

# 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, 13 de enero de 2005**

### JUEGOS DE MESA

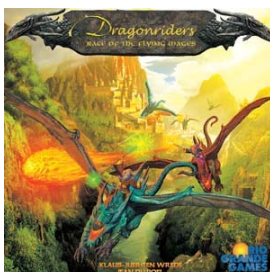
#### RIOGRANDE GAMES

**Dragonriders. Ya disponible** P.V.P.: 52,50 €

Súbete a bordo de tu fiable montura y comienza la carrera de tu vida! Los jugadores corren montados en sus dragones a lo largo de un profundo cañón estrecho y tortuoso. Dispones de magia para ayudarte en tu viaje, o para perjudicar a tus adversarios, pero el verdadero reto es maniobrar adecuadamente tu dragón para llegar primero a la meta. Los jugadores eligen sus velocidades en secreto al principio de cada ronda, y entonces deben volar a esa velocidad, incluso aunque haya otros dragones o paredes en el camino!

El sistema de movimiento concede a los jugadores más maniobrabilidad en las velocidades más reducidas, de modo que no puedes hacer girar a tu dragón a voluntad a menos que vayas muy despacio. La pista está formada por losetas impresas por ambas caras, de forma que los jugadores pueden cambiar el diseño de la pista en cada carrera y no aburrirse nunca!

Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autores: Klaus-Jürgen Wrede & Jean de Poel. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



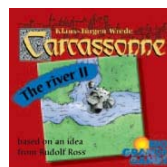
**Oltre Mare. Ya disponible** P.V.P.: 42,00 €

El Mar Mediterráneo es la fuente de la vida para los mercaderes que viven en sus costas. En Oltre Mare, los jugadores representan a familias de mercaderes que compiten por el comercio de la región. Los jugadores mueven sus buques de puerto a puerto intentando cargar y entregar grandes cargamentos de las siete mercancías principales de la época: especias, seda, azúcar, vino, madera y grano. La experiencia les ha enseñado el límite que tiene el mercado para cada mercancía, y deben intentar llenar su buque con justo esa cantidad de mercancías para obtener los mayores beneficios. Obviamente, los jugadores también deben estar vigilantes de los piratas, que abordarán a sus incautos buques, robándoles la carga y la reputación. El jugador más exitoso obtendrá más dinero (sois mercaderes, después de todo) y ganará la partida.

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 60 minutos. Autor: Emanuele Ornella. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Power Grid Expansion: France-Italy. Ya disponible** P.V.P. 15,75 €

Nuevo tablero para el juego de las redes eléctricas. Dos nuevos mapas para Power Grid. Se trata de un pack de expansión, así que es necesario tener el juego básico para poder usarlo. El tablero tiene un mapa en cada lado. Junto con los mapas se incluyen pequeños cambios en las reglas para reflejar los distintos enfoques que estos 2 países han tenido sobre sus redes eléctricas. Francia, que ha adoptado sin limitaciones la energía nuclear, dispone de plantas atómicas antes y dispone de más uranio. Italy produce más residuos, pero dispone de menos carbón y petróleo. El resultado no son solo dos nuevos mapas, si no dos formas distintas de jugar este gran juego! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Carcassonne: The River 2. Ya disponible** P.V.P. 6,25 €

Ya tenemos otro río en la región de Carcassonne. Como el primero, puedes usar estas 12 losetas para empezar la partida de Carcassonne en lugar de optar por el comienzo normal. Pero hay más. Este segundo río puede usarse junto con el primero para hacer un río aún más largo al principio de la partida. Tiene un afluente, así que en realidad tenemos dos ríos en lugar de uno. Sus losetas tienen algunas de las características que han aparecido en las expansiones grandes: Inns & Cathedrals, Traders & Builders y Princess & Dragon. Como siempre, es imprescindible tener el juego básico. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

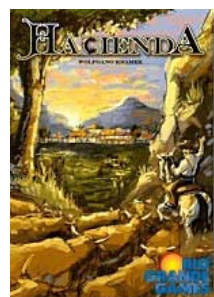


**Ys. Novedad enero** P.V.P.: 47,25 €

En tiempos remotos, el Rey Gradlon mandó construir la magnífica ciudad de Ys para su hija Dahut. Diques gigantescos protegían la ciudad de las violentas olas del mar. Dahut decidió convertir Ys en el lugar más poderoso de Bretaña; así que envió dragones a que robaran a los buques cargados de joyas que navegaban por el mar...

Los jugadores encarnan los príncipes-mercaderes de Ys. Por medio del hábil uso de su red de agentes, especulan con los precios de piedras preciosas, consiguiendo oro (puntos de victoria).

Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autora: Cyril Demaegd. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Hacienda. Novedad enero** P.V.P.: 42,00 €

Argentina a comienzos del s. XIX. Los pastos de las pampas parecen infinitos. Tienes bastante dinero para comprar tierras y madera para construir una pequeña hacienda. Durante la partida, los jugadores desarrollan sus haciendas, aumentan sus rebaños y propiedades, abren nuevos mercados, se ocupan del abastecimiento de agua y de las cosechas. También deben vigilar a sus competidores en todo momento. Al final ganará el que haya creado la hacienda mayor.

El juego viene con dos tableros, cada uno de los cuales requiere una estrategia distinta para ganar. También ofrece un método de puntuación alternativo que permite jugar de otras formas. Hacienda es un juego que requiere reflexión y planificación, presentando un reto para cada jugador.

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Wolfgang Kramer. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### FANTASYFLIGHT GAMES

**Runebound Expansion: Island of Dread. Novedad enero** P.V.P.: 36,75 €

Explora las islas desconocidas del mundo de Runebound y compón el mapa perdido de la legendaria Island of Dread! Por mar o por tierra, la aventura espera a los valientes héroes, tanto si blanden espadas como si conjuran hechizos.



*Island of Dread* presenta un fabulosa nueva plantilla que se superpone sobre el tablero creando un mundo de juego totalmente nuevo. Esta expansión también incluye 110 cartas nuevas, incluyendo encuentros, retos, eventos y equipo. Esta expansión también presenta nuevas reglas para barcos que los jugadores pueden alquilar para transportarlos por las desperdigadas islas de los peligrosos mares en su búsqueda para encontrar la *Island of Dread* y ganar la partida. No todos los buques son iguales, y cada uno obtiene aquello por lo que ha pagado. La *Vulgar Princess* y su tripulación pueden ser baratos, pero también pueden quedarse con todo tu tesoro y tirarte por la borda. *Island of Dread* es una expansión para *Runebound*, el juego de tablero de fantasía heroica. Necesitas tener el juego básico *Runebound* para jugar. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MÁS EXPANSIONES PARA RONEBOUND:  
Cada expansión contiene 30 nuevas cartas.

**Relics of Legend.** P.V.P.: 6,25 €  
**Artifacts and Allies.** P.V.P.: 6,25 €  
**The Terrors of the Tomb.** P.V.P.: 6,25 €  
**The Dark Forest.** P.V.P.: 6,25 €  
**The Crown of The Elder Kings.** P.V.P.: 6,25 €  
**The Scepter of Kyros.** P.V.P.: 6,25 €



**Britannia. Novedad febrero** P.V.P.: 42,00 €

Nueva edición de uno de los juegos clásicos de Avalon Hill. *Britannia* es un juego de mesa histórico de conquista y guerra a lo largo de mil años de historia de Gran Bretaña.

Bienvenido a una tierra de historia fascinante. Bienvenido a la tierra en que los romanos, los anglos, los sajones y una docena más de

pueblos guerrearon durante mil años. Bienvenido a la tierra del Rey Arturo, Alfredo el Grande, Harald el Salvaje y Guillermo el Conquistador. Bienvenido a Welcome to Britannia.

Se trata de un juego histórico que refleja una visión general la lucha milenaria por el control de Inglaterra, Escocia y Gales. La partida comienza con la invasión romana del 43 d. de C., continúa con las numerosas luchas entre anglos, sajones, pictos, noruegos, escoceses, irlandeses y otras tribus, y termina con la invasión normanda de 1066. *Britannia* permite a los jugadores recrear esta historia épica, reviviendo batallas importantes en algunos casos, o alterando el curso de la historia en otros. Las reglas del juego disuaden a los jugadores de efectuar movimientos sin sentido histórico, pero también conceden a los jugadores libertad para alterar la historia de Gran Bretaña de muchas maneras, creando interesantes escenarios posibles. ¿Qué hubiera sucedido si la Revuelta de Boudicca contra los romanos hubiera triunfado? ¿Y si los romanos y los romano-británicos hubieran rechazado las invasiones sajones de los siglos V y VI? ¿Y si Guillermo el Conquistador hubiera muerto durante la invasión normanda de 1066? En *Britannia*, los jugadores decidirán el destino de un reino.

