

Atenas, cuna de la democracia, podía estar orgullosa de sus líderes en su lucha contra el poder de Persia. Sin embargo, como suele suceder, el orgullo suele preceder la caída. Esparta y las demás ciudades estado de la antigua Grecia decidieron que había que poner un límite a Atenas, y aquello resultó en la Guerra del Peloponeso. En *Perikles* cada jugador representa una familia griega cuya influencia política se extiende por las seis ciudades principales de Grecia. Los jugadores harán uso de su influencia para obtener el control de estas ciudades, lo cual a su vez les permite usar sus fuerzas militares para obtener la gloria en el campo de batalla. Durante cada turno los jugadores usarán sus capacidades políticas para asegurarse de que los miembros de su familia están en las posiciones clave de tantas ciudades como sea posible. Una vez se determina el liderazgo de las ciudades, los ejércitos marchan a la guerra, luchan en célebres campos de batalla, al tiempo que personajes históricos influyen en los eventos. Finalmente los líderes mueren y los mejores son homenajeados con estatuas en su honor... y la guerra sigue.

*Perikles* es un nuevo juego de conflicto y política históricos para 3-5 jugadores del aclamado Martin Wallace. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## MAYFAIR GAMES



### **Downfall of Pompeii. *Ya disponible* P.V.P.: 45,00 €**

En el año 79 a. de C., la bella ciudad de Pompeya se situaba al pie del Monte Vesubio. Durante años, la agradable ciudad atrajo a los mejores ciudadanos de Roma, y era famosa por sus negocios y sus lujos. Pero un terrible secreto dormía en las profundidades, bajo las faldas de la poderosa montaña. Un secreto que provocaría horrores inenarrables en la aciaga tarde del 24 de agosto.

¡Vuelve a la bella Pompeya con este emocionante juego! Usarás cartas para atraer a tus amigos y parientes romanos a la ciudad! ¡Pero escondida en el mazo está la terrible carta del Vesubio! card! Una vez se descubra esta carta, el volcán entrará en erupción haciendo llover fuego sobre la despreocupada ciudad! En ese momento debes luchar para escapar de la ciudad, corriendo para evitar los ríos de lava que amenazan a tu gente. ¿Serás capaz de salvarlos a todos? El jugador con más

supervivientes ganará la partida!

Contiene 140 fichas de Ciudadanos en 4 colores; 61 cartas (53 cartas de Pompeya, 7 cartas de Profecía, 1 carta del año -79); 45 losetas de Lava con 6 símbolos; 1 volcán; 1 bolsa de tela y 1 tablero de juego. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DAYS OF WONDER

### **BattleLore. *Ya disponible* P.V.P.: 69,95 €**

## RIO GRANDE GAMES



**Gloria Mundi. Ya disponible** P.V.P.: 44,95 €

La Gloria de Roma llega a su fin. Eres un hombre de estado romano luchando por sobrevivir en una era de decadencia cultural y caos político. Mientras invasores extranjeros e incompetentes propios devoran los últimos recursos del Imperio, intentarás hacer una carrera lo más brillante posible. Administrarás tus Granjas, Ciudades y Legiones, intentando puntuar decidiendo cuales emjorar y cuales destruir. Al final, es posible que esos puntos sea lo único que te quede. +

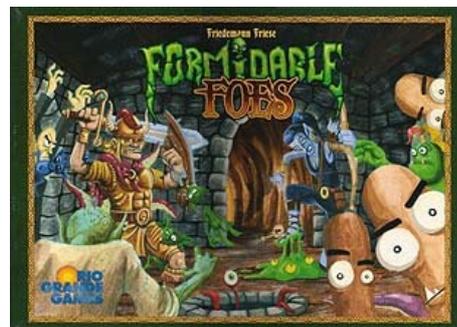
Autores: James Ernest & Mike Selinker. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Formidable Foes. Ya disponible** P.V.P.: 39,95 €

Nueva joya de Friedemann Friese. Aquí el truco va con la letra "f". Hemos preferido dejar el texto original:

