

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 31 de diciembre de 2007

NUEVOS PRECIOS:

Warfrog Games:

Perikles. P.V.P.: 28,00 €
Byzantium. P.V.P.: 28,00 €
Tempus. P.V.P.: 29,95 €

Phalanx Games:

Go West! P.V.P.: 13,00 €
The Prince: Struggle in the House of Borgia. P.V.P.: 12,50 €
Hector & Achilles. P.V.P.: 12,00 €
Waterloo 1815. P.V.P.: 19,95 €

A House Divided. P.V.P.: 19,95 €
Nero: Legacy of a Despot. P.V.P.: 19,95 €

GMT Games:

Men of Iron. P.V.P.: 32,25 €
Wellington. P.V.P.: 32,25 €
Borodino 1812. P.V.P.: 18,50 €
Devil's Horsemen. P.V.P.: 32,25 €
Manifest Destiny. P.V.P.: 32,25 €
Alesia. P.V.P.: 32,25 €

JUEGOS DE TABLERO

WEST END GAMES



Junta 3rd Edition. **Ya disponible** P.V.P.: 42,75 €

JUNTA! El juego de Poder, Intriga, Dinero y Revolución (3ª edición): el gran clásico está aquí de nuevo, ¡y mejor que nunca! JUNTA, el juego de tablero de intriga, diplomacia y traiciones, ha sido un clásico durante más de 20 años, y ahora ha sido completamente revisado, actualizado, y mejorado con un diseño gráfico totalmente nuevo. Los jugadores, en el papel de las familias más poderosas de la mítica y legendaria República de las Bananas, maquinan, sobornan, amenazan y se alían unos a otros para engrosar sus cuentas corrientes.

Para dos a siete jugadores. Incluye mapa, fichas, dinero, cartas, reglas y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

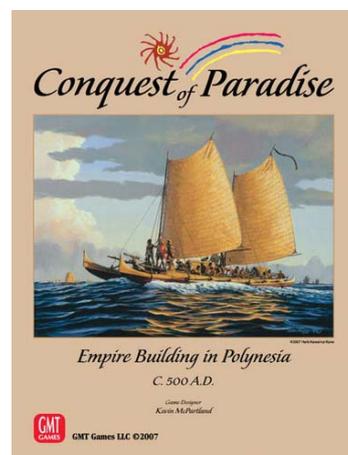
GMT GAMES

Conquest of Paradise. **Ya disponible** P.V.P.: 42,25 €

El momento: 500 d. de C.. La situación: las primeras islas de una nueva cultura, más tarde conocida como Polinesia. La situación: estás al mando de una tribu que busca expandir su influencia a lo largo del Pacífico Sur.

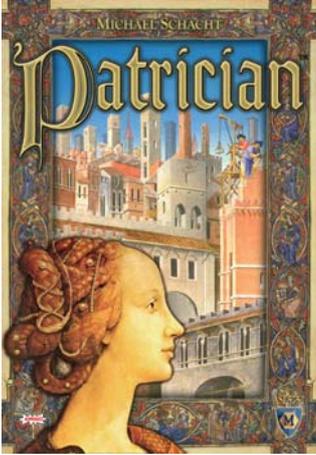
Conquest of Paradise es un juego de construcción de imperios en el "Triángulo Polinesio" del Pacífico central para dos, tres o cuatro jugadores. Los jugadores exploran el océano desconocido alrededor, con la esperanza de descubrir los grupos de islas más lucrativos y conolizarlos. Construyen canoas y entrenan guerreros para crear una fuerza con la que defender su imperio, a la vez que forjan líneas de comunicación con sus descubrimientos en desarrollo. Los recursos son escasos; un empleo adecuado de los mismos es la llave de la victoria. Invertir en exploración amplía tu imperio. La formación de guerreros fortalece tu imperio. La inversión de recursos en innovaciones culturales puede reportar dividendos inesperados, como los tatuajes, el baile hula, el surfing o incluso las estatuas gigantes célebres de la Isla de Pascua.

Conquest of Paradise es un diseño rápido y muy probado que está pensado para hacer disfrutar a los que disfrutan de juegos como *New World*, *Civilization* y *Conquistador*. Puedes aprender a jugar en 10-15 minutos y terminar una partida completa en 60-90 minutos. *Conquest of Paradise* es un juego de exploración y construcción de imperios, pero también (como puede esperarse de GMT Games) sobre LUCHA. Elegir correctamente cuándo reclutar los caros guerreros, y dónde y cuándo luchar, dado lo limitado de los recursos, es clave para tener éxito.



Creado por Kevin McPartland y editado por Fred Schachter y Tony Nardo. Incluye un mapa de 85x55 cm. del Océano Pacífico que abarca desde Australia hasta América, 176 fichas grandes de guerreros polinesios, canoas y colonos, 140 marcadores grandes adicionales de pueblos polinesios, agricultura intensiva e islas descubiertas; 28 Losetas de Descubrimientos con grupos de islas polinesias; 27 cartas ilustradas de innovaciones culturales; un manual de juego con ejemplos de juego, reglas avanzadas, consejos, comentarios del autor, referencias históricas y apenas cuatro páginas de reglas básicas; cuatro ayudas de juego y un dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MAYFAIR GAMES



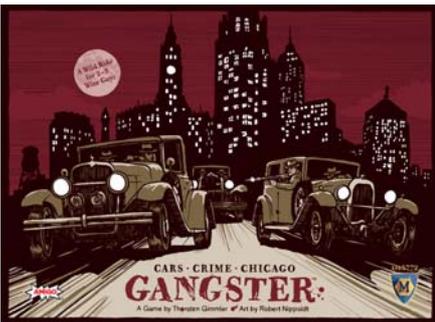
Patrician. Ya disponible P.V.P.: 28,00 €

A lo largo de la Edad Media, ricos e influyentes hombres y mujeres de toda Italia buscaron demostrar a los demás su calidad e importancia. Deseaban un símbolo sólido y visible de su poder y prosperidad. Así que construyeron magníficos edificios con forma de torre: ¡cuanto más influyente la familia, mayores las torres! Pero la competición nunca acababa, y si una familia perdía su influencia en algún momento, torres más nuevas y altas surgían rápidamente.

Como maestro arquitecto de estas "Torres Patricias", estás listo para aprovecharte de la vanidad de las distintas familias patricias. Tú construyes tus torres, sumando piso tras piso. Y cuando las torres están terminadas, ¡tú serás quien se lleve la fama! se patrician families.

En Patrician los jugadores compiten por construir las torres más altas en ciudades de Italia. Debes aceptar encargos de construcción de familias patricias para colocarte en el lugar adecuado en el momento propicio. Juega tus cartas de manera inteligente y tu nombre será famoso entre los ricos y poderosos!

Contiene 149 fichas de Torres de madera, 55 cartas de construcción, un tablero de juego impreso por ambas caras, 20 fichas de Prestigio. Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 50 minutos. Autor: Michael Schacht. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Gangster! Ya disponible P.V.P.: 36,00 €

"Puedes llegar muy lejos con una sonrisa. Y puedes llegar mucho más lejos con una sonrisa y una pistola." -Al Capone

A lo largo de los años 20 y 30, bandas de gangsters rivales compiten en una lucha a muerte por el control de la brillante ciudad a orillas del Lago Michigan. Cada distrito es disputado duramente, ya que al final solo podrá haber un "Rey de Chicago".

