

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 10 de enero de 2007

JUEGOS DE MESA

FANTASY FLIGHT GAMES

Twilight Imperium Expansion: Shattered Empire. *Ya disponible* P.V.P.: 49,95 €

Al final del imperio, un débil viento sopló por las ropas de Salai. Era una tarde tranquila, cálida, y la silueta del ocaso aún era visible en el horizonte. Una tarde hecha para la contemplación y la paz. Verus iba a encontrarse con su emperador por última vez. Juntos, ambos resistieron en la torre, siendo testigos silenciosos de la serie de incendios que surgían en la ciudad como un jardín de destrucción. La siguiente oleada de bombardeos destruyó el palacio imperial y a todos sus ocupantes.

El imperio Lazax has caído – primero en la decadencia, luego, tras una larga agonía, al pozo de la historia. Está acabado, pero amanece un nuevo día, y tu gente, tiene una nueva oportunidad de moldear el Twilight Imperium para beneficio de tu raza. **Twilight Imperium: Shattered Empire** es una expansión para **Twilight Imperium Third Edition**. Mejora las partidas con una gran variedad de opciones y te permite jugar con siete u ocho jugadores en una lucha épica por el dominio de la galaxia!

Twilight Imperium: Shattered Empire incluye:

Cuatro razas nunca vista anteriormente se unen a la lucha por el imperio, dos nuevos colores de unidades de plástico permiten participar hasta ocho jugadores; docenas de nuevas losetas de sistemas, incluyendo sistemas especiales como Tormentas de Iones, Hope's End, estaciones comerciales y el Agujero de Gusano Nexus; nuevas tecnologías para los ocho jugadores, incluyendo un nuevo tipo nunca visto antes; ocho nuevas cartas de variantes estratégicas que permiten una experiencia de juego totalmente distinta, y una carta de variante estratégica Imperial de uso opcional en el juego básico; una variedad de objetivos y opciones aún mayor en forma de nuevas cartas de Acción, Política y Objetivo; instalaciones, tropas de choque, artefactos, minas espaciales y más! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



AMIGO



Zatre. *Ya disponible* P.V.P.: 28,50 €

Zatre es un juego clásico de un tipo especial. Es un juego abstracto táctico que aúna ejercicio intelectual con diversión. Durante años, varias organizaciones han organizado campeonatos a lo largo de Europa, celebrándose una reunión anual en la que se decide el campeón de ese año.

Contiene 121 losetas, 1 bolsa, 1 tablero de juego y un bloc de puntuaciones. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de las partidas: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Halli Galli Extreme. *Ya disponible* P.V.P.: 13,50 €

Los que ya conozcan el célebre **Halli Galli**, el juego de las frutas editado en castellano, encontrarán aquí un planteamiento similar, pero con el añadido de monos, elefantes y cerdos! Cada uno de estos animales tiene hábitos alimenticios particulares -- excepto el cerdo, obviamente. Cada jugador juega una carta cambiando la mezcla de la ensalada. Pero cuando uno de los animales puede comer, ¡todos los jugadores se precipitan intentando ser el primero en tocar la campana! (pero solo si el animal tiene a su disposición aquello que quiere comer). El más rápido se lleva todas las cartas descubiertas... y la partida continúa hasta que solo queden dos jugadores en juego: ¡el que tenga más gana! Un juego rápido para fiestas y reuniones de jóvenes y mayores.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



