

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Novedades, 7 de enero de 2011

Commands & Colors: Napoleonics. P.V.P.: 60,95 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GMT GAMES

Commands & Colors: Napoleonics está basado en el popular sistema de juego *Commands & Colors*, en el que las cartas de Mando son necesarias para mover las unidades y a la vez crean el famoso efecto de “niebla” o incertidumbre de la guerra. Los dados de batalla especiales resuelven los combates rápida y eficientemente. *Commands & Colors: Napoleonics* presenta numerosos conceptos de juego nuevos que añaden profundidad histórica y que ofrecen incluso a los jugadores veteranos de *Commands & Colors* nuevos retos y experiencias.

La escala del juego es variable según la batalla. En algunos escenarios una unidad de infantería puede representar una división completa, en otros un único batallón o regimiento. Las tácticas napoleónicas que deberás usar para alcanzar la victoria reflejan muy bien las ventajas y limitaciones inherentes a los ejércitos de los distintos países de la época, así como a los tipos de terreno sobre los que se desarrollaron las batallas.

Las batallas ilustradas en el libro de escenarios se centran en el enfrentamiento histórico entre los ejército inglés y francés. Los estilizados mapas de los campos de batalla subrayan los accidentes del terreno más significativos y los despliegues históricos de las fuerzas.

Características principales del sistema *Commands & Colors: Napoleonics* que lo diferencian de *Commands & Colors: Ancients*:

- Debido a los tipos de armas empleados, el fuego a distancia es ahora mucho más efectivo, de forma que muchas batallas se decidirán antes de que ninguna unidad llegue a la melee.
- A medida que las unidades van sufriendo bajas, el número de dados que pueden tirar para atacar va decreciendo. Preservar las fuerzas propias y el empleo oportuno de las reservas son cruciales.
- Las unidades reducidas a un solo bloque pueden no ser capaces de combatir debido a reducciones de dados por el terreno.
- Las unidades en este juego básico (excepto las de milicia) se retiran un solo hex por cada resultado de bandera en las tiradas.
- Una o más unidades de artillería y una unidad ordenada de infantería o caballería pueden combinar sus dados de batalla en un ataque de Armas Combinadas.
- La caballería puede retirarse frente a la infantería atacante.
- La caballería victoriosa en melee puede penetrar y entablar combate de melee adicional.
- La infantería puede formar en cuadro para resistir los ataques de caballería.
- El terreno juega un papel clave en muchas batallas.
- Cada gran potencia participante en las Guerras Napoleónicas tiene su propia Tabla Nacional de Referencia de las Unidades. La tabla detalla las fuerzas de las unidades y cualesquiera ventajas nacionales que tuvieron las fuerzas del ejército durante el periodo.

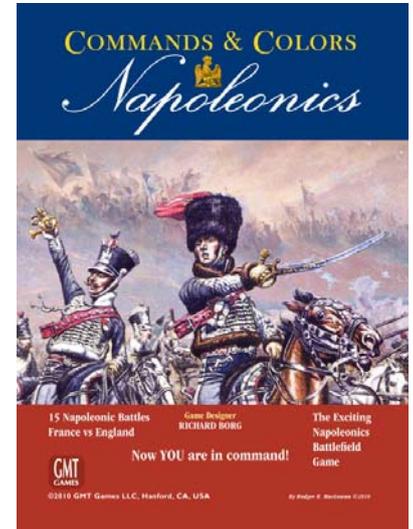
Incluye 15 escenarios de batalla: Rolica (primera y segunda posiciones), Vimiero, Coruña, Río Coa, Talavera, Bussaco (el asalto de Reynier y el Asalto de Ney), Redinha, Salamanca (ataques de la Derecha y de la Izquierda francesas) García Hernández, Aire, Quatre Bras y Waterloo.

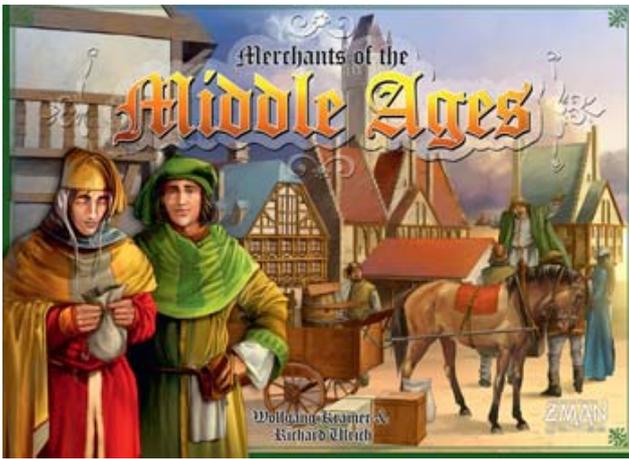
Las cartas de Mando incluyen 48 cartas de Sección y 22 cartas de Tácticas como Bayonet Charge, Bombard, Cavalry Charge, Counter-Attack, Elan, Fire and Hold, First Strike, Force March, Give Them the Cold Steel, Leadership, La Grande Manouvre, Rally y Short Supply.

Componentes: 1 tablero de juego; 5 planchas con 56 losetas de terreno impresas por ambas caras, 2 registros de infantería en cuadro, fichas de infantería en cuadro y de estandartes de victoria; 70 cartas de Mando; 6 hojas de pegatinas de bloques y de dados; 1 reglamento; 8 dados de batalla; 340 bloques de madera (azul oscuro los franceses, rojo los ingleses y marrones los portugueses).

Para 2 jugadores a partir de 13 años. Duración de la partida: 1 hora por batalla. Diseñado por Richard Borg.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Merchants of the Middle Ages. P.V.P.: 49,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Una revisión del clásico *Die Handler*.

Creado por Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

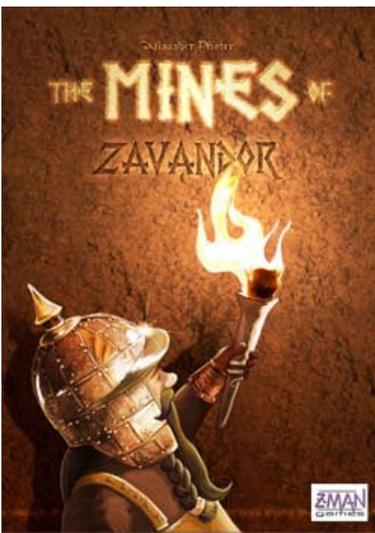
Europa durante la Edad Media. Eres un mercader dueño de importantes mercados en 6 majestuosas ciudades de Europa. En el centro de este intercambio comercial hay 6 tipos de mercancías: tela, hierro, vino, comida, seda y sal. Estas mercancías debes intentar adquirirlas a los precios más bajos posibles. Entonces se transportan en carretas a otra ciudad, donde, si se gestiona adecuadamente el mercado, se podrán vender obteniendo pingües beneficios. ¿Y qué querrás hacer con todo ese

dinero? Ganarte un nombre elevando tu status social. Al final de la partida ganará el jugador que haya conseguido ganarse el nombre más prestigioso.

Componentes: tablero, 3 carros de madera, 54 mercancías en 6 colores, 1 peón de Mensajero de Madera, 16 losetas de Escudos Nobiliarios, 4 juegos de losetas de movimiento, 4 ruedas de precios, 8 cartas de inversión, 21 cartas de influencia, 5 cartas de crédito, 6 marcadores de bono, 2 cilindros grises, 1 tablero de Secuencia del Juego, 100 monedas, 4 pantallas y reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 90 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Mines of Zavorand. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

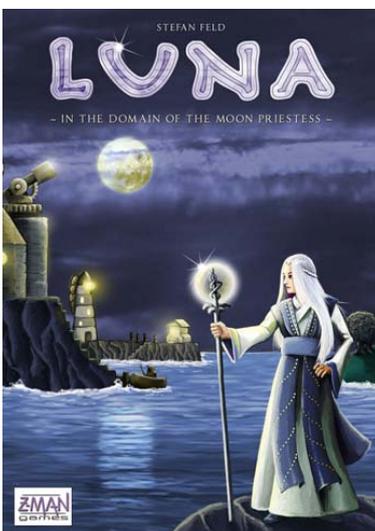
Grimmborn, Rey de los Enanos de Zavorand, está a punto de retirarse. Necesita dejar elegido un sucesor. El método tradicional de elegir un sucesor es que de dos a cuatro candidatos hagan un viaje por las minas.

Tú eres uno de esos candidatos, siguiendo el Camino a la Realeza, que discurre a través de las profundidades de las montañas hasta alcanzar la Cámara de la Coronación. Por el camino irás recibiendo gemas con las que pujarás para adquirir mejoras y luego las intentarás mejorar. Ganará el jugador con más puntos al llegar a la cámara. Creado por Alexander Pfister.

Componentes: 1 tablero del Camino a la Realeza, 2 tableros de subastas, 112 cartas de gemas, 56 cartas de mejoras, 4 tableros de los jugadores, unos 70 cubos de Madera, unos 30 marcadores de puntos de victoria, 1

ficha inicial, 1 ficha del Rey y reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Luna: Domain of the Moon Priest. P.V.P.: 45,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

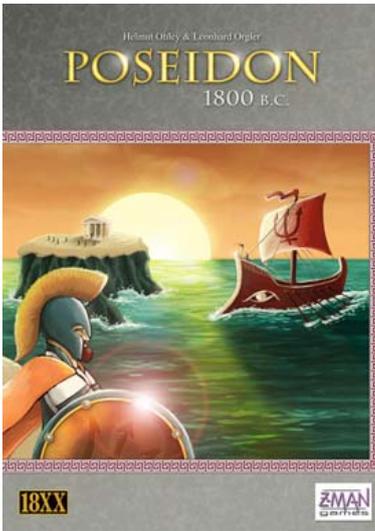
Diseñado por Stefan Feld.

La Regencia de las Sacerdotisas de la Luna está enferma. Su sucesora se elegirá entre los miembros de la todopoderosa Orden del Culto de la Luna – por esa razón compiten por obtener la mayor influencia posible. Para conseguir este objetivo, cada jugador es el jefe de una de estas ordenes y envía sus Novicias. Estas viajan a través de las Islas Santas, intentan ganarse el favor de los sacerdotes locales, y construyen capillas. También participan en las Misas de las Sacerdotisas de la Luna y en el Servicio del Templo.

Componentes: 7 Islas Santas, 1 Isla Templo formada por 4 piezas marco, 4 tableros de Templo, 28 losetas de templo, 6 losetas de Guardia, 28 piezas de Favores, 4 fichas de Tiempo, 4 fichas “Book of Wisdom”, 91 fichas de puntos de Influencia, Sacerdotisas de la Luna de valor “6” (con 4 jugadores) y con valor “5” (con 2-3 jugadores), 1 Maestro Constructor, Apóstata, Guardián del Templo, miniatura del Jugador Inicial, 13 fichas de Novicias, 6 fichas de Capillas, 1 ficha de “Miembro del Consejo”, hoja susumario y reglas.

Para 1-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 25 minutos por jugador.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Poseidon. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Creado por Helmut Ohley & Leonhard Orgler

Poseidon es un juego sobre prestigio, fortuna y exploración.

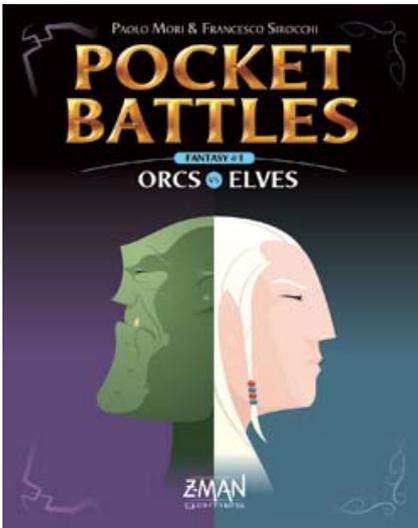
Grecia, hace mucho tiempo. Debido al desarrollo de buques capaces de cruzar el Mar Jónico, distintas naciones comienzan a establecer rutas comerciales y a explorar nuevos territorios. Cada jugador representa un rico clan familiar que intenta multiplicar sus riquezas. Inviertes en países florecientes obteniendo licencias de comercio e incluso llegas a gobernar alguna de esas naciones si eres el jugador que más licencias de comercio tienes en ellas (lo que equivale a que eres quien más influencia ejerces sobre ellas). Como gobernante de una nación, enviarás a tu buque de descubrimiento a establecer nuevas rutas comerciales y conseguirás ingresos con tu flota mercante.

De dos a cinco jugadores actúan como jefes de distintos pueblos y los dirigen a que exploren, envíen flotas, construyan puestos comerciales y generen los mayores ingresos

posibles. Poseidon contiene la mayor parte de las reglas básicas de los juegos tipo 18xx, y debido a su relativamente corta duración de apenas dos horas entre dos jugadores, es muy indicado para los que quieran adentrarse en los juegos tipo 18xx así como para veteranos jugadores de juegos ferroviarios.

Componentes: 1 mapa, 30 cartas de barcos, 6 cartas especiales, 8 cartas de Rey, 1 carta de Jugador Inicial, 8 cartas de países, 160 discos de madera, 8 buques de descubrimiento, 26 marcadores, dinero de juego y reglas.

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90-120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Pocket Battles: Orcs vs. Elves. P.V.P.: 13,50 €

FORMATO: JUEGO DE LOSETAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Designed by Paolo Mori and Francesco Sirocchi

Segundo juego de la serie Pocket Battles/Batallas de Bolsillo. Esta vez tenemos dos ejércitos de fantasía: orcos y elfos luchan por la victoria.

Para jugar a los juegos *Pocket Battles* primero debes acordar con tu adversario el tamaño en puntos de los ejércitos. Creas tu ejército entre las losetas de tropas disponibles: esta es una parte del juego fundamental y muy estratégica. Luego viene el combate, que es rápido y sangriento. El campo de batalla se compone de tres sectores que forman 15 zonas en las que se puede luchar. Son posibles los ataques a distancia o en melee, las cargas, y algunas unidades tienen incluso habilidades especiales (que se describen en las ayudas de juego).

También puedes enfrentar los ejércitos de distintas cajas: ¿te apetece una batalla de Elfos contra Romanos, o tal vez Orcos contra Celtas?

Pocket Battles es un juego de guerra fácil de aprender, barato, rápido, portátil y que necesita de poca superficie de juego.

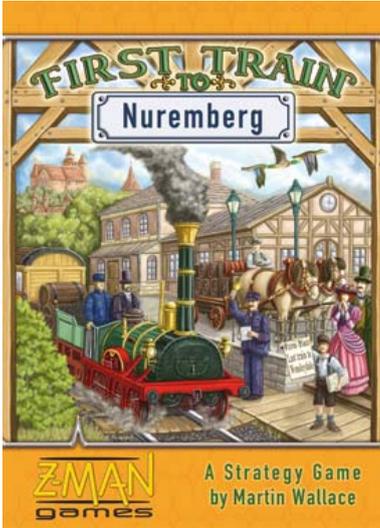


Además, todos los juegos de la serie son compatibles entre sí. En el futuro aparecerán ejércitos de eras distintas e incluso géneros distintos.

Componentes: 60 losetas, 6 dados, 20 fichas de heridas y órdenes, 2 ayudas de juego. Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

Pocket Battles: Celts vs. Romans. P.V.P.: 13,50 €



First Train to Nuremberg. P.V.P.: 35,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES/ARGENTUM

Diseñado por Martin Wallace.

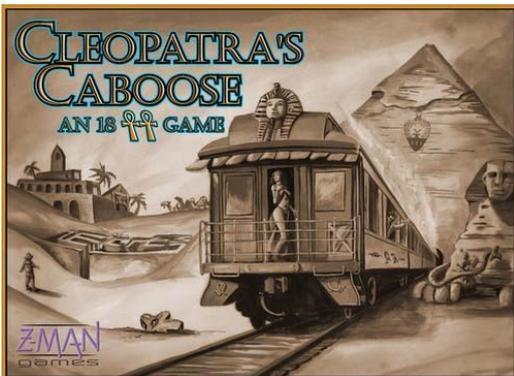
Durante el segundo tercio del s. XIX se vivió un rápido desarrollo del transporte ferroviario. Por todo el mundo, las redes ferroviarias crecieron y las máquinas de vapor aceleraron el progreso. Hace 175 años, el 7 de diciembre de 1835 exactamente, el primer tren alemán movido por una máquina de vapor comenzó a funcionar entre Nuremberg y Fürth, transportando pasajeros y mercancías. En la región inglesa de Wensleydale, el transporte ferroviario comenzó 13 años después

Tu empresa es demasiado pequeña para tener su propio taller de máquinas, así que necesitarás contactar con los operadores principales para comprar trenes de segunda mano y material rodante. También necesitarás tener buenas relaciones con las dos compañías ferroviarias locales. Sin su apoyo no podrás unir sus redes ferroviarias, ni podrás negociar la venta de tus líneas cuando dejen de ser rentables. (ya que seguro que dejarán de serlo). Con **First Train to Nuremberg**, ahora dos jugadores pueden disfrutar totalmente de este extraordinario juego de trenes que es una evolución de **Last Train to Wensleydale**. En lugar de queso y piedra, ahora se transporta cerveza y cartas, además obviamente de pasajeros. Hay un nuevo reto al transportar pasajeros: ahora pueden viajar en primera clase dándote más puntos, pero por otro lado tendrás que comprar trenes más caros. Además, te puedes beneficiar de la primera conexión entre Nuremberg y Fürth y recibir puntos de victoria extra, lo cual puede ser crucial para ganar la partida.

First Train to Nuremberg es una edición revisada de **Last Train to Wensleydale**. También permite jugar al juego original en el reverso del tablero, aunque se han incorporado algunas mejoras.

Componentes: 1 mapa impreso por ambas caras, 2 tableros de influencia de los jugadores impresos por ambas caras, 1 tablero de trenes disponibles, 20 marcadores de influencia, 120 cubos, 50 pasajeros de madera, 25 terratenientes de madera, 80 conexiones de raíles de madera, 12 locomotoras de madera, 36 discos de madera de los jugadores, 60 cubos de los jugadores, 1 bolsa de tela, 1 marcador del turno de madera, reglas.

Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Cleopatra's Caboose. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Diseñado por Steve Zamborsky

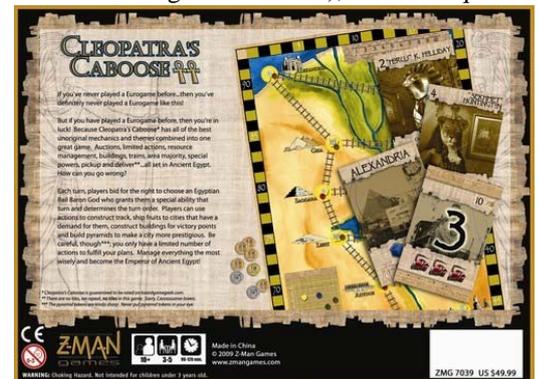
¡Un juego de trenes en el Antiguo Egipto!

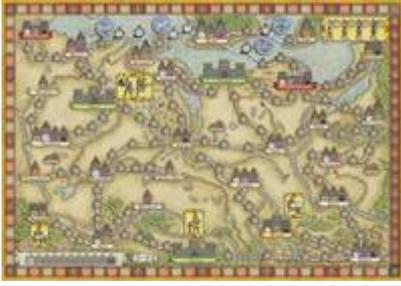
Con un punto ligeramente humorístico, Cleopatra's Caboose emplea muchas mecánicas típicas de eurogames. En este juego, los jugadores colocan trenes, construyen edificios y usan las habilidades especiales de los Dioses Egipcios Magnates Ferroviarios para construir una red de vías férreas a lo largo del Antiguo Egipto, para llevar frutas a las ciudades que las demandan. Sin embargo, los jugadores deben tener en cuenta varias cuestiones. Su disponibilidad de acciones, tiempo y dinero es limitada. El dinero se emplea para ganar subastas cruciales y colocar trenes (y para construir alguna Pirámide), mientras que las frutas proporcionan dinero al

jugador que las transporte, o permiten a un jugador construir edificios que otorgarán puntos de victoria o aumentarán el Prestigio de una ciudad.

Al final de la partida se hace una cuenta final de trenes en las ciudades y del dinero de cada jugador para otorgar puntos de victoria adicionales (incluidos puntos extra por haber construido distintos tipos de edificios y haber obtenido distintos tipos de frutas). El jugador que pueda gestionar todo mejor y obtenga más puntos ganará y será el nuevo Emperador del Antiguo Egipto!

Componentes: 1 tablero de juego, 5 tableros de ayuda para los jugadores, 12 marcadores de Ciudad, mazo de 60 cartas Ciudad, mazo de 59 cartas de Subasta, 10 marcadores de Edificios, 9 marcadores de Pirámides, 100 trenes, 5 marcadores del Orden del Turno, 1 figura del Jugador Inicial, 35 cubos de fruta, 7 cartas de Dioses Egipcios Magnates Ferroviarios, 1 bolsa de tela, dinero y reglas. Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 90-120 minutos. En inglés.





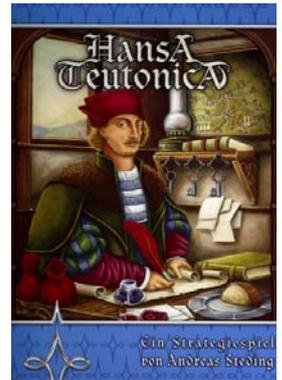
Hansa Teutónica East Expansion. P.V.P.: 12,00 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** ARGENTUM

Primera expansión para el estupendo *Hansa Teutónica*. Esta expansión incluye nueve cartas de misión para el mapa básico. Cada carta de misión muestra tres ciudades y el jugador puede recibir puntos de victoria adicionales por situar Kontors en estas ciudades.

Además la expansión incluye un nuevo mapa: la Expansión Este. Este mapa presenta nuevas características al juego, como por ejemplo rutas comerciales marítimas y marcadores de bonos

permanentes. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponible:

Hansa Teutónica. P.V.P.: 31,50 €

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Popular Front. P.V.P.: 36,00 €

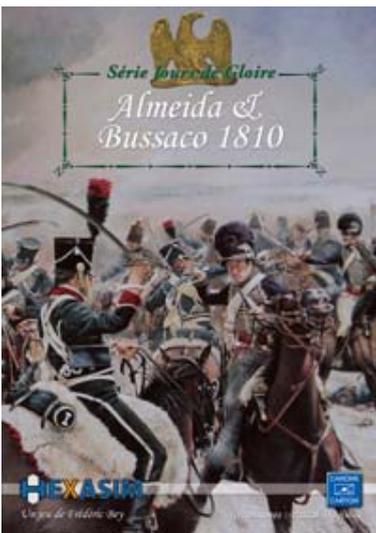
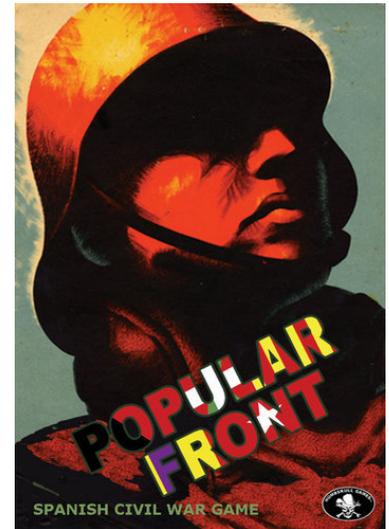
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** NUMBSKULL GAMES

"A lo largo y ancho de España, el cielo está despejado."

El 17 de Julio de 1936, esta frase fue emitida por radio por toda España, señalando el comienzo de la Guerra Civil Española, una de las guerras civiles más sangrientas de nuestra era, y que además podría considerarse el comienzo de la 2ª Guerra Mundial. En apenas 24 horas, un tercio del país estaba ya bajo el control de los Nacionales. Durante los tres años siguientes, lo que comenzó como una rebelión military se convirtió en un conflicto ideológico mucho mayor que se extendía por toda Europa entre el fascismo y el comunismo.

Popular Front recrea este conflicto en un formato de juego de estrategia de 90 minutos, en el que los jugadores compiten contra sus adversarios históricos no solo por las posiciones militares, si no por la victoria política. Los jugadores deben poner suma atención en la posición de sus fuerzas sobre el tablero, pero la composición de la mano de cartas de un jugador también influirá sobre sus posibilidades en combate. Pueden jugar dos, cuatro o seis jugadores repartidos en dos bandos. Los jugadores de cada bando disponen de un mazo de cartas idéntico de 20 cartas (ilustrado con pósters de propaganda históricos): el correcto empleo de las cartas será más importante que la suerte. En *Popular Front* necesitarás buenas dosis de pensamiento estratégico, argucias, trabajo en equipo y una punta de valor para alcanzar la victoria. Aunque se trata de un eurogame más que de una simulación histórica 100%, este juego ha sido ya ensalzado como excelente por figuras tan relevantes como Mark Herman y Peter Perla.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Almeida & Bussaco 1810. P.V.P.: 23,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** HEXASIM

En abril de 1810, Napoleón confió a Masséna, el héroe de Aspern y Wagram, la misión de expulsar a Wellington de Portugal. La ruta elegida para la invasión fue la ruta norte que pasaba por Ciudad Rodrigo y Almeida. La ofensiva francesa comenzó a primeros de junio. El 24 de Julio, la vanguardia del mariscal Ney derrotó al general Craufurd bajo las murallas de Almeida y le hizo retroceder al otro lado del río Coâ, como preludeo del asedio de la plaza. Los franceses penetraron en Portugal. Su avance fue lento y difícil. En cuanto a Wellington, desplegó su ejército en la posición formidable de Bussaco. El 27 de septiembre Masséna ordenó un ataque frontal sobre la línea de defensa inglesa. Tras una amarga lucha acabó desistiendo y detuvo el ataque. Haría falta otro día para hallar un camino que flanqueara la posición enemiga en la Sierra de Bussaco. ¡El terrible duelo entre Masséna había comenzado con aquellas dos batallas!

Almeida & Bussaco 1810 es el nuevo juego de la serie **Jours de Gloire**. Presenta 3 batallas del año 1810 entre los ejércitos francés y anglo-portugués.

La Batalla del **río Cõa (Almeida)**, 24 de junio de 1810. Ney había recibido la orden de Masséna de capturar la fortaleza de Almeida. Para lograrlo, el Duque del Elchingen tendría primero que derrotar a la fuerza británica que cubría la ciudad.

Seguidamente tenemos la Batalla de **Bussaco**, que tuvo lugar del 27 de septiembre de 1810. El ejército anglo-portugués del Duque de Wellington detentaba una fuerte posición en las alturas de la Sierra de Bussaco.

Se termina con el enfrentamiento de **Coimbra**. El 1 de octubre de 1810, la vanguardia del Ejército de Portugal, bajo el mando del general de caballería Sainte Croix, encontró a la retaguardia del ejército aliado comandada por el general Stapleton-Cotton.

Cada batalla incluye un escenario histórico y uno o dos alternativos (por ejemplo: ¿qué hubiera sucedido si la división de Picton hubiera llegado al campo de batalla de Almeida?). En total son 7 escenarios.

La serie Jours de Gloire (Días de Gloria)

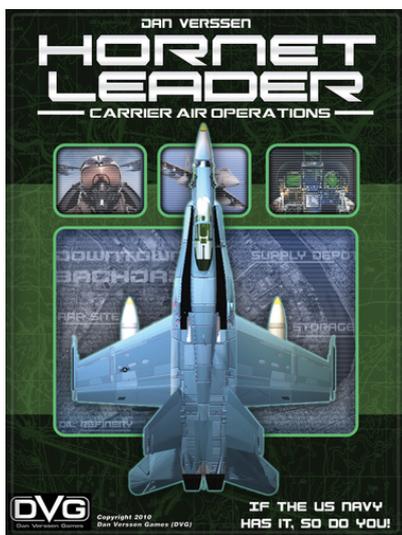
El objetivo de la serie *Jours de Gloire* es abarcar las batallas principales de la época napoleónica. Las batallas pueden ir de pequeños enfrentamientos a grandes batallas, con unidades que varían desde batallones hasta brigadas. La duración de las partidas es variable según las batallas.

Las reglas se basan en la activación de formaciones de cada ejército de forma aleatoria mediante la extracción de Marcadores de Activación. Cada jugador, en el puesto del comandante en jefe de su bando, tiene a su disposición un número limitado de órdenes. Es por ello que debe gestionar con cuidado las prioridades de su plan de batalla.

El juego integra el encaramiento y las principales formaciones de las tropas en combate: formación de cuadro, cargas de caballería y fuego de artillería.

Cada batalla tiene reglas específicas que se añaden a las reglas estándar, especialmente mediante marcadores de activación especial, para reflejar mejor las peculiaridades de cada batalla.

Componentes: mapa de 60x42 cm. Impreso por ambas caras, 216 fichas troqueladas, reglas y ayuda de juego. Escala: un hex = 250 o 500 metros, dependiendo de la batalla. 1 ficha = 1 regimiento. Autor: Frederic Bey. Juego en bolsa. En inglés.



Hornet Leader. P.V.P.: 81,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DAN VERSSEN GAMES

Tras el fenomenal *Phantom Leader*, nos llega ahora *Hornet Leader – Carrier Air Operations*. Se trata de un inmenso juego basado en la misma idea.

Hornet Leader se ha hecho totalmente coherente con el reciente *Phantom Leader*. *Hornet Leader* cubre todos los aspectos de la aviación naval norteamericana a lo largo de la vida operativa del F/A-18 Hornet desde 1983 hasta hoy. El juego te pone al mando de los pilotos y aviones de un escuadrón de aparatos de ataque norteamericanos en campañas bélicas alrededor del mundo. Los aviones y armas disponibles para cada campaña son históricamente exactos.

Una parte fundamental del juego es la planificación de la misión. Tú decides cómo armas a tus aviones y qué pilotos son mejores para la misión. Los pilotos tienen un valor numérico de habilidad. Es de gran importancia decidir qué pilotos son mejores para cada misión. Tus pilotos se van fatigando con cada misión: si haces volar a un piloto demasiado, sus habilidades se verán perjudicadas. Tus pilotos también van ganando experiencia con cada misión que vuelen. Esto te fuerza a tomar difíciles decisiones: ¿seguirás haciendo volar a los mejores pilotos dejándolos fatigados para cumplir las misiones, o usarás a los novatos para prepararlos para las misiones que vendrán más adelante?

Las misiones se resuelven rápidamente mediante un sistema de movimiento por áreas que ilustra el combate táctico sobre los objetivos. Las prioridades del diseño son la rapidez y el realismo. Tienes que resolver el ataque de cada misil que lances contra los bandidos enemigos, y cada ataque a tierra contra el objetivo. También resuelves los ataques SAM, AAA y de los aparatos enemigos contra tus aviones.

Mientras realizas cada misión vas decidiendo cómo se enfrentarán tus pilotos a los aviones, SAM y AAA enemigos. Aquí también deberás tomar decisiones. Cuantas más municiones contra las defensas enemigas portes, más seguros estarán tus pilotos, pero también tendrás menos munición de bombardeo disponible para destruir el objetivo.

Se incluyen las cartas de cada piloto según progresa en experiencia desde Novato hasta As. Wan Chiu, diseñador gráfico de proyectos como *Frontline D-Day* y *Field Commander Alexander* está a cargo del diseño gráfico de este nuevo juego.

Elementos fundamentales del diseño: excelente juego global en solitario. Gestiona a tus pilotos así como a tus aparatos y armas, consiguiendo ser un buen jefe de escuadrón. Sistema de juego intuitivo y rápido.

Incluye los siguientes aparatos: F/A-18C Hornet, F/A-18E Super Hornet, F/A-18F Super Hornet, EA-18G Grizzly, F-14 Tomcat, A-6 Intruder, A-7 Corsair II, EA-6B Prowler, E-2C Hawkeye, AV-8B Harrier II. También las siguientes armas: AIM-9 Sidewinder, AIM-7 Sparrow, AIM-120 AMRAAM, AM-54 Phoenix, Mk. 82, Mk. 83, Mk. 84, AGM-88 HARM, AGM-65 Maverick, AGM-84 Harpoon/SLAM, AGM-130, AGM-154, Mk. 20 Rockeye, ECM Pods, GBU-10, GBU-12, GBU-16, Rocket Pods. ¡Si la US Navy lo tiene, tú también!
¡Y una cosa que ellos no tienen aún... el F-35!

Componentes: 330 cartas a todo color, 2 planchas de fichas, 8 hojas a todo color de campañas (Libya 1986, WWII North Atlantic 1986, Iraq 1991, Israel Defense 2003, North Korea 2007, Taiwan Defense 2008, Russia 2012, Iran 2014), tablero Táctico, ayudas de juego a color.

Juego en solitario válido para jugadores de wargames expertos y también para novatos. Las reglas básicas son sencillas y muy intuitivas, pero aún así ofrecen una gran variedad de opciones de toma de decisiones y de opciones tácticas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Command at Sea 4th Edition Player's Handbook. P.V.P.: 8,50 €

FORMATO: COMPLEMENTO PARA JUEGO. **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Command at Sea es la simulación táctica por excelencia si uno quiere adentrarse en la guerra en el mar en la 2ª Guerra Mundial. Aunque se trata de un reglamento complejo, este Player's Handbook facilita enormemente el trabajo al incluir todas las tablas necesarias para jugar. Esta nueva versión está totalmente actualizada a la 4ª edición del reglamento inaugurada con *Atlantic Navies*.

The Naval Sitrep 39. P.V.P.: 6,00 €

FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

Nuevo número de la revista oficial de la *Admiralty Trilogy* de Clash of Arms, la colección más profunda de juegos tácticos navales del s. XX del mercado.

Águila Roja. P.V.P.: 36,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Águila Roja Juego de Tablero es un emocionante juego de aventuras en tablero para toda la familia. Uno de los jugadores adopta el papel de El Comisario y los demás (entre uno y tres protagonistas) encarnan a los valientes personajes (Gonzalo, Margarita, Sátur, Cipri o Catalina) que luchan contra la opresión de El Comisario y su aliada, la Marquesa. Éstos podrán contar con la inestimable ayuda de Águila Roja pero deberán ir con cuidado de no abusar de su presencia, ya que los espías de El Comisario siempre están al acecho... ¡y si Águila Roja es derrotado la partida termina!

En cada partida, El Comisario trata de llevar adelante sus malvados planes y los diferentes personajes interactúan para intentar desbaratarlos, a la vez que llevan a cabo sus propias misiones para hacer que triunfe el bien. A lo largo del juego aparecerán muchos de los sucesos más importantes ocurridos en la serie: desde sencillas misiones que los jugadores podrán abordar sin demasiados problemas hasta grandes conspiraciones que amenazarán con acabar con la vida de algunos de los personajes más importantes de la villa.

Número de jugadores: 2-4. Duración: 60-90 minutos. Edad recomendada: 12+. **¡¡EDICIÓN EN ESPAÑOL!!**



Águila Roja Junior. P.V.P.: 20,00 €

FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** DEVIR

Águila Roja Junior es un juego de cartas en el que los más pequeños de la casa pueden jugar con los personajes de la serie. En cada tirada, todos los jugadores tratan de jugar la mejor carta para ganar la mayor cantidad de dinero posible. Al final de la partida, ganará el jugador que haya recolectado más dinero. Todos los personajes esconden secretos que les permiten ganar a los demás cuando nadie se lo espera.