Assumes el papel de jefe de una banda. Compites con los otros jefes. Por medio de una juiciosa colocación de tus "chicos", controlas importantes lugares de la ciudad. ¡Pero el tiempo es limitado! Solo te quedan 3 días para ejercer influencia sobre los vecindarios. ¡Usa esos días con inteligencia, ya que al final el gangster que ejerza más influencia será proclamado jefe de jefes!

Ten cuidado: tus adversarios buscan la misma gloria. Si un gangster es invitado cerca del río a desayunar, ¡tal vez ya no esté para la hora de la cena! Reúne a tus chicos, móntate en el sedán, y averigua si tienes la habilidad, la astucia y la falta de escrúpulos necesaria para convertirte en el mayor gangster de Chicago!

Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 90 minutos. Autor: Thorsten Gimmler. Contiene: 1 tablero de juego, 100 bubos de Gangsters, 5 automóviles, 5 marcadores de puntos, 15 losetas de Distritos, 15 cartas de puntos, 6 cartas de casinos, 5 compañeras de Gangsters, 30 marcadores de mejoras, 15 cartas de movimiento, 8 piezas de Doblar y 3 piezas de información. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

WHITE WOLF PUBLISHING

Murder City. Ya disponible P.V.P.: 33,25 €

Un Trabajo para morir.

Te despiertas con el sonido de tu móvil zumbando en su puesto de red. Sale un pequeño mensaje impreso con el nombre y la dirección de una persona fallecida. El asesinato es tu ocupación. Eres un joven, un detective freelance en una megalópolis superpoblada. En este futuro terrible de aliens, clones, robots y tecnología aterroizadora, el asesinato campa por sus respetos, la justicia está saturada y tu trabajo consiste en atrapar asesinos.

Murder City es un juego de estrategia para 2 a 5 jugadores. Assumes el papel de un investigador futurista. Tu objetivo es localizar asesinos y perseguirlos. El jugador que sobreviva a "la vida" del mejor modo posible y obtenga más créditos ganará la partida, será el principal joven de la ciudad.

Este juego incluye: 5 detectives distintos con los que jugar, 25 cartas de asesinatos (los casos que debes investigar), 50 cartas de Legwork (que avanzan tus casos o interfieren con los casos de los demás jugadores), 25 cartas de Dureza o (los daños que sufres en el curso de tus investigaciones), y todos los dados que necesitas para jugar. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



VALLEY GAMES



Container. Ya disponible P.V.P.: 57,00 €

¡El equipo formado por Franz-Benno Delonge y Thomas Ewert te invitan a jugar a **Container!**

Container es un juego sobre grandes barcos y producción a gran escala. Cada jugador juega en el papel de productor y transportista de mercancías. Los jugadores deciden qué productos quieren producir, y cuáles de los productos de los DEMÁS jugadores quieren enviar a una isla remota. Durante estas fases, los jugadores podrán fijar los precios de sus productos e intentar maximizar sus beneficios!

Una vez que las mercancías hayan llegado a la isla, los jugadores asumen el papel del comprador de su minúscula isla. Los jugadores pujan por las mercancías que llegan cada día en barco, y el que pujan más alto se lleva las mercancías para convertirlas en puntos al final de la partida. ¿Parece sencillo? ¡Lo es! Pero el verdadero reto es convertir la

producción industrial pesada en mercancías para tu isla. Tu gobierno está dispuesto a subsidiar tus compras, ¿pero cuánto dinero quieres entregar a tus competidores por ese precioso cargamento que tanto necesita tu isla?

Diseño gráfico de Mike Doyle. Duración de la partida: 90 minutos. Para 3-5 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES



Rattlesnake. Ya disponible P.V.P.: 14,25 €

¿Quién será el primero jugador en librarse de los peligrosos huevos de serpiente de cascabel?

RattleSnake es un juego divertido y sencillo de destreza y estrategia para niños de todas las edades. Los jugadores compiten por ser el primero en colocar todos sus huevos de cascabel magnéticos en el tablero.

¡Pero ten cuidado! Cada huevo adicional que se coloca provoca el desplazamiento de los huevos ya colocados, ¡y potencialmente que se queden pegados! El que cause esto debe recoger los huevos que estén pegados, lo que dificulta enormemente ganar la partida.

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Contenido del juego: reglas, tablero de juego, un dado especial de seis cartas y 12 huevos de serpiente de cascabel magnéticos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

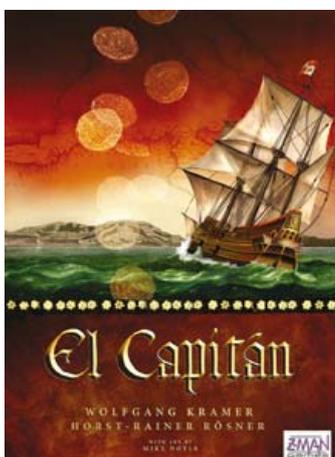
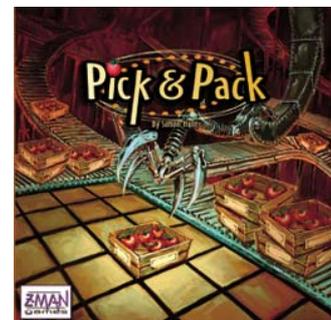
Z-MAN GAMES

Pick & Pack. Ya disponible P.V.P.: 19,00 €

Un juego para dos jugadores donde seleccionas y empaquetas manzanas en cajas – la gracia está en que el brazo mecánico se ha estropeado y solo puedes controlarlo en sentido vertical mientras que tu compañero lo controla en sentido horizontal.

Los jugadores mueven un peon en horizontal y en vertical por una trama de cuadrados, cogiendo las manzanas que quieren o empleando acciones especiales como Pedido Irgente (te concede un turno extra) o Premium (duplica el valor de tus cajas de fruta).

Contenido: 60 losetas, 1 peón, 1 tablero y reglas. Para 2 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



El Capitán. Ya disponible P.V.P.: 46,75 €

Eres un famoso mercader en el s. XV, y tus barcos navegan a importantes ciudades estratégicas del Mediterráneo, construyendo almacenes en esas ciudades y fortalezas para protegerlas. Tu objetivo es convertirte en el mercader más poderoso y rico de todos. Pero solo tendrás éxito si consigues establecer el máximo de almacenes, y si construyes tus almacenes y fortalezas en las ciudades más prósperas.

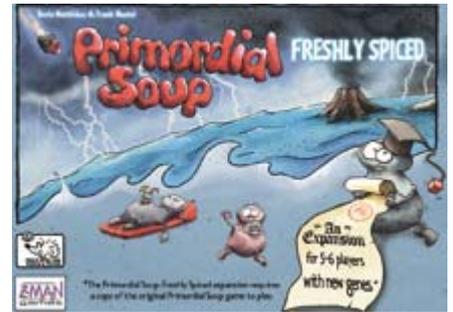
El juego también incluye un pack de expansión de 3 ciudades y un barco pirata.

Contenido: 1 tablero de juego, 5 barcos de madera, 90 almacenes de madera, 15 fortalezas de madera, 54 cartas de navegación, 30 cartas laon, 111 monedas, 3 cartas de bono de proliferación.

