

# 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, 25 de enero de 2005**

### JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

#### FANTASY FLIGHT GAMES

##### **Warcraft Expansion Set.**

*Ya disponible* P.V.P.: 38,50 €

¡Esperadísima expansión para Warcraft: The Board Game! Incluye un gran número de nuevas opciones emocionantes y llenas de sabor para dar mayor profundidad a las partidas de **Warcraft**.

Nuevas reglas y componentes para los dieciséis héroes de Warcraft. Encuentros aleatorios, nuevos mazos de razas especiales, nuevas losetas de tablero especiales, nuevos escenarios y nuevo sistema de

recursos. Es necesario poseer **Warcraft**. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



##### **Doom: The Boardgame.** *Ya disponible* P.V.P.: 60,50 €

La Union Aerospace Corporation, un arma de la más potente multinacional de la tierra, estaba realizando experimentos secretos en su base de Marte. Urgando en la mismísima tela del universo, los científicos realizaron descubrimientos que cambiarían para siempre la existencia humana. Entonces algo salió terriblemente mal.

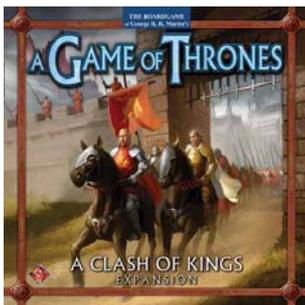


Con Doom: the Board Game, Fantasy Flight Games pasa al tablero uno de los juegos de ordenador más famosos de todos los tiempos. Los jugadores marines, exploran corredores y estancias oscuras luchando con players explore darkened corridors and rooms battling imps, caballeros infernales, archidemonios y otros monstruos clásicos de DOOM®, mientras que el jugador Monstruo intenta acabar con ellos empleando la legión de horrores que tiene bajo su mando. Doom: the Board Game incluye más de 60 miniaturas de plástico de gran detalle, la mayor de las cuales mide unos 80mm de alto, e incluye armas futuristas, monstruos y gráficos del esperado DOOM 3 para ordenador.

Juego de exploración y horror para 2-4 jugadores. 1-2 horas por partida. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

##### **A Clash of Kings.** *Ya disponible* P.V.P.: 38,50 €

Esta expansión para el juego de mesa A Game of Thrones incluye reglas y componentes para lo siguiente: la nuava Casa Martell (para poder montar partidas con 6 jugadores; incluye nuevas cartas, piezas y una gran plantilla que se coloca sobre el tablero de juego); un grupo de Cartas de las Casas para las seis Casas; reglas y componentes para gestionar los puertos de los Westeros, nuevas piezas de madera para las potentes pero vulnerables Máquinas de Asedio, piezas de Fortificaciones de Madera,



piezas de órdenes Especiales para cada una de las casas. Para jugar con esta expansión es necesario poseer el juego base A Game of Thrones. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

##### **Wings of War: Famous Aces.** *Ya disponible en castellano* P.V.P.: 29,95 €

##### **Wings of War: Watch your back!**

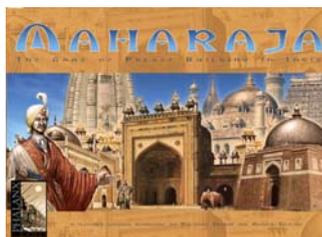
*Novedad marzo* P.V.P.: 33,00 €

Biplanos rugientes vuelan sobre las trincheras en misiones de reconocimiento, bombardeo, ametrallamiento de trincheras y audaces rescates... ¿Podrás escoltar a tus aparatos hasta sus objetivos y de vuelta a casa? ¿O puedes evitar que los aparatos de tu adversario golpeen el corazón de tus fuerzas?



**Watch Your Back!** Puede jugarse por sí mismo o junto con **Famous Aces** para jugar escenarios más grandes. Incluye cinco modelos de aeroplanos: los cazas Nieuport 11, Hanriot HD.1 y Halberstadt D.III, y los DH4 (británicos y americanos) y los Ufag C.I de dos plazas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

#### PHALANX GAMES

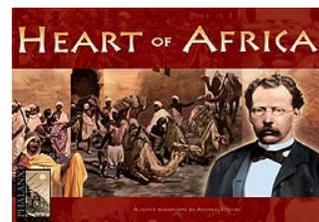


##### **Maharaja.** *Ya disponible* P.V.P.: 44,00 €

Costrucción de palacios en la India! El Maharaja te ha llamado a ti, distinguido príncipe indio, y tú obedeces su llamada! Construye magníficas casas y palacios en su nombre! Maharaja es un sutil juego de mesa para dos a cinco jugadores. Durante la partida, los jugadores asumen distintos papeles y viajan de ciudad en ciudad de la India. Sus arquitectos construyen palacios y casas para el Maharajá. Obviamente, la construcción de un palacio es algo caro. Así que es importante ganar bastante dinero en las ciudades. El primer jugador que construya siete palacios es declarado ganador. Además de la versión básica del juego, las reglas incluyen dos versiones más avanzadas para los jugadores que busquen más profdidad para sus partidas. Creado por los Wolfgang Kramer y Michael Kiesling. Nominado a Juego del Año en Alemania 2004. Acaba de recibir el premio al Juego del Año Holandés 2004. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

##### **Heart of Africa.** *Ya disponible* P.V.P.: 44,00 €

Entre 1845 y 1870, numerosas expediciones penetraron en el corazón de África. Nombres como Burton, Speke, Baker y Livingstone están grabados sobre piedra: se convirtieron en verdaderos héroes del mundo moderno, especialmente en Inglaterra, donde la moral estaba baja tras la desastrosa Guerra de Crimea y la violenta rebelión india. El Dr. David Livingstone se convirtió en una leyenda viviente, al intentar encontrar a toda costa el manantial del Nilo. Tras seis años y tres intentos fallidos de rescate, fue necesaria una nueva expedición, financiada por norteamericanos, dirigida por el igualmente valiente e incansable periodista Morton Stanley, para encontrar al agotado y moribundo Dr. Livingstone a orillas del Lago Tanganika. Pronto



después, África se convertiría en víctima del colonialismo y la expansión comercial. En ese punto comienza el juego.

De dos a cinco jugadores compiten por obtener el mayor número de puntos de victoria. Como jefe de una compañía comercial colonial, al comienzo tienes recursos limitados. Cada ronda, una estructura de subasta determina el orden del turno. Aunque pujar es caro, la recompensa puede ser importante...

Recursos, conflictos, toma de decisiones, intercambio de mercancías, la reputación de los jugadores... todo se tiene en cuenta en este juego sencillo y rápido. Al final de cada turno los jugadores evalúan su situación. ¿Tendrán puntos bastantes para ganar? Para 2 a 5 jugadores de 12 años en adelante, 60 minutos por partida. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### DRAGONLORDS INC.



**Quest for the DragonLords: The Advanced Game Expansion.** Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

*El malvado ha construido grandes máquinas de asedio y nuestro reino está siendo atacado. Cuatro bestias asolan nuestro*

*reino desde todas las direcciones. El Cristal del Poder debe ser forjado de nuevo para limpiar la tierra de los males que han caído sobre ella. Debemos reconstruir nuestro reino, enviar a nuestros caballeros a la batalla. Nuestra maquinaria bélica debe hacer morder el polvo a nuestros enemigos y recuperar lo que nos pertenece por derecho. ¡Debemos triunfar en nuestra Búsqueda de los DragonLords!*

Quest for the DragonLords – The advanced game expansion ofrece un nuevo nivel de intrigas al juego básico. Cada civilización ha recuperado el conocimiento del pasado y puede ahora construir grandes máquinas de guerra que incluyen fortificaciones y máquinas de asedio. Como Rey o Reina de tu reino, debes gastar tus recursos en caballería, arqueros o infantería pesada. Cada nueva unidad es exclusiva de la civilización a la que pertenece. Por ejemplo, los orcos pueden cabalgar a la batalla a lomos de lobos, y la civilización de los Enanos puede usar cañones para bombardear a sus enemigos. Tu imaginación es la llave de la victoria en este mundo de conquista de un mundo fantástico.

La expansión del juego avanzado incluye las siguientes miniaturas fundidas en peltre (escala 1:72 / 20 – 25mm), de un detalle excepcional: 4 arqueros orcos, 4 Hobgoblins, 3 Wargos, 4 arqueros Elfos, 4 caballeros Elfos, 3 caballeros elfos montados, 4 ballesteros enanos, 4 caballeros enanos, 3 cañones enanos, 4 arqueros bárbaros, 4 caballeros bárbaros, 3 caballeros bárbaros montados, 1 DragonLord (de aproximadamente 120mm de largo). También incluye 12 catapultas, 24 fortificaciones, 12 torres de vigilancia, 2 planchas de fichas, libros de reglas con las reglas de combate avanzado que ofrecen más posibilidades tácticas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### DAYS OF WONDER

**Memoir '44.** Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

De los acantilados de Pointe-du-Hoc a las batallas de los setos de la Península de Corentin y más allá, Memoir '44 te suelta en paracaídas en las batallas que cambiaron en curso de la guerra en Europa Occidental en el verano de 1944. Omaha Beach, Pegasus Bridge, Operation



Cobra... ¡da un paso adelante y ponte al mando de tus tropas en los campos de batalla que decidieron al Historia del s. XX!

Juego de historia en el que los jugadores están al mando de montones de pequeñas miniaturas de soldados de plástico que se enfrentan en docenas de batallas de la 2ª G. M. en un tablero de hexágonos de gran tamaño. Cada escenario de batalla refleja el terreno histórico, la colocación y las tropas y los objetivos de cada ejército. Desplegando y moviendo sus fuerzas por medio de una variada gama de cartas de Mando, el comandante en jefe debe sacar partido a las habilidades específicas de sus distintas unidades: infantería, paracaidistas, tanques, artillería, comandos y miembros de la resistencia. Juego fácil de aprender y rápido, Memoir '44 requiere un juego de cartas de fina estrategia, buenas tiradas y un plan de batalla agresivo pero flexible para obtener la victoria. JUEGO OFICIAL DEL 60 ANIVERSARIO DEL DESEMBARCO DE NORMANDÍA. Creado por Richard Borg. [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**Ticket to Ride.** Ya disponible P.V.P.: 44,00 €

¡NUEVO GANADOR DEL JUEGO DEL AÑO 2004, Y DEL AS D'OR DE CANNES 2005!

Gracias a una sencilla mecánica de juego, Ticket to Ride puede aprenderse a jugar en 3 minutos, ofreciendo a los jugadores intensas decisiones tácticas y estratégicas en cada turno. Los jugadores van consiguiendo cartas de varios tipos de locomotoras que luego usan para reclamar rutas ferroviarias en Estados Unidos. Cuanto mayores sean las rutas, más puntos obtendrán. Los que cumplan con los "Destination Tickets" (cartas que marcan objetivos distantes) y el que consiga la ruta más larga consiguen puntos.

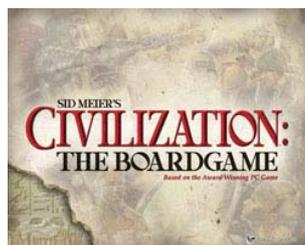
El autor de este juego, el tantas veces premiado Alan R. Moon, ha dicho: "Las reglas son tan sencillas que podrían escribirse en un billete de tren – en cada turno, bien robas cartas, o bien reclamas una ruta, o obtienes Billetes de destino adicionales. La tensión se deriva de verse continuamente forzado a encontrar un equilibrio entre la codicia (añadir más cartas a tu mano) y el miedo de perder una ruta crítica a manos de otro competidor."