Número de jugadores: 2-6. Duración: 15-30 minutos. Edad recomendada: 6+. **¡¡EDICIÓN EN ESPAÑOL!!**

Catán X Aniversario. P.V.P.: 90,00 €

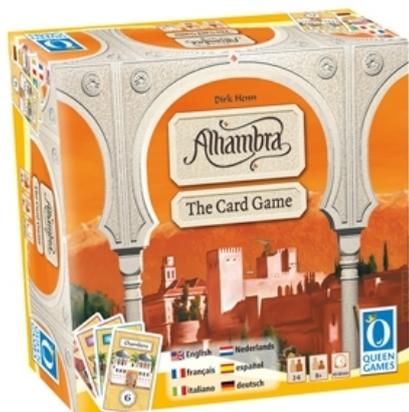
FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** DEVIR

Catán cumple años, nada más y nada menos que 15 a nivel mundial y 10 en España, y nada mejor para celebrarlo que una edición de auténtico lujo, la edición aniversario. Presentado en un lujoso estuche de madera, con las piezas del juego también en madera y que incluye la expansión para 5 y 6 jugadores.

El mismo juego que ha hecho pasar horas y horas de diversión ahora en una edición preciosa hecha con el máximo cariño y esmero. No solo cambian los materiales, sino que las ilustraciones se han actualizado respecto a la edición en castellano.

Jugadores: 2 a 6. Edad: 10 años o más. Duración: 90 minutos. Atención: No compatible con ninguna ampliación de Catán **¡¡EDICIÓN EN ESPAÑOL!!**





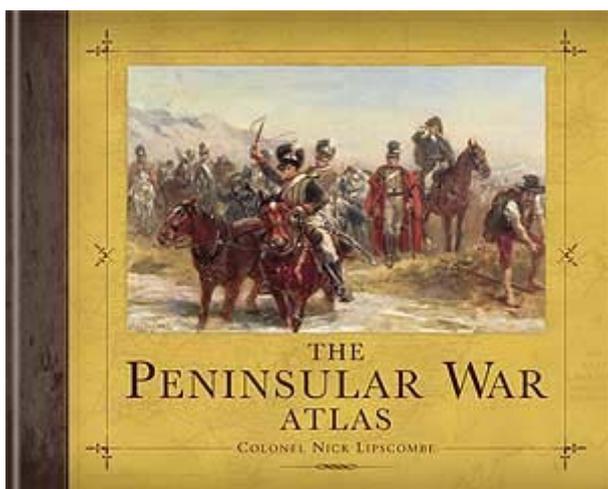
Alhambra Juego de Cartas. P.V.P.: 25,95 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** QUEEN GAMES
¡¡EDICION EN ESPAÑOL!!

Strategy & Tactics 265: Operation Jubilee, Dieppe 1942. P.V.P.: 25,50 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO. **EDITOR:** DECISION GAMES

El juego incluido en este número, diseñado por John Butterfield, es un wargame para jugar en solitario de complejidad media sobre el desastroso raid de las fuerzas de la Commonwealth contra el puerto francés de Dieppe el 19 de agosto de 1942. Una fuerza mixta de infantería y tanques canadienses y comandos británicos desembarcaron en varias playas a lo largo de 16 millas de costa con varios objetivos. Aunque los raids de los comandos en los flancos tuvieron cierto éxito, la acción principal contra Dieppe fue un costoso fracaso. No llegó a rozar ni de lejos sus objetivos, y más del 75% de la fuerza de desembarco murió o fue capturada.

En la partida tú te pones al mando de las fuerzas de la Commonwealth asaltando las playas y luchando por alcanzar sus objetivos frente a la intensa Resistencia alemana. El sistema de juego controla a las fuerzas alemanas que se te oponen. Cada hex representa 400 metros de lado a lado. Las unidades de maniobra son secciones y compañías. Cada turno de juego representa 20 minutos.

Las reglas especiales abarcan cuestiones como operaciones anfibia, fuego de baterías de costa, transporte, evacuación, mando, control y comunicación, movilización de las unidades alemanas, infiltración, flanqueo, habilidad táctica, rendición, prioridades de fuego, colocaciones iniciales distintas y más.



The Peninsular War Atlas. P.V.P.: 59,00 €
Author: Nick Lipscombe.

The Peninsular War saw some of the bloodiest fighting of the Napoleonic Wars. Despite the exposure given this theatre the soldiers who fought there have received little public recognition. The bicentennial commemorations of this war, aim to bring the war to wider recognition, bringing the Spanish, Portuguese and British together in remembering the dead, and re-examining the war in a balanced way. This atlas has been put together over the last decade by Colonel Nick Lipscombe of the British Army, who is based in Spain and is the chairman for the official organisation in charge of the commemorations. His 30 years of military service have allowed him to bring a unique perspective to this first complete atlas of the war. The mapping is of very high standard, and he has re-evaluated several battles in collaboration with Spanish authorities, and academics, and presents new interpretations of the sources. The 160 maps are accompanied by a text

narrating the entire war. A must for anyone interested in Napoleonic history.