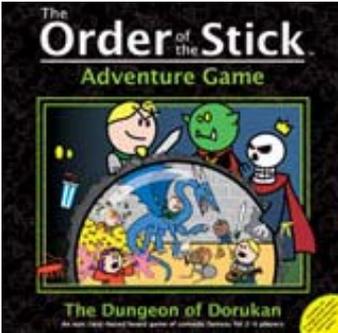
Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-120 minutos. Creado por Wolfgang Kramer y Horst-Rainer Rösner. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Freshly Spiced. Ya disponible P.V.P.: 23,75 €

Esperadísima expansión para el juego de los orígenes de la vida y la dura vida de las amebas y los primeros organismos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



APE GAMES



The Order of the Stick. Ya disponible P.V.P.: 38,00 €

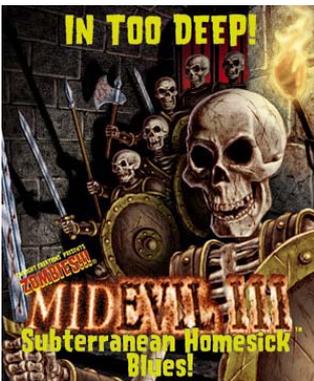
¿Por qué leer solo acerca de aventureros alocados e incompetentes cuando tú mismo puedes ser uno de ellos? Métete de cabeza en el mundo de este inexplicablemente popular cómic-web. Ponte en el papel de uno de los seis audaces aventureros que explorarán cada estancia del misterioso Dungeon of Dorukan en esta sátira hilarante del género fantástico. Pero ojo, el malvado brujo no-muerto Xykon te espera en el fondo del dungeon, y no tiene nada mejor que hacer que centrarse en fregar el suelo con tu trasero...

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 3 horas. Incluye más de 500 cartas! Entrena a tu personaje en una variedad de habilidades del mazo personalizado. Cada uno de los seis personajes es una experiencia totalmente distinta.

Construye el dungeon a medida que avanzas – ninguna partida se repite; tú eliges a qué monstruos se enfrentan los demás jugadores en la batalla, pero cuidado por que los monstruos pueden juntarse y hacértelas pasar canutas; intercambia botín con los demás jugadores en plan cooperativo –o apuñálalos por la espalda y sal corriendo con sus cosas.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

TWILIGHT CREATIONS INC.



MidEvil III: Subterranean Homesick Blues. Ya disponible P.V.P.: 14,25 €

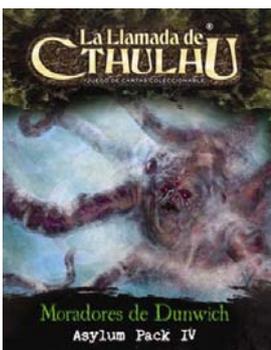
El castillo está muy bien, pero admitamos que las opciones de diversión son limitadas. Además, el ejército de esqueletos parece estar creciendo. Y tienen la intención de ver como sales por piernas. Tal vez sea el momento de averiguar si el sabio tenía razón cuando dijo: “Reunid las páginas, encontrad el altar subterráneo, y decid las palabras.” ¡Ay, si pudieras recordar qué palabras...!

Zombies 6.66. Fill in the... Ya disponible P.V.P.: 9,50 €

Esta expansión añade... bueno, para ser sinceros no añade nada. Pero ahí está su atractivo: cartas y losetas en blanco con los reversos oficiales de Zombies!!! Tú pones el resto, con total libertad para componer las expansiones más tortuosas.



EDGE ENTERTAINMENT



Asylum Pack IV: Moradores de Dunwich. Ya disponible P.V.P.: 9,95 €

“Caminan sin ser vistos por lugares solitarios, en los que Las Palabras han sido pronunciadas y el aullar de Los Ritos atraviesa las Estaciones.” –H.P. Lovecraft Este Asylum Pack es un set de 40 cartas fijas para el JCC de La llamada de Cthulhu. Contiene 20 cartas nunca vistas anteriormente, dedicadas a los personajes y sucesos del relato de H.P. Lovecraft El Horror de Dunwich, y diseñadas para ampliar tu baraja y añadir variedad al metajuego de La llamada de Cthulhu.



Tannhäuser. Ya disponible P.V.P.: 49,95 €

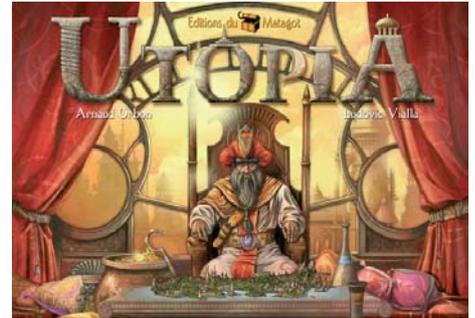
El juego de tablero Tannhäuser os coloca al mando de los soldados y secuaces impíos de una guerra secreta por el destino de toda la humanidad. Mediante un sistema único e innovador conocido como "PATHFINDING", enfrentaréis a vuestras unidades con maniobras tácticas y acción dramática. ¿Conseguiréis vuestro principal objetivo, la derrota total y absoluta de vuestro enemigo en el mundo alternativo en que se ambienta Tannhäuser?

En Tannhäuser pueden participar entre 2 y 10 jugadores, divididos en equipos: un equipo controla a los agentes de los Oscuros Korps, y el otro lleva a los comandos de la 42ª Fuerza Especial de Marines. Una partida suele durar entre 1 y 2 horas, dependiendo de las opciones de juego que decidan usar los jugadores. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Utopia. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

Utopia es un juego de estrategia para 2-5 jugadores, en el que encarnarás a uno de los ministros encargados de dar la bienvenida y acompañar a los príncipes invitados.

¡Deja que construyan los monumentos más prestigiosos! ¡Que erijan las más increíbles maravillas! Las reglas de Utopia son fáciles de aprender, pero las estrategias para ganar son numerosas. Las partidas duran una hora aproximadamente, y nunca son iguales. Prepárate para un fascinante viaje a las exuberantes costas de Utopia. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



DEVIR



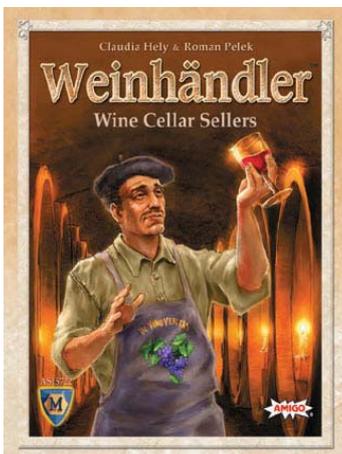
Beowulf. Ya disponible P.V.P.: 35,00 €

BEOWULF está basado en la película dirigida por Robert Zemeckis. Es un juego de elegante mecánica diseñado por Reiner Knizia, creador de Exploradores y el Sr. de los Anillos.

El juego cuenta la historia de tentaciones y valor de BEOWULF, al enfrentarse con los enemigos del Reino de Herot. Es un juego de estrategia en el que cada jugador trata de conseguir la máxima puntuación en cada una de las épocas clave de la saga. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

MAYFAIR GAMES



Weinändler. Ya disponible P.V.P.: 18,95 €

Weinändler: Wine Cellar Sellers, un juego rápido para 3-5 jugadores. ¿Shiraz o Chardonnay? ¿Chianti o Cabernet? En el mundo de las subastas de vino, debes saber cuándo comprar y cuándo vender para obtener el mayor beneficio. En **Weinändler**, compites con los demás en crear la bodega más valiosa. Compra los mejores vinos y ordena tus grupos de vino para aumentar su valor global. Usa tu olfato para los negocios y tus existencias de vino para convertirte en el maestro Weinändler!

Incluye: 66 cartas de juego (63 cartas de vino, 3 cartas de botellas), 47 fichas de puntuaciones, 6 marcadores de botellas de vino para pujas y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

EDGE ENTERTAINMENT

Debido a la demanda de muchos establecimientos para reponer en menor cantidad los juegos de cartas no coleccionables que ya no son novedad, aquí disponéis de los primeros displays mixtos del catálogo. Pronto habrá más referencias de displays mixtos, para poder reponer estos juegos una vez que ya no son novedad y por lo tanto vender ocho unidades es más lento.

Display Juegos de Aventuras. P.V.P.: 159,60 €

Contiene dos unidades de cada de los juegos: Cálculo Electrónico, Chez Geek, Star Munchkin y Mag-Blast.

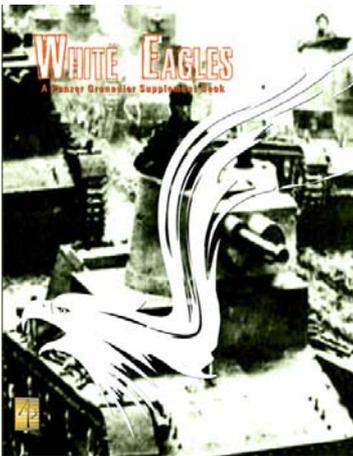
Display Juegos de Humor. P.V.P.: 159,60 €

Contiene dos unidades de cada de los juegos: Dungeoner: La Tumba del Lord Liche, La Guarida de los Demonios, Scarab Lord y Fairy Tale.



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALANCHE PRESS



Panzer Grenadier: White Eagles. *Ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

La 2ª G. M. comenzó cuando los tanques alemanes cruzaron la frontera polaca el 1 de septiembre de 1939. Los polacos se defendieron bravamente, rechazando varios ataques, pero la superioridad numérica y de armamento alemanas acabó arrinconándolos en Varsovia.

El 14 de septiembre, una contraofensiva polaca se vino abajo tras una intensa lucha, cuando las lentas divisiones de infantería polacas se vieron rodeadas por las rápidas formaciones panzer alemanas. Los polacos, sin cejar la lucha, retrocedieron hacia el sudeste intentando ganar tiempo hasta que se pusiera en marcha la ofensiva de los aliados. Pero el día 17 la Unión Soviética lanzó su correspondiente ataque a traición. La lucha continuaría hasta octubre, pero el estado polaco estaba condenado a muerte.

White Eagles es un suplemento de 76 páginas para la serie *Panzer Grenadier*, centrado en las batallas de septiembre de 1939 entre los defensores de Polonia y los invasores alemanes y soviéticos. Incluye 40 nuevos escenarios en los que vemos ataques de ambos bandos, batallas de caballería contra caballería, e incluso una batalla o dos entre tanques. Además, por supuesto, de artículos de trasfondo sobre los ejércitos y las armas implicadas. Este módulo no se puede jugar por sí mismo. Es necesario poseer **Eastern Front** y **Road to Berlin** para disfrutar de la

totalidad de los escenarios.

White Eagles incluye 165 fichas. Casi todas ellas representan a las fuerzas polacas: tanques, caballería, carros blindados, infantería, ametralladoras, morteros, antitanques, artillería, y por supuesto mandos. El formato del libro es similar a los populares **Sinister Forces** y **Fronte Russo**.



Panzer Grenadier: Alaska's War. *Ya disponible* P.V.P.: 9,50 €

En junio de 1942, tropas japonesas desembarcaron en las Islas Aleutianas Occidentales de Alaska, la única invasión extranjera de suelo estadounidense a gran escala desde 1815. En mayo de 1943 los americanos invadieron la Isla de Attu, enviando 15.000 hombres contra 2.500 defensores japoneses. Los japoneses lucharon con una determinación suicida: 28 cayeron en manos del enemigo y el resto murió en combate.

Dos meses después americanos lanzaron una invasión aún mayor de la cercana Isla de Kiska, donde descubrieron que los japoneses la habían evacuado tres semanas antes y entonces estaba desierta.

Alaska's War es un suplemento para la serie *Panzer Grenadier* basado en la única invasión japonesa realizada en el hemisferio occidental, y la respuesta norteamericana.

Se incluyen diez escenarios basados en batallas de las Islas Aleutianas. Este módulo no se puede jugar solo, si no que es necesario poseer *Battle of the Bulge*, *Guadalcanal*, *Afrika Korps* y *Desert Rats*. Cada escenario tiene su propia cartulina en un cuaderno con canutillo, como los populares *North Wind* y *Edehweiss Expanded*.



GMT GAMES

Asia Engulfed. *Ya disponible* P.V.P.: 63,50 €

Por fin llega el juego “hermano” del premiado *Europe Engulfed*. En *Asia Engulfed* la acción tiene lugar a lo largo de Asia y el Pacífico, abarcando toda la guerra a partir del ataque a Pearl Harbor hasta el hundimiento final del imperio japonés.

Asia Engulfed es un juego completo que puede jugarse por sí mismo, o también puede jugarse junto con *Europe Engulfed* para revivir la 2ª G. M. al completo. Un conjunto de reglas combinadas permiten la transferencia de unidades entre ambos, las prioridades de producción y condiciones de victoria combinadas.

Asia Engulfed se centra en la jugabilidad y en hacer sentir a los jugadores las presiones que tuvieron que soportar sus equivalentes históricos. Los jugadores sienten efectivamente las presiones y tensiones que tenían los comandantes de escala estratégica en la guerra real. El juego consigue este nivel de jugabilidad sin sacrificar el detalle histórico. La campaña entera al completo puede jugarse en 6-9 horas una vez que los jugadores dominan el elegante sistema de juego.

Unidades con bloques de madera: se usan bloques de madera en lugar de las tradicionales fichas de cartón, con el objetivo de proporcionar una “niebla de guerra” realista. Se usan distintos colores no solo para los distintos países, si no también para las unidades terrestres y navales, de forma que no haya confusiones sobre qué es qué y quién es quién. Solo su jugador sabe donde se encuentran sus escurridizos portaaviones hasta el momento del combate. Los jugadores tendrán que decidir durante su movimiento de reacción naval si tienen el arrojado necesario para interceptar a las fuerzas desconocidas del adversario.

Asia Engulfed incorpora un sistema único y sencillo para reflejar las limitaciones japonesas de recursos. Cuánto más se extienda tu imperio desde Japón, más difícil será abastecer y operar tus sobreextendidas fuerzas, y mucho menos defender tu perímetro con una marina limitada por sus reservas de combustible.

China, India y Australia: los tres países participan y son blancos potenciales de la expansión japonesa. ¿Podría alguno de ellos haber sido capturado por los japoneses si éstos se hubieran centrado en ello? Aunque no es probable, son objetivos que los Aliados tenían que defender y parecían demasiado lejanos. Las reglas opcionales pueden además introducir a la Unión Soviética al juego.

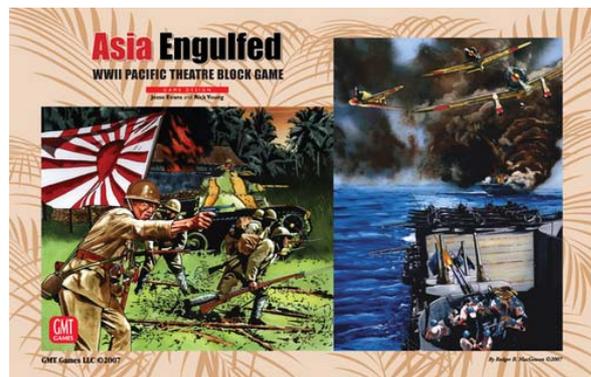
El sistema aéreo de *Europe Engulfed* ha sido rediseñado. El factor aéreo es crítico para llevar una campaña a buen puerto en el Pacífico, e influye también sobre el movimiento y el abastecimiento. El mapa dividido en áreas ha sido creado cuidadosamente y permite a las unidades aéreas ejercer control sobre las áreas adyacentes y moverse a través de áreas hasta la siguiente base aérea sin tener que preocuparse de alcance o de contar hexágonos. Los aviones embarcados se representan con sus propias fichas, lo que permite calcular sus pérdidas por separado, y también permite a los japoneses cuidar a sus pilotos de élite.

El sistema naval también ha sido totalmente rediseñado respecto de *Europe Engulfed*, y junto con el sistema aéreo es parte integral de *Asia Engulfed*. Los límites a las bases, movimiento extendido, movimiento de reacción, combate con portaaviones diurno o nocturno de superficie, efectos de sorpresa, ataques a puertos, apoyo a las invasiones... se incluye todo lo que hace falta, lo que al combinarse con la inteligencia limitada que otorgan los bloques de madera, llevan a que cada encuentro lleve la ilusión de una potencial victoria y el miedo a una derrota devastadora. Incluso los submarinos participan acosando a los rezagados.

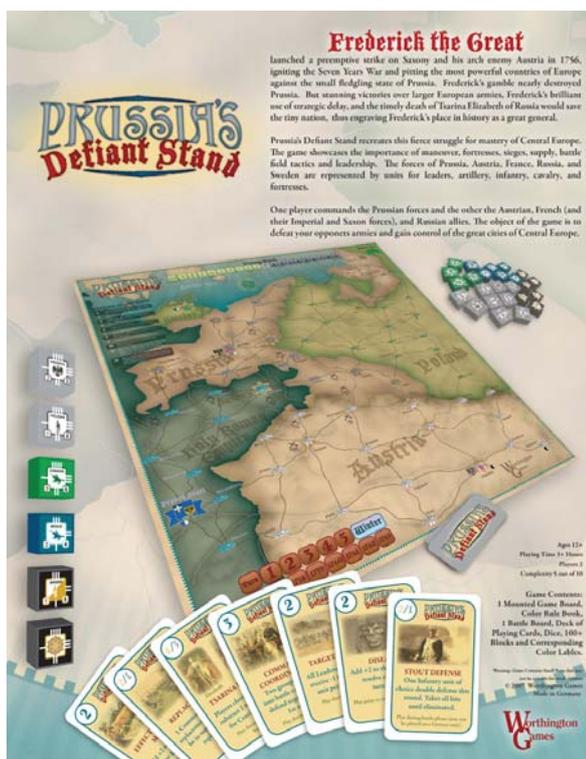
Producción y Guerra Estratégica: los Turnos de Juego de *Asia Engulfed* representan dos meses, y en ellos tiene lugar la producción y la guerra estratégica. Los niveles de producción son fáciles de calcular, y las opciones de producción incluyen Acciones Especiales, Portaaviones, Acorazados, Cruceros, Submarinos, Aviones con base en tierra, Aviones embarcados, Infantería, Marines y una variedad de opciones estratégicas. El jugador norteamericano realiza una campaña submarina estratégica contra el sistema de transporte naval japonés, y más tarde es capaz de lanzar sus bombarderos estratégicos sobre Japón.

Las Acciones Especiales son un sistema de reglas innovador que permite no solo operaciones que se extienden a lo largo del curso de un turno normal de dos meses, si no también para representar capacidades únicas de ambos bandos. Desde el descifrado de los códigos enemigos hasta el traslado de emergencia de bases, las acciones especiales otorgan numerosas opciones para el jugador que haya dedicado los recursos necesarios para conseguirlas.

Las reglas se componen de un libro de reglas (con numerosos ejemplos) y un libro de juego con notas para los jugadores, comentarios del autor, reglas de juego combinadas, reglas opcionales, escenarios y un ejemplo de juego extendido. El juego incluye: un mapa de cartón plegable de 55x85 cm., 135 bloques de madera con adhesivos, 68 fichas redondas de tres tamaños, 228 fichas grandes, 2 libros de reglas, 24 dados de seis caras, una carta y varias ayudas de juego. Creado por Jesse Evans and Rick Young. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



WORTHINGTON GAMES



Prussia's Defiant Stand. Ya disponible P.V.P.: 56,95 €

En 1756, Federico el Grande lanzó un ataque preventivo sobre Sajonia y su archienemiga Austria, iniciando la Guerra de los Siete Años y enfrentando a los países más poderosos de Europa contra el incipiente estado prusiano. La jugada de Federico casi destruyó Prusia, pero unas pocas victorias sorprendentes contra fuerzas numéricamente superiores, numerosas acciones retardatorias, el oro británico, y la muerte en el momento justo de la zarina Isabel de Rusia salvaron a Federico y le aseguraron un lugar en la historia como gran general.

Prussia's Defiant Stand recrea la fiera lucha por el control de Europa Central. Emplea el probado motor de cartas y se centra en la importancia de la maniobra, las fortalezas, los asedios, el suministro y la potencialmente costosa opción de emprender campaña en invierno. Prusia, Austria, Francia, Rusia y Suecia están representadas con fichas de líderes, artillería, infantería pesada y ligera, caballería, cosacos y fortalezas.

Los jugadores tendrán que enfrentarse a elecciones difíciles al jugar sus cartas, ya que algunas pueden usarse para dar "órdenes" de movimiento a unidades o también para modificar el resultado de las batallas. Las mecánicas del juego reflejan la importancia en el período de la maniobra para alcanzar una posición favorable, y una tabla de "Frictions of War" ilustra de forma elegante la indecisión de muchos de los generales aliados. Esto explica más que cualquier otra cosa cómo una pequeña nación como Prusia pudo enfrentarse a tan potentes enemigos. El propio Federico atribuyó la supervivencia de Prusia más a la timidez de los generales aliados que a sus propias acciones. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

COMPASS GAMES

Red Storm Over the Reich. Ya disponible P.V.P.: 59,75 €

Nuevo juego de Ted Raicer sobre las épicas campañas finales de la 2ª G. M. en el Frente Oriental, a medida que las fuerzas de la Unión Soviética avanzaban sobre los ejércitos alemanes que defendían Polonia, Prusia Oriental y Pomerania, y cruzaban el Oder para llegar a Berlín. El juego incluye tres escenarios:

El primer escenario es histórico, con las fuerzas alemanas descolocadas. Sus ejércitos es probable que sean aplastados en el primer turno, pero las condiciones de victoria son duras para los soviéticos – deben alcanzar al menos los objetivos históricos.

El segundo escenario también presenta a las fuerzas históricas, pero permite a los alemanes poner en práctica la Operación Viaje en Trineo, un retroceso sensato de la línea de defensa principal a lo largo del Vístula, fuera del alcance del bombardeo de preparación ruso (una operación históricamente anulada por Hitler) que al menos permite una huida más ordenada.

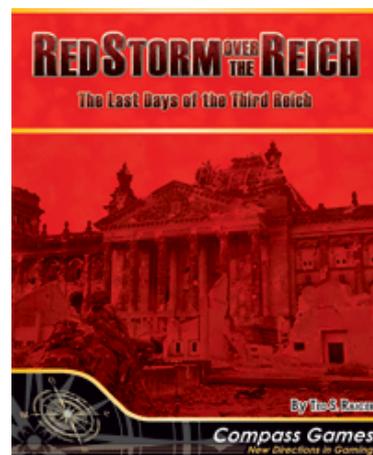
El escenario tercero combina la Operación Viaje en Trineo con refuerzos de otros frentes. Esto supone que Hitler ha quedado físicamente incapacitado en noviembre o diciembre, y que el nuevo mando nazi entrega el mando militar a Guderian. La ofensiva de las Ardenas es cancelada, así como los intentos de recuperar Budapest, y se evacúan fuerzas sustanciosas de la bolsa de Courland. Esto aumenta la fuerza alemana en el principal frente, el oriental, en aproximadamente un 50%, y duplica su fuerza de tanques, lo que combinado con la Operación Viaje en Trineo proporciona a los alemanes una seria capacidad de defensa.

Los escenarios uno y dos pueden completarse en 8-12 horas y el tercero en 12-16 horas, dependiendo del estilo de juego de los participantes.

Red Storm es lo contrario de los juegos del Frente Oriental de 1941: aquí los soviéticos han reunido una fuerza masiva y abrirán grandes brechas en las líneas alemanas mediante ataques estilo blitzkrieg. El jugador alemán debe protagonizar una defensa desesperada para ser golpeado una y otra vez por el enemigo. Pero en este juego el tiempo es enemigo de ambos jugadores. Los soviéticos necesitan conseguir su victoria al final del último turno, cumpliendo el calendario histórico o pierden la partida. Los alemanes deben retrasar el asalto sobre Berlín lo bastante para impedir una victoria soviética.

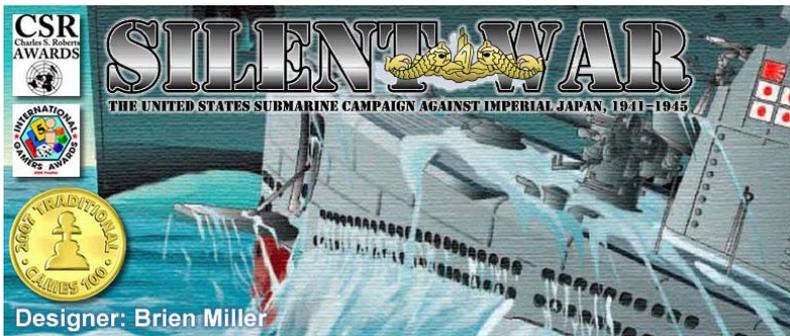
Las reglas de **Red Storm Over the Reich** son de complejidad moderada, pero incluyen suficiente "chrome" o detalles para que ambos bandos se sientan transportados a esta campaña desesperada. Las reglas especiales incluyen: la creación de divisiones Kampfgruppe (o no), evacuaciones navales, panzerfausts, divisiones Volksturm, Mandos, Limitación Logística Soviética, ataques obligados por Hitler, ¡y mucho más!

Incluye dos mapas de 55x85 cm., dos planchas de fichas (un total de 456), reglas, plantillas de colocación inicial, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Silent War. Reedición ya disponible P.V.P.: 71,25 €

Reedición de este celebradísimo trabajo de Brien Miller, creador de la extraordinaria serie de juegos navales de Avalanche Press. Juego solitario sobre la guerra submarina de EEUU contra el Imperio del Japón durante la 2ª G. M. Los escenarios permite recrear las distintas etapas de la guerra o la campaña completa. En cada escenarios, el jugador asume el papel del Jefe de Submarinos de la Flota del Pacífico (ComSubPac), desplegando los submarinos disponibles desde Pearl Harbor o Brisbane para atacar a la Marina



japonesa. Además, en el juego de patrullas, donde se usan submarinos individuales, los jugadores pueden recrear algunas de las patrullas más famosas. La flexibilidad del juego es enorme, pudiendo jugarse una patrulla individual en 10 minutos y las campañas en 10 o más horas.

Cada submarino americano desplegado en el Pacífico tiene su propia ficha. Las reglas especiales incluyen mejora de los torpedos americanos, código ultra, reparación de submarinos, manadas de lobos, campañas y eventos, patrulla y búsqueda, mercantes, doctrina de los acorazados japoneses y muchas más.

¿Podrás mejorar los éxitos de los jefes de submarinos americanos, o preferirás retirarte a un puesto administrativo? ¿Conseguirás que el Imperio del Japón doble el espinazo con los recursos limitados del comienzo de la guerra? Solo ha habido tres grandes campañas submarinas en la historia, y las tres causaron tremendas pérdidas al enemigo. Pero solo una de ellas llegó a ser un éxito total. ¿Podrás repetir el éxito americano?

El juego contiene un mapa de 70x55 cm., 5 planchas de fichas, libros de reglas y escenarios, ayudas de juego a color, y sobre todo, una máquina del tiempo para explorar aquella Guerra Silenciosa. Complejidad: media. Duración de la partida: desde 1 hora (escenario corto) a 125 horas (campaña completa). **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Bitter End. Reposición P.V.P.: 52,25 €

Budapest, Hungría, enero de 1945:

79.000 soldados del Eje pertenecientes a los Cuerpos IX SS de Montaña y 1º Húngaro están rodeados por dos ejércitos soviéticos, el 46 y el 7 de Guardias. La situación es muy mala. Los soviéticos gozan de buen apoyo de artillería pesada y la línea alemana se ha retirado rápidamente, poniendo en peligro Budapest.

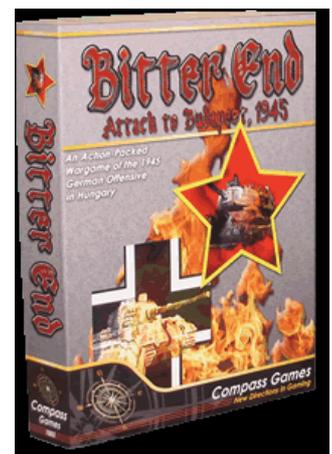
El 1 de enero, los cuerpos Panzer IV SS y III lanzan un ataque sorpresa para retomar la ciudad y rescatar a los defensores. El 12 de enero el ataque se detiene en el terreno difícil al oeste de la ciudad. Hitler cambia el eje del ataque del oeste al sudoeste y continúa el ataque el día 18. Aunque hay progresos, llegan refuerzos soviéticos y la ofensiva concluye. Hitler detiene el ataque al final de enero, y el 14 de febrero, tras siete semanas de duros combates, Budapest cae.