Ticket to Ride continúa la tradición de otros juegos de gran formato de Days of Wonder, incluyendo un gran tablero, 225 vagones, 144 cartas ilustradas y marcadores de madera. [www.ticket2ride.com](http://www.ticket2ride.com) *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



### EAGLE GAMES

**Sid Meier's Civilization 2nd Edition.** Ya disponible P.V.P.: 65,95 €

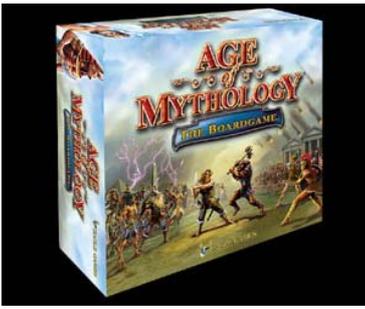


Nueva edición de este conocido éxito de Eagle Games, basado en el célebre juego de estrategia para PC. ¡Crea una civilización que resista el paso del tiempo. La partida comienza en el 4.000 a. de C.,

cuando cada jugador funda la primera ciudad de un pueblo nómada. La civilización de cada jugador: 1) Explora el mundo circundante, descubriendo los recursos y los pueblos nativos que los defienden. 2) Se expande enviando colonos para crear nuevas ciudades. 3) Investiga nuevas tecnologías para conseguir ventajas sobre los otros jugadores. 4) Construye únicas "Maravillas del Mundo". 4) Aumenta el tamaño de sus ciudades (4 tamaños, de pueblo a metrópolis) para aumentar la producción. 5) Crea unidades militares para defender sus propiedades, y para conquistar las de los demás. 6) Mejora la tierra con carreteras, minas y regadíos.

Características: 3 niveles de reglas (básico, estándar y avanzado) permiten que cualquiera pueda jugar. Cientos de miniaturas de plástico de excelente calidad que representan ciudades, colonos, ejércitos, marinas y artillería de 4 eras distintas. Más de 100 cartas de Tecnología de de Maravillas. Un mapa gigante de 115x90 cm. creado

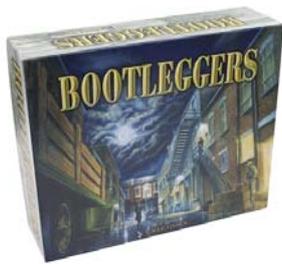
por Paul Niemeyer. 786 miniaturas. Para 2 a 6 jugadores. ¿Prosperará tu civilización, o caerá? ¡Escribe la historia! *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**Age of Mythology.** *Ya disponible* P.V.P.: 60,00 €  
El inmensamente popular juego de informático de Ensemble Studios y MicroSoft recibe el tratamiento "Eagle Games treatment"! Los jugadores controlan ejército formado por guerreros, sacerdotes, héroes y criaturas míticas de las mitologías de la Antigua Grecia, Egipto y Escandinavia. Reúnen recursos que les permiten crear construcciones y ejércitos. Para crear nuevos tipos de ejércitos y mejorar las habilidades de las unidades es necesario crear nuevos tipos de edificios. Las batallas se resuelven con un sistema exclusivo de cartas y dados muy dinámico. Se obtiene toda la acción rápida de un juego en tiempo real, con miniaturas en 3-D y un adversario de carne y hueso al que mirar!

Contiene 38 esculturas únicas, 300 miniaturas, 3 Culturas (griegos, egipcios y escandinavos), 150 cubos de recursos de madera, reglas sencillas fáciles de aprender. *¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!*

Contiene 38 esculturas únicas, 300 miniaturas, 3 Culturas (griegos, egipcios y escandinavos), 150 cubos de recursos de madera, reglas sencillas fáciles de aprender. *¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!*



**Bootleggers.** P.V.P.: 44,00 €

1920: se problema la prohibición del tráfico y consumo de alcohol en EE.UU. Uno año después, la fabricación y comercio de bebidas alcohólicas es un negocio altamente rentable. ¡Ha llegado el momento de los BOOTLEGGERS (tráfico)!

Son los locos años 20 y la prohibición está en su auge. El negocio de alcohol ilegal crece y se hace más peligroso cada día. Al haber tanto diner de por medio y corrupción, la aparición del crimen organizado está garantizada. Las destilerías surgen por el campo, y existen despachos de alcohol en todas las grandes ciudades. Las autoridades locales miran a otro lado a cambio de una tajada, pero los hombres del Gobierno son más difíciles de comprar.

En Bootleggers cada jugador asume el papel de un jefe que intenta hacerse un nombre en el ramo del comercio ilegal de alcohol. Tu objetivo es hacer más dinero que tus competidores sirviéndote de todos los recursos y trucos posibles, legales o no.

¿Parece fácil? No creas. Bootleggers es fácil de aprender, pero difícil de dominar. El engaño, las mentiras y las alianzas de conveniencia son una parte fundamental del negocio.

Creado para 3 a 6 jugadores. Duración de la partida: 90 minutos. *¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### TILSIT EDITIONS



**Maka Bana.** *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

¡El paraíso en la tierra!  
La isla de Maka Bana es una isla tropical localizada en el Océano pacifico. Muy alejada de la civilización, aunque recientemente a sido descubierta (e invadida) por los turistas. Las autoridades de Maka Bana han decidido permitir la

construcción de cabañas en las playas de la isla y para ello han establecido una serie de reglas para asegurar la protección del entorno local así como el bienestar de los turistas y la población local.

Primer juego de la Collection TILSIT, Maka Bana sorprende ante todo por lo atractivo del material de juego. Las reglas, sencillas e ilustradas, proponen dos niveles de juego (novatos y veteranos). Las partidas son cortas (menos de una hora), variadas y dinámicas. Material: 1 tablero de juego, 50 cabañas de 5 colores, 5 "Tikis" de 5 colores, 65 cartas de juego y reglas. Para 2 a 5 jugadores de 10 años en adelante. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**Kanaloa.** *Ya disponible* P.V.P.:39,95 €

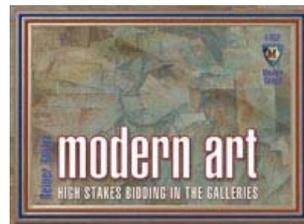
¡A la conquista del archipiélago!

El tablero de juego representa el Archipiélago de Kanaloa. Éste está formado por 16 islas, unidas unas a otras mediante rutas marítimas. Durante la partida se juega con cartas que representan las islas, los pequeños puentes de madera representan las rutas marítimas y también se usan marcadores de posesión de las islas.

Kanaloa toma las bases del premiado "Kahuna" y las adapta para jugar con hasta 4 jugadores. Contenido: 1 tablero de juego, 48 cartas de islas (3 cartas por isla), 80 puentes de madera de 4 colores, 40 marcadores de posesión de 4 colores, 4 fichas de contadores de puntos, 16 Piedras de los Dioses (empleadas en las reglas avanzadas) y reglas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



### MAYFAIR GAMES



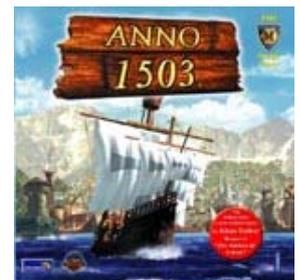
**Modern Art 2<sup>nd</sup> Edition.** *Ya disponible* P.V.P.: 27,50 €

¡A la una, a las dos... vendido!  
Compra tu camino a la fama y la fortuna con *Modern Art*, el juego de subastas de las galerías de arte. En *Modern Art* los jugadores compiten para ganar la mayor cantidad de dinero posible comprando y vendiendo cuadros en subastas. Los jugadores se van turnando en las subastas, que son de varios tipos. Quien ofrezca la puja más alta se llevará el cuadro y lo venderá al final de la ronda. El precio que alcanza el cuadro está basado en la fama del artista y en el precio que han llegado a tener sus cuadros hasta el momento. El jugador con más dinero al final de cuatro rondas de comprar y vender ganará la partida.

Contiene 1 tablero de registro de puntos, 70 cartas de cuadros con pinturas de 5 artistas, 5 pantallas de "Casas de Subastas", 1 pantalla para crear tu propia Casa de Subastas, 95 monedas, 12 fichas de valor de mercado y reglas. La primera edición fue Juego del Año en Alemania en 1993, y se incluyó en el índice de los 100 mejores juegos de 1996 de la Games Magazine. Para 3 a 5 jugadores de 10 años en adelante. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**Anno 1503.** *Ya disponible* P.V.P.: 54,00 €

Valientes exploradores se aventuran en islas desconocidas a bordo de altas naves, descubriendo valiosos recursos a la vez que crean asentamientos y se convierten en los primeros colonos del nuevo mundo. Pronto, sus aisladas aldeas contactan unas con otras, creándose pueblos, y antes de que pase mucho tiempo comienzan a comerciar con los habitantes de las islas cercanas. La población la riqueza crecen a medida que aumenta su capacidad de comerciar. Pero esta bonanza es engañosa, ya que



nuevos peligros acechan a las jóvenes colonias: el mar esconde piratas sedientos de oro que intentarán saquear las poblaciones.

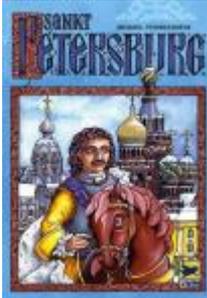
Desde su aparición, el juego para PC ANNO 1503 ha tenido un éxito fenomenal. Y ahora, el maestro de los creadores de juegos, Klaus Teuber, lo adapta al formato de juego de mesa. Ya puedes experimentar toda la variedad y aventuras de este juego estratégico en una hora. Estás al frente de los destinos de tu pueblo.

Juego para 2-4 jugadores, de 10 años en adelante. Incluye 1 tablero, 90 cartas de mercancías, 4 Islas de origen, 32 Losetas de Islas, 28 losetas de colonos, 14 losetas de edificios públicos, 16 marcadores de escudos de armas, 8 barcos de madera, 1 dado y reglas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### RIOGRANDE GAMES

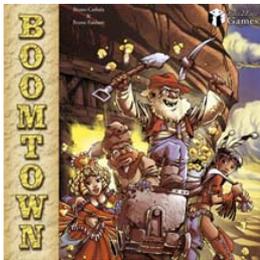
**Saint Petersburg.** *Ya disponible* P.V.P.: 31,00 €

Palacios barrocos, anchos bulevares y elegantes puentes: San Petersburgo. El 16 de mayo de 1703, el Zar Pedro el Grande puso la primera piedra del primer edificio. Rápidamente se erigieron impresionantes edificios cada vez más grandiosos y hermosos. Estos edificios dan gloria a la aristocracia y puntos de victoria a los jugadores. Pero necesitas comerciar para conseguir los rublos necesarios para mantener toda esta grandeza, o de otro modo los edificios quedarán vacíos y desnudos. La competencia nunca duerme, y puede robarte cartas delante de tus narices. San Petersburgo es un juego de cartas sobre la buena vida a orillas del río Neva. Autor: Michael Tummelhofer. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Este juego acaba de recibir el *International Gamer's Award for 2004* en la sección *General Strategy* de la popular página [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



### JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

#### FACE 2FACE GAMES



**Boomtown.** *Ya disponible* P.V.P.: 25,50 €

¡Hay oro en las colinas!

Con ese grito, los prospectores de oro se lanzan en una desenfadada carrera hacia el oeste, y se fundan Boomtowns ¡la fiebre del oro está en su apogeo! En Boomtown, debes competir con tus compañeros buscadores de oro en una lucha alocada para encontrar el oro que te

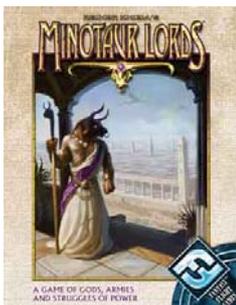
hará rico, pero ten cuidado con los salteadores, los tahúres y los políticos corruptos. Hay muchas maneras de ganarse un pavo en Boomtown.

Objetivo del juego: los jugadores son prospectores que intentan encontrar oro y enriquecerse. Cada turno se ofrecen concesiones mineras en subasta, dependiendo de unas tiradas. Los jugadores también pueden actuar como salteadores, taberneros y políticos. Hay muchas formas de hacerse rico. Al final de la partida, ganará el jugador con más influencia, mejores minas y más oro. Para 3 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. *¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!*

#### FANTASY FLIGHT GAMES

**Minotaur Lords.** *Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

*El Monte Erusu ha entrado en erupción, el Gran Laberinto ha sido destruido y la antigua isla de Cresos está siendo arrasada! Gobernada en paz por el más sabio de los Señores Minotauro, Cresos ha sido durante largo tiempo el centro de un*

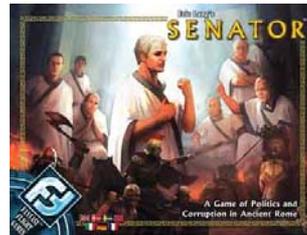


*gran imperio comercial. Pero ahora el caos se cierne sobre la tierra, y los Señores Minotauro luchan entre ellos por controlar el reino.*

**Minotaur Lords**, de Reiner Knizia, es un juego de cartas para dos jugadores en el que cada jugador es un Señor Minotauro que lucha por el control del corazón de un imperio. Debes usar a tus servidores, tus fortalezas y el favor de los dioses para obtener la victoria militar, económica y religiosa.