Contenido: reglas, tablero, 276 fichas de unidades de cuatro colores que representan infantería, jefes, fuertes romanos y "burhs" sajones, 17 cartas de naciones, 220 piezas de puntos de victoria, 16 marcadores de población, 1 marcador redondo y 5 dados. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2-5 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Lord of the Rings: The Confrontation Deluxe Edition. Novedad enero** P.V.P.: 42,00 €

is a two-player board game in which players take control of the forces of Sauron, seeking to find their master's ring, or the forces of the free peoples of Middle Earth seeking to destroy Sauron's ring in



the fires of Mount Doom. One of the most acclaimed board games of recent years, *The Confrontation* allows players to control many of the popular characters of Tolkien's famous trilogy, while playing an intense 30-minute game that is a wonderful combination of bluffing and strategy. *The Confrontation* is designed by renowned game designer Reiner Knizia, and considered among his best works.

*Deluxe Confrontation* gives the game a larger gameboard, larger sculpted plastic stands, and completely new artwork for the characters and cards. The game includes 18 entirely new characters in addition to the classic characters found in the original. The new characters allow players to play an entirely new game, or mix the Variant and Classic characters for an exciting new game experience. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Beowulf. Ya disponible** P.V.P.: 42,00 €

La fascinante leyenda del gran héroe Beowulf es uno de los trabajos literarios más antiguos de la literatura en lengua inglesa. Revive la leyenda de cómo el guerrero Geatish Beowulf acude en ayuda del Rey Danés contra los terribles monstruos de Grendel, cómo vuelve a su tierra en Geatland para

convertirse en rey, y cómo Beowulf encuentra su fin en la lucha con el gran dragón.

*Beowulf, The Legend*, creado por el celebrado Reiner Knizia y con diseño gráfico de John Howe, te invita a acompañar al poderoso héroe como uno de sus valientes camaradas. ¿Te convertirás en el guerrero más reconocido y sucederás a Beowulf como rey? ¡Solo el más fuerte sobrevivirá! Para 2-5 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Descent: Journey into the Darkness. Ya disponible** P.V.P.: 83,95 €

A lo largo de la tierra, valerosos héroes se adentran en sombríos subterráneos, viajan a ciudades perdidas y exploran ruinas olvidadas,

En las esquinas más oscuras del mundo, estos héroes se enfrentan a monstruos mortíferos y terribles, como Esqueletos, Cancerberos, Gigantes, Demonio y Dragones. Para los pocos que sobrevivan las recompensas son numerosas. Los héroes victoriosos vuelven de los traicioneros subterráneos con objetos mágicos, bolsas de oro y armas poderosas.

En *Descent: Journeys in the Dark*, cada jugador asume el papel de uno de estos aventureros. Armado con potentes armas y grandes habilidades, os aventuráis al dungeon para luchar con monstruos, escapar de trampas mortíferas, descubrir tesoros perdidos, y eventualmente derrotar a los malvados jefes en lugares oscuros. ¿podrás sobrevivir en la oscuridad?

*Descent: Journeys in the Dark* es un juego de aventura de exploración de "dungeons" para 2 a 5 players de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2 a 4 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**World of Warcraft. Reedición marzo** P.V.P.: 83,95 €

Se ha agotado la primera tirada. Está previsto que se reimprima en marzo.

**Wings of War: Patrol Recon Deck. Novedad febrero** P.V.P.: 12,50 €

**Wings of War: Top Fighters Deck. Novedad febrero** P.V.P.: 12,50 €

Dos nuevas ampliaciones para este popular juego de combates aéreos en la Primera Guerra Mundial.





## DRAGONLORDS

**Quest for the Dragonlords 2nd Edition. Novedad enero** P.V.P.: 52,50 €

Un juego de fantasía de aventuras y conquista del mundo. Tras un año de preparación, por fin ve la luz la nueva edición totalmente mejorada de "Quest for the DragonLords". Se han mejorado todos los componentes y se han modificado reglas.

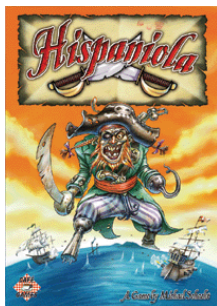


Con este juego te pones al frente de los destinos de tu civilización, gestionando tus recursos para reclutar inmensos ejércitos y buques con los que vencer a tus adversarios. El juego incluye casi 200 miniaturas de elfos, bárbaros, enanos, orcos, buques y DragonLords. Cada una de las cuatro civilizaciones tiene habilidades especiales y sus Magos disponen de conjuros mágicos únicos, lo que permite adoptar una nueva estrategia cada vez que juegues. El juego crea una fuerte atmósfera de mitología nórdica que vas descubriendo según exploras lugares tan siniestros como ruinas antiguas, bosques prohibidos y cámaras de tortura. Más de 100 cartas con ilustraciones individuales permiten nuevas profecías, personajes, tesoros y misiones.

Como Rey o Reina de tu civilización, debes elegir entre expandir tu imperio para aumentar tus ingresos o afrontar la difícil tarea de defender tu reino de las incursiones marítimas y de los magos que viajan hasta tu reino mediante la teleportación.

Vigron es el campo de batalla donde lucharon los DragonLords en la Primera Edad de las Guerras de los Dragones. Debes enviar una expedición a la Witch's Den para obtener pociones y otras herramientas con las que ayudarte en tu misión. Los héroes legendarios se reúnen en los pueblos que pueden ayudarte o traicionarte en el peor de los momentos posibles. Tu expedición puede visitar templos que contienen pergaminos con poderosos conjuros, o visitar al Oráculo donde los dioses pueden revelar las verdades olvidadas por los no iniciados. La Guarida del Dragón tal vez contenga el camino a la serpiente Nidhogg la devoradora, que uede imbuirte con el poder omnipotente de un DragonLord. Los DragonLords usan aliento de dragón y tienen la habilidad de teleportarse a cualquier territorio del mundo con el ejército bajo su mando. ¡Que los dioses bendigan tu Búsqueda de los DragonLords para que dirijan a tus legiones y flotas a la victoria! **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## PROLUDO



**Hispaniola. Ya disponible** P.V.P.: 18,95 €

Cada jugador lidera una banda de piratas del Caribe. Tu objetivo es convertirte en capitán del mayor número de barcos de la pequeña flota pirata que incluye el juego. Como capitán te llevas la mejor parte de los botines. Pero ten cuidado, ya que si hay demasiados piratas a bordo de un barco, tal vez te acaben echando por la borda y tengas que nadar hasta la isla más próxima. Al final de la partida ganará el jugador que haya acumulado más puntos.

HISPANIOLA es un juego de jugadas que se juega a lo largo de un número acordado de rondas. Una ronda es un número de manos de cartas igual al número de jugadores que participen.

Contiene 75 cartas (numeradas del 1 al 15 en 5 colores), 1 tablero de juego (que ilustra 6 barcos y 4 islas), 50 piratas (en 50 colores) y 5 marcadores de puntos (en 5 colores). Para 3-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## EAGLE GAMES

**Railroad Tycoon. Ya disponible** P.V.P.: 59,95 €

Asume el papel de uno de los barones ferroviarios que forjaron imperios. Versión de tablero de uno de los mayores clásicos juegos para PC: Railroad Tycoon.

Revive los primeros días de la Era del Vapor, comenzando con una locomotora (la venerable John Bull, la primera locomotora que funcionó en Norteamérica) y una visión (tu carta "misión" Tycoon). A partir de ahí, construye tu red ferroviaria y expándela hasta convertirla en un imperio. Conecta New York a Chicago, gana todo el dinero que puedas, desarrolla locomotoras más grandes y rápidas, y tal vez abarca toda Norteamérica construyendo el ferrocarril Transcontinental!

Puedes emitir participaciones de acciones de tu compañía cuando quieras, pero recuerda que los accionistas esperan (y recibirán) dividendos. Si creas tu red sin conseguir generar ingresos, puede que te encuentres incapaz de conseguir unir los distintos ramales!

Railroad Tycoon: The Boardgame recompensa una estrategia bien planeada según la fase del juego. Al principio, cuando el efectivo es muy escaso, haz entregas muy cortas para generar ingresos. Construye tu red y expándela gradualmente para que soporte mayores locomotoras y una red más grande. Cuando tengas una red fuerte podrás esperar los grandes beneficios.

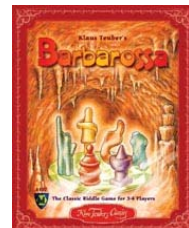
Tus opciones son engañosamente simples: construir vía, entregar mercancías, coger una carta de operaciones o mejorar tu locomotora. Así de sencillo. Lo que le da el interés al juego es cuándo hacer estas cosas y en qué orden. Recuerda que los demás jugadores competirán contigo por las rutas más lucrativas. Puede que creas que tienes asegurada una red lucrativa, pero entonces, igual que sucedía en los primeros días de la Era del Vapor, el éxito atrae a la competencia, tanto la correcta como la injusta. No esperes que tus adversarios se sienten a verte construir un potente imperio. Los recursos son limitados, así que la competición será dura. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## MAYFAIR GAMES

**Barbarossa. Novedad enero** P.V.P.: 21,00 €

El clásico juego de acertijos para 3 a 4 jugadores. Barbarossa es un gran juego para la familia y los amigos. Entra en el mundo fantástico de este juego de resolución de acertijos. Comparte risas con tus amigos al crear acertijos!