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

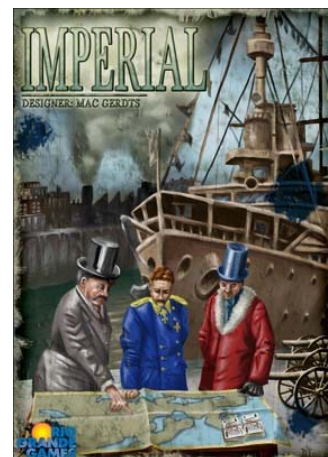
RIO GRANDE GAMES

Imperial. Ya disponible P.V.P.: 59,95 €

Europa en la Era del Imperialismo. Inversores internacionales intentan obtener la influencia política mayor posible en Europa. Concediendo créditos obtienen influencia sobre las seis naciones imperiales: Gran Bretaña, Alemania, Rusia, Austria-Hungría, Italia y Francia. Estos países necesitan desesperadamente dinero para reforzar su economía y para comprar tropas y flotas. Si su poder crece en Europa, recaudan más impuestos y pueden pagar los intereses crecientes a sus acreedores. Como los seis países imperiales están bajo la influencia cambiante de distintos inversores, alianzas estratégicas y conflictos surgen entre ellos. A veces esto lleva incluso a la guerra!

Los jugadores representan a inversores internacionales que permanecen en la sombra. Los turnos del juego los realizan los seis países imperiales, no los propios inversores, los cuales se limitan a imponer su influencia financiera sobre los países. Solo el inversor que obtenga mayores beneficios de sus préstamos, que obtenga influencia sobre los países más potentes, y que pueda influir sobre la diplomacia europea a su gusto podrá ganar la partida. **Imperial** es un juego de estrategia en el que la suerte de los dados o las cartas no tiene ninguna influencia.

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



Underground. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

El objetivo del juego es construir las líneas del metro de Londres y al hacerlo conseguir más puntos. Puedes ganar puntos conectando tus líneas a varios destinos del tablero, y consiguiendo que los pasajeros usen tus líneas para viajar de una estación a otra. El jugador que mejor haya gestionado las demandas para cuando el mazo de cartas de destino se haya agotado, será declarado ganador.

Para 2-5 jugadores de 7 años en adelante. Duración: 90 minutos. Autor: Sebastian Bleasdale. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Z-MAN GAMES



Midgard. Ya disponible P.V.P.: 39,99 €

El mundo de los hombres, llamado Midgard, llega al final de sus días, y la batalla del fin del mundo, el Ragnarok, ha comenzado. Los guerreros suficientemente valientes para luchar hasta el final tendrán un alto lugar en los salones del Valhalla cuando termine la batalla, pero solo un clan obtendrá el asiento de más honor. ¿Será tuyo?

Midgard es un juego de tablero estratégico de lucha por el control de un reino para 3 a 5 jugadores... pero con un truco. A lo largo de tres rondas sucesivas, los jugadores van cogiendo cartas en semi-secreto de mazos de cartas de acciones, cogiendo las cartas que necesitan para llevar a cabo sus estrategias o para evitar que sus adversarios disfruten de las mejores cartas. Entonces, una vez que se jueguen las cartas de acción, llega el Ragnarok, en el que algunos reinos serán destruidos. Todos los guerreros vikingos muertos gloriosamente otorgarán puntos a sus dueños.

Miles de combinaciones e interacciones posibles dotan a Midgard de una rejugabilidad infinita, y las partidas siempre son tensas hasta el fin del mundo.

Contiene 100 cartas, 55 peones de vikingos de madera, 5 peones de jefes vikingos, 5 marcadores de puntos de madera, 10 fichas del destino, 120 fichas de Reinos y 1 tablero. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

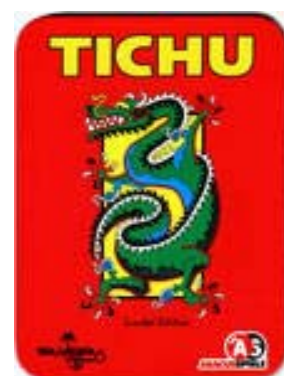
JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

RIOGRANDE GAMES

Tichu. Ya disponible P.V.P.: 11,95 €

Los jugadores que disfrutan de juegos de cartas nuevos e interesantes disfrutarán con Tichu. Sencillo de aprender: solo es necesario deshacerte de tus cartas. Aunque Tichu es principalmente un juego de parejas para cuatro con los dos mazos de cartas que contiene, también puede jugarse con más gente. Autor: Urs Hostettler. Para 3-10 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