**Minotaur Lords** es el segundo juego de la serie de juegos de Reiner Knizia denominada "Lords", tras el gran éxito de **Scarab Lords**. Todos los juegos de esta serie son juegos completos en sí mismos, pero usan un sistema de reglas similar, y contienen nuevas cartas y bandos que hacen de cada juego una experiencia nueva. Además, los jugadores pueden enfrentar facciones de distintos juegos si lo desean.

Para dos jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 20-40 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**Senator.** *Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

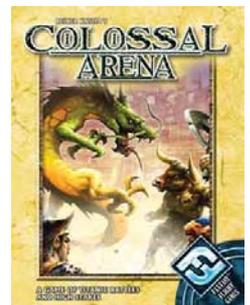
**Senator** es un juego de mesa para 3-5 jugadores en el que éstos asumen el papel de poderosos hombres de estado romanos. En este juego de diplomacia, traiciones y gestión de recursos, los jugadores buscan simultáneamente el bien de Roma, el

avance de su familia, y finalmente abolir el poder del Senado y reclamar el título de César.

La antigua República de Roma era un lugar tumultuoso y poligroso. En **Senator**, Roma se enfrenta a numerosos retos, como por ejemplo crisis económicas, revueltas, epidemias y las guerras contra los numerosos enemigos de Roma. Como senadores de Roma, los jugadores deben trabajar juntos para solucionar los peligros a los que se enfrenta la República, a la vez que buscan su propio beneficio. En la lucha por llegar a ser emperador, ¿llegarás a poner en peligro a la propia Roma? *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**Colossal Arena.** *Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

Nueva edición del clásico **Titan: The Arena** de Reiner Knizia, que fue editado por Avalon Hill. **Colossal Arena** ofrece una revisión completa de los gráficos y cuatro nuevas criaturas no incluidas en la versión original – de forma que **Colossal Arena** se convierte en una experiencia lúdica nueva. En este juego de gladiadores colosales, ocho monstruos luchan en la arena para tu diversión, mientras los enfiebrados espectadores saltan al ruedo para ayudar a sus favoritos. Los jugadores colocan cinturones en las criaturas fantásticas que piensan que van a triunfar, ¡pero ten cuidado: cada criatura posee habilidades individuales, y los jugadores deben gestionar las cartas de espectadores a la vez que guían a sus criaturas. La tensión es muy alta, ya que en cada ronda se elimina una criatura. ¿Vencerá tu favorita? ¿O perecerá y con ella perderás tu fortuna? Para 3 a 5 jugadores. Duración de la partida: 1 hora. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

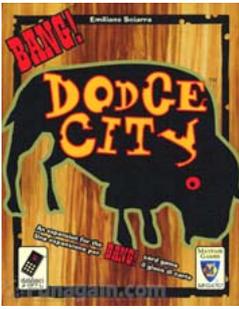


#### MAYFAIR GAMES

**Bang!** P.V.P.: 11,00 €

Los Forajidos cazan al Sheriff. El Sheriff caza a los Forajidos. El Renegado hace planes en secreto, listo a apuntarse a uno u otro bando. Las balas vuelan. ¿Quién entre los pistoleros es un Deputy, preparado para sacrificarse por el Sheriff? ¿Y quien un Forajido sin piedad deseoso de matarlo? Si quieres descubrirlo, basta que con que robes (cartas). Contiene 110 cartas y reglas. Para 4-7 jugadores de 10 años en adelante. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*





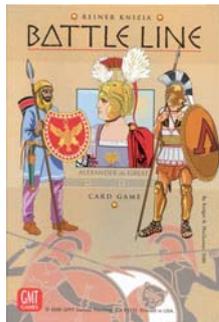
**Dodge City – Bang! Expansion.** *Ya disponible* P.V.P.: 11,00 €  
Pistoleros desconocidos merodean por la ciudad. Intenta mantenerte alejado de ellos.... y por amor de Dios, ¡lleva tu placa bien visible! Segunda expansión para Bang!, incluye nuevos personajes y cartas que permiten jugar desde 3 a 8 jugadores. Incluye 64 cartas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**High Noon - Bang! Expansion.** *Novedad diciembre* P.V.P.: 4,50 €  
En el Salvaje Oeste, los tiroteos entre los Forajidos y el Sheriff se están haciendo cada vez más duros. Los jugadores deben estar listos para convertirse en los Daltons, mantener la sangre fría durante la fiebre del oro y tener cuidado cuando entren en la ciudad fantasma.

### GMT GAMES

**Battleline.** *Reedición Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

Juego de cartas en torno al tema del arte de la guerra en la época de Alejandromagno. Incluye 60 cartas a todo color creadas por Rodger MacGowan y Mark Simonitch, que reflejan las formaciones militares más importantes (Elefantes de Guerra, Caballería Pesada, Falange, etc.), y 10 cartas variadas que dan variedad a cada batalla. Para ganar, debes alinear formaciones en tu línea de batalla que sean superiores a las de tu contrincante. Los jugadores tienen siempre elecciones estratégicas que afrontar. Aunque no se trata de una simulación histórica, sí es un gran juego de estrategia. Tú decides cómo usar tus fuerzas: ¿podrás llegar a emular las victorias de Alejandro? Para 2 jugadores. Duración: 30 minutos. Creado por Reiner Knizia. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



### PHALANX GAMES



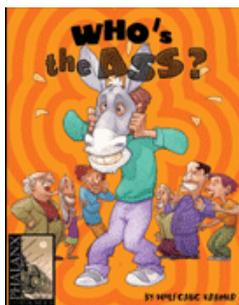
**Naval Battles.** *Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

Juego ultradinámico y rápido de combate naval en la 2ª G. M. para 2 a 6 jugadores. Cada jugador está al mando de una flota de buques de la 2ª G. M., y su objetivo es lanzar ataques desde sus buques y hundir los barcos de sus adversarios. El juego incluye buques de superficie y submarinos de seis pasajes distintos – Francia, Alemania, Gran Bretaña, Italia, Japón y los Estados Unidos. **Naval Battles** contiene dos tipos de cartas: cartas de Acción y cartas de Buques. Al comienzo de la partida, un jugador elige una flota de cartas de buques. Estas cartas de buques se usan para lanzar ataques. Además, cada jugador recibe cartas de acciones.

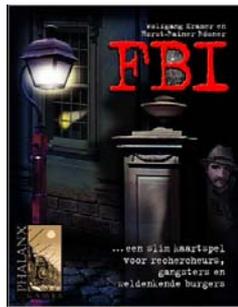
Contenido: 180 cartas (78 cartas de buques, 102 cartas de acciones, reglas y 6 dados. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**Who's The Ass?** *Ya disponible* P.V.P.: 11,00 €

¡Un excitante y divertido juego de cartas para grandes y pequeños grupos de jugadores, creado por Wolfgang Kramer! ¡Justo cuando iba ganando, apareció el burro! Maldición, ¡ahora estoy cargado con una mano llena de cartas de nuevo! El objetivo del juego es deshacerse de las cartas de tu mano tan pronto como puedas. Una vez que lo hagas, los demás jugadores obtienen puntos negativos. Sin embargo, ten cuidado con el burro... y no tengas vergüenza si se empeña en



seguirte! De 2 a 12 jugadores de 8 años en adelante. 30 minutos por partida. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**FBI.** *Ya disponible* P.V.P.: 11,00 €  
Nuevo y emocionante juego de cartas creado por Wolfgang Kramer y Horst-Rainer Rösner! Eres el jefe de un equipo de agentes investigadores. Tu objetivo es encarcelar tantos criminales como puedas. Tu superior y los medios te tienen bajo presión para que cumplas tu misión más allá de lo que exige el deber. Pero, por supuesto, nadie es perfecto, y de vez en cuando, inocentes transeúntes acaban tras las rejas. Mejor libéralos cuanto antes si no

quieres obtener puntos negativos. Para ganar, necesitas atrapar a los más buscados por el FBI. Para conseguirlo, necesitarás tener una mente aguda y rápida, nervios de acero y habilidad táctica. Oh, y un poco de suerte tampoco viene mal. Para 2 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### L2 DESIGN

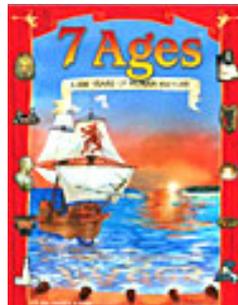
**Bitter Woods Deluxe Expansion Kit.** P.V.P.: 25,00 €

Permite jugar hasta enero de 1945. Incluye reglas, ayudas de juego y fichas.

**The Russian Campaign Southern Expansion Kit.** P.V.P.: 16,00 €

Nueva colección de reglas muchas veces pedidas por los aficionados que insuflan nueva vida a uno de los superclásicos que mejor han aguantado el paso del tiempo. El kit contiene un mapa que incluye la zona del Cáucaso, 26 nuevas reglas y 3 escenarios hipotéticos.

### AUSTRALIAN DESIGN GROUP



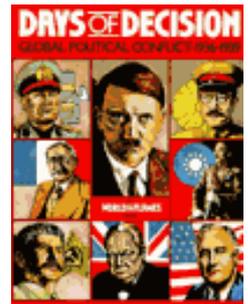
**7 Ages.** *Ya disponible* P.V.P.: 77,00 €

**7 Ages** es un juego de la historia del mundo desde el 4000 antes de C. hasta del 2000 después de C. Los jugadores representan dinastías que deciden el destino del mundo a través de los eones. **7 Ages** consiste de lo siguiente: 2 mapas grandes (A1) del mundo (1168 x 820mm); 6 planchas de fichas (576 grandes y 300 normales); 110 cartas; librito de reglas de 8 páginas; Guía del Jugador de 8 páginas.

Cada jugador, a la cabeza de uno o más imperios, debe guiarlos a través de la historia obteniendo puntos de gloria por avances históricos, científicos, religiosos y culturales, aumentando su salud, riqueza y prestigio. El juego contiene a todas las grandes personas de la historia, y sirven para intentar influir sobre los eventos y sus sociedades mediante la palabra y las obras. ¿Estás preparado para cambiar la historia? *¡¡Reglas en castellano!!*

**Days of Decision III.** *Ya disponible* P.V.P.: 77,00 €

Juego completo de política Global desde 1936 a 1946, que puede jugarse por sí mismo o junto con **World in Flames**. Pueden jugar entre 2 y 8 jugadores. Esta tercera versión de **Days of Decision** ha sido mejorada totalmente para que sea completamente compatible con **World in Flames** y todos sus kits. Incluye un nuevo mapa, un Status Display, reglas y reglas.



Esto no es el final. Tampoco es el principio del final. Es el principio del principio. Ha llegado el momento de que la oscuridad abandone al hombre. Contenido: un mapa grande (840 mm x 594 mm), un mapa político, ayudas de juego, 1000 fichas, reglas y dados.

## AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING

**ASL Rulebook. Reedición 2005** P.V.P.: 79,95 €

¡Por fin llega la reedición de las reglas completas de Advanced Squad Leader. El juego táctico más jugado del planeta ya puede ser saboreado de nuevo. Complejo, completo, espectacular, mastodónico; faltan los adjetivos para describir al sistema ASL.

ASL, el gran sistema de juego de combate táctico de Segunda Guerra Mundial, combina originalmente la calidad del diseño con la atención minuciosa al detalle y a la jugabilidad. Fruto de una evolución del anterior sistema Squad Leader, ASL hace tiempo que es el juego de guerra definitivo sobre combate táctico. En la 2ª edición, no solo todas las reglas van a todo color, si no que también se ha aprovechado todas las mejoras de los últimos 20 años. También contiene material previamente no incluido en las reglas, como más ejemplos de juego, las reglas avanzadas del Capítulo E (noche, tiempo atmosférico, botes, aviones, esquíes, convoyes, etc.), el Training Manual para principiantes en el Capítulo K, un Índice expandido, y excelentes ayudas de juego como la Offboard Artillery Player's Aid y la Overrun Flowchart. El tipo de letra se ha aumentado para facilitar la lectura.