Primero cada jugador forma objetos con pasta de modelar. Como se trata de un acertijo, la figura solo mostrará unos contornos muy generales. No hace falta ser un artista para modelar la forma aproximada de un dinosaurio o una cucaracha! "¿Es un ser vivo?" "Es más grande que yo?" ...estas preguntas te pueden ayudar a acertar los acertijos de los demás jugadores. Cuando resuelves un acertijo recibes una recompensa de puntos. También puedes obtener puntos cuando tu acertijo es resuelto, ¡pero solo si no ha sido demasiado difícil ni demasiado fácil! Obtienes puntos si tu acertijo es resuelto en la mitad de la partida, pero pierdes puntos si se resuelve pronto o tarde. Así que manos a la obra, y a moldear los mejores acertijos!

Barbarossa recibió el prestigioso "Spiel des Jahres" (Juego del Año en Alemania), ¡pero esta nueva edición es aún mejor!

Para 3 o 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

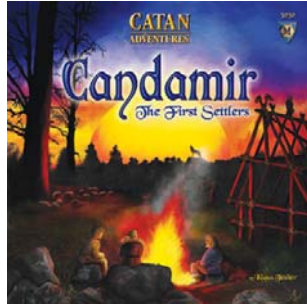
**Settlers of Candamir. Ya disponible** P.V.P.: 51,50 €

¡Nunca te das por vencido! Pese al largo viaje hasta tu nuevo hogar, y la pérdida de todo lo que tenías, ¡lo has conseguido, ya eres un colono de Catán! Comienzas con nada más que tus dos manos, y cada día te trae nuevas experiencias y aventuras. ¿Cazar osos y lobos? ¿Confeccionar muebles? ¡Eso no es problema! Pero pronto te cansas de limitarte a recolectar lo que la isla te ofrece. Tu objetivo es asentarte, construir un techo para cobijarte, ganado para criar y un campo donde sembrar. Para ello necesitarás la ayuda de los demás colonos. ¡Es fácil! Si le ofreces una lanza a Jared, él a su vez te ofrecerá una bolsa de semillas. Osmund necesita un nuevo mueble y te ofrece a cambio algunas ovejas. Candamir necesita nuevas ventanas y te ofrece ayuda para construir tu nueva casa.

Una y otra vez te adentras en el territorio salvaje para cazar, recolectar miel y raras hierbas. ¡Pero debes ser cuidadoso! Osos y lobos hambrientos no son cosa de risa, serpientes venenosas se esconden en la hierba, y detrás de algún árbol acecha un ladrón salvaje! ¿Tendrás miedo? ¡Nunca! Es hora de asentarse en Catán, donde la aventura aguarda...

Contenido: 1 tablero de juego, 48 piezas de madera, 48 losetas de exploración, 4 tableros de personajes, 12 losetas de pociones, 8 marcadores de equipo, 4 marcadores de resistencia, 16 marcadores de experiencia, 90 cartas de recursos e ingredientes, 29 cartas de movimiento, 22 cartas de aventura, 8 cartas de personajes, 1 dado de madera, 2 contenedores de cartas y 1 tablero para barajar.

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 60-120 minutos. Autor: Klaus Teuber. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



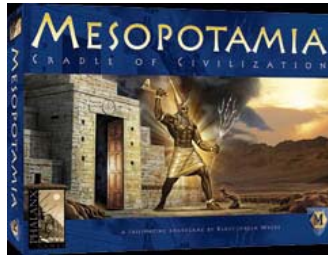
### PHALANX GAMES

**Mesopotamia. Ya disponible** P.V.P.: 44,00 €

Hace varios miles de años, clanes de pueblos comenzaron a asentarse en Mesopotamia. Ahora tú puedes dirigir uno de aquellos clanes, explorando áreas desconocidas, construyendo chozas para vivir y creando lugares santos donde reunir el valioso y deseado *Mana*.

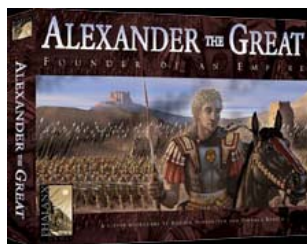
Al mismo tiempo, todos los deben trabajar juntos para construir un templo magnífico para su dios Marduk. Cada clan lleva sus ofrendas a este imponente templo con la esperanza de recibir las bendiciones y la protección de la deidad. Las recompensas más altas recaerán sobre el líder que lleve todas las ofrendas de su pueblo al templo primero. ¿Podrás llevar a tu pueblo al lugar que les corresponde ante los ojos del dios Marduk?

Contenido: 41 losetas hexagonales (forman el tablero durante la partida), 18 cartas de juego, 4 escalas de Mana, 4 cilindros (para las escalas de Maná), 4 vigas (para las escalas de Maná), 20 chozas, 12 marcadores de sitio sagrado, 16 marcadores de ofrendas, 32 fichas de pueblos, 20 recursos de madera, 20 recursos de piedra, 1 templo y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Alexander the Great: Founder of an Empire. Ya disponible** P.V.P.: 44,00 €

En Alexander the Great: Founder of an Empire los jugadores siguen la ruta del rey más famoso de Macedonia. Con su ejército se mueven hasta Persia y descubren importantes ciudades y templos magníficos. Al final, Alejandro era dueño de un imperio mundial que llegaba desde el Danubio y el Mar Adriático hasta Egipto, el Cáucaso, Persia y la India.



Los jugadores obtienen puntos por la conquista de provincias, la construcción de templos y la fundación de ciudades. Gana el jugador que tenga más puntos al final de la partida. El ganador podrá proclamarse heredero al trono de Alejandro Magno.

Contenido: 1 tablero de juego, 75 marcadores de recursos (dados pequeños de 5 colores), 10 fichas de madera, 50 templos, 40 ciudades, 5 tableros de juego, 5 pantallas, 1 ayuda de juego y reglas. Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### EUROGAMES



**Mare Nostrum Mythology Expansion. Ya disponible** P.V.P. 39,95 €

Asegura para tu civilización un lugar en los anales de la historia, construye maravillas que asombren a los corazones de los hombres, amasa un imperio comercial, ponte al mando de ejércitos, lanza tus

buques a lo largo y ancho del Mediterráneo para que lleven a todo el mundo la grandeza y esplendor de tu potencia económica, militar y cultural

La *Mythology Expansion* para *Mare Nostrum* introduce varios elementos nuevos en el juego, como por ejemplo un sexto jugador que representa la fabulosa civilización de la Atlántida. Se añade un nuevo mapa que ilustra Europa Occidental más allá de las Torres de Hércules además de la isla Atlántida. Puedes rezar a los dioses y conseguir la ayuda de feroces criaturas mitológicas para que te ayuden en tus conquistas. Cuanto más juegues, más nuevas facetas del juego descubrirás. El mundo de la Mitología es tan amplio, que una vez que te adentras en este reino, querrás probar de una vez por todas que el *Mare Nostrum* es tu mar y solo tuyo!

Esta expansión te permitirá descubrir y explorar: nuevos pueblos (los atlantes), antiguos dioses (Poseidón, Marte, Isis y más), un tablero que extiende el mapa básico hacia el oeste e incluye la Atlántida, la Península Ibérica, la Galia y el Norte de África; más de veinte nuevos héroes (Aquiles, Gigamesh, Minos, Espartaco y otros), seis criaturas mitológicas (el Fénix, el Kraken, los Centauros, los Behemoths y más); Brujería, ¡el recurso número 13!

Para 3-6 jugadores de 14 años en adelante. Duración de la partida: 2 horas. Contenido: 1 tablero de expansión, 70 nuevas cartas, 10 fichas de edificios, 1 juego de fichas de madera para los atlantes, 6 nuevas ayudas de jugador, 18 peones de criaturas y reglas. **¡Este juego es una expansión que requiere poseer Mare nostrum para poder usarse!** **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### DAYS OF WONDER



**Shadows over Camelot. Ya disponible** P.V.P.: 49,95 €

¡Nuevo juego de cooperación con un toque malévolo! Como encarnación de los Caballeros de la Tabla Redonda, te unes a los demás jugadores, contra el propio juego, en el intento de proteger Camelot. La victoria depende de la consecución de Misiones legendarias como la

búsqueda de Excalibur, el Santo Grial o la Coraza de Lanzarote, el torneo contra el Caballero Negro y numerosas guerras contra los sajones y los pictos.

Pero ten cuidado, no todo es lo que parece entre estos nobles caballeros. Uno de vosotros resultará ser un traidor que va ganando tiempo mientras conspira por el triunfo de las Sombras!

Contenido: 1 tablero general, 3 tableros de misiones impresos por ambas caras, 16 espadas de la Tabla Redonda, 168 cartas, 7 escudos de armas, 7 dados estándar, 1 dado de 8 caras, reglas, 30 miniaturas



(12 máquinas de asedio, 3 reliquias, 4 guerreros sajones, 4 guerreros pictos y 7 caballeros). Para 3 a 7 jugadores de 10 años en adelante. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**¡Aventureros al tren! Europa** *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

¡Aventureros al Tren! Europa te invita a una nueva aventura en tren a lo largo y ancho de la Europa de fin de siglo, desde las escarpadas laderas de Edimburgo hasta los soleados muelles de Constantinopla, desde los polvorientos callejones de Pamplona hasta una estación azotada por el viento en Berlín.