*Once again, our unfortunate friends find themselves foreigners trapped within the frightful Fortress Furor of the fanged Prince Fieso who would, with felicity, see them flounder and faint. These fine fighters could feasibly face their finish in this forbidding fortification, whose fearsome floors even now flow frighteningly from beneath their feet as the famished Furunkulus forages the fringes, fixing to feast on the foreigners' flesh. Forthwith, must our fighters fashion their flight from this foulest of fates! But what's this? By the light of their fallow and flickering flares, our friends find the depths fraught with the most furious of fiends and the fiercest of freaks! With fleet feet, the fearless foreigners follow these ferocious fellows through the fortress, with its multifarious footpaths and their frustrating forks, forging fervently forward toward freedom and fame. Our fighters must not falter from whatever feud or fracas would foil their function: to finally furnish the forlorn Faerie Fabula her freedom from feckless Fieso's fists!*

Contenido: un tablero de juego, 67 miniaturas de 6 colores, marcadores de Sabiduría en 6 colores, 75 losetas, 1 dado de Monstruo y otro de Jugador, 42 conjuros mágicos, 85 fichas de Poder Verde, 5 piezas de Bono Oro y reglas. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Medici vs. Strozzi. Ya disponible** P.V.P.: 22,95 €

Este juego revive la feroz competencia entre las dos grandes familias florentinas: los Medici y los Strozzi. Los jugadores compiten en comprar las mejoras mercancías, cargarlas en sus naves y zarpar para venderlas obteniendo pingües beneficios. El mecanismo es similar al conocido Medici, pero para dos jugadores. Si te gusta Medici pero quieres jugar partidas de solo 2 jugadores, ¡ya puedes!

Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración. 30-45 minutos. Autor: Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Power Grid 2nd Expansion: Central Europe & Benelux. Ya disponible** P.V.P.: 14,95 €

Dos nuevos mapas para Power Grid. Se trata de una expansión, así que necesitas el juego Power Grid para jugar. Como en el juego básico, el tablero tiene un mapa distinto en cada cara: Benelux en una y Europa Central en la otra. Junto con el mapa se incluyen pequeños cambios en las reglas para reflejar las peculiaridades de la red eléctrica de estos dos países. Como los países del Benelux apoyan la energía ecológica, los jugadores tendrán mayores posibilidades de comprar ese tipo de centrales. Además, en estos países el petróleo es más accesible y el carbón menos. Como Polonia es un gran productor de carbón, el carbón será mucho más abundante en Europa Central. Sin embargo, debido a las decisiones políticas tomadas por algunos países, los jugadores pueden tener limitado el acceso a la energía nuclear. El resultado no es solo nuevos mapas, si no nuevas formas de disfrutar este excelente juego!

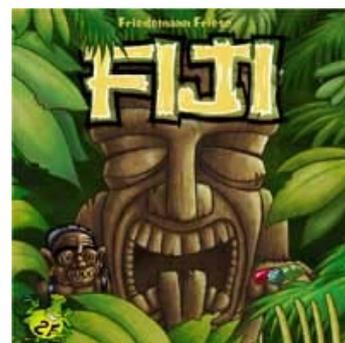
Para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90-120 minutos. Autor: Friedemann Friese. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Fiji. Ya disponible** P.V.P.: 29,95 €

¡Los mares del sur, año 1777! Tres años después de la visita de James Cook a las islas, éstas se ven envueltas en una lucha por la posesión de las legendarias cabezas reducidas. El único deseo de los jugadores es adquirir estas cabezas para enviarlas a los museos de Europa. Aunque los isleños están muy interesados en comerciar sus tesoros con los europeos a cambio de cristales, sus tradiciones exigen que dichos intercambios se hagan durante un ritual especial KAWA. Por tanto, los jugadores deben someterse al ritual jugando unos contra otros con sus cristales para obtener las preciadas cabezas reducidas. El ganador dejará la isla con el tesoro. Los perdedores podrán seguir buscando tesoros.

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 30-45 minutos. Autor: Friedemann Friese. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>



## QUEEN GAMES

Shogun. **Ya disponible** P.V.P.: 49,95 €

El Ladrón de Bagdad. **Ya disponible** P.V.P.: 29,90 €

Alhambra Expansión 2. **Ya disponible** P.V.P.: 17,99 €

Alhambra Expansión 3. **Ya disponible** P.V.P.: 17,99 €

Alhambra Expansión 4. **Ya disponible** P.V.P.: 17,99 €

Alhambra – El Juego de Dados. **Ya disponible** P.V.P.: 25,90 €

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### EDGE ENTERTAINMENT



**Leyendas de Camelot. Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Las historias del Rey Arturo y de los Caballeros de la Mesa Redonda han sido la fuente de inspiración para incontables artistas, eruditos y soñadores durante mil años. ¡Ahora podéis volver a vivir las emocionantes aventuras de Camelot!