Bitter End es una simulación de nivel operacional de los intentos alemanes de rescatar la capital húngara asediada por las fuerzas soviéticas en enero de 1945. Se trata de una nueva edición muy mejorada, "deluxe", de un clásico muy difícil de encontrar.

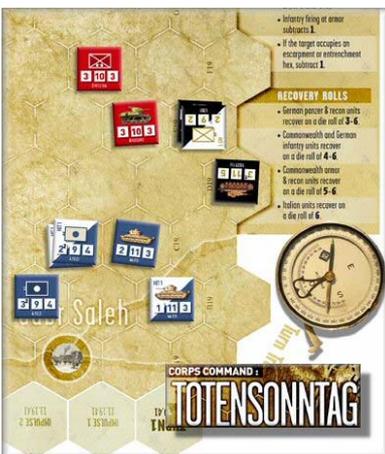
Bitter End permite a los jugadores explorar las posibilidades históricas de dos escenarios. Además pueden probar varias alternativas históricas que introducen fuerzas que podrían haber participado. **Bitter End** se adapta MUY bien al juego en solitario.

El mapa comprende dos secciones de 55x85 cm., 456 fichas de formato grande, reglas y comentario histórico, ejemplos de juego y ayudas de juego a color. Complejidad: media. Duración de la partida: de 5 horas (escenario) a 25 horas (campaña completa).

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



LOCK'N'LOAD GAMES



Corps Command: Tottensontag. Novedad enero P.V.P.: 27,99 €

Primer juego de la nueva serie *Corps Command* de from *Lock'n Load Publishing*. Se trata de un juego de nivel operacional que abarca la Primera Batalla de Sidi Rezegh; los jugadores controlan batallones y regimientos que emplean el sistema de activación por impulsos. Creado por Peter Bogdasarian, se trata de la introducción a un sistema de juego operacional completo. En la mesa de diseño están nuevos juegos para Operation Goodwood, Prochorovka y Kasserine Pass.

El juego incluye un mapa de 42x55 cm. de un diseño espectacular, 88 fichas grandes que representan a los hombres y las máquinas que lucharon en la batalla, reglas rápidas, ayudas de juego. Las partidas están pensadas para concluirse en un par de horas, poniendo el énfasis en la jugabilidad y la elegancia. El corazón del juego es la mecánica de la iniciativa. Las tiradas de iniciativa de los jugadores determinan no solo quien va primero, si no también qué unidades se mueven y hasta donde pueden llegar. A menudo un jugador se ve forzado a elegir entre llegar rápido o llegar con la mayor fuerza posible. El combate debilita y luego elimina. No han tablas complejas ni complicados subsistemas, solo tiradas de ataque y aplicación del daño. A medida que las unidades acumulan impactos, su efectividad en

combate declina gradualment hasta que finalmente se desmoronan. Los jugadores querrán sacarlas del frente antes de que lleguen a ese punto, ¿pero se lo permitirá el sistema de iniciativa?

Ningún jugador se limita a ser un espectador. La Commonwealth comienza la partida a la ofensiva, pero el Afrika Korps no se puede estar de brazos cruzados. La situación estratégica, combinada con el sistema de iniciativa, asegura que no habrá dos partidas iguales. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MULTI-MAN PUBLISHING/THE GAMERS

Case Blue. Ya disponible P.V.P.: 209,00 €

Desde 1941 hasta 1943, el Grupo de Ejércitos Sur libró una campaña continua en el sur de Rusia. Hitler impuso unos objetivos que iban desde los lejanos campos petrolíferos hasta una lejana ciudad en el Volga llamada Stalingrad. Al final no priorizó ninguno de los 2 objetivos y ordenó al sobreextendido grupo de ejércitos que se dividiera y tomara ambos.

A través de la estepa infinita, bajo el rigor del sol y un frío congelante, las legiones del Eje avanzaron hasta el borde de Asia y las montañas del Cáucaso. Algunos de los campos petrolíferos, y la mayor parte de las ciudades fueron tomadas. Pero ahora le tocaba el turno al Ejército Rojo...

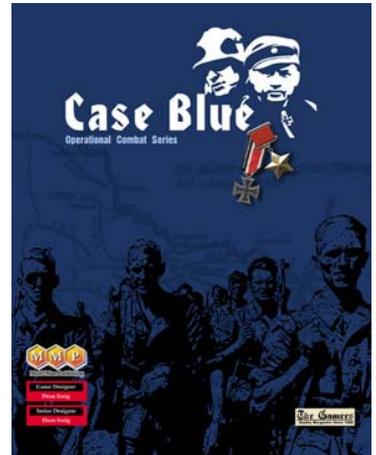
Case Blue es un juego que abarca el avance del Eje (1941 y 1942) así como los contraataques soviéticos (noviembre del 42 a enero del 43) y la contraofensiva alemana de Jarkov (febrero-marzo de 1943) que terminaron la serie de campañas en el sur. El juego contempla con gran detalle las operaciones desde octubre de 1941 hasta mayo de 1943 en una gran superficie de juego que se extiende desde Voronezh hasta casi la frontera turca. El alcance completo y la naturaleza grandiosa de estas operaciones cobran vida aquí.

Case Blue abarca y reemplaza al premiado *Enemy at the Gates* aparecido en 1994. Los jugadores reviven el embolsamiento de Stalingrado, gestionan la bolsa y los intentos de socorro, y las numerosas operaciones cubiertas en aquel juego.

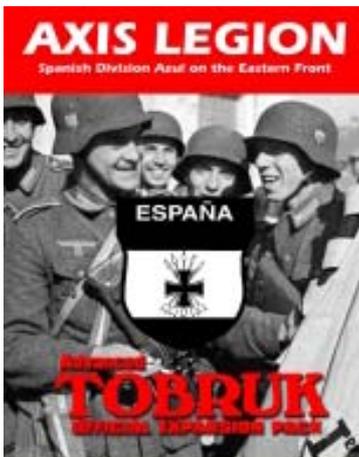
Case Blue es el décimo juego de la premiada serie *Operational Combat Series* y es el resultado de más de 6 años de investigación y pruebas de juego intensivas. Los jugadores controlan unidades que van desde batallones hasta divisiones (bueno, también se incluyen unas pocas compañías raras), y tienen que tomar decisiones decisivas sobre su empleo, sus objetivos y la forma de combatir. La serie está basada en los conceptos modernos de guerra de maniobra, y permiten a los jugadores una visión mucho más profunda de cómo funcionan las campañas (grandes o pequeñas).

Case Blue está pensado para jugarse por sí mismo o junto con el juego **Guderian's Blitzkrieg II**, editado en 2001. El juego monstruo resultante de la unión de ambos permite a los jugadores recrear las operaciones del Frente Oriental completo (excepto la zona de Leningrado) desde el otoño de 1941 hasta mediados 1943). Múltiples escenarios (desde escenarios de un mapa hasta muy grandes) permiten jugar momentos clave de la campaña si se desea.

Si quieres una mirada profunda sobre estas campañas decisivas y a la vez pasarlo bien, este es tu juego. El juego más grande de la serie *Operational Combat Series*. Incluye diez láminas de mapas, 13 planchas de fichas, libro de reglas de la serie, libro de reglas específico, librillos específico para cada bando, 2 librillos de escenarios, tablas y dados. Escala: batallones a divisiones, 5 millas por hexágono. Adaptabilidad para jugar en solitario: moderada. Complejidad: alta. Para 2 jugadores o equipos.