¿Te arriesgarás a un viaje a través de los oscuros túneles de Suiza? ¿Te subirás al ferry del Mar Negro? ¿O construirás estaciones de tren en las grandes capitales de los antiguos imperios? ¡Tu siguiente movimiento puede convertirte en el mayor magnate ferroviario de Europa! Los jugadores acumulan cartas de ciertos tipos de vagones, y las usan para construir estaciones, pasar a través de túneles y sobre ferrys, y hacerse con rutas ferroviarias a lo largo y ancho de Europa.

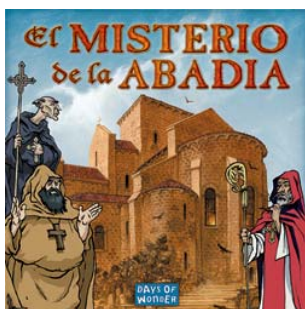
¡Aventureros al Tren! Europa es un juego de sencilla elegancia, sus reglas pueden aprenderse en 5 minutos, y gustará tanto a familias como a jugadores experimentados. Esta caja contiene un juego completo, que no requiere la versión original de ¡Aventureros al Tren! TM, ganadora del premio internacional Spiel des Jahres. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**¡Aventureros al tren!** *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

2 de octubre, 1900 – 28 años después de que ese excéntrico londinense, Phileas Fogg, aceptase un reto que le haría ganar 20.000 libras: dar La vuelta al mundo en 80 días. Ahora, en el amanecer de un nuevo siglo, es el momento de emprender un viaje aún más imposible. Unos viejos amigos se han reunido para celebrar la impetuosa y lucrativa apuesta de Fogg, y para proponer una nueva. El premio: 1 millón de dólares para el ganador. La apuesta: comprobar quién es capaz de visitar en tren más ciudades norteamericanas, en sólo 7 días. El viaje comienza ya...

¡Aventureros al Tren!TM es un juego de aventuras en tren. Los jugadores acumulan cartas de ciertos tipos de vagones que les permiten conectar diferentes ciudades a lo largo y ancho de Norteamérica. Mientras más largas son los recorridos, más puntos se ganan. Quienes consigan cumplir con sus Billetes de Destino conectando dos ciudades lejanas, y quien consiga construir la ruta ferroviaria continua más larga, ganarán puntos adicionales. Ve subiendo a bordo para pasar un buen rato, porque el viaje comienza ya... **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**El Misterio de la Abadía.** *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

Edición en castellano de este multipremiado juego de Days of Wonder, cuyo tema está basado en la trama de El Nombre de la Rosa. ¡Descubre quién ha matado al hermano Adelmo! Un juego de deducción e intriga.

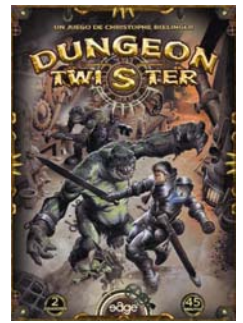
**¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

## EDGE ENTERTAINMENT

**Dungeon Twister.** *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

De gran aceptación entre los jugadores de cartas coleccionables, sobre todo de *Magic:TCG*, *Dungeon Twister* es un juego de tablero donde no influye el azar y los jugadores deben poner en juego todo su intelecto para resultar vencedores. Ideado para dos jugadores (aunque en el futuro habrá expansión para 3/4 jugadores) cada jugador dispone de un equipo de aventureros con las mismas armas y poderes, y se enfrentan entre si para escapar y sobrevivir a un retorcido dungeon ideado por la perversa mente de un poderoso mago.

Dirige a un equipo de aventureros – guerrero, troll, clérigo, mago... – y llévalo hasta la salida de la mazmorra en la que se encuentran atrapados. Tu labor no será fácil: No sólo hay otro grupo de aventureros con el mismo objetivo que tú, sino que además el mismo mapa del laberinto es inestable. Las habitaciones giran, revelando nuevas estancias, cerrando pasadizos previamente abiertos, y convirtiendo tu camino hacia la gloria en una senda infernal. Para superar estos peligros y ganar, debes elegir cuidadosamente tus armas, que incluyen la velocidad, la destreza, el ingenio y la fuerza bruta. También debes sacarle el máximo partido a tus recursos tácticos.



## TWILIGHT CREATIONS

**MidEvil.** *Ya disponible* P.V.P.: 26,25 €

*MidEvil* es el primer juego basado en la serie **Zombies!** y a la vez es una expansión de la misma. Los jugadores han escapado de la horda zombie de los tiempos actuales para ser teletransportados al pasado. ¡Pero allí tendrán que enfrentarse a un montón de problemas completamente nuevos!

Contenido: 30 losetas de mapa, 50 cartas de evento, 100 Esqueletos, y 50 figuras de "vida". **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**The Haunting House 3: Don't go to the Attic!** *Ya disponible* P.V.P.: 10,50 €

¡Ahhhh... te encanta el otoño! Las hojas cambian y la muerte se respira en el aire....

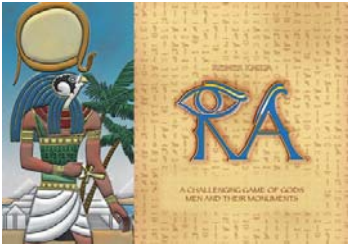
Bueno, de acuerdo, ya sabemos que lo que te gusta es Halloween. Lo que comenzó como una apuesta se ha convertido en una obsesión. Sí, ya sabemos que el segundo piso era algo confuso, pero también fue divertido y nadie salió herido. Pero sucede que, desde entonces, hay algo en el ático que sigue susurrando tu nombre. Parece que ha llegado la hora de entrar en la vieja casa Breitenstein de nuevo. Y esta vez... conseguir salir es un lujo que tal vez no te puedas permitir!

*Haunting House 3* añade nuevos elementos estratégicos, corredores que desaparecen, nuevas cartas... Oh...y con los nuevos peones, TÚ mismo podrías convertirte en un fantasma y merodear por la casa!

El juego contiene 16 losetas "Hallway", 1 escalera, 2 nuevas cartas de Acción por jugador, 6 peones "Fantasma" y reglas. **¡Este juego es una expansión que requiere poseer Haunting House y Haunting House 2 para poder usarse! ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## UBERPLAY GAMES



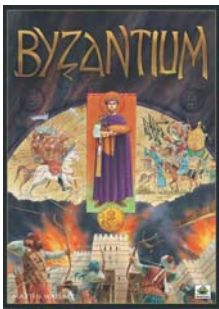
**Ra. Novedad enero** P.V.P.: 36,75 €

Dirige tu dinastía a lo largo de 2000 años de historia del Antiguo Egipto. Consigue tanta fama y honor como te sea posible. Intenta colocar el mayor número de faraones, edifica monumentos

inigualables y saca todo el provecho de la fertilidad del Nilo. Pero no olvides a tu pueblo y a su cultura. Y rinde a los dioses (empezando por el dios sol Ra) el homenaje que merecen, o la fama de tu dinastía se perderá rápidamente.

Nueva edición de uno de los juegos clásicos de Reiner Knizia. ¡Un éxito seguro! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## WARFROG GAMES



**Byzantium. Novedad enero** P.V.P.:

Estamos en el año 632 después de C. El Imperio Bizantino es todo lo que queda de lo que fue el poderoso Imperio Romano. Bizancio a duras penas ha conseguido sobrevivir a una dura guerra con Persia. Ambos imperios han quedado exhaustos tras largos años de lucha. Mientras tanto, al sur, en los desiertos de Arabia, el profeta Mahoma ha dotado de un nuevo sentido a una antigua religión y pone en marcha un movimiento que resonará a lo largo de los siglos. Bajo el mando del Califa, los árabes islámicos están a punto de caer sobre los cuerpos prostrados de los imperios persa y bizantino.

Los jugadores representan a poderosas familias de la región que ejercen su poder, apoyo y control sobre ambos bandos de este gran conflicto. Los jugadores se aprovechan tanto de las acciones del Imperio Bizantino como de la expansión árabe, intentando aumentar sus riquezas personales y su influencia sobre la región. Los jugadores controlan un ejército de cada bando del conflicto, y emplean sus recursos (dinero y apoyos, representados por cubos de madera en el juego) para jugar con las fuerzas tanto árabes como bizantinas sobre el tablero. Según cambian las situaciones, los jugadores irán cambiando su apoyo hacia uno u otro bando, siempre con la intención de sacar ventaja sobre los otros jugadores y finalmente dominar la región. Autor: Martin Wallace. Para 2-4 jugadores de 14 años en adelante. Duración de la partida: 2-3 horas.

Contenido: 1 tablero de juego, librito de reglas, 4 Plantillas de Ejércitos, 60 piezas de ciudades bizantinas, 60 piezas de ciudades árabes, 8 piezas de ciudades búlgaras, 11 cubos búlgaros, 1 cubo de la Guardia del Emperador, 1 cubo de la Guardia del Califa, fichas de monedas de plata, fichas de monedas de cobre, 1 marcador del turno, 6 dados, 42 cubos por jugador (cuatro colores), 4 piezas por jugador, 2 peones de ejércitos por jugador. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

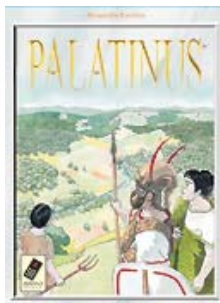
## DAVINCI GAMES

**Palatinus. Ya disponible** P.V.P.: 17,50 €

Juego basado en las célebres colinas sobre las que se fundó la Roma antigua. El territorio de Roma se compone de manera distinta en cada partida. En cada colina los jugadores intentan hacer negocios con sus mercaderes, ocupar campos con sus granjeros... y luchar con sus soldados!

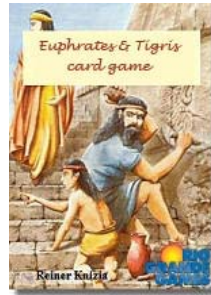
Contenido: 7 losetas de territorio, 7 fichas de colinas con laureles, 12 discos de puntuaciones, 5 pantallas, 5 contadores, 60 habitantes de 5 pueblos y una bolsa de lino.

Para 2-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### RIOGRANDE GAMES



**Euphrates & Tigris Card Game. Novedad enero** P.V.P.: 26,25 €

La fértil región entre los ríos Éufrates y Tigris ha sido desde hace mucho un área de conflicto. Igual ahora que hace 5000 años. Los gobernantes vecinos siempre están haciendo planes y luchando, siempre intentan tener el dominio de la región. Los más astutos pueden convertirse en grandes figuras de la historia, los menos afortunados serán rápidamente olvidados. Reiner Knizia, al

trasladar su celebrado diseño original para tablero al formato de juego de cartas, ha simplificado algunos aspectos del juego, pero el resultado sigue siendo Éufrates & Tigris de Reiner Knizia! Con 200 cartas y 16 discos de madera, ¡es sin duda también algo más que un sencillo juego de cartas!

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### EDGE ENTERTAINMENT



**Criaturas y cultistas. Novedad diciembre** P.V.P.: 19,95 €

Un juego de cartas ominoso y frenéticamente divertido.

¿Harto de jugar siempre con los buenos? ¿Cansado de volverte loco cuando parece que empiezas a saber de qué va todo?

¿Hastiado de ser devorado por todos y cada uno de los monstruos del libro? ¡Pues no sufras! Ahora, tú y un selecto grupo de amigos tenéis la oportunidad de jugar con

los cultistas. ¡Sí! ¡Adora a ignotos seres de más allá de los confines del tiempo y del espacio! ¡Realiza siniestros hechizos que barran a esos babosos fácilmente! ¡Envía a tus matones sin cerebro para pisotear a los inocentes (y a los culpables)!... ¡E invoca a tu deidad para destruir absoluta y completamente la Tierra! Suena bien, ¿eh?

**¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



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

¡Pilota tu biplano en nuevas y arriesgadas misiones!

En Burning Drachens, te enfrentarás a baterías y ametralladoras antiaéreas mientras arrasas las trincheras enemigas y destruyes gigantes e impresionantes globos de observación, disparando cohetes Le Prieur y mortíferos proyectiles incendiarios.

Cada set de Wings of War es un juego de cartas completo que puede combinarse con otros para formar escenarios más grandes y ricos. Wings of War está basado en documentación histórica precisa para ofrecerte una experiencia de juego rápida y emocionante. Contenido: 140 cartas, 4 globos de observación, 2 tableros de juego, 85 contadores, 2 reglas y 1 librito de reglas.

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

**Munchkin 3. Ya disponible** P.V.P.: 16,95 €



## FANTASYFLIGHT GAMES



**The Hollywood Card Game. Ya disponible** P.V.P.: 7,50 €

Nuevo juego rápido y sencillo de Bruno Faidutti y Michael Schacht, creadores de juegos como **Citadels**, **Coloretto** y **Fist of Dragonstones**. Este excitante y único juego de cartas invita a los jugadores a competir por obtener los mejores directores y los actores más famosos para sus películas.

Lo accesible del tema y la forma de juego sencilla pero sutil atraerán tanto a los jugadores casuales como a los estrategas más avezados. **The Hollywood Card Game** contiene 64 cartas, 16 fichas de rollos de película y reglas. Para 3-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

EXPANSIONES PARA BLUE MOON:

**Blue Moon Emissaries & Inquisitors: Allies Expansion** P.V.P.: 10,50 €

**Blue Moon Emissaries & Inquisitors: Blessings Expansion** P.V.P.: 10,50 €

**Blue Moon: The Aqua Expansion** P.V.P.: 10,50 €

## DAVINCI GAMES

**Lucca Città. Ya disponible** P.V.P.: 9,25 €  
Italia, año 1628. Construye y da fiestas en los palacios Lucca del Trecento, para aumentar la fama y gloria de tu familia. Estamos ante un elegante y compacto juego de cartas de estrategia en que cada decisión debe tomarse con cuidado.

Contenido: 96 partes de palacios en seis colores, cuatro barrios, cuatro torres y cinco escudos de armas. Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Bang! A Fistful of Cards. Ya disponible** P.V.P.: 3,50 €

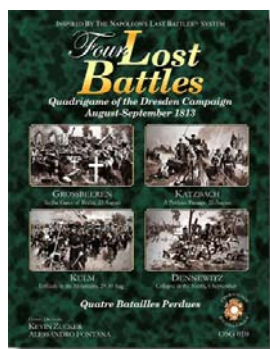
¡Más peligros que nunca! Las 15 nuevas cartas de esta nueva expansión para Bang!, creadas parcialmente con los fans del juego original, son ideales para los que les encantara (o se perdieran) la agotada expansión High Noon. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### OPERATIONAL STUDIES GROUP

**Four Lost Battles. Ya disponible** P.V.P.: 79,75 €

Kevin Zucker vuelve a la carta con este cuadriluego sobre las batallas de Grossbeeren, Katzbach, Kulm y Dennewitz, de la campaña de otoño de 1813. Tras obtener una gran victoria en Dresde, Napoleón vio como sus posibilidades de alcanzar la victoria se desvanecían a lo largo de cuatro batallas



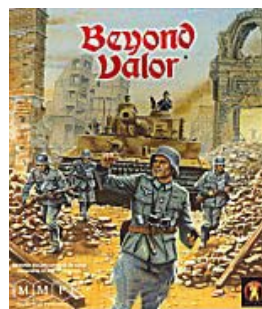
libradas en un período de dos semanas, una vez que los aliados decidieron adoptar la estrategia "fabiana" de evitar al Emperador y concentrarse sobre sus subordinados. En apenas 2 semanas era evidente que se libraría una gran batalla en las cercanías de Leipzig.

Un "Juego de Campaña" permite que el resultado de unas batallas afecte a las fuerzas que participan en la siguiente. En la mayoría de los wargames los dos jugadores saben de antemano quién va a aparecer en el campo de batalla. Sin embargo, en la era napoleónica, la incertidumbre que sufrían los generales en este sentido era uno de los factores más importantes con los que tenían que contar. En este juego, las cartas determinan el orden de llegada y la cantidad de tropas de cada bando. Por ejemplo, una carta permite la llegada de un Cuerpo adicional al mapa de Dennewitz. Tanto los despliegues iniciales como los refuerzos están sujetos a variaciones según las cartas que se vayan obteniendo.

El sistema de juego es una actualización del usado en los clásicos Napoleon last Battles y Napoleon at Leipzig. Se ha introducido Movimiento Oculto, Trenes de Bagaje, Trenes de Pontones y Puentes, así como otras reglas del sistema "Days". La escala es de 480 metros por hexágono y turnos de una hora. Una novedad importante es el empleo de dos mazos de 48 cartas que sirven para activar los Refuerzos Alternativos y otras modificaciones al horario de refuerzos. Los puntos de fuerza equivalen a entre 350 y 800 hombres.

Contenido: cuatro mapas de 55x43 cm., 560 fichas, 48 páginas de reglas incluyendo análisis de la campaña, comentario del autor y más, 4 aydas de juego, 2 mazos de cartas (96 cartas en total). **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



**Beyond Valor. Nueva edición enero** P.V.P.: 109,25 €

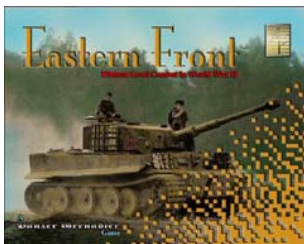
**Beyond Valor** es el primer y más importante módulo de Advanced Squad Leader. Este módulo contiene los órdenes de batalla alemán y ruso, junto con los marcadores genéricos que necesita el sistema ASL. MMP ha alterado el contenido de **Beyond Valor**, tanto respecto de la primera como de la segunda edición. Se han adaptado los tableros del sistema ASL al mismo material que se ha usado en los ASL Starter Kits. Esto ha permitido aumentar hasta un total de 10 (!) mapas de ASL el número que se incluye en el nuevo **Beyond Valor**. Añadamos trece planchas de fichas y veinte escenarios, y tendremos horas y horas de diversión ASL, así como la base sobre la que puedes aumentar tu colección del sistema Advanced Squad Leader.