*Leyendas de Camelot* es un juego rápido para 2 - 4 jugadores, con más de 100 cartas diferentes que incluyen ilustraciones de los mejores ilustradores, como Ed Beard Jr., Quinton Hoover, Donato Giancola, Melissa Benson, Raven Mimura y muchos otros.

Durante el juego, los jugadores crean compañías de Caballeros y otros personajes para intentar superar desafíos y derrotar a sus enemigos en Camelot, Cornualles y el Bosque Misterioso. Cuando se completa la aventura final, el jugador con más puntos de victoria gana la partida. Contiene un completo glosario de personajes que te permitirá saber quien es quien en Camelot ¡Éste es el juego definitivo que los fans de las leyendas artúricas han estado esperando desde la Edad Media!

**¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

### ASMODEE

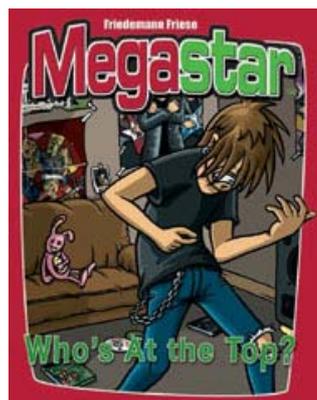
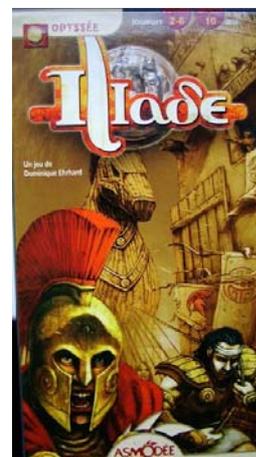
**Iliad. Ya disponible** P.V.P.: 19,95 €

*Hace mucho tiempo, en Troya...*

*Los troyanos raptaron a Helena y los príncipes aqueos aprovecharon la ocasión para plantar asedio a aquella orgullosa ciudad.*

Pero la guerra en los tiempos antiguos se regía por sus propias reglas. Los griegos, que no forman un ejército único y bien organizado, presentan una gran variedad de príncipes que luchan por su propia gloria individual. ¡Cada jugador encarna uno de estos personajes!

La partida se organiza en varios asedios sucesivos (fases del juego) durante los que se ponen en juego cartas de victoria. Cada jugador, con la ayuda de las cartas de su mano (que representan todos los componentes de un ejército antiguo: hoplitas, arqueros, elefantes, varias máquinas de asedio incluyendo el famoso caballo de Troya), construirá un potente ejército frente a su posición, y tendrá que elegir entre sacrificar nuevas cartas (dado que estas son limitadas) o emplear las habilidades de las cartas que ya jugado. Cada jugador tendrá que formar el mejor ejército con estas cartas, debiendo optar entre múltiples posibilidades en cada ronda de juego. Con este nuevo juego táctico, **Dominique Ehrhard** vuelve de forma brillante a los mecanismos que hicieron de Condottière un éxito tan grande. Las fabulosas ilustraciones de **John Mac Cambridge**, fanático de la Antigüedad, son un acicate adicional para unirse al viaje. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Megastar. Ya disponible** P.V.P.: 10,00 €

Tu emisora de radio tiene tantos tipos de música: hip hop, jazz, rock y más! Elige las bandas que debe programar tu emisora, y usa las peticiones para afectar la posición de los grupos en la lista de éxitos. ¿Conseguirás hábilmente predecir quien será la siguiente Megastar que dará fama y beneficios a tu estación de radio?

Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Friedemann Friese. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### MAYFAIR GAMES

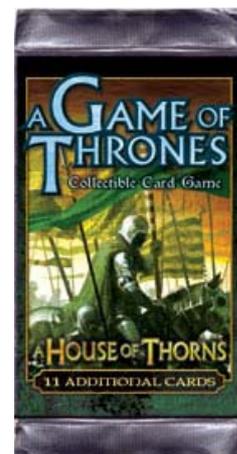
## JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

### FANTASY FLIGHT GAMES

#### **A Game of Thrones CCG: A House of Thorns. *Novedad diciembre***

*Toda rosa tiene espinas...*

**A House of Thorns** es la primera expansión para el bloque Iron Throne del juego de cartas coleccionable *A Game of Thrones*, y nos presenta 140 nuevas cartas. Las Grandes casas luchan por obtener aliados en su búsqueda para asegurarse el Iron Throne, y las casas menores luchan por colocarse en el bando vencedor... y sus lealtades deben ser débiles para conseguirlo, pues que así sea. Incluye numerosas cartas multi-casas, presentando House Tyrell y House Bolton (entre otras), **A House of Thorns** cambiará la forma en que las Grandes Casas juegan el Game of Thrones! Especialmente la Casa Lannister ...



### JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

#### GMT GAMES

#### **Commands & Colours Ancients Expansion #1: Greece & Eastern Kingdoms. *Ya disponible***

P.V.P.: 55,00 €

Primera expansión para el excelente juego de batallas de la Antigüedad con bloques de madera de GMT Games. Nada mejor que dejar hablar al propio autor, Richard Borg (autor de Memoir 4, BattleLore y BattleCry):

“A los que ya habéis jugado a *Commands & Colors: Ancients*, os saludo.

Algunos ya habréis descubierto que *Commands & Colors: Ancients* es mucho más que un juego. Es un sistema de juego expandible que permite a los jugadores revivir innumerables batallas de la Antigüedad.

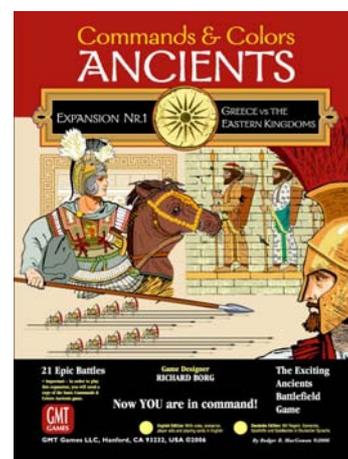
*The Greeks & Eastern Kingdoms* es la primera expansión para *Commands & Colors: Ancients*. Los ejércitos de Filipo, Alejandro y los Sucesores se enfrentan a las huestes de los persas, escitas e indios del Este. En esta expansión veréis escenarios históricos que se centran en los hoplitas de la Grecia clásica enfrentándose al ejército persa invasor en Maratón y Plataea; batallas épicas de la Guerra del Peloponeso, la ascensión de Macedonia y las batallas de Alejandro de Gaugamela, Iso y Granico contra los persas, así como batallas en las que participan los sucesores de Alejandro. Con tus griegos podrás también dirigirte al oeste y luchar contra los cartagineses en Sicilia, o luchar como el rey Pirro en Heraclea y Ausculum contra los romanos.

En esta primera expansión incluimos más de 300 bloques de unidades nuevos con sus pegatinas correspondientes, necesarios para librar estas batallas). Obviamente, abarca un período histórico muy grande, pero podemos hacerlo sin problemas, ya que *Commands & Colors: Ancients* ha sido creado como un sistema de juego histórico único que permite reproducir las batallas de la Antigüedad en menos de una hora.

Los dados de batalla resuelven el combate rápidamente, y las cartas de mando proporcionan un elemento de suerte que crea una niebla de guerra y presenta a los jugadores retos y oportunidades simultáneamente. Y las tácticas que triunfarán concuerdan muy bien con las limitaciones inherentes a los distintos tipos de unidades de la Antigüedad, a sus armas, al terreno y a la historia.

¡De nuevo, bienvenidos y que lo disfrutéis!” Richard Borg.

Incluye 5 láminas de pegatinas para pegar a los 364 bloques de madera, 7 dados de Batalla, reglas, escenarios y 2 ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



#### **Europe Engulfed. *Reedición ya disponible*** P.V.P.: 99,00 €

Más de trece años de diseño y desarrollo han desembocado en la producción de *Europe Engulfed*, la primera incursión de GMT Games en el género de los wargames de bloques de madera (al estilo de los de Columbia Games). Abarca la totalidad de la 2ª Guerra Mundial en Europa. Las partidas son rápidas; el diseño prima la jugabilidad y el someter a los jugadores a las presiones que sufrían sus equivalentes históricos. Todo esto si sacrificar detalle histórico. La campaña completa puede jugarse en 10-14 horas.