CRITICAL HIT



Axis Legion – The 250th Spanish Blue Division on the Eastern Front (módulo para sistema ATS). Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

El cruce del río en Udarnik fue el punto de partida del bautismo de fuego de la División Azul contra las fuerzas soviéticas. El 269 Regimiento de la 250 División de Infantería fue recibido el orden de cruzar el río Voljov para apoyar a la 126 División que avanzaba sobre Tikhiv con el objetivo principal de rodear y aislar Leningrado. Las aldeas de Russa y Sitno situadas a lo largo del río Voljov actuaron como punto de anclaje para las fuerzas españolas en sus operaciones.

Devin Heinle, entusiasta del sistema ATS y diseñador, se ha unido al equipo de Critical Hit para ofrecernos este trabajo. Los ocho escenarios que se incluyen usan todos mapas históricos y un juego especial de fichas de infantería nuevas creadas para esta ocasión. Estas presentan nuevos gráficos de soldados con la insignia divisional! También se incluye una plancha de nuevas fichas para el sistema ATS: ese sistema de armas de alta tecnología conocido como CARRO DE CABALLOS. No te rías, cuando despliegues una docena de estos en el escenario “Lifeblood of an Army” sabrás lo que se sentía al llevar suministros a tus soldados pasados por las líneas enemigas. También se incluyen nuevas fichas de valor y control y unas fichas

adicionales Sturmboot.

ATS Briefing Sourcebook #2. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

Segundo número de esta publicación para el sistema ATS cuya característica es contener una expansión completa en cada número. Este Sourcebook #2 incluye una visión nueva sobre las acciones que tuvieron lugar en la Guerras Árabe-Israelíes de 1948 y 1956. Esta nueva expansión (es necesario poseer Advanced Tobruk) ofrecen nuevos combatientes incluyendo IDF, Palmach, Hermandad Musulmana, Regulares del Ejército Egipcio, Paracaidistas israelíes y más. Las fichas incluyen los tanques, cañones e infantería que

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

combatió en las guerras de 1948 y 1956. Se incluyen 12 escenarios. Además de la expansión, este número de la revista está lleno de contenido para el entusiasta del sistema ATS, sobre todo relacionado con las dos guerras citadas.

Baraque de Fraiture. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

Módulo histórico para ASL. **BARAQUE DE FRAITURE, BELGIUM, 20 December 1944:** el esfuerzo alemán para embolsar o rodera a las fuerzas americanas en las Ardenas requirió la persecución agresiva, incluso implacable, de cualquier penetración. Invariablemente, esta estrategia resultó en combates inesperados pero a veces muy duros. Uno de estos combates implicó a la vanguardia de la 560 División Volksgrenadier alemana y al recientemente desplegado Batallón 203rd AAA americano en un minúsculo cruce de caminos belga llamado Baraque de Fraiture. Una patrulla tamaño compañía del Kampfgruppe Schumann de la 560 División se encontró con un fuerte fuego de armas automáticas mientras viajaba por la carretera N-15, en el pequeño cruce de caminos. Los 80 hombres de esta unidad de reconocimiento en bicicleta perdieron 12 muertos y 14 prisioneros debido a los mortíferos semiorugas antiaéreos M16 (apodados 'Picadoras de carne') y M15A1 del batallón 203rd AAA. En este caso la agresividad alemana tuvo un alto coste. Aunque esta primera batalla de Baraque de Fraiture fue una victoria americana, las fuerzas alemanas que vinieron después estaban decididas a tomar la vital posición.



Berlin – Fall of the Third Reich 2n2 Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 49,95 €

Gran módulo histórico para ASL (necesita poseer **Beyond Valor**). Este módulo contiene todas las fichas SMC, MMC, AFV y Gun necesarias para jugar. Basta con que tú aportes tus reglas, fichas SW y marcadores. Las fichas incluidas van a todo color.

El mapa callejero de 50 yardas por hexágono sencillamente no tiene precedentes. Lucha a través del campo de batalla urbano de Berlín, literalmente casa a casa. El mapa es lo más cercano que se ha publicado a fotos aéreas con hexágonos. Perfectamente jugable y vistoso al mismo tiempo. Consiste de 2 láminas de 60x90 cm. cada una.

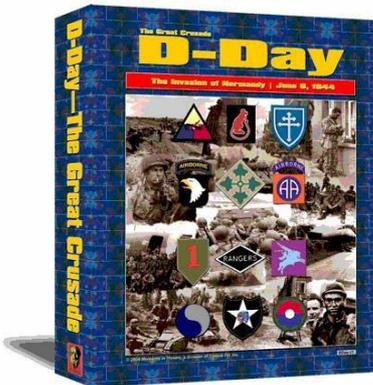
Las nuevas fichas incluyen escuadras Bandera Roja, las fanáticas Juventudes Hitlerianas, Volkssturm y más, empleando gráficos nuevos para cada pequeño hombrecillo. También tienes AFDs como el ISU 152, remolques de artillería soviéticos, Königstigers, y un montón de cosas más.

Roman Glory. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €

Módulo para ASL creado específicamente para satisfacer la demanda de un módulo para ASL centrado en las fuerzas italianas en el Frente Oriental. Creado por Andrea Garello, incluye cuatro escenarios, una hoja de reglas especiales y un mapa histórico de Nikitovka.

No es un juego completo, es necesario tener Beyond Valor(TM) y Hollow Legions(TM) para poder jugar. Está pensado que sea el primer producto de la serie ROMAN GLORY, que se centrará en la acciones de los italianos en el Frente Oriental.

MOMENTS IN HISTORY



D-Day: The Great Crusade 2nd Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 69,95 €

Nueva edición mejorada de este diseño de Danny Holte sobre la invasión de Fracia por los aliados durante la 2ª G. M. Jugable en solitario, o para 2 jugadores o equipos. Abarca la Operación Overlord desde el 6 de junio e ilustra la acción en Normandía hasta el 6 de julio de 1944.

Turnos de un día, hexágonos de 1,5 km y unidades que van desde compañías a brigadas, aunque la mayoría son batallones y regimientos. Incluye 480 fichas con todas las unidades militares participantes, 2 grandes mapas que abarcan la península de Normandía, 2 ayudas de juego, librito de reglas completo con comentario histórico y comentario del autor, y un dado de 10 cara.

Clash of Titans – The Battle for Kursk. *Reposición* P.V.P.: 49,95 €

¡Sí, después de varios años, disponible de nuevo! Consiste de las fichas, mapa, reglas y ayudas de juego origianles, más una hoja de fe de erratas y nuevas fichas corregidas.

El juego simula la Operación "Zitadelle", el intento alemán de cortar el saliente de Kursk – la mayor batalla de tanques de la historia! **Clash of Titans** emplea el probado sistema Ring of Fire. Incluye un mapa de 55x85, 600 fichas, ayudas de juego y reglas. En bolsa.

LIBROS DE OSPREY PUBLISHING

AVIATION ELITE UNITS (23,50 €)
AEU25 JAGDGESCHWADER 53 'PIK-AS'

BATTLE ORDER (25,75 €)
BTO31 THE ROYAL NAVY 1793-1815