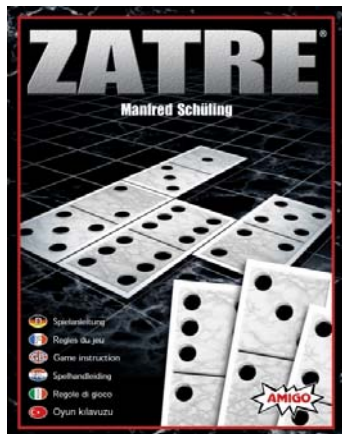
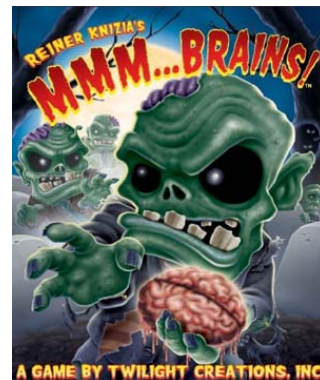
El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

TWILIGHT GREATIONS

Mmm... Brains! Ya disponible P.V.P.: 14,99 €

En Mmm...Brains! tú y tus amigos zombis tiráis los dados y corréis para haceros con la mayor cantidad de cerebros. Cuando ya no queden más, tira los dados y obliga a tus adversarios a soltar sus preciosos cerebritos. ¡Si llegas al final conservando sabrosos cerebros ganarás la partida! Autor: Reiner Knizia.

Para 3-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



AMIGO

Zatre: The Card Game. Ya disponible P.V.P.: 6,75 €

Versión de cartas del clásico Zatre de tablero. Tiene pequeñas diferencias en las reglas que lo hacen algo más sencillo. Contiene 50 cartas, reglas y un bloc de puntuaciones.

Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Z-MAN GAMES

Mamma. Ya disponible P.V.P.: 19,99 €

Eres invitado a una cena familiar, y como uno de los personajes de la familia, intentas comprar ingredientes de la cena y ser el primero en llegar (o al menos no ser el último). El juego contiene 2 versiones – una sencilla y otra para jugadores expertos. La primera usa 55 cartas, la segunda las 110 cartas.

Contiene 110 cartas y mapa. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 75-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EDGE ENTERTAINMENT



Star Munchkin. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

En el espacio nadie puede oír... tus risas.

Los Munchkin han vuelto ¡Y están en el espacio! Ahora son mutantes, cyborgs, y felinos... esgrimen láseres, vibroespadas y granadas... luchan contra bolas de pelo con colmillos, pibones biónicos, y el maligno cerebro en un tarro.

Star Munchkin es un juego completo que puede jugarse por separado y que usa las reglas de *Munchkin* (con algunos nuevos detallitos como los compinches). ¡Sí, puede combinarse con *Munchkin*! Y, por supuesto, cuenta con el retorcido humor de Steve Jackson y los hilarantes dibujos de John Kovalic.

Incluye 168 cartas a todo color, un libretto de reglas espacial y un dado. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Cálculo Electrónico. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

Electronic City. Una casa cualquiera. Cálculo y sus tres clones se han reunido para resolver un problema que les atormenta. Tras derrotar a la Ladrona usando el

Clonatrón (“¡Para hacer de uno un montón!”) se han dado cuenta de que la ciudad es demasiado pequeña para todos ellos.

Así que han decidido un sistema para terminar de una vez con este molesto asunto... ¡SÓLO PUEDE QUEDAR UNO!

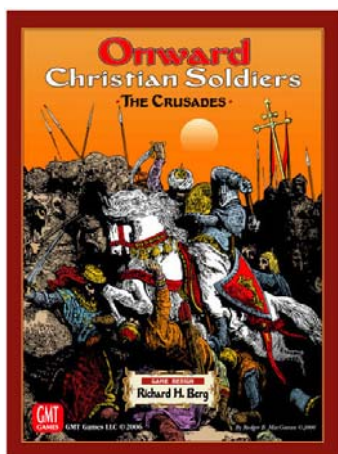
Revive las más increíbles y desternillantes aventuras de Cálculo Electrónico gracias a este juego de cartas con diseños especialmente hechos por Nikodemo Animation, con tus personajes favoritos de la serie flash que ha arrasado en Internet.

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

GMT GAMES



Onward Christian Soldiers. *Ya disponible* P.V.P.: 65,00

Nuevo juego de escala estratégica de Richard Berg, centrado en uno (si no el mayor) de los eventos cruciales de la Edad Media: las Cruzadas. **Onward, Christian Soldiers** permite jugar no solo las tres primeras Cruzadas (las únicas que se centraron en lo que llamamos Oriente Próximo), si no también distintos escenarios que van desde una versión para 7 jugadores de la 1ª Cruzada hasta un escenario de la 3ª Cruzada que supone que Federico Barbarroja no se ahogó en Turquía y que su inmenso ejército llegó a Jerusalén casi intacto.

Onward, Christian Soldiers emplea numerosas mecánicas innovadoras, como:

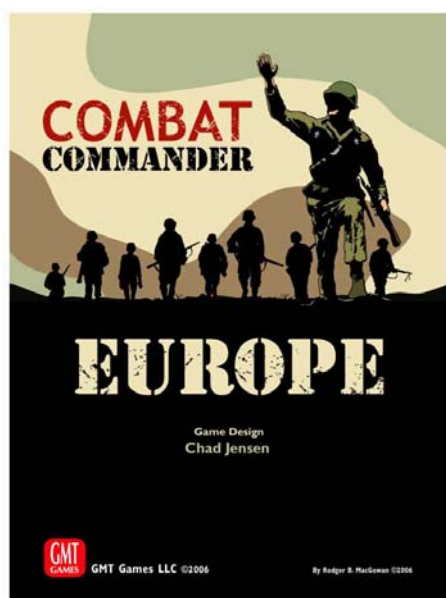
- Un sistema de Activación que permite a los jugadores elegir qué jefes/ejércitos quieren usar más en un turno dado, pero sin saber exactamente cuándo podrán usarlos.
- Un sistema de movimiento sin Capacidades ni Costes de Movimiento, pero con un énfasis grande en el desgaste y en la capacidad de los mandos de “seguir adelante”. Hasta el último aliento...
- Mecánicas de Combate que ponen gran énfasis en los asedios y en la rapiña de las áreas circundantes, pero que también permite reflejar los usos tácticos preferidos por cada ejército en

las batallas campales (como, por ejemplo, la famosa Carga de Caballería Pesada franca), así como las capacidades de sus jefes... hombres como los grandes primeros cruzados (Raimundo, Bohemundo, Godofredo y Tancredo, el rey Luis VII de Francia (y su problemática esposa, la famosa Eleonor de Aquitania), Federico Barbarroja (aunque solo si se mantiene alejado del agua), el peligroso Nur ad-Din, el magnífico Saladino, y aquél que cristianos y musulmanes temían más: Ricardo Corazón de León.

- El movimiento y el desgaste van de la mano en este juego. Los mandos se pueden mover tanto como deseen. De hecho, en una partida de prueba del juego, un ejército cruzado decidió probar a marchar desde las casillas de entrada cerca de Tarso directamente hasta Jerusalén de una tacada. Lo cosiguieron, pero aproximadamente 3/4 de la fuerza desaparecieron por el desgaste, de forma que los supervivientes no eran suficientes para poner asedio a la ciudad. Pero incluso aunque hubieran tenido éxito, la partida no acaba simplemente por que Jerusalén caiga. Sí concede puntos de victoria, pero debe ser conservada. Y el problema de las fuerzas cruzadas es que no reciben refuerzos, mientras que los musulmanes sí.

Si este juego recibe la acogida esperada, está previsto que su autor lo convierta en el primero de una serie de juegos denominada “The Middle Ages”. Este proyecto abarcará con juegos perfectamente jugables medio milenio de eventos decisivos de la historia mundial... desde Carlomagno a la Guerra de los 100 Años, desde la Reconquista hasta Tamerlán, desde los Vikingos a los Normandos.

Creado por Richard Berg bajo la atenta supervisión de un legado papal, y desarrollado por el ojo agudo de Neil Randall. Contiene 876 fichas, mapa de 55x85 cm., 110 cartas, dados, tres librillos de reglas y 4 ayudas de juego. Escala: turnos de 6, 200 hombres por punto de fuerza. Para 1 a 7 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Combat Commander: Europe. *Ya disponible* P.V.P.: 79,00 €

Primero de una nueva serie de juegos “con motor de cartas” que nos lleva al combate táctico de infantería en los teatros de operaciones Europeo y del Norte de África en la 2ª G. M. Un jugador lleva las fuerzas del Eje (Alemania en este primer volumen; Italia y los Menores del Eje en posteriores volúmenes) mientras que el otro controla a los Aliados (rusos y americanos en este volumen; británicos, franceses y menores en futuras expansiones).

Este primer juego incluye unidades, cartas y escenarios históricos que ilustran las fuerzas americanas, alemanas y rusas. Cada juego incluirá 6-12 escenarios históricos así como un sistema de creación de escenarios que ofrece posibilidades casi ilimitadas en cuanto a la variedad de configuraciones de los mapas, estructura de las fuerzas y situaciones de combate. Las partidas de **Combat Commander** no siguen una secuencia de juego estricta. Cada turno se divide en un número variable de Turnos de Jugador, cada uno de los cuales puede consistir de bien el empleo por parte del Jugador Activo de una o más de sus cartas de Destino/Fate de su mano de Acciones, o bien puede pasar (lo que permite descartarse de una o más cartas de Destino). Los jugadores recargan su mano al final de sus Turnos de Jugador. Además, los jugadores pueden Reaccionar en cualquier momento siempre que se cumplan los requisitos previstos.

Los jugadores se van turnando el uso de sus respectivas cartas de destino (cada nacionalidad tiene un mazo de 72 cartas que refleja los puntos fuertes y las debilidades de cada ejército). Cada carta contiene una Acción y una Reacción (solo una de las 2 puede jugarse). Además cada carta contiene información para otras funciones del juego. Entre las acciones tenemos por ejemplo Fuego, Movimiento, Avance, Reorganización, Huida, Petición de Apoyo de Artillería and Denegación de Artillería. Cada país tiene también cierto número de Acciones de Confusión de Mando que sirven de faroles. Entre las reacciones tenemos Fuego Sostenido, Humo, Granadas, Atrincherarse, Caminar Heridos, Héroe, Refuerzos, Adquisición de Veteranía, etc. Las unidades y armas tienen valores de potencia de fuego y alcance, y las unidades también tienen un valor de movimiento y otro de moral. Los jefes también tienen un valor de Mando. El Mando tiene dos funciones: permite que un jefe

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

activado para realizar una acción puede activar a unidades amigas hasta X hexes de distancia, y por otro lado el valor de Mando se añade a los valores de las unidades apiladas con él.

La duración de las partidas es de unos 90 minutos por escenario. Cada escenario se juega sobre uno o varios tableros geomórficos con una escala de 30 metros por hexágono. La rejugabilidad es muy alta, dado que es posible crear escenarios aleatoriamente, aparte de que las expectativas de edición de nuevos volúmenes de esta serie que tiene el propio editor que son muy grandes.

Contiene 876 fichas, 6 láminas de mapas de 43x55 cm. impresas por ambas caras, 220 cartas, 2 librillos de reglas y ayudas de juego. Escala: varios minutos por turno, 30 metros por hexágono, escuadras, grupos de fuego y jefes individuales. Para 1-2 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALANCHE PRESS

Great War at Sea: Jutland. Ya disponible P.V.P.: 64,99 €

La más estudiada batalla naval de la Historia fue solo una parte de una lucha de cuatro años por el control de los mares cercanos a Alemania. Si la Flota de Alta Mar alemana hubiera podido atrapar y destruir una parte significativa de la mucho mayor Grand Fleet británica, el bloqueo que Alemania sufría podría haberse roto.

Great War at Sea: Jutland es una edición completamente nueva del celebrado *Northern Waters*. Abarca no solo la famosa batalla, si no también las muchas otras salidas de la Flota de Alta Mar, como los raids de Scarborough, Lowestoft y Gorleston, o las batallas de Dogger Bank y Helgoland Bight.

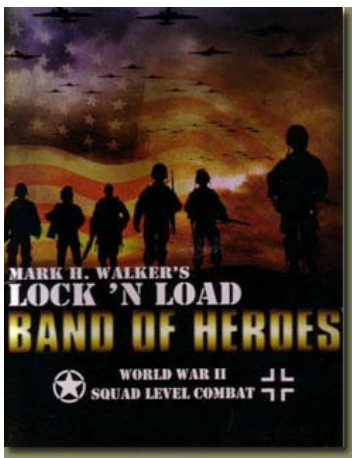
Como todos los juegos de la serie *The Great War at Sea*, el número de escenarios es impresionante. Además de las operaciones en el Mar del Norte, el juego también incluye la dura guerra naval que se desarrolló en el Mar Báltico. Aquí los papeles están cambiados: la más pequeña Marina Imperial rusa intenta recortar su ventaja mediante salidas agresivas contra las fuerzas alemanas superiores. Podemos jugar los raids de los cruceros rusos, así como la batalla de Moon Sound.

El mapa cubre los mares Norte y Báltico, así como las aguas en torno a las Islas Británicas. Es mayor que el incluido en la anterior edición, y los gráficos están al mismo nivel alcanzado por Terry Strickland con *Leyte Gulf*. Las marinas menores de la región también están todas representadas: Suecia, Noruega, Dinamarca y los Países Bajos. Pero obviamente, son las grandes potencias las que tienen la mayor cantidad de buques. La Royal Navy es inmensa, con buques que van desde minadores con propulsión a palas a modernos cruceros de batalla como el *Repulse* y el *Renown*. Famosos buques como los acorazados *Dreadnought* e *Iron Duke*, el mal bautizado buque de batalla *Invincible*, y los primeros portaaviones como el *Engadine* y el *Argus*. La Flota de Alta Mar alemana tiene todos los buques que se enfrentaron a Inglaterra, desde el minúsculo buque de defensa de costa *Siegfried* hasta los poderosos acorazados *Sachsen* y *Württemberg*. Los alemanes tienen zeppelines y submarinos para compensar en cierto modo su inferioridad, pero será necesaria mucha pericia para superar a los lobos de mar británicos. Rusia tiene dreadnoughts modernos, pero dependerá de sus cruceros acorazados y de un escuadrón de acorazados viejos para la mayor parte de las misiones.

Como en los demás juegos de la serie, el mapa táctico es genérico y se usa para resolver los combates de superficie. En ese mapa los buques maniobran y luchan empleando sus factores de cañones y de torpedos. En fin, una oportunidad excelente de adentrarse en una de las series de juegos más exitosas de los últimos 10 años. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



LOCK 'N' LOAD PUBLISHING



Lock 'n' Load: Band of Heroes. Ya disponible P.V.P.: 69,99 €

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

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

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

REVISTAS CON JUEGO

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

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

Strategy & Tactics 240. Hastings 1066. *Novedad* P.V.P.: 23,00 €

Este nuevo número nos ha llamado la atención por el fichaje de nuestro compatriota Nicolás Eskubi, verdadero mago infográfico, para el diseño del mapa y las fichas.

COLUMBIA GAMES

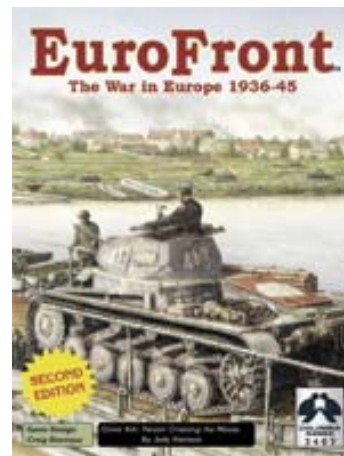
EuroFront 2. *Ya disponible* P.V.P.: 99,95 €

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

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

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

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



DECISION GAMES

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

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

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

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

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

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

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