Contenido: 10 mapas geomórficos de 24x55 cm (mapas 1,2,3,4,5,8,20,21,22 y 23), 13 planchas de fichas que representan los órdenes de batalla ruso y alemán así como los marcadores del sistema ASL, 20 escenarios de ASL, 4 dados de seis caras.

**Armies of Oblivion. Novedad 2006** 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!).

## AVALANCHE PRESS LTD.



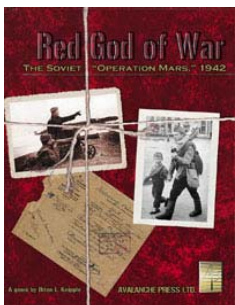
**Panzer Grenadier: Eastern Front Deluxe Edition. Ya disponible**  
P.V.P.: 78,75 €

Vuelve por fin el primer juego de la serie de más éxito de los últimos años. Se trata de una nueva edición totalmente remozada y ampliada. Las fuerzas alemanas y rumanas invaden la Unión Soviética en 1941.

Este juego se sitúa en ese momento, con 112 (sí, no es broma) escenarios tácticos basados en las encarnizadas batallas que siguieron.

Las 660 fichas de juego incluyen las tropas y armas del Ejército Rojo Soviético, la Wehrmacht alemana y la Armata Romana rumana de 1941 y principios de 1942. El temible T-34, el Martillo del Proletariado, está presente junto con el PzKw IV alemán y el inapropiado R2 rumano. Comandos alemanes, secciones soviéticas cazatanques, caballería rumana y muchas más unidades añaden variedad a las fichas. Los ocho mapas representaban terreno típico de la Unión Soviética, y se pueden combinar de múltiples formas para crear la superficie de juego.

Este es el juego definitivo de batallas de tanques, creado por la editorial "revelación" de la última década. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Red God of War: The Soviet Operation Mars, 1942. Ya disponible** P.V.P.: 31,50 €

Para invierno de 1942, el Ejército Rojo de Trabajadores y Campesinos ya había contenido los ataques alemanes del verano y el otoño. Ahora llegaba el turno de una serie de contraofensivas pensadas para aislar y destruir a los debilitados ejércitos nazis.

El ataque más septentrional sería la Operación Marte, dirigida contra el Noveno Ejército alemán en torno a la ciudad de Rzhev. El plan soviético, obra del brillante Mariscal Georgi Zhukov, intentaba aniquilar a los ya debilitados alemanes con una fuerte presencia de tanques y tropas frescas. Cuando se hubiera conseguido el primer objetivo, una segunda operación, cuyo nombre en código era Júpiter, rodearía y destruiría al Tercer Ejército Panzer alemán situado al sur.

Pese a las terribles condiciones atmosféricas y el terreno difícil y boscoso, los ataques iniciales soviéticos fueron muy bien. Pero la resistencia alemana se hizo cada vez más dura y el Ejército Rojo no consiguió hacer más progresos. Zhukov reaccionó empleando más y más hombres y tanques. El valor suicida que desplegaron sólo contribuyó a aumentar la lista de bajas soviéticas, que en el momento en que se detuvo la ofensiva habían llegado a 335.000 hombres y 1.600 tanques.

*Red God of War* abarca la Operación Marte empleando el mismo sistema de juego que *Alsace 1945* y *America Triumphant*. Las unidades representan regimientos, brigadas y divisiones. Los cuarteles generales son vitales para activar unidades y enviarlas al frente, el abastecimiento también es importante para mantener la eficiencia de tus unidades, y los jugadores deben elegir cómo adjudicar sus recursos. Nunca habrá suficientes para conseguir todos los objetivos simultáneamente. Contiene 1 mapa de 55x85 cm., 280 fichas, reglas y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Second World War at Sea: Leyte Gulf. Novedad enero** P.V.P.: 229 €

Durante el verano y otoño de 1944, las batallas navales más grandes de la historia se libraron en el Océano Pacífico, cuando los Estados Unidos

intentaban doblegar al Imperio japonés y la Marina Imperial ofreció una resistencia fanática hasta el último momento.

*Leyte Gulf* es uno de los wargames más grandes jamás publicados, y abarca estas dos batallas además de muchas otras. Es parte de la serie de juegos navales de nivel operacional *Second World War at Sea*. Incluye 22 escenarios, cinco de ellos son escenarios de batalla que solo emplean el mapa táctico, y 17 escenarios operacionales.

El inmenso número de fichas incluidas representan a cada buque y tipo de avión significativo que luchó o que podría haber luchado en el Pacífico Occidental en 1944 y 1945. Buques bien conocidos como los destructores *Johnston* y *Hoel*, los portaaviones de escolta de Taffy Three, y el superacorazado japonés *Yamato* están todos presentes. También algunos buques que nunca se completaron, como los dos gemelos del *Yamato*, o los acorazados americanos de la clase *Montana*. Y los japoneses tienen incluso un puñado de aviones a reacción.

Contenido: mapa táctico de 67x67 cm., tres mapas operacionales de 87x55 cm., 2.170 fichas, libros de reglas de la serie, librito de escenarios, 2 ayudas de juego y seis cartas de organización. **¡¡REGLAS DE LA SERIE EN CASTELLANO!!**

**SWWAS: Strike South: Japan invades the South Seas, 1941-42. Novedad enero** P.V.P.: 52,50 €

Japón inició la Guerra del Pacífico por una razón: apoderarse del petróleo y los metales de las Indias Orientales Holandesas y Malasia. En una audaz campaña de cinco meses,

las fuerzas aéreas, navales y terrestres japonesas conquistaron una vasta extensión de la superficie de la tierra a sus defensores americanos, británicos, holandeses y australianos.

*Strike South* es un juego de la serie *Second World War at Sea* basado en esta temeraria agresión japonesa. Se incluyen 140 fichas "largas" que ilustran a las grandes unidades de flota de ambos bandos: acorazados, portaaviones, cruceros y destructores de flota. También se incluyen 280 fichas cuadradas, la mayoría de las cuales ilustran aparatos pero también buques de guerra menores y marcadores.

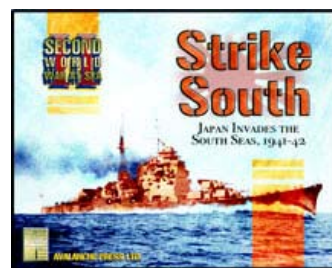
Los dos mapas operacionales abarcan el Mar Sur de China y las Indias Orientales, incluyendo todos los puertos y bases aéreas principales. El área cubierta va desde Formosa al norte a Australia en el sur. Los mapas se solapan por el oeste con los que se incluyen en el juego *Eastern Fleet*, llegando hasta Nueva Guinea por el este

El mapa táctico es una superficie azul genérica de hexágonos que se emplea para resolver el combate de superficie. Aquí los buques maniobran y luchan empleando sus factores de cañones y torpedos. Los ataques aéreos se resuelven con unas mecánicas similares, sencillas, que proporcionan resultados históricamente correctos.

*Strike South* incluye 15 escenarios, recreando las batallas y campañas que tuvieron lugar en estas aguas. Ocho de ellas son "escenarios de batalla", muy útiles para aprender el sistema de combate o para partidas rápidas de 30 minutos o menos. Los otros siete escenarios son operacionales. Los jugadores forman flotas con sus buques y planifican sus movimientos por el mapa operacional. Cuando se establece algún contacto entre flotas, se pasan al mapa táctico para resolver el combate. Las instrucciones de los escenarios ofrecen a cada bando un conjunto de tareas específicas que deben cumplirse para ganar la partida. Por ejemplo: lanzar invasiones anfibas, escoltar convoyes de tropas, bombardear posiciones clave del enemigo, o buscar y destruir a las flotas enemigas. Estas misiones son las mismas que se daban a los almirantes históricos. Entre las operaciones encontramos la última misión del acorazado británico Prince of Wales, la Batalla del Mar de Java, la Batalla del Estrecho de Sunda y la invasión japonesa de las Filipinas.

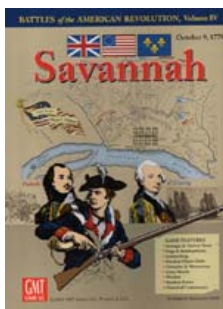
En general el jugador japonés posee fuerzas más numerosas y potentes, pero está obligado a seguir un calendario de objetivos muy ambicioso. El jugador aliado tiene que apañárselas con fuerzas débiles y bajo mandos distintos, debiendo atacar solo en el momento adecuado.

El juego incluye 2 mapas estratégicos de 55x85 cm., y mapa táctico de 28x42 cm., 420 fichas, libritos de reglas y de escenarios, ayudas de juego y plantilla de organización. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





## GMT GAMES



**Savannah. Ya disponible** P.V.P.: 63,00 €  
Volumen IV de la serie American Revolutionary War Series y que nos lleva a los acontecimientos del 10 de septiembre al 9 de octubre de 1779, cuando los aliados franco-americanos montaron su primera operación conjunta importante contra los británicos durante la Guerra de Independencia de EEUU.

*Savannah* marca un cambio respecto de las anteriores cuatro batallas de esta serie, ya que abarca un período de cuatro semanas. Para permitir ésto, así como para reflejar las cuestiones fundamentales de los asedios del s. XVIII, se han añadido varias mecánicas nuevas al sistema básico.

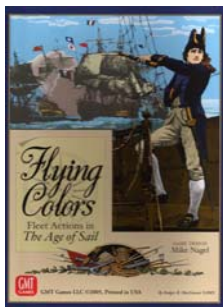
Nuevas características incluyen un Registro Estratégico del Asedio, y otro de Asalto Táctico, una Tabla Variable de Tiempo Atmosférico, un mazo de 55 cartas de eventos, una Tabla de Asedio y Bombardeo, Colocación opcional de trabajos de asedio franceses, unidad de morteros franceses, falta de cooperación aliada, momentum y la vía cubierta. Incluye 1 mapa "Deluxe" de cartulina de gran calidad, 1 ayuda de juego a todo color, 2 ayudas de juego normales, 1 plancha de fichas, 1 mazo de 55 cartas, 3 dados y 2 librillos de reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### C3i – Down in Flames Squadron Pack Fighters. Ya disponible

P.V.P.: 20,00 €  
Si hay algo que los aficionados a la serie "Down in Flames" siempre están buscando, es aviones adicionales. Este pack contiene 64 cartas de cazas, impresas en el formato de 8 por página que ya se hemos visto en algunos números de la revista C3i.

La mayoría de las cartas de aviones serán NUEVOS tipos, como los Typhoon y Tempest británicos, los Bf-109G-6/R6 y Fw-190F alemanes y el P-63A Kingcobra americano (que tuvo un uso muy amplio por la fuerza aérea soviética).

El pack también contendrá cierto número de aparatos más oscuros pero también interesantes, como el IAR 80 rumano, el TA-152H alemán, el PzL 24 polaco, o los Cr42 Falco, M.C. 202 Folgore G.50bis Freccia italianos.



### Flying Colours. Ya disponible

P.V.P.: 57,75 €  
A diferencia de otros juegos navales ambientados en la Era de la Vela, Flying Colours ofrece un sistema de juego más rápido y sencillo que permite la recreación de batallas con varias docenas de buques por bando. Se centra en el comportamiento de cada flota como un todo, en lugar de fijarse en el detalle de las operaciones individuales de cada buque. Conservar la cadena de control y mando una vez la flota estuviera en contacto con el enemigo tenía una importancia capital, así como las órdenes emitidas antes de la batalla.

El sistema de mando de Flying Colors simula estos factores de una forma sencilla y elegante haciendo recaer sobre los jefes la labor de mantener a sus unidades bajo control. Este sistema permite abandonar los sistemas de anotación previa de cada movimiento que se han empleado en otros juegos. Este cambio permite a los jugadores controlar muchos más buques en un período de tiempo mucho menor (unas pocas horas para revivir una gran batalla).

Escenarios: Cabo San Vicente: donde Nelson, aún Comodoro, tomó la iniciativa y envió a la retaguardia de la línea francesa a cortar la retirada de la flota española. Estas acciones le reportaron dos presas y aumentaron su reputación. El Nilo: aquí Nelson dirigió un ataque relámpago contra una flota francesa anclada. Cambió un brazo y un ojo por el buque insignia francés, y envió a Napoleón de vuelta a Francia. Copenhagen: Nelson se negó a retirarse y convirtió la derrota

en victoria. La leyenda dice que al ver la señal de retirada, colocó su telescopio en su ojo vacío y arguyó que no veía la señal! Trafalgar: aquí Nelson dio su vida a cambio de la supremacía naval británica. ¡Más de 60 buques participaron! Cabos de Virginia: la batalla en que los británicos perdieron la Guerra de Independencia de EEUU. El Glorioso Primero de Junio: donde el Almirante Richard "Black Dick" Howe volvió a vencer.

Contenidos: tres mapas, cuatro planchas de fichas (incluyendo 300 buques identificados por su nombre y con categorías de tamaño, número de cañones, capacidad de abordaje y daño; casi 3 docenas de jefes individuales caracterizados por sus habilidades de mando en batalla), reglas, ayudas de juego y dado de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### C3i n°17. Novedad enero

P.V.P.: 20,00 €  
Nuevo número de la revista oficial de los juegos de GMT Games. Incluye:

Campana para la serie DiF: "Dunkirk", que incluye nuevas cartas de aviones.

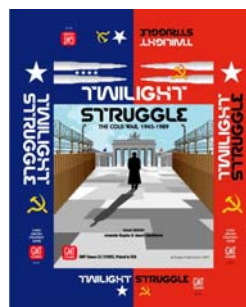
Para la serie Great Battles of History (GBoH): un escenario para "SPQR" (Himeras River, 211 a. de C.) y también un encuentro naval hipotético fascinante (Cabo Pachynus, 212 a. de C.) para "War Galley". Una profundo análisis a las

"ramparts" y los "Jardines de la Muerte" de "Siege of Alesia" (GBoH Vol XI). Alan Smith ofrece su visión de "Devil's Horsemen" (GBoH Vol X).

Mark Kaczmarek analiza "Borodino", Vol II de la serie "Triumph & Glory" series.

Mark Herman ofrece un artículo de profundidad sobre la estrategia en Empire of the Sun.

Contiene un módulo de batalla especial para "This Accursed Civil War", en concreto el importante choque de "Cheriton" en 1644, incluyendo el mapa, plancha de fichas y más.



### Twilight Struggle. Novedad enero

P.V.P.: 59,95 €  
"Ahora la trompeta nos llama de nuevo – no como una llamada a las armas, aunque armas necesitamos, no como una llamada a la batalla, aunque una batalla estamos librando – si no como una llamada a soportar la carga de una larga y oscura lucha..."  
- John F. Kennedy, Discurso Inaugural, enero de 1961

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

Twilight Struggle hereda sus fundamentales sistemas de juego de los clásicos juegos "con motor de cartas" We the People y Hannibal: Rome vs. Carthage. Se trata de un juego rápido y en esa línea de poca complejidad. Como en otros juegos con motor de cartas de GMT, la toma de decisiones es un reto: ¿cual es la mejor manera de usar las cartas y unidades propias dado lo limitado de los recursos? Las cartas de Eventos de Twilight Struggle añaden detalle y sabor histórico a la partida. Abarcan una amplísima gama de acontecimientos históricos: los conflictos árabe-israelíes, Vietnam y el movimiento pacifista de EE.UU., la Crisis de los misiles, y otros incidentes de ese tipo que llevaron al mundo al borde de su aniquilamiento nuclear. Sus sistemas de juego reflejan la Carrera Espacial y las tensiones nucleares, con la posibilidad de que la partida termine con una guerra nuclear. ¿Podrás, como presidente de los EE.UU., o de la Unión Soviética, llevar a tus fuerzas a la victoria? Juega Twilight Struggle y averígualo.

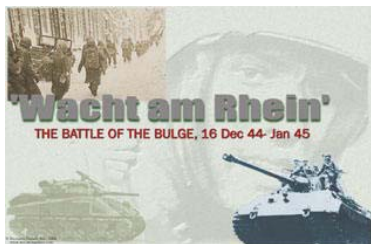
Contenido: 1 plancha de fichas, 104 cartas, mapa "deluxe" de cartulina de 55x85 cm., librillo de reglas, ayudas de juego y dados.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 232: Catherine the Great (solitaire).** *Ya disponible* P.V.P.: € 23,00.

**Strategy & Tactics 233: Dagger Thrust: Patton or Montgomery, September 1944.** *Ya disponible* P.V.P.: € 23,00.



**Wacht Am Rhein: The Battle of the Bulge, 16 Dec 44 – 2 Jan 45.** *Ya disponible* P.V.P.: 157,50 €

Wacht am Rhein, 2ª Edición, es una simulación táctica de la batalla de las Ardenas. Las 2380 fichas representan cada una de las

formaciones participantes, de escala compañía y batallón, de ambos ejércitos. Todo está incluido, infantería, unidades acorazadas, antitanque, de reconocimiento, ingenieros, cañones de asalto, obuses, cohetes, paracaidistas, rangers, planeadores y auarteles generales. Los cuatro mapas son una representación exacta de las Ardenas. Compilado a partir de mapas del estado mayor alemán de 1944 y de mapas del ejército de EEUU de 1943-1944, muestran las carreteras principales y secundarias, los senderos y otros tipos de terreno relevante para el movimiento de la infantería y las tropas acorazadas.

Los jugadores pueden usar un solo mapa para jugar escenarios pequeños, o pueden optar por el juego de campaña que emplea todos los mapas y las tres semanas de batalla. En este escenario, los alemanes libran una carrera contrarreloj frente a un número cada vez mayor de infantería, tropas acorazadas y poder aéreo aliados. Se incluyen reglas completas de suministros, tiempo atmosférico y poder aéreo. Contiene 4 mapas de 55 x 85 cm, 2 librillos de reglas/escenarios, 2.380 fichas y ayudas de juego a todo color.

## CLASH OF ARMS GAMES

**The Naval Sitrep nº29.** *Ya disponible* P.V.P.: € 6,95 €

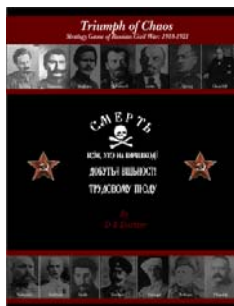
**Triumph of Chaos.** *Ya disponible* P.V.P.: 94,50 €

Nuevo juego sobre uno de los conflictos más fascinantes del pasado siglo, la Guerra Civil Rusa. Usa un sistema de reglas innovador, que mezcla elementos de los populares juegos con "motor de cartas" (tipo Paths of Glory, For the People, etc.), con un sistema político en el que se lucha por obtener el control de 18 facciones. Aunque es muy jugable, no se ha querido sacrificar un ápice de realismo histórico.

Incluye todos los personajes de este gran drama, como las tropas Polar Bear de EEUU, el anarquista ucraniano Makhno, el ejército Noroeste de Yudenich que casi tomó San Petersburgo, la Legión Eslavo-Británica, el Escuadrón AZ británico que casi bombardeó Moscú o la Konarmiya (Ejército de Caballería Rojo). Cohntempla a su vez todos los escenarios hipotéticos, como la intervención de Finlandia, la posible victoria polaca en la guerra Soviético-Polaca, la Fuerza Expedicionaria Serbia, la independencia de Ucrania Occidental, una mayor implicación Aliada, o el reclutamiento por Van Der Goltz de Vertrauensrat bálticas.

Los componentes son absolutamente sobresalientes, con una calidad gráfica y un sabor "histórico" que solo Clash of Arms parece capaz de alcanzar. Existe además una página web dedicada al juego: [www.triumphofchaos.com](http://www.triumphofchaos.com)

Contenido: 2 planchas de fichas, reglas estándar (32 páginas), reglas de facciones políticas (32 páginas), cuatro mazos de cartas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**La Bataille des Quatre-Bras.** *Ya disponible* P.V.P.: 63,00 €

Segundo de los cinco juegos de este editor sobre las batallas de los últimos 100 días de Napoleón como emperador de los franceses.

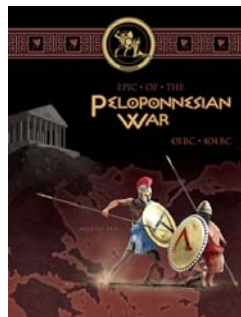
El mariscal Ney, apresuradamente puesto a la cabeza del ala izquierda de

L'Armée du Nord, cruza la frontera belga. Mientras Napoleon se topa con una fuerza indeterminada de prusianos concentrándose a lo largo del arroyo Ligny, da órdenes a Ney para que continúe el avance por la carretera de Bruselas y tome el importante cruce de caminos de Quatre-Bras. Desde allí debería caer sobre el flanco abierto prusiano en caso de que decidan plantar batalla a Napoleón. Ney sabe muy bien que, posiblemente, en algún lugar entre el maíz alto y los poco densos bosques que tiene delante, le espera el Duque de Wellington al mando de cerca 100.000 tropas angloaliadas. Ney ha sido derrotado por Wellington demasiadas veces en España, de modo que decide avanzar cautelosamente de momento.

La Bataille des Quatre-Bras reproduce este crítico encuentro en un mapa del período de 55x85 cm, con cerca 600 fichas de un colorido fastuoso (incluyendo todas las unidades angloaliadas que estarían en Waterloo dos días después). El pequeño tamaño de este juego lo hace ideal para los jugadores que quieren aprender el sistema. Para los grognards, La Bataille des Quatre-Bras es totalmente compatible con La Bataille de Ligny, y cuando se juegan juntos forman la simulación táctica más grande disponible para los entusiastas del s. XIX. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**La Bataille des Quatre-Bras Update Kit.** P.V.P.: 46,00 €

Para los que ya tengan la anterior edición, este *Update Kit* es todo lo que necesitan para ponerse al día. Contiene el nuevo mapa, nuevas fichas, nuevas plantillas de organización y nuevas reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Epic of the Peloponnesian War. Novedad 2006** P.V.P.: 84,00 €

En el 431 a. de C., el mundo griego estaba dominado por el imperio ateniense gracias a su dominio naval del Egeo. Solo los espartanos se atrevían a desafiar a su poder, gracias a la potencia de sus hoplitas. El resultado fue un conflicto de 30 años que acabó con el fin del predominio griego.

De dos a cuatro jugadores emplean la fuerza militar y la influencia política en la lucha por el control de las ciudades estado de la antigua Grecia. La duración de las partidas va desde los escenarios cortos de 4-10 horas a más de 20 horas para jugar el juego de campaña completo. Los jugadores movilizan a sus fuerzas cuatro veces cada año, y las despliegan tres veces en cada estación. Si estás a la cabeza de Atenas, ¿podrás salvar la gloria de Atenas del empuje espartano? Si estás al frente de la Liga del Peloponeso, ¿podrás liberar a Grecia de la tiranía ateniense sin resultar destruido por el esfuerzo?

Los jugadores disponen de una amplia gama de opciones estratégicas, incluyendo asedios, construcción y destrucción de fortificaciones, pillaje de ciudades enemigas, forrajeo y razzias. Las cartas de Eventos ofrecen tanto eventos aleatorios (como temporales, malos presagios, la plaga que asoló Atenas, etc.) y objetivos estratégicos (traiciones de ciudades, rebelión de las regiones atenienses, apoyo persa, la Expedición de Sicilia, etc.).

Las unidades de flota representan 25 triremes, las galeras de guerra ligeras del Mediterráneo, además de buques de transporte asociados. Las unidades de hoplitas representan 1.000 infantes con fuerte protección corporal. Cada unidad de caballería representa unos 400 hombres y caballos. La infantería ligera incluye todos los tipos de infantes escasamente protegidos, incluyendo tropas con proyectiles y bárbars, donde cada unidad representa entre 1.000 y 5.000 hombres.



Las reglas permiten períodos históricamente correctos de paz, en los que ambos bandos recuperan sus fuerzas preparándose para la reanudación de la lucha. Los escenarios van desde los que solo requieran una parte del mapa hasta el Juego de Campaña completo para 2-4 jugadores (añadiendo Tebas y Corinto al bando de la Liga del Peloponeso).

Contenido: reglas y comentario histórico, 2 mapas de 55x85 cm., 560 fichas, 118 cartas de eventos y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## LIBROS Y REVISTAS

### OSPREY MILITARY

#### NEW VANGUARD:

NVG115 LANDING SHIP, TANK (LST) 1942-2002

NVG117 JEEPS 1941-45

#### CAMPAIGNS:

CAM161 THE THIRD CRUSADE 1191

#### FORTRESS:

FOR37 D-DAY FORTIFICATIONS IN NORMANDY

FOR38 AMERICAN CIVIL WAR FORTIFICATIONS (2)

LAND AND FIELD FORTIFICATIONS

#### WARRIOR

WAR99 KAMPFFLIEGER: BOMBER CREWMEN OF THE LUFTWAFFE 1939-45

#### BATTLE ORDERS:

BTO14 JAPANESE ARMY IN WWII

BTO16 THE BRITISH EXPEDITIONARY FORCE 1914-15

#### ELITE:

ELI135 GERMAN AIR FORCES 1914-18

#### OSPREY MODELLING:

MOD20 MODELLING THE T-55 MAIN BATTLE TANK

MOD26 MODELLING THE EARLY

PANZERKAMPFWAGEN IV

#### COMBAT AIRCRAFT

COM58 US NAVY HORNET UNITS OF OPERATION IRAQI FREEDOM (PART TWO)

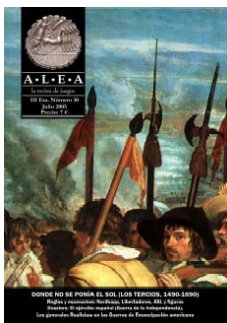
COM59 F-15 STRIKE EAGLE UNITS IN COMBAT 1990-2005

## LUDOPRESS

**Alea nº30.** P.V.P.: € 7,00. **Ya disponible**

Nuevo

Este número incluye un juego encartado, "Donde no se ponía el sol", sobre batallas de la época de los Tercios españoles. También incluye suplementos para juegos editados en números anteriores (Nordkaap, Libertadores). Además, están las secciones habituales de reseñas y análisis de juegos, así como escenarios para miniaturas.



## VARIOS EDITORES

**Against The Odds Magazine #13. Bitterreinder.** P.V.P.: 35,00 €

**Against The Odds Magazine #14. War in the Aegean.** P.V.P.: 35,00 €

**Miniature Wargames 271.**

**Paper wars 57. Ya disponible** P.V.P.: 6,00 €

**Sagunto, 2ª tomo.**

Editorial: SIMTAC. Autor: José Luis Arcón. P.V.P.: 20,00 €

Excelente nueva entrega sobre la historia de la campaña de Suchet que culminó en la batalla de Sagunto y la subsiguiente caída de Valencia.