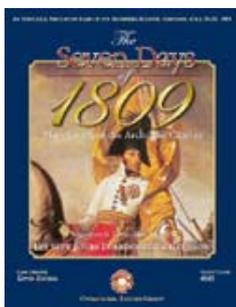
Y todo ello sin cambiar en nada sustancial la forma de jugar. Los 15 años de experiencia permiten incorporar en esta edición todas las erratas y preguntas y respuestas previas.

Aunque las reglas de ASL no son un juego completo en sí mismo, al combinarse con los módulos permite a los guerreros de salón simular prácticamente cualquier acción de pequeña escala de 1935 a 1945, abriendo la puerta a cientos de pequeñas batallas alrededor del planeta. Combinándolo por ejemplo con el módulo Beyond Valor, permite revivir batallas entre fineses, alemanes, rusos y partisanos desde 1939 hasta la caída de Berlín. Además, el juego incluye un completo sistema para la creación de nuevos escenarios. Los comentarios del Capítulo H sobre vehículos y artillería son una de las fuentes más completas de información sobre los tanques, vehículos y cañones usados durante la guerra. Otros módulos del juego incluyen los órdenes de batalla de las fuerzas del Ejército y Marines de EEUU, británicos, italianos, japoneses, chinos y franceses, así como las de los países menores que lucharon en uno u otro bando. El juego emplea mapas geomórficos que permiten innumerables combinaciones de terreno. Los módulos históricos usan las reglas para simular batallas y Juegos de Campaña especiales en mapas que ilustran el terreno real sobre el que se libró cada batalla.

**Armies of Oblivion. Novedad 2005** P.V.P.: 128,75 €

Tras años de espera, por fin saldrá a la luz el módulo final de países para ASL, dedicado a neutrales del Eje. Doce escenarios ofrecen a los jugadores la posibilidad de probar las a veces extrañas combinaciones de infantería y vehículos empleados por los aliados menores del Eje. Pese a su mala reputación, muchas unidades lucharon con determinación y valor. Comentarios completos para el capítulo H para los vehículos y artillería permiten la creación de nuevos escenarios. Contenido: 4 tableros montados (48,49, 50 y 51); 6 polanchas de fichas (incluyendo la infantería reimpresa de PARTISAN!); páginas para el Capítulo H, 12 escenarios, Overlays (¡incluyendo un río que cubre un tablero completo!!).

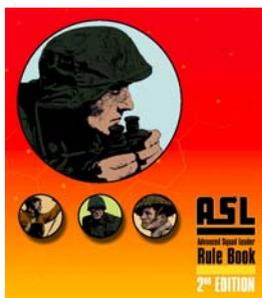
## OPERATIONAL STUDIES GROUP



**The Seven Days of 1809. Ya disponible** P.V.P.: 61,50 €

Napoleón escribió en Santa Elena: "La batalla de Abensberg, la maniobra de Landshut y la batalla de Eckmühl son las maniobras más audaces y brillantes de Napoleón".

El juego abarca la semana de 1809 que estuvo a punto de resultar catastrófica, en la



que el Archiduque Carlos cogió al incomparable III Cuerpo de Davout contra el Danubio. Los franceses tuvieron que luchar para retirarse por Teugen y Hausen el 19 de Abril. Durante las 24 horas anteriores, Lefebvre había retirado al Cuerpo Bávaro a Abensberg bajo la presión del cuerpo de Hiller, tras intentar alcanzar la posición de Davout. Este día comenzó con los austríacos aún no totalmente concentrados para entrar en batalla, lo que les hizo perder una oportunidad única de derrotar a una parte importante de las fuerzas de Napoleón. En vez de ello, el gran asalto se convirtió en una gran retirada, en la que los austríacos tuvieron que retirarse por el puente de Landshut hacia Ratisbona.

OSG ha contado con la ayuda de un historiador de Munich que ha proporcionado detalladísimos mapas de la época basados en una recreación de la campaña efectuada en 1907 por un oficial bávaro. En estos mapas se incluyen todas las carreteras principales que existían en 1809 así como las posiciones de las unidades participantes desde el 17 al 22 de abril.

Nuevo juego del sistema **The Six Days of Glory/The Last Days of the Grand Armée**, sobre los días decisivos de la primera parte de la campaña, los que giran en torno a la batalla de Eckmühl. Escala: turnos de seis horas, 800-1000 hombres por punto de fuerza. Hexágonos de 1600 metros de lado a lado. Para dos jugadores o equipos. Incluye siete escenarios con un Juego de Campaña. Contenido: un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, ayudas de juego y reglas. Autor: Kevin Zucker. Duración de la partida: 8 a 10 horas.

Esta campaña contiene amplias oportunidades de ataque para ambos jugadores: al principio los austríacos tienen un enfrentamiento con el III Corps de Davout, que debe retirarse siguiendo el Danubio. Más tarde llega Napoleón con más tropas y puede intentar superar el flanco austríaco por Landshut, en el sur. ¡Reglas en castellano!!

**Paper wars 54. Ya disponible** P.V.P.: 6,00 €

Las 48 páginas de este nuevo número contienen artículos sobre juegos como Streets of Stalingrad, The Killing Ground, Liberty, Iron Tide, Waterloo, Game of Thrones y otros, además de artículos sobre libros de historia militar.

## AVALANCHE PRESS LTD.

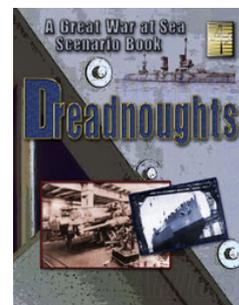
**Great War at Sea: Dreadnoughts. Ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

Suplemento para la serie Great War at Sea. En 1906, un nuevo tipo de acorazado se deslizó hasta el agua del astillero de Portsmouth. Mucho mayor que los tipos anteriores, el HMS Dreadnought llevaba más y más grandes cañones. Durante una generación, buques de su tipo dominaron los mares. Este suplemento incluye escenarios y fichas para la Armada española de la época de la Primera Guerra Mundial (incluyendo sus proyectados pero nunca construidos dreadnoughts de segunda y tercera generación), la marina Turca, proyectos de construcción austrohúngaros, y la saga de programas de dreadnoughts sudamericanos y de otros países. También se incluyen nuevas reglas tácticas avanzadas creadas por Karl Laskas, que dan a los jugadores la opción de introducir más detalle táctico a las batallas.

Las nuevas fichas incluyen al acorazado brasileño Rio de Janeiro, que ya ha aparecido en tres formas distintas en volúmenes anteriores de la serie. Los rusos consiguen su clase completa de cruceros Nakhimov, los cruceros de la clase Amurski capturados por los alemanes, y el Prut (un crucero turco capturado).

Austria-Hungría recibe el acorazado tupo 1916 (armado con cañones de 16,1 pulgadas), el anticuado buque de defensa de costa Erzherzog Rudolf, el resto de la clase de cruceros 1914, más una ficha para su proyecto de portaaviones. Bajo bandea turca tenemos los varios acorazados y británicos que casi se unieron a la marina otomana, incluyendo el crucero acorazado Blücher. ¡Hay incluso una ficha para el porta helicópteros acorazado austro-húngaro PKZ-2!

¡Y para todos estos buques, nuevos escenarios! Más de dos docenas de escenarios estudian los planes de estas marinas con estos refuerzos. Imprescindible para los fans de la serie La Gran Guerra en el Mar.



Incluye 24 nuevos escenarios, artículos de análisis y una expansión de reglas tácticas detalladas. Incluye además 70 fichas "largas" y 20 normales.



**Third Reich/Great Pacific War Player's Guide.** *Ya disponible* P.V.P.: 25,00 €

Suplemento con artículos históricos, de estrategia de juego, reglas variantes, escenarios extra (Francia vs. URSS en 1936, Occidente vs. URSS 1946, Guerra Civil Española, Invasión Japonesa de China) y más sobre uno de los wargames más populares de la historia: **John Prados' Third Reich.** También abarca su continuación, **Great Pacific War.** Entre las

reglas opcionales destaca la que adjudica un jugador a España y a Turquía, o la que introduce nuevas fichas de cazas a reacción para Alemania, Gran Bretaña, EEUU, URSS, Italia y Japón. Las reglas exigen ahora que las grandes potencias construyan sus cazas a reacción una vez que la técnica lo permite, en lugar de permitir recibirlos automáticamente (esta tecnología puede ser robada, por cierto).

Se incluyen nuevos marcadores políticos, como el que permite a Alemania la construcción de submarinos avanzados, misiles V1 y V2 y la bomba atómica. El jugador alemán tiene que pagar un duro coste económico militar para conseguir esa tecnología. También se han añadido un conjunto de reglas sobre la preguerra que los jugadores pueden usar para dar más color a sus partidas: rearme italiano y polaco, Plan Z alemán, desarrollo de tanques japoneses, España Republicana, austriacos resistentes, desarrollo naval soviético y más.

El núcleo del libro es una serie de artículos de estrategia, analizando las posiciones de cada jugador en ambos juegos individuales y en los escenarios combinados. Incluye 120 fichas. Imprescindible para los fans de estos 2 juegos.

**Defiant Russia.** *Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

Juego rápido sobre el ataque nazi contra la Unión Soviética, creado para los que se inicien en el hobby de los wargames o los veteranos que simplemente busquen una tarde de diversión. ¡Defiende a la Madre Rusia en menos de dos horas! 140 fichas, un mapa de 42x55 cm, escala 45 millas por hexágono. Los jugadores controlan las unidades históricas que participaron en esta campaña. Las unidades del Eje (alemanes, finlandeses, italianos, rumanos, húngaros y españoles) son principalmente cuerpos de ejércitos. Las unidades de tanques alemanes son la verdadera fuerza ofensiva del Eje. La infantería alemana es numerosa y fuerte. Las unidades soviéticas son generalmente de nivel ejército. Algunos son capaces de enfrentarse a los alemanes, pero en general el jugador soviético debe colocar cuidadosamente a sus unidades y poner el máximo cuidado en los contraataques. El jugador soviético cuenta con la ayuda de las flotas del Báltico y del Mar Negro, que le permiten desembarcos tras las líneas alemanas y a veces proporcionan apoyo. El Ejército Rojo de Obreros y Campesinos tiene numerosas unidades de tanques, pero no son tan fuertes como los pazer alemanes. También dispone de paracaidistas y tropas de choque.

La campaña histórica tuvo lugar en 1941, cuando los ejércitos nazi invadieron por sorpresa la Unión Soviética. Los soviéticos primero retrocedieron, pero luego defendieron la Madre Rusia con determinación. Finalmente acabaron llegando a las ruinas de Berlín y pusieron fin al régimen de Hitler. El juego abarca los primeros meses de esta campaña decisiva, cuando los alemanes intentaron tomar Moscú pero no lo consiguieron. Para dos jugadores de 10 años en adelante. *¡Reglas en castellano!!*



**Panzer Grenadier: Jungle Fighting.** *Ya disponible* P.V.P.: 20,00 €

Este suplemento para el sistema *Panzer Grenadier* nos presenta el papel del Ejército de los EEUU en la lucha contra los japoneses, mientras que el juego *Semper Fi: Guadalcanal* nos llevaba con los Marines a Henderson Field y las áreas cercanas. El Ejército desembarcó tropas en Guadalcanal a mediados de octubre de 1942, en el momento álgido de la lucha por la isla.

*Jungle Fighting* incluye 42 escenarios de la campaña de Guadalcanal. La mayoría incluyen tropas del Ejército, pero también hay varios de la profunda penetración protagonizada por las compañías de Marine Raiders tras las líneas japonesas.

La contraportada del libro incluye un mapa de la Isla de Butaritari, también conocida como Atolón de Makin. Uno de los escenarios ilustra el ataque de agosto de 1942 sobre la isla por Marine Raiders. El libro también incluye un extenso artículo sobre la lucha en Guadalcanal, poniendo los escenarios incluidos en su contexto apropiado.

Para poder jugar todos los escenarios es necesario poseer *Semper Fi: Guadalcanal* y *Battle of the Bulge*.

**Panzer Grenadier: Beyond Normandy.** *Novedad 2005* P.V.P.: 71,50 €

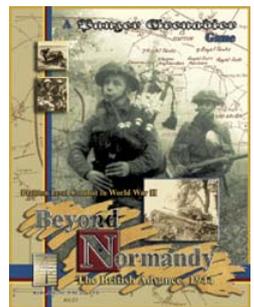
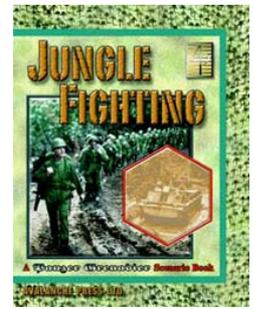
El 6 de junio de 1944, los desembarcos aliados en Francia fueron un éxito rotundo. Con más hombres y material llegando cada día, la fuerza creciente de las fuerzas americanas y británicas deberían haber logrado penetrar tierra adentro rápidamente – pero tres semanas después de los desembarcos, la cabeza de playa apenas se había agrandado algo. Existía el temor de que se repitiera la lucha de desgaste que se vivió en la Primera Guerra mundial.

Las fuerzas británicas, según los planes, debían haber capturado ciudad de Caén, apenas a 15 kilómetros de la Playa Gold, en el primer o segundo día de la invasión. El Mariscal de Campo Bernard Montgomery, al mando del 21 Grupo de Ejércitos, sufrió grandes presiones para que asegurara la ciudad e inmovilizara a las fuerzas móviles alemanas mientras los americanos capturaban el puerto de Cherburgo. Pero el ataque directo sobre la ciudad fracasó, con un gran coste de vidas canadienses y británicas. Seguidamente, los británicos atacaron al oeste de Caén, donde un avance un avance exitoso podría flanquear la ciudad y obligar a los alemanes a retirarse: era la Operación EPSOM, un intento de obtener mediante la maniobra lo que no se había conseguido mediante asaltos frontales. Las divisiones británicas, aún sin experiencia bélica pero que se habían estado entrenando durante años, se enfrentaron a las temidas tropas SS de cuatro divisiones panzer. Unos y otros pronto conocerían la dureza de la guerra en los lindes de setos y los campos de Normandía.

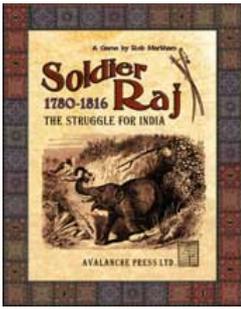
Aunque al final Montgomery no consiguió que los alemanes se retiraran de Caén, sí que atrajo a las unidades acorazadas alemanas hacia el Ejército Británico y las inmovilizó. Los alemanes habían enviado a los Cuerpos Panzer SS I y II SS a Normandía para enviar a los aliados de vuelta a mar. Los esfuerzos británicos obligaron a los alemanes a emplear sus unidades acorazadas según iban llegando, de forma que quedaban agotadas y se hacía imposible el lanzamiento de una ofensiva.

*Beyond Normandy* es un juego *Panzer Grenadier* que abarca las operaciones británicas desde finales de junio a mediados de julio, y las reacciones alemanas a dichas operaciones. Se incluyen tres mapas (dos de 55x85 cm. Y uno de 55x43 cm) que ilustran el campo de batalla histórico con hexágonos de 200 metros, y que incluye puentes, pueblos, senderos, carreteras, lindes de setos e iglesias.

Las 583 fichas representan a mandos, secciones de infantería y tanques, y baterías de artillería. Incluyen las armas empleadas por la infantería y brigadas acorazadas británicas, y las divisiones panzer y de infantería alemanas SS y de la Wehrmacht. Entre los nuevos tipos de tanques que no habían aparecido hasta ahora en la serie, están los



Churchill, Cromwell y Firefly, el lanzallamas Crocodile y el lanzabombas AVRE. Los alemanes aportan duros granaderos SS, tanques Pantera y mucho más. El juego incluye 39 escenarios y 5 "super" escenarios (que combinan dos o más escenarios normales).  
*¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**Soldier Raj. Novedad enero** P.V.P.: 49,50 €

Entre 1767 y 1846, la guerra y las intrigas dominaron el subcontinente indio. Las guerras se sucedían una tras otra entre los reinos indios, tanto entre ellos como contra los británicos y franceses. Los europeos, por su parte, estaban ocupados en pelearse entre ellos.

Soldier Raj se basa en el excelente modelo de Soldier Emperor para retratar estos

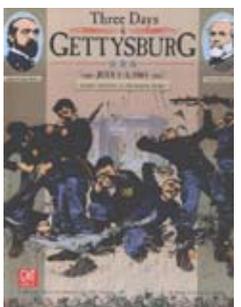
conflictos. Más de una docena de escenarios abarcan estas guerras, desde la victoria de Hyder Ali sobre los británicos en la Primera Guerra de Misora en 1767 hasta la victoria final de los británicos sobre los sijs en 1846. Jefes llenos de colorido de la época se incluyen en el juego: Hyder Ali y Tippoo of Mysore, Sir Arthur Wellesley, el "general cipayo" que se convertiría en Duque de Wellington; el brillante Madhav Rao de los Marathas; el almirante de Francia Suffren; Zaman Shah de Afghanistan; y el jefe de los sijs, Ranjit Singh. Estos y muchos otros estarán al mando de tus ejércitos.

Las fichas de juego son del tipo grande y grueso visto en Soldier Emperor y en Granada: The Fall of Moslem Spain, creadas por Terry Moore Strickland. Fichas como el Soldado Tigre de Misora o el Elefante de Guerra Maratha son pequeñas obras de arte..

Como en Soldier Emperor, la clave de la victoria es jugar de forma inteligente las cartas. Soldier Raj incluye cartas de alta calidad, e incluye además un segundo juego de cartas para usarlo en Soldier Emperor cuando se jueguen juntos los dos juegos.

Soldier Raj también puede jugarse junto con Soldier Emperor. Los jugadores pueden añadir más sillas a la mesa, o asignar los reinos indios a jugadores que solo tengan posesiones en Europa. Gran Bretaña se hace a la vez más potente y más vulnerable en el juego combinado. Como en Soldier Emperor, los jugadores dirigen el destino político, militar y económico de sus países. El mapa es una pintura del Sudeste Asiático, sobre el que se superpone una trama de casillas interconectadas. Los generales mueven a sus ejércitos por esas rutas, intentando conquistar territorios para sus países. Las flotas controlan los mares que rodean la India; los indios tienen muy escasa capacidad marítima, y Gran Bretaña supera a Francia en número en el mar. El combate se resuelve mediante tiradas; los ejércitos más grandes tiran más dados. La posesión de buenos generales es aún más importante en la India que en Europa. Los jugadores ganan conquistando más territorio o destruyendo los países de sus enemigos.  
*¡¡Reglas en castellano!!*

### **GMT GAMES**



**The Three Days of Gettysburg, 2004 Edition. Ya disponible** P.V.P.: 98,00 €

Auténtico juego monstro sobre la más decisiva de las batallas de la Guerra de Secesión de EEUU. Se trata de la tercera tirada del premiado primer juego de la serie *Great Battles of the American Civil War*. Ofrece componentes e información mejorados. Si ya tienes la versión original de 1995 o el posterior kit de mejora, puedes seguir jugando con ellos sin problemas. En

esta edición, el editor ha hecho ha intentado mejorar aún más los componentes y las reglas de este clásico:

Las seis planchas de fichas contienen todas las fichas originales y corregidas de las anteriores versiones, así como algunas nuevas fichas y unidades con fuerzas y niveles de moral modificados basándose en investigaciones más recientes. Roger MacGowan y Mark Simonitch han revisado y mejorado los gráficos originales.

Mark Simonitch ha rehecho completamente los tres mapas del juego. Ha empleado el trabajo original de Rick Barber y Joe Youst, y nos ofrece un mapa elegante y funcional que facilita enormemente jugar sobre él.

La versión 4.4 de las reglas del sistema GBACW, aparecidas en **Gringo!**, representó un paso importante hacia delante tanto en pulido de reglas como en presentación. Estas reglas aún han sido ligeramente corregidas, de forma que se trata de la versión 4.5.

Se han pulido y confeccionado nuevos diseños para las tablas del juego. También se incluyen algunas tablas que permiten llevar un registro del status del mando de cada bando así como de las unidades huidas.

Reglas sobresalientes: sistema de Mando revisado, siete escenarios que van desde los pequeños de un mapa hasta la batalla completa de tres días, brigadieres que nunca puedes estar seguros de cómo se van portar en la batalla, bombardeo de artillería, reglas de munición simplificadas, reglas especiales para unidades novatas, y una regla opcional de Fatiga que pone énfasis en el empleo racional de las unidades, una Tabla de Choque notablemente sencilla que incluye Ataques Continuos: ¡puedes arrollar el flanco enemigo con una gran carga a la bayoneta!

Contenido: seis planchas de fichas, tres mapas de 55x85, ayudas de juego, 2 librillos de reglas y dados.

**Sword of Rome. Ya disponible** P.V.P.: 71,50 €

Roma comenzó el IV siglo a. de C. como apenas la ciudad principal de una pequeña liga de comunidades latinas, y terminó dicho siglo controlando toda Italia y estaba a punto de erigirse como primera potencia de Occidente.

**Sword of Rome** es el más reciente juego de la aclamada línea de juegos de GMT Games que emplean cartas para hacer avanzar la acción. El juego permite que hasta cuatro jugadores recreen las luchas que libraron los pueblos de Italia y Sicilia. Dominarán el Mediterráneo Occidental los romanos, o los galos?

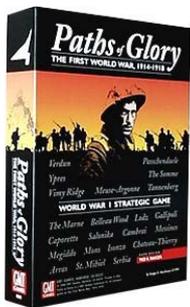
Por medio de una exclusiva adaptación del sistema de eventos con cartas ya empleado en otros juegos, los jugadores también pueden asumir los papeles de contrincantes adicionales, como las tribus galas del otro lado de los Alpes. o la poderosa potencia naval de Cartago. Estarás al mando de grandes personajes de la época: al salvador militar de Roma, Marcus Furius Camillus; el tirano de Siracusa, Agathocles, que osó atacar a la propia Cartago; o Pirro de Épiro, el aventurero que buscaba unir a los griegos occidentales.

Cada jugador tiene su propio mazo personalizado de cartas de estrategia que contienen un total de 152 eventos que dotan de sabor específico y personalidad a los diversos bandos. Además, cada facción tiene también poderes especiales que enfatizan sus virtudes históricas

- Los romanos pueden crear nuevas colonias, mejorando la defensa de su imperio y aumentando su base demográfica por medio de la asimilación diplomática de los pueblos locales.
- Los etruscos pueden utilizar su gran riqueza para sobornar a jefes extranjeros para evitar batallas que ellos prefieren no luchar, mientras que los samnitas pueden usar los pasos que cruzan sus montañas para luchar contra los invasores.
- Los griegos tienen excelentes fuerzas mercenarias a su disposición, pero al coste de disminuir la lealtad de sus colonias, ya que sus generales intentan instaurar sus propios pequeños reinos.
- Los galos pueden moverse rápidamente y proclamarse victoriosos de formas inesperadas, mientras saquen las fortalezas de sus enemigos.

Dos, tres o cuatro jugadores pueden poner a prueba su habilidad diplomática y militar en este juego que combina el sistema de juego de estrategia con "motor" de cartas con un buen número de nuevas ideas. Contiene 2 planchas de fichas, 1 mapa de 55x85cm., ayudas de juego, 2 librillos de reglas y dados. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



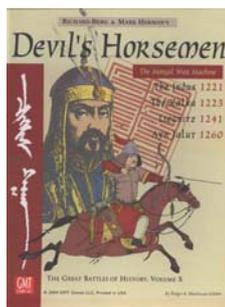


### Paths of Glory.

Ya disponible P.V.P.: 60,50 €

Tras agotarse las primeras dos ediciones, por fin vuelve a estar disponible esta verdadera joya sobre la Gran Guerra. Juego de Ted Raicer para dos jugadores sobre la Primera Guerra Total del s.XX en Europa y Oriente Medio. Emplea una variación de los sistemas de juego en los que la acción se desarrolla por medio de cartas. El mapa de 55x85cm emplea casillas de movimiento intercomunicadas. Turnos

estacionales. Sistema de combate que incorpora los efectos de los flanqueos, las fortalezas y las trincheras. 176 fichas grandes y 140 fichas normales representan los ejércitos y cuerpos de 19 países. 56 cartas para cada bando. Ofensivas forzadas por motivos políticos, reglas de paz, revoluciones rusas y un largo etcétera de factores y variables. Excelente adaptabilidad para juego en solitario. Nunca una partida se parecerá a otra. Descubre por qué la bautizaron como "la Gran Guerra". ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**The Devil's Horsemen.** Ya disponible P.V.P.: 77,00 €

La serie Great Battles of History vuelve con **The Devil's Horsemen/Los Jinetes del Diablo**, un análisis de las tácticas del arte de la guerra de las tribus de las estepas, tal y como lo inmortalizaron los potentes ejércitos de Genghis Khan y los monnoles. El juego se centra en la caballería y los arqueros, incluyendo arqueros montados de habilidad excepcional. **The Devil's Horsemen** ilustra

las cuatro batallas principales del período - *Indus, Kalka, Liegnitz y Ayn Jalut*.

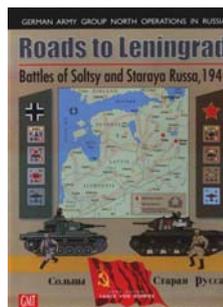
**The Devil's Horsemen** contiene reglas básicas para tanto el sistema normal de reglas de la serie como para *SimpleGBoH*. Las reglas dotan al sistema de un gran detalle sobre los arqueros montados, con mecánicas ampliadas de arqueros y caballería que incluyen varios tipos de Shower Fire (distinto del Volley Fire), Impetuosidad y Agresión, Retiradas Fingida, Hostigamiento y Dispersión, y Agruparse en los Estandartes/Rally to Standards.

**The Devil's Horsemen** presenta una variedad colorista de ejércitos para que los lleves a la batalla: 10 tumanes completos (divisiones) de Mongoles, más Polovtsians, Galicians, Chernigovians, Kievans, Persian Khwarazmians, Poles, Silesians, Bohemians, los grandes Caballeros Teutónicos, y el primer ejército que infligió una seria derrota a los mongoles: los mamelucos.

Estos potentes ejércitos aparecen en cuatro batallas del periodo (necesitan desde medio mapa hasta dos mapas completos).

- **The Indus** (Genghis Khan vs. Shah Jalal ad-Din y los persas Khwarazmian, 1221). Se juega en un mapa; es la batalla que dio a los mongoles el control de Asia Central.
- **The Kalka** (el Príncipe Subudei vs. los ejércitos combinados de Rus, 1223). Esta batalla, de dos mapas de tamaño, enfrente a dos grandes ejércitos. Los Rus sufren problemas de mando, y los montoles nos dan un avance de las famosas tácticas zulúes de los cuernos de búfalo.
- **Liegnitz** (Príncipes Baidan y Kaidan vs. Enrique el Pío y un ejército de europeos orientales, 1241). Batalla de medio mapa en la que los mongoles hacen su entrada en Europa, y de la que deriva la famosa oración *From the Fury of the Tartars, oh Lord, Deliver Us*. Aquí podemos jugar con la mejor caballería del momento, los caballeros teutónicos, bajo el mando del temible Poppo.
- **Ayn Jalut** (Príncipe Ketbugha vs. los Mamelucos, 1260). Batalla de medio mapa que fue la primera verdadera derrota de un ejército mongol, a manos de la nueva potencia de Oriente Próximo, los mamelucos. Es cierto que se trata de un grupo de mongoles de segunda fila, de retaguardia, pero los mamelucos demostraron ser una fuerza digna de tener en cuenta.

Incluye 3 planchas y media de fichas, 4 mapas (2 láminas impresas por ambas caras), libros de reglas y de escenarios, ayudas de juego y dados. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**Roads to Leningrad.** Ya disponible P.V.P.: 60,50 €

Durante el verano de 1941, las fuerzas del Grupo de Ejércitos Norte alemán parecían avanzar de forma irresistible hacia Leningrado, la segunda ciudad más grande de la Unión Soviética y la cuna de la revolución. Pero Leningrado estaba muy lejos de la frontera alemana, y a medida que los alemanes se acercaban crecían las dificultades debidas al terreno, la excesiva longitud de la línea de suministro, y la cada

vez más fuerte resistencia soviética.

A mediados de julio, a unos 150 kms. Al sur de Leningrado, en Soltsy, una sorprendentemente potente fuerza soviética de unas seis divisiones atacó la punta de lanza acorazada alemana y la hizo retroceder. La 8ª División *Panzer* no sufrió las pérdidas catastróficas anunciadas por los soviéticos, pero el ataque detuvo a los alemanes de este sector durante tres semanas cruciales.

En agosto los soviéticos lanzaron otra contraofensiva, esta vez con diez divisiones, contra el flanco sur alemán al sur de Staraya Russia. Justo cuando la ofensiva alemana se ponía de nuevo en marcha, los alemanes se vieron forzados a distraer reservas motorizadas. Cuando los alemanes llegaron por fin a Leningrado, carecían de fuerza para penetrar en la propia ciudad. Tal vez las batallas de Soltsy y Staraya Russia salvaron Leningrado.

**Roads to Leningrad** incluye un dinámico sistema de activación por formaciones para reflejar las limitaciones del momento. El sistema de reglas es heredero de juegos operacionales del mismo autor, *Vance Von Borries*, como *Sicily*: restricciones por suministros, Zonas de Control fluidas, rehusar el combate, movimiento de reacción del defensor, coordinación en el combate, comparación de la eficiencia de las unidades, bombardeo de artillería a distancia, retiradas a través de Zdc enemigas, movimiento de explotación y fortificaciones. Las unidades aéreas tienen una variedad de misiones y deben coordinarse con la acción terrestre. Los jugadores deben también elegir entre tablas de combate Móvil y de Asalto.

La investigación realizada para la elaboración del juego es excelente. Los mapas de 2 kms por hexágono se han elaborado basándose en varias fuentes soviéticas. La escala temporal es de turnos de medio día. La mayoría de las unidades son de tamaño batallón, pero también aparecen unidades a nivel de compañía. La variedad es enorme: acorazadas, motorizadas, cañones de 88mm, artillería de campaña, Cuarteles Generales para ambos bandos, unidades de cohetes, tropas de construcción de carreteras, carros blindados, motociclistas, hasta una unidad de bicicletas, y por supuesto gran variedad de aviones.

Contiene 3 planchas de fichas, 1 mapa de 55x85 cms., libros de juego y de reglas, ayudas de juego, dado. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

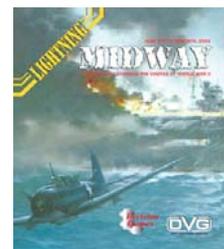
## DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 224: Sedan 1870.** Ya disponible P.V.P.: €22,00.

**Strategy & Tactics 222: Thilight's Last Gleaming 2.** Ya disponible P.V.P.: €22,00.

**Lightning: Midway.** Ya disponible P.V.P.: €22,00 €

Aunque se trata ciertamente de un juego de cartas, creado por un maestro del género, Dan Verssen, la intensidad de la acción de **Lightning: Midway** es distinta de todos los juegos de cartas que hayas probado antes. Dos jugadores asumen los papeles de los jefes de las flotas enfrentadas, en esta recreación de la historia de la famosa batalla de la 2ª G. M. entre fuerzas norteamericanas y japonesas. Está en juego el control del Atolón de Midway, en el Pacífico Central. El jugador norteamericano



debe arriesgar los tres portaaviones de su marina para tratar de conservarlo; el jugador japonés debe arriesgar sus cuatro portaaviones para tomarlo.

El atolón y los portaaviones están representados por cartas individuales. Los jugadores juegan cartas de reconocimiento para descubrir y fijar la localización del enemigo, y entonces juegan otras cartas que representan escuadrones de ataque. Algunos encuentran a sus objetivos, otros no. A veces el enemigo aparece sobre tu flota sin previo aviso. Todo pende (literalmente y también en sentido figurado) de la jugada a tiempo de una carta.

El juego contiene 110 cartas bellamente ilustradas y dos páginas de reglas. Aprenderás a jugar rápidamente, y podrás terminar una partida en 30 minutos. ¡Aunque ten en cuenta que una partida nunca será suficiente! *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**Lightning: D-Day.** *Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

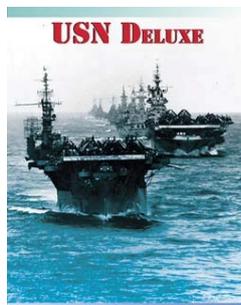
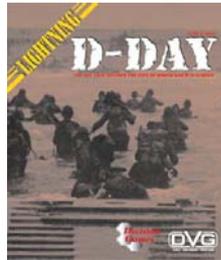
Este juego de cartas para dos jugadores recrea el drama del día en que los soldados Aliados desembarcaron en France el 6 de Junio 1944. Cada una de las playas de desembarco históricas - Gold, Juno, Sword, Omaha y Utah - está representada por su propia carta, igual que las divisiones alemanas que defienden la costa y las unidades aliadas atacantes. El jugador aliado debe aprovechar sus recursos para tomar y asegurar cada playa al final del día: una partida del mazo de 110 cartas.

La tensión del juego aumenta con cada carta que se juega. Primero parece que los aliados tienen recursos para enfrentarse a cada una de las crisis que se suceden en las cabezas de playa, pero si una división aerotransportada queda dispersa por la campaña permitiendo que el contraataque de una división panzer division supere el perímetro defensivo, todo puede cambiar en un momento. Y una unidad aliada asignada a una playa donde la oposición no sea tan fuerte como se esperaba no puede llegar a tiempo a la zona de verdadero peligro. Ambos jugadores deben pensar con antelación los movimientos futuros, buscando formas de usar mejor sus cartas a varios turnos vista. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**U.S. Navy Deluxe.** *Ya disponible* P.V.P.: 77,00 €

Por fin un nuevo juego dedicado a la totalidad de la guerra en el Pacífico. De escala estratégica, en él los planes de hacen a escala operacional y ejecutan a nivel táctico. El juego apareció por vez primera editado en el número 29 de la revista Strategy & Tactics (¡hace 30 años!) pero ha soportado muy bien el paso del tiempo. Tan bien que Decision Games ha decidido actualizarlo y ampliarlo. **Deluxe USN** usa el sistema original, pero añade reglas y escenarios adicionales, aparte de un orden de batalla totalmente revisado, para ofrecer una simulación histórica más completa. El mapa abarca de Hawái a la India, de Australia a Manchuria, y los escenarios abarcan toda la guerra.

Las operaciones navales, aéreas y terrestres se engarzan en una secuencia de juego interactiva que recompensa a los jugadores que mejor integren sus fuerzas. El método cuasi-táctico de resolución del combate aeronaval lleva a situaciones tensas en las que oleadas de aparatos intentan superar a los cazas y a las pantallas antiaéreas para lanzar sus ataques sobre los buques de guerra. Los portaaviones se representan individualmente, mientras que las demás fuerzas navales se representan con escuadrones o flotillas. La parte logística es sencilla pero realista. Las unidades navales necesitan reabastecerse de combustible, lo que lleva a los jugadores a coordinar sus petroleros, o en caso contrario las grandes flotas pueden volverse inefectivas. Las unidades aéreas se representan al nivel de escuadrones y alas. Pueden volar una amplia gama de misiones, y es necesaria una planificación cuidadosa para ganar el control de los cielos. Las unidades terrestres son regimientos/brigadas/divisiones/cuerpos/ejércitos que los



jugadores pueden agrupar y descomponer. Se incluyen fuerzas de infantería, anfibia, acorazadas y aerotransportadas.

Entre las reglas más interesantes, podemos destacar el cambio de la calidad de los pilotos a medida que avanza la guerra, nuevas misiones aéreas, fuerzas especiales (Chindits, Merrill's Marauders), inteligencia limitada (opcional) mediante el uso de marcadores de Task Forces, desciframiento de los códigos japoneses, un sencillo modelo económico que da cuenta de la desintegración de la economía japonesa en la segunda mitad de la guerra. Además de multitud de escenarios históricos, también se incluye un escenario del Plan Naranja ambientado en los años 30, así como fichas adicionales hipotéticas para crear más escenarios.

**Empires of the Middle Ages.**

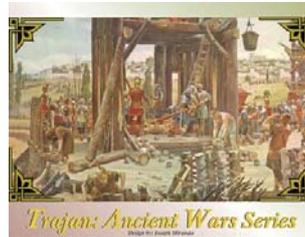
*Ya disponible* P.V.P.: 109,95 €

Nueva edición totalmente remozada de unos de los Santos Grialos de los juegos de estrategia, un superclásico de la mítica SPI.

Entre las glorias de Roma y el surgir de los estados-nación hubo una época en la que cada territorio se definía por las virtudes y defectos de su monarca. **Empires of the Middle Ages** es un juego de diplomacia y estrategia para varios jugadores (hasta 6), donde asumen el papel de dinastías e intentan convertir sus reinos históricos en grandes imperios. El tablero es un mapa de la Europa medieval sobre el que los jugadores registran el poder de sus reinos. Mediante el juego de cartas se resuelvan las acciones básicas del juego, mientras que cartas de eventos aleatorios añaden sabor histórico, como por ejemplo epidemias, cruzadas y herejías. Incluye seis escenarios, desde uno para jugar en solitario y un gran escenario que abarca la totalidad de la Edad Media. Incluye 2 mapas de 55x85 cm., 1120 fichas, 220 cartas, ayudas de juego y reglas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

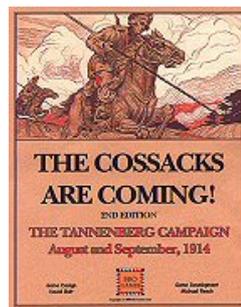


## EXCALIBRE GAMES



**Trajan: Ancient Wars Series Expansion.** *Ya disponible* P.V.P.: 55,00 €

Prepárate a marchar con esta ampliación para la serie de juegos Ancient Wars: Trajan, Roman Civil War, Caesar in Gallia y Germania, que originalmente fueron apareciendo en la revista Strategy & Tactics. Trajan: Ancient Wars Series Expansion incluye reglas especiales para combinar los cuatro mapas en campañas que abarcan el Imperio Romano completo. También hay un grupo de fichas nuevas que incluyen cada legión individual de la primera época imperial, más enemigos variados como Spartacus y Boadicea. Nuevos escenarios incluyen la Crisis de la República, el Año de los Cuatro Emperadores, Marco Aurelio frente a los germanos, Séptimo Severo frente a todos, y ¿qué hubiera sucedido si Julio César no hubiera sido asesinado? El juego incluye el escenario de campaña junto con tres más pequeños. Es necesario poseer los juegos indicados.



**The Cossacks Are Coming! Novedad febrero** P.V.P.: €66,00

Muchos aficionados recordarán el mítico **Home Before the Leaves Fall**, auténtico juego monstruo de gran complejidad sobre la campaña del Frente Occidental en 1914, y parte de la serie **Death of Empires. The Cossacks Are Coming! 2nd Edition** es una simulación a escala brigada/división de la invasión rusa de Alemania en septiembre de 1914. El diseño es una

revisión del original **The Cossacks are Coming!** (editado por People's War Games en 1982), y basado en la 3ª edición de las reglas del sistema Death of Empires. Los cinco escenarios incluyen uno introductorio, tres de batallas individuales (Gumbinnen, Tannenberg y

la Primera de los Lagos Masurianos) y un escenario de campaña. Cuando el año que viene se edite *Clash of Eagles: The Battle for Galicia and Poland, 1914*, ambos juegos podrán unirse para revivir el Frente Oriental completo en 1914.

Escala de las unidades: básicamente brigadas/divisiones, puntos de fuerza de 1000 a 1500 hombres de infantería o 450 a 900 de caballería, 2 a 3 baterías por punto de fuerza de artillería. Tiempo: turnos de una semana compuestos por 2 a 3 impulsos. Mapa: 5 millas por hex. Contenido del juego: 840 fichas, un mapa de 55x85 cm., reglas estándar y exclusivas, ayudas de juego y dados.

Contiene 180 fichas nuevas, nuevas reglas estándar y libros de escenarios, más 20 ayudas de juego. Es necesario poseer los juegos originales que se publicaron en la revista *Strategy & Tactics*.

### CLASH OF ARMS GAMES

**The Naval Sitrep nº26.** *Ya disponible* P.V.P.: €6,95 ptas.

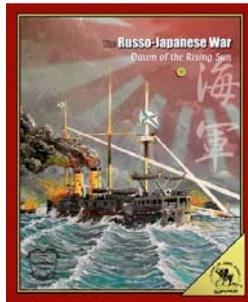
#### **The Russo-Japanese War (Dawn of the Rising Sun).**

*Ya disponible* P.V.P.: 88,00 €

Nuevo juego de la serie *Fear God & Dread Nought* (parte de la *Admiralty Trilogy*) sobre la parte naval de la primera gran guerra del siglo, que se edita justo a tiempo para el centenario.

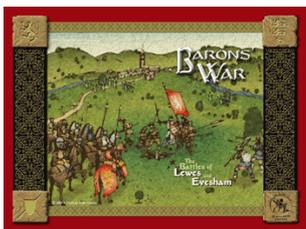
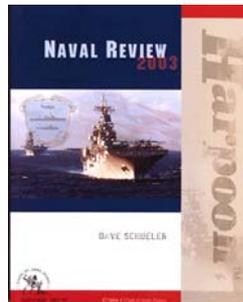
Bill Madison, de la "Russo-Japanese War Research Society" ha investigado y creado veinte escenarios que abarcan la campaña naval completa, desde el ataque con torpedos contra Port Arthur a la Batalla de Tsushima. Además, tres escenarios hipotéticos contemplan el muy debatido incidente de Dogger Bank, donde puedes asumir el papel del VADM Lord Charles Beresford al mando de la Channel Fleet británica. La Gran Flota Blanca y el Motín del Potemkin son los otros escenarios hipotéticos.

Juego repleto de información de todos los buques de guerra de las flotas principales de la época. También incluye las cartas de navegación japonesas y rusas! Contenido: reglas *Fear God & Dreadnought*, *Data Annex* de la Guerra Ruso-Japonesa, libro de escenarios, 2 planchas de fichas.



#### **2003 Harpoon Naval Review.** *Ya disponible* P.V.P.: 30,00 €

Siguiendo en la línea establecida en los tres primeros volúmenes (1994, 1997 y 2000) de esta publicación para **Harpoon 4**, el **2003 HNR** contiene un buen montón de escenarios, además de datos técnicos sobre las nuevas plataformas de armas que han aparecido en los últimos 3 años, modificaciones de los sistemas ya existentes, mejoras, fe de erratas, etc. Además, artículos sobre posibles puntos calientes junto con nuevas "forms" de buques y aviones.



#### **Baron's War.** *Ya disponible* P.V.P.: 44,00 €

Nuevo juego de Robert Markham sobre las dos principales batallas de Simon de Montfort - Lewes y Evesham, que ofrece una nueva visión sobre un período de la historia de Inglaterra escasamente cubierto por wargames hasta el

momento. Estas batallas tienen lugar en un período único de la historia militar inglesa, cuando el arco largo aún no había ganado el dominio de los campos de batalla y la caballería aún era el arma más letal. Estas dos batallas son marcan el principio y el fin del breve período de predominancia de Simon de Montfort. Lewes tiene lugar en 1264 y enfrenta a Simon, apoyado por muchos de los barones más importantes, contra Enrique III y los realistas. La victoria de Simon y el

encarcelamiento de Enrique lo convirtieron en rey de facto. La segunda batalla, Evesham, tiene lugar un año más tarde, y en ella vemos a Simon en una posición debilitada enfrentándose al mucho más peligroso príncipe Eduardo y a la traición de sus propios barones. Sería la última batalla de Simon.

El sistema de **Barons' War** ofrece una simulación única de la guerra en el siglo XIII, centrándose en los factores esenciales del combate táctico de la época. Con solo 12 páginas de reglas y comentario, el juego funciona rápida e intensamente. El empleo de fichas (chits) de Mando es distinto que en la mayoría de los wargames. Cada jugador debe planificar las órdenes de sus Batallas mediante el empleo de Puntos de Mando. Este sistema incorpora limitaciones en el uso de los jefes y las tropas, inteligencia limitada y el caos del campo de batalla medieval. Y lo que es aún más importante, lo consigue con mecánicas sencillas y elegantes que permiten a los jugadores centrarse en el juego y no pelearse con el libro de reglas.

El turno de juego también es único, ya que se trata de un sistema interactivo en el que los jugadores deben comprometer las órdenes de sus Batallas para ganar la iniciativa y atacar, o esperar el ataque enemigo. Mediante el empleo de fichas de mando, los jugadores deben medir el momento en el que poner en acción los planes que hayan preparado para el combate. Si las cosas van mal, se verán forzados a tener que elegir entre cambiar sus planes o reaccionar a la situación actual, y cómo hacerlo. Además hay reglas que abarcan los ataques impetuosos tan queridos por la caballería de la época. La caballería tiene un valor de Reacción de Carga (una especie de bomba de relojería que hará estallar los planes del jugador y romperá la disciplina), y a menudo el movimiento de las tropas enemigas provocará alocadas cargas en pos de la gloria.

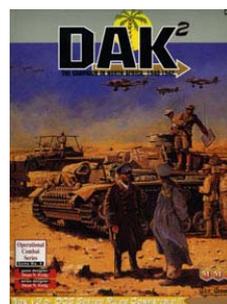
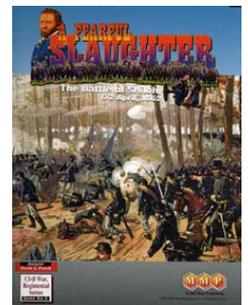
También se incluyen reglas sobre la moral de las unidades, moral de batalla, cohesión, disparo a distancia, melé y liderazgo, incluyendo reglas especiales para el Príncipe Eduardo y su Batalla. Cada batalla tiene un escenario histórico y un escenario hipotético. Las partidas son rápidas y jugables en menos de 3 horas. El Sistema de Mando asegura que las partidas siempre serán distintas. Incluye 280 fichas, dos mapas de 45x55 cm., reglas, ayudas de juego y dados. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### THE GAMERS

#### **A Fearful Slaughter.** *Ya disponible* P.V.P.: 109,00 €

Nuevo volumen de la **Regimental Subsystem Series**, esta vez sobre la Batalla de Shiloh. Si **This Hallowed Ground** y **This Terrible Sound** son tal vez los juegos definitivos sobre las batallas de Gettysburg y Chickamauga, **A Fearful Slaughter** es el juego definitivo sobre Shiloh. La investigación para la confección de los dos mapas se ha hecho con información del del Parque Nacional actual, relatos de la batalla y mapas históricos del condado. Nos ofrecen una vista del campo de batalla como nunca se ha tenido antes.

Múltiples escenarios garantizan que pueden jugarse partidas de menor duración y tamaño. Se ha optado por incluir escenarios hipotéticos con gran cantidad de fuerzas que podrían haber participado en la batalla, para aumentar la incertidumbre de los jugadores. Incluye 2 mapas, 1400 fichas, reglas generales y especiales, comentario histórico y ayuda de juego.

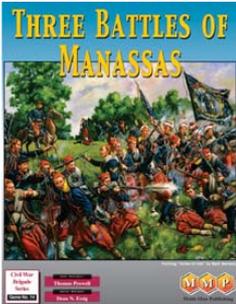


**DAK II.** *Ya disponible* P.V.P.: 138,00 €  
Reedición del juego de más éxito de la realista y celebrada *Operational Combat Series*. Esta simulación abarca la campaña completa en el teatro de operaciones del Desierto durante la 2ª G. M., desde septiembre de 1940 a noviembre de 1942. **DAK II** es más que una mera reimpresión del original premiado con el Charles S. Roberts: el juego ha sido actualizado para incluir varias aclaraciones y erratas, y

emplea la nueva versión 3.1 de las reglas de la serie. Este nuevo libro de reglas, aparecido en Korea: The Forgotten War, da más coherencia a la serie a la vez que mantiene la jugabilidad.

El juego se centra en los aspectos del abastecimiento y la logística, y también incluye al componente aéreo. Algunos escenarios son pequeños y se centran en acciones o campañas específicas, mientras que otros son "monstruos" que necesitan usar varios mapas. Las reglas opcionales añaden diversión al juego y permiten a los jugadores elegir entre los eventos históricos sucedidos dar la entrada a la incertidumbre.

Contenido: cinco planchas de fichas, cinco mapas, libros de reglas y de comentario histórico, ayudas de juego y dados. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**The Three Battles of Manassas.** *Ya disponible* P.V.P.: 67,95 €

La serie **Civil War Brigade**, la más veterana de The Gamers y para muchos la mejor sobre las batallas de la Guerra de Secesión, alumbró aquí dos batallas clásicas de esta guerra (1ª y 2ª de Manassas), más una batalla hipotética (3ª de Manassas). 560 fichas, tres mapas, 17 escenarios, ayudas de juego.

### MOMENTS IN HISTORY



**D-Day: The Great Crusade.** *Ya disponible* P.V.P.: 77,00 €

Tras agotarse **June 6** de GMT Games y **Breakout: Normandy** de Avalon Hill, este nuevo juego cubre un hueco injustificable en la oferta lúdica actual: el Desembarco de Normandía. Jugable en solitario o en equipo, el juego abarca la

Operación Overlord desde el 6 de Junio y la lucha en Normandía hasta el 6 de julio de 1944.

Los turnos representan un día. Cada hex representa 1,5 km y el tamaño de las unidades varía desde compañías a brigadas, pero la mayoría de las unidades son batallones y regimientos. Incluye 480 fichas, 2 mapas grandes, ayudas de juego, reglas y dado. Incluye además un juego de regalo, **Normandy: Rudder's Line**, que emplea el célebre sistema zonal de **Breakout: Normandy**.

**Operation Wintergewitter** *Novedad 2005* P.V.P.: 66,00 €

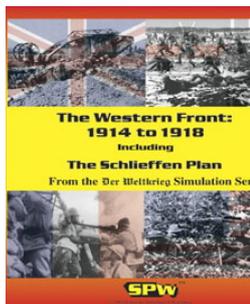
Nuevo proyecto monstruo que va a dar mucho que hablar, y que puede convertirse en la nueva referencia de combate en el Frente Oriental. El juego contempla la Operación Wintergewitter con unidades tipo batallón, montones de detalles y "sabor", pero dentro de un marco sencillo y sólido.

**La independencia de España.** *Novedad 2005* P.V.P.: 66,00 €

Juego estratégico sobre la Guerra Civil Española, creado por un español, Javier Romero. Usa un sistema derivado del aclamado "The Great War in Europe" de Ted Raicer. *¡¡Reglas en castellano!!*

**All Quiet on the Western Front.** *Reedición 2005* P.V.P.: 66,00 €

Reedición esperadísima de uno de los mayores éxitos de Moments in History. Excelente juego sobre la ofensiva final alemana en el frente occidental en 1918.



### SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES

**The Western Front: 1914-1918.**

*Novedad 2005* P.V.P.: 71,50 €

La serie *Der Weltkrieg* continúa imparable. Este nuevo juego contiene seis escenarios que ilustran las campañas de Francia y Bélgica durante la 1ª G. M. El

juego también puede jugarse como una campaña completa desde el principio al final del frente occidental, o puede unirse a otros juegos de la serie en un gran juego de campaña que abarca todos los frentes europeos de la Gran Guerra de principio a fin. Incluye un mapa de 55x85 cm. y seis planchas de fichas (1680 fichas), reglas estándar, reglas de los escenarios y reglas de unión, plantillas para los cuerpos y registros de abastecimiento.

Escenarios: agosto de 1914, el Plan Schlieffen; mayo de 1915, ofensivas francesas de primavera; febrero 1916, von Falkenhayn pasa a la ofensiva en el Frente Occidental en Verdun; Julio de 1916, el nuevo ejército británico está listo para tomar el relevo de los franceses y lanzan la ofensiva del Somme; abril de 1917, el nuevo General en Jefe francés, Nivelle, convence a los británicos de lanzar un ataque por dos ejes que se acaba estrellando contra la línea Hindenburg; marzo de 1918, la última gran ofensiva alemana intenta cambiar el curso de la guerra antes de que la ayuda norteamericana se haga sentir.

### CRITICAL HIT

**Panther Line: Army Group North 1944 (ATS).** *Ya disponible* P.V.P.: 66,00 €

Nuevo juego del sistema Advanced Tobruk System que nos lleva a la lucha entre alemanes y soviéticos desde el punto de vista de los soldados que lucharon en el frente en el verano de 1944. Se trata de una batalla dura, en la que los alemanes se defienden aferrándose a una línea de colinas entre terreno boscoso. Al principio solo cuentan con un Tiger Abteilung para reforzar la línea y evitar el colapso del frente.

Los escenarios te ponen en las torretas de los Pzkw VI del 502 *Schwere Panzer Abteilung*, el Regimiento de Granaderos 94 y el 1er Ejército de Guardias entre otros elementos. Nunca habrás experimentado la **guerra en el Frente Oriental** de esta forma antes. Y tal vez nunca vuelvas a hacerlo!

Fichas de 3 tamaños, nuevo mapa histórico de 55x85 cm., versión actualizada de las reglas ATS, ayudas de juegos y dados.



**Darkest December.** *Ya disponible* P.V.P.: 77,00 €

Nuevo juego detallado del sistema ATS que nos cuenta la historia de la Batalla de las Ardenas desde la perspectiva de la 3ª División Acorazada americana, que tuvo que enfrentarse al avance de la 116 División Panzer del 20 al 24 de

diciembre de 1944. Los jugadores se sumergen en el momento más peligroso de la batalla, librando combates sobre tres mapas históricos que abarcan Hottot, Melines y Quatre Bras. El campo de batalla completo ha sido visitado hoy día por el autor, Pedro Ramis, y los escenarios están increíblemente detallados. Los escenarios te meten en las filas del 23 Batallón de Ingenieros Acorazado, el Kampfgruppe Bayer, la Task Force Mize, CCR y otros elementos de combate que se emplearon duramente.

Incluye fichas de 1/2", 5/8" y 3/4" que representan los tanques, cañones e infantería que participó en la batalla, tres mapas históricos, la versión más reciente del sistema ATS, escenarios, ayudas de juego y dados.

**Brachi Hills –On the Road to Rome 1944.** *Ya disponible* P.V.P.: 24,95 €

Módulo histórico para ASL que nos lleva a la Batalla por Roma desde la perspectiva del 351 Regimiento de Infantería de la 88 División, los soldados americanos encargados de romper la potente Línea Gustav. Su misión era romper el cerco alemán sobre el 'Triángulo del Monte Bracchi', una cuña de colinas dominadas por spandaus y morteros enemigos, y abrir la carretera a Roma. La lucha sería lenta y sangrienta, necesiéndose erradicar de uno en uno los nidos de ametralladoras alemanas antes de cada pequeño avance. El paisaje de suaves elevaciones ofrecía a los alemanes excelentes posiciones donde colocar sus armas y enviar un fuego asesino sobre cualquier cosa que se moviera.

Incluye un mapa histórico de 55x85 cm., reglas y ayudas de juego. Es necesario poseer Beyond Valor y Yanks para jugar con este módulo. En bolsa.

**Tigers to the Front!—Army Group North 1944.** *Ya disponible* P.V.P.: 24,95 €

Módulo histórico para ASL que nos lleva al verano de 1944 en el frente ruso. Los jugadores se enzarzan en una batalla encarnizada en la que los alemanes defienden una línea de colinas entre terreno boscoso. Se enfrentan a la potencia soviética con solo un Abteilung de Tigres para evitar el colapso de todo el frente.

Se incluye un mapa histórico. Los escenarios te ponen en las torretas de los Pzkw VI de la 502 *Schwere Panzer Abteilung*, el 94 Regimiento de Granaderos, el 1er Ejército de Choque y otros elementos de combate. Es necesario poseer BEYOND VALOR(tm) para jugar con esta expansión. En bolsa.

### AZURE WISH EDITIONS

**Austerlitz.** *Ya disponible* P.V.P.: 66,00 €

Nuevo juego sobre la más completa victoria de Napoleón. Usa el sistema "Vive l'Empereur", de escala regimental.

**La Grand Guerre.** *De nuevo disponible* P.V.P.: 132 €

Juego estratégico sobre la 1ª G.M. absolutamente referencial. Sin duda alguna el juego más profundo y realista realizado jamás sobre este sangriento y complejo conflicto.

### LIBROS Y REVISTAS

#### OSPREY MILITARY

**WARRIOR:**

WAR79 US DOUGHBOY 1916-19

WAR88 BRITISH LIGHT INFANTRYMAN OF THE

SEVEN YEARS WAR: NORTH AMERICA 1757-63

**CAMPAIGNS:**

CAM145 BATTLE OF THE BULGE 1944 (2) BASTOGNE

**AVIATION ELITE UNITS:**

AEU18 GROUPE COMBAT 12, "LES CICOGNES"

**COMBAT AIRCRAFT:**

COM50 B-52 STRATOFORTRESS UNITS 1980-2003

COM53 F-15A/C EAGLE UNITS IN COMBAT

COM54 C-47/R4D UNITS IF THE ETO AND MTO

**MEN-AT-ARMS:**

MAA402 THE BRITISH ARMY IN WWI (2)

MAA419 THE GERMAN ARMY IN WORLD WAR I (3)

1917-18

MAA420 THE WAFFEN SS (4) 24 TO 38 DIVISIONS &

VOLUNTEER LEGIONS

MAA421 THE SIKH ARMY 1799-1849

**ESSENTIAL HISTORIES**

ESS63 THE COLLAPSE OF YUGOSLAVIA 1991-1999

**ELITE:**

ELI116 NAPOLEON'S IMPERIAL HEADQUARTERS (2)

THE HEADQUARTERS ON CAMPAIGN

ELI117 US AMPHIBIOUS TACTICS, PACIFIC 1942-45

ELI118 GERMAN COMMANDERS OF WWII (1)

ELI121 ANCIENT SIEGE WARFARE

**MODELLING:**

MOD6 MODELLING THE SDKFZ 251 HALFTRACK

MOD14 MODELLING THE M113 SERIES

MOD15 MODELLING THE P-40

**BATTLE ORDER:**

BTO9 JAPANESE ARMY IN WWII

BTO10 US TANK & TANK DESTROYER BATTALIONS  
IN THE ETO

**NEW VANGUARD:**

NVG106 V-1 FLYING "BUZZ" BOMB 1942-52

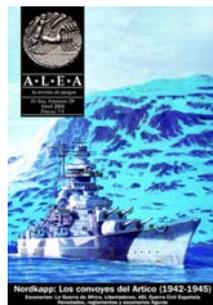
**TÍTULOS INDIVIDUALES:**

OUT OF NOWHERE 45,00 €

LOCKHEED BLACKBIRD: BEYOND THE SECRET

MISSIONS 54,00 €

### LUDOPRESS



**Alea nº29.** P.V.P.: €7,00. *Ya disponible*

Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia. Este número marca una nueva etapa tanto en riqueza de contenidos como en la calidad de la presentación. Secciones:

**Novedades wargames:** Spanish Civil War Battles (Vol. II); The Russian Campaign; Soldier Emperor; Go tell the spartans; Lock'n'Load; ¿Pasarán?; Age of Napoleon; Gringo!

**Análisis Wargames:** Iberos, señores de la Península. **Biblioteca**

**Básica:** La Batalla del Ebro. **Novedades Libros. Dossier Histórico:**

El cénit del reino de Asturias. **Novedades Reglamentos Figuras:**

Little Comtemptible Armies; El Cid; Gothic Horror: the Wampire

wars. **Novedades Ludótica:** Roma Total War; Victoria: un imperio

bajo el sol; Afrika Korps vs Desert Rats.

**Encarte Central: Nordkapp: los convoyes del Artico.** Juego completo con introducción histórica, reglas, mapas y fichas no troqueladas. Autor: Javier Romero.

**Escenarios:** Samsa y Uad el Jelu; Ayahuma y La Puerta; La Guerra Civil Española y ASL.

### VARIOS EDITORES

**Against The Odds Magazine #8. Fortress Berlin.** P.V.P.: 38,50 €

**Against The Odds Magazine #9. Suleiman the Magnificent.**

P.V.P.: 38,50 €

**Against The Odds Magazine #10. Into a Bear Trap (Grozni).**

P.V.P.: 38,50 €

**Miniature Wargames 260.**

**Historia de la Guerra de la Independencia, Vol. XIV.**

*Ya disponible* P.V.P.: 36,00 €

3ª entrega de la magna obra de Gómez de Arteché.