

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 23 de febrero de 2009

JUEGOS DE TABLERO Y DE CARTAS

Tannhauser: Operation Novgorod. Ya disponible P.V.P.: 57,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

Una nueva facción ha surgido para desafiar el equilibrio de poder en la Gran Guerra. Las fuerzas del Matriarcado Ruso controlan avanzada tecnología y antigua teología, emergiendo de su sopor para purificar el mundo. Por medio de la tecnología del único alumno del Presidente Edison, Nikola Tesla, han concebido una forma de darles una especie de vida mecánica a las antiguas divinidades eslavas. El poder que controlan amenaza con alterar el curso de la guerra.

Operation Novgorod presenta una nueva facción, nuevos heroes, servidores robóticos, y un nuevo tipo de personaje. Es una forma completamente nueva de jugar a *Tannhäuser*.

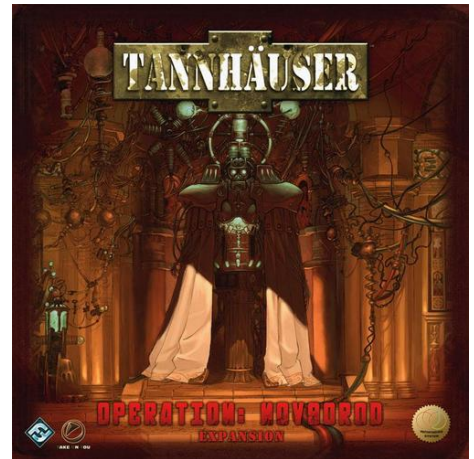
Domina las poderosas Liturgias de la Santa Comisaria Irina Kravchenko, la Sirena de Samarkanda.

¡Conviértete en Zor'ka, la encarnación tecnológica de un dios antiguo y el primer personaje de la clase de personaje Legendaria de Tannhauser!

Personaliza y combina los poderes de los servidores de Zor'ka, los robóticos Voivodes. El saber tecnológico de Irishka Voronin puede reparar estos robots, ¡e incluso devolver la chispa de la vida a Voivodes destruidos!

¡Descubre un Nuevo tablero de juego, el Priorato Tesla, donde las tres facciones de Tannhäuser lucharán por la supremacía!

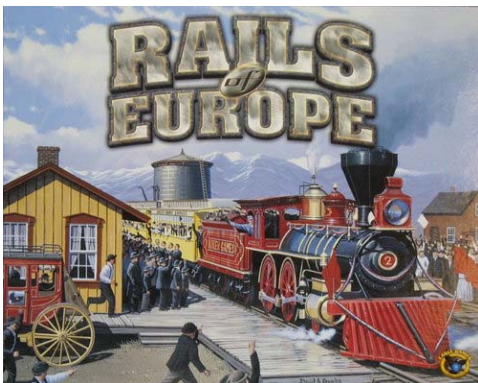
Componentes: tablero de juego plegable, libro de reglas a color, 5 hojas de personajes, 7 miniaturas de plástico prepintadas y 128 piezas de juego. **¡¡Reglas en castellano!!**



También disponibles:

Tannhauser. (edición en castellano)

Tannhauser: Yula.



Rails of Europe. Ya disponible P.V.P.: 28,50 €

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

Expansión para *Railroad Tycoon*.

Estamos en Europa, mediados del s. XIX. Los ferrocarriles que aparecieron primero en Inglaterra se extienden ahora por el continente. Riqueza y prestigio esperan a los que puedan acomodarse a los recursos y demandas del continente. ¿Construirás a través de las montañas del sur de Europa, o a lo largo de las grandes extensiones de Rusia Occidental? Si tienes suerte tal vez puedas firmar un acuerdo con una ciudad situada estratégicamente o incluso con una capital. Un continente espera los Ferrocarriles de Europa.

Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 120+ minutos. Incluye un tablero de juego de 75x97,5 cm, 10 cartas de railroad baron, 29 cartas de operaciones y reglas. **¡¡Reglas en castellano!!**



Roll Through the Ages. Ya disponible P.V.P.: 28,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** GRYPHON GAMES

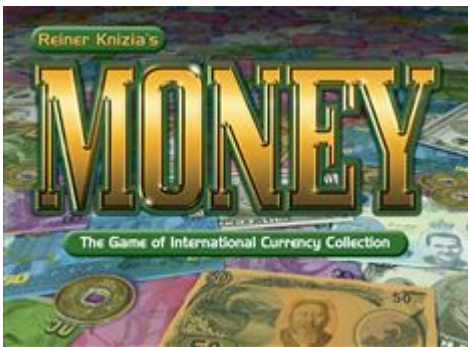
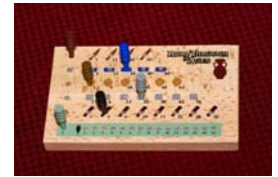
¡Construye una próspera civilización en menos de una hora!