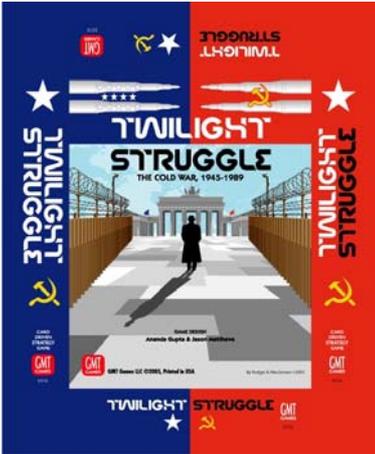
Características: las fichas de bloques de madera proporcionan inteligencia limitada de forma sencilla y efectiva. Cada jugador solo puede ver sus unidades, lo que garantiza que hasta los más avezados jugadores cometerán errores. Reglas de producción y de Guerra Estratégica. Cada turno del juego representa dos meses que incluyen

segmentos de producción de guerra estratégica. El original sistema de producción muestra como las potencias conquistadoras no son capaces de extraer el mismo nivel de recursos de las áreas conquistadas que los dueños originales. Los niveles de producción se calculan fácilmente, y pueden producirse artículos como acciones especiales, flotas, U-boats, bombarderos y cazas estratégicos,

unidades de apoyo a tierra, flak, armas V y, obviamente, montones de unidades acorazadas y de infantería y algunas pocas de paracaidistas y de caballería.

Las acciones especiales son un sistema de reglas innovador que permite los grandes avances territoriales que podían darse en un turno de dos meses sin tener que retrasar la partida con múltiples turnos. Los jugadores, por medio de las Acciones Especiales, pueden comprar rondas de movimiento y combate extra, asaltos anfibios y aerotransportados, e incluso actuar durante la fase de combate del adversario.

El libro de reglas de 24 páginas contiene numerosos ejemplos. También se incluye un libro de juego de 24 páginas con notas, artículos, reglas opcionales, escenarios y un ejemplo de juego del turno de mayo/junio de 1940. Turnos de dos meses, mapa zonal, unidades tamaño cuerpo o división. Para 2 o 3 jugadores. Contiene 283 bloques de madera con sus etiquetas adhesivas, 244 fichas normales, 2 mapas de 55x85 cm, reglas y 24 dados de seis caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Twilight Struggle. Reedición ya disponible** P.V.P.: 57,00 €

“Ahora la trompeta nos llama de nuevo – no como una llamada a las armas, aunque armas necesitamos, no como una llamada a la batalla, aunque una batalla estamos librando – si no como una llamada a soportar la carga de una larga y oscura lucha...”

- John F. Kennedy, Discurso Inaugural, enero de 1961

Twilight Struggle es un juego para dos jugadores que simula la danza de intriga, prestigio y choques bélicos ocasionales entre la Unión Soviética y EE.UU. La totalidad del globo es el escenario sobre el que luchan estos dos titanes por la supremacía de sus ideologías y formas de vida. La partida comienza entre las ruinas de Europa, cuando las dos superpotencias se reparten los despojos de la Segunda Guerra Mundial, y termina en 1989, cuando ya solo EE.UU. sigue en pie.

Twilight Struggle hereda sus fundamentales sistemas de juego de los clásicos juegos “con motor de cartas” We the People y Hannibal: Rome vs. Carthage. Se trata de un juego rápido y en esa línea de poca complejidad. Como en otros juegos con motor de cartas de GMT, la toma de decisiones es un reto: ¿cual es la mejor manera de usar las cartas y unidades propias dado

lo limitado de los recursos? Las cartas de Eventos de Twilight Struggle añaden detalle y sabor histórico a la partida. Abarcan una amplísima gama de acontecimientos históricos: los conflictos árabe-israelíes, Vietnam y el movimiento pacifista de EE.UU., la Crisis de los misiles, y otros incidentes de ese tipo que llevaron al mundo al borde de su aniquilamiento nuclear. Sussistemas de juego reflejan la Carrera Espacial y las tensiones nucleares, con la posibilidad de que la partida termine con una guerra nuclear. ¿Podrás, como presidente de los EE.UU., o de la Unión Soviética, llevar a tus fuerzas a la victoria? Juega Twilight Struggle y averígualo.

Contenido: 1 plancha de fichas, 104 cartas, mapa “deluxe” de cartulina de 55x85 cm., librito de reglas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## COLUMBIA GAMES

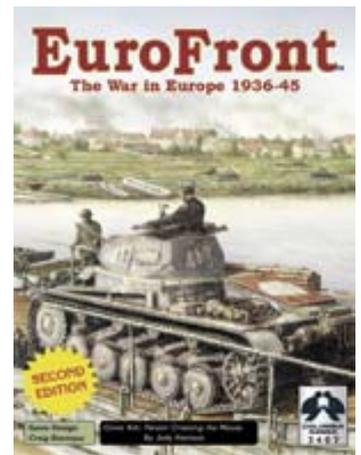
**EuroFront 2. Ya disponible** P.V.P.: 99,95 €

243 bloques de madera, las etiquetas incluyen versiones del Eje y Aliadas de las potencias menores. 8 planchas de órdenes de batalla. Reglas del sistema completas, 4 dados.

EuroFront une EastFront y WestFront para formar una simulación completa de la 2ª G. M. en Europa desde 1936 hasta 1945 (incluyendo la Guerra Civil Española).

El juego contiene las reglas del sistema EuroFront y más de 240 bloques de madera para todos los países europeo desde Noruega a Turquía. Para la mayoría se incluyen versiones del Eje y aliadas. También se incluyen unidades del Eje, aliadas y soviéticas para los frentes Norte y Oriente Próximo. Con los mapas y bloques de EastFront y Westfront, ya puedes jugar toda la 2ª G. M. en un fin de semana.

Las reglas centrales de EuroFront no han cambiado respecto de la primera edición, pero hay nuevos efectos diplomáticos y de alianzas, así como reglas mejoradas para las zonas de salida. Todas las reglas de borde del mapa han sido revisadas y simplificadas, de forma que ya no son necesarias las zonas de salida. Alrededor del mapa hay Distritos y Regiones con líneas férreas y carreteras que las conectan al mapa principal. La superficie de juego total es de 112x170 cm. Es necesario tener EastFront II y WestFront II. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



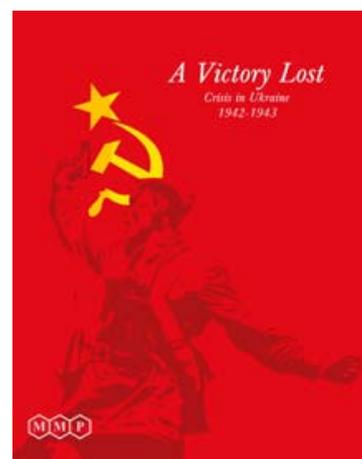
## THE GAMERS - MULTI-MAN PUBLISHING

**A Victory Lost. *Ya disponible*** P.V.P.: 36,75 €

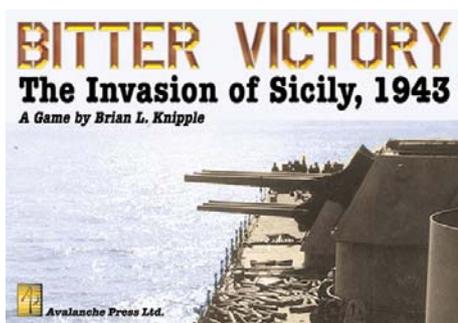
Un viento cortante sopla a través de las estepas de Rusia. Con una preparación de explosiones atronadoras da comienzo la ofensiva soviética bautizada como Operación Saturno. ¿Podrán los rusos rodear y atrapar a los sobreextendidos ejércitos alemanes?

*A Victory Lost* ha sido creado por Tetsuya Nakamura, que también diseñó *Fire in the Sky*, y comienza con la famosa ofensiva soviética, concluyendo con el famoso “revés de Manstein”.

Contenido: 1 mapa de 55x85 cm., 1 ficha de 280 fichas, 1 librito de reglas de 16 páginas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## AVALANCHE PRESS



**Bitter Victory: The invasion of Sicily, 1943. *Ya disponible*** P.V.P.: 19,95 €

Tras expulsar a las fuerzas del Eje de África en la primavera de 1943, los ejércitos aliados se prepararon para regresar a Europa. Tras estudiar varios lugares de desembarco posibles, los británicos y americanos decidieron invadir Sicilia. Situada estratégicamente en medio del Mar Mediterráneo, su captura ayudaría a asegurar las comunicaciones aliadas a través de esta ruta de comunicación vital y desestabilizar al régimen fascista italiano.

En junio, el Octavo Ejército británico desembarcó en la costa oriental de la isla, y el Séptimo Ejército americano en el sur. Las fuerzas del Eje resistieron duramente, pero al final fueron expulsadas de la isla. El juego incluye cuatro escenarios que abarcan varios planes del Eje y aliados para defender y atacar la isla, así como la situación

histórica. El sistema de juego, empleado previamente en *America Triumphant*, *Alsace 1945* y *Red God of War*, consigue que las partidas necesiten unas pocas horas para jugarse.

Las fichas del juego representan batallones, regimientos, brigadas y divisiones. Los cuarteles generales eran vitales para activar unidades y enviarlas a la acción, el abastecimiento también es importante para mantener tus unidades eficientes, y los jugadores deben elegir cómo distribuir sus recursos. Nunca habrá suficientes para conseguir todos los objetivos simultáneamente. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Panzer Grenadier: Blue Division. *Ya disponible*** P.V.P.: 17,99 €

Suplemento para la popular serie táctica de Avalanche Press. Nos lleva a las acciones de la División Azul en el frente oriental durante la 2ª G. M. No puede jugarse sin los juegos básicos. Librito de 22 páginas, 77 fichas y 20 escenarios.

## DECISION GAMES

**War in the Pacific. *Ya disponible*** P.V.P.: 420,00 €

El domingo 7 de Diciembre de 1941, la base naval norteamericana de Pearl Harbor, Hawai, fue atacada por aparatos japoneses. Durante los cuatro años siguientes, las task forces aliadas se enfrentaron a elementos de la flota imperial japonesa a lo largo del océano. Los marines y las unidades del ejército de tierra comenzaron su programa de saltar de isla en isla, arrancando de manos de los japoneses el imperio que habían creado en todas las direcciones.

**War in the Pacific** es una simulación multi-nivel del teatro de operaciones del Pacífico durante la 2ª G. M. El juego permite a los jugadores recrear el curso completo de la guerra, desde el ataque inicial japonés a los ataques aliados de los últimos días de 1945. Los mapas estratégicos representan alrededor del 30% de la superficie terráquea, y permiten a los jugadores mover y entablar combate en todos los niveles: aire, tierra y naval. **War in the Pacific** no es un juego sencillo, contiene un buen número de reglas y conceptos que resultarán nuevos para la mayoría de los jugadores. Pero al jugar los escenarios que abarcan secciones más pequeñas del mapa los jugadores se familiarizarán con las mecánicas del juego. Está prevista la publicación posterior de un kit que extenderá el juego hasta 1946 con más fichas, tablas, escenarios y más mapas tácticos.



Contenido: 7 mapas estratégicos de 55x85 cm, nuevos mapas tácticos con cerca de 338 islas individuales para que luchen las unidades terrestres, 32 planchas de fichas (casi 9.000 fichas) ilustran todos los tipos de unidades del teatro de operaciones del Pacífico, librillos de reglas, librillos de tablas y varias plantillas y ayudas de juego.

Se trata de una versión totalmente mejorada de uno de los mayores megajuegos jamás creados. Ahora el énfasis entre el suministro y el mando está mucho más equilibrado. La gestión y planificación de suministros (ahora basada en Cuarteles Generales) sigue teniendo una importancia vital en cada Ciclo Estratégico.

Los aspectos operacionales están modelados mucho más correctamente desde un punto de vista histórico, igual que el orden de batalla. Los jefes militares (cuya efectividad puede ser impredecible), a menudo sirven para limitar la capacidad de los jugadores de afectar el resultado de cada batalla al extremo. La asignación del jefe correcto a una task force en un momento dado puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota. El sistema de combate terrestre ha sido completamente revisado, aplicándose ahora un sistema de pérdidas de pasos. Las batallas campales por las islas y atolones se resuelven ahora en mapas tácticos expandidos en lugar de imaginarse en un único hexágono.

Los sistemas originales aéreo y naval de **War in the Pacific's** se han conservado, aunque con modificaciones. Esta nueva versión del juego ha sido probada extensamente. En fin, el juego definitivo sobre el Pacífico.

### PRATZEN EDITIONS

**Le Combat de l'Aigle/The Fight of the Eagle. *Ya disponible*** P.V.P.: 31,00 €

Un juego de Didier Rouy y Kip Trexel. Sistema de juego táctico napoleónico, escala de 1 ficha por batallón, escuadrón o batería. Para 2 o más jugadores.

**Le Combat de l'Aigle (the fight of the Eagle)** es un sistema de juego táctico pensado para simular las batallas napoleónicas a escala de batallón. Es posible jugar batallas de gran tamaño en un día. El mecanismo de juego se acerca a las miniaturas, pero los ejércitos ya se incluyen en la caja, así como varios escenarios del comienzo de la campaña de 1809. Está prevista la publicación de más volúmenes. Presenta reglas novedosas, centrándose en la cohesión de las unidades (que se registra de forma visual), en la cadena de mando, y el combate de caballería emplea oleadas como se hacía en la época. Otros elementos, (por ejemplo, el movimiento de brigada) sirven para acelerar las partidas. El sistema de combate se basa en la ir robando cartas y compararlas (también se incluye un sistema más sencillo basado en una única tirada de un dado).

**Le Combat de l'Aigle** puede jugarse de tres formas distintas: 1) como un sistema táctico para recrear batallas reales o hipotéticas, como un sistema de juego para miniaturas (Kip Trexel es el autor de las reglas para campaña de Empire III). Las bases y el empleo de miniaturas, junto con el empleo de miniaturas individuales para cerrar las filas, son fáciles de adaptar a cualquier escala. Credo en principio para usarse con miniaturas de 6 mm, doblando las distancias puede convertirse a cualquier escala con gran facilidad. 2) Como una extensión táctica del sistema de campaña Vol de l'Aigle, para resolver cada batalla importante. large battle occurs. El juego incluye 5 escenarios de los movimientos iniciales de la campaña de 1809.

Contenido: 1 libro de reglas de 32 páginas, 18 planchas de fichas en cartulina (ejércitos francés y austriaco al comienzo de la campaña de 1809 en Baviera, 4 ayudas de juego. Los jugadores deben tener una mesa para jugar y marcadores numéricos de 1 a 6 (dados, por ejemplo).

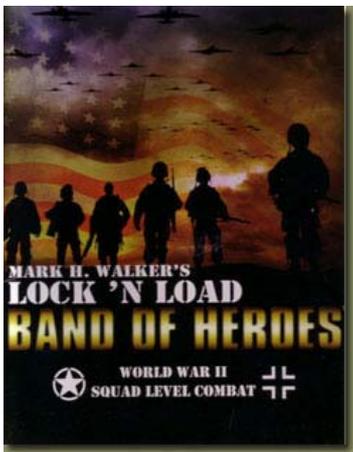
### CRITICAL HIT

**Berlin: Red Victory (Advanced Tobruk System). *Ya disponible*** P.V.P.: 99,95 €

**Mannerheim Cross (ATS). *Ya disponible*** P.V.P.: 79,95 €

**Critical Hit Magazine 7/3. *Ya disponible*** P.V.P.: 24,95 €

### LOCK 'N' LOAD PUBLISHING



**Lock 'n' Load: Band of Heroes. *Novedad diciembre*** P.V.P.: 69,99 €

**Lock 'n' Load: Band of Heroes** lleva el premiado sistema de combate táctico **Lock 'n' Load** a las zarzas de Normandía. *Lock 'n' Load* es el sistema de juego que ofrece "más juego y menos morralla." No gastes horas luchando con complicados libros de reglas amasados en nombre del realismo. Sumérgete rápidamente y juega el sistema de impulsos de juego y los increíbles gráficos de *Lock 'n' Load*. Aunque es un juego basado en escuadras de infantería, los hombres individuales también son importantes – Líderes, héroes, médicos y incluso capellanes inspiran a sus hombres, guiándolos a hazañas de heroico valor. Los eventos que se producen durante la partida aumentan la sensación de realismo: emboscadas descubren lo inesperado, escuadras que huyen a veces ante circunstancias imprevistas, o el apoyo aéreo que a menudo salva el día. Todos los componentes están ahí, en un juego que se vive casi como una buen libro de hazañas bélicas.

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

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

### REVISTAS CON JUEGO

Against the Odds 17: Imperial Sunset (Leyte). **Ya disponible** P.V.P.: € 35,00.

Strategy & Tactics 239: Winged Horse: The Vietnam War 1965-66. **Ya disponible** P.V.P.: € 23,00.

Alea nº 31. **Ya disponible** P.V.P.: € 7,50.

### OSPREY MILITARY

FORTRESS

FOR56 ROME'S SAXON SHORE

WARRIOR

WAR114 AFRICAN AMERICAN SOLDIER OF THE AMERICAN CIVIL WAR



COMBAT AIRCRAFT

COM67 ISRAELI F-15 EAGLE UNITS IN COMBAT