Consigue mercancías, asigna trabajadores a la construcción de ciudades y erigir monumentos, avanza tu civilización mediante desarrollos culturales y científicos, pero no olvides recolectar suficiente comida para alimentar a tu creciente población.

¡Coge los dados y *Roll Through the Ages!* con este adictivo y estratégico nuevo juego de Matt Leacock, creador de *Pandemic*.

Roll Through the Ages se juega en 30-45 minutos. Para 1-4 jugadores a partir de 8 años.

Contiene 4 tableros de madera para los jugadores, 7 dados de madera de Civilización, 24 clavijas para los jugadores, reglas y libreta de puntos de 100 hojas. **¡¡Reglas en castellano!!**



Money. Ya disponible P.V.P.: 20,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHON GAMES

Nueva edición de uno de los clásicos de Reiner Knizia. ¡El dinero mueve el mundo! No importa si coleccionas euros, dólares o yens, siempre que el tipo de cambio te sea favorable. Y cuanto más cambios, más dinero podrás ganar – si lo planeas cuidadosamente.

Esta nueva edición totalmente mejorada en su apartado gráfico, es una parte necesaria en cualquier colección que se precie por múltiples razones: la combinación típica de Reiner Knizia de reglas sencillas con una rica estrategia subyacente funciona a la perfección. Puede jugarse como un “filler” en un ratillo, o una y otra vez apuntando acumulando los resultados. Su valor educativo también es interesante, al ofrecer a los más jóvenes una forma de familiarizarse con las monedas del mundo. Y sobre todo por

que, sin darse cuenta, los jugadores estarán haciendo operaciones matemáticas continuamente durante la partida.

El objetivo del juego es conseguir tanto dinero de una divisa como te sea posible. Los jugadores pujan con las cartas de sus manos para cambiarlas por 'lotes' de cartas. El orden viene determinado por quién ha pujado con las cartas de más valor.

Componentes: 63 billetes de banco en 7 divisas, 6 monedas de oro, 5 cartas de jugar dinero y reglas.

Creado por el ganador de Juego del Año de Alemania de 2008, Reiner Knizia. Para 3-5 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡Reglas en castellano!!**

High Society. Ya disponible P.V.P.: 23,75 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHON GAMES

Una cosa es ser la familia más rica de la manzana... y otra que todo el mundo se de cuenta. High Society te enfrenta con tus vecinos en una carrera por ser la familia más despampanante de tu ambiente. Para ganar deberás adquirir los bienes que denotan una gran riqueza, evitar caer en trampas y acabar con buen montón de dinero al final. Esta nueva versión del clásico juego de Reiner Knizia es una opción excelente para viajes y es muy fácil de enseñar a amigos y familia.

Paul Niemeyer (ex-Eagle Games) ha creado el nuevo diseño gráfico del juego, dándole un aire s. XIX muy elegante.

Los jugadores pujan por la adquisición de distintos atributos de riqueza, concretamente las diez posesiones de lujo (números positivos) y las res cartas multiplicadoras x2, a la vez que intentan evitar peligros como la carta de la afición al juego (-5); la carta del ladrón (se pierde una posesión); y la carta del fuego calamitoso (pierdes la mitad del valor de todas sus posesiones). Y ojo con gastarte demasiado dinero en las pujas: el jugador con menos dinero al final de la partida no tendrá derecho a optar a la victoria.

Para 3-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-45 minutos. Componentes: 55 cartas de dinero, 10 cartas de posesiones de lujo, 3 cartas de reconocimiento y reglas. **¡¡Reglas en castellano!!**



For Sale. Ya disponible P.V.P.: 23,75 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHON GAMES

Nueva edición de esta pequeña gran joya de Steffen Dorra. Puja y farolea para comprar las propiedades más valiosas lo más baratas que puedas, y luego dale la vuelta a la tortilla y vende esas casas y fincas lo más caro posible. Conviértete en el jugador más rico al final.

Considerado como uno de los mejores juegos de pujas de todos los tiempos, **For Sale** tiene una merecida fama que aumentará con esta nueva edición.

¡A la de una!, ¡a la de dos!, ¡a la de tres! ¡Vendido al mejor postor! Los jugadores deben tomar difíciles decisiones en cada minuto... y eso es solo la primera fase de la partida!

Durante la fase uno los jugadores deciden cuánto dinero invertir en las propiedades en venta, sabiendo que sus propias acciones durante la segunda fase podrán convertir esas propiedades en lucrativas gangas o en horribles pérdidas.

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Componentes: 30 cartas de Propiedad, 30 cartas de Cheques, 60 fichas de 1.000 \$, 12 fichas de 2.000 \$ y reglas.

Para 3-6 jugadores a partir de 8 años. Duración: 20 minutos. **¡¡Reglas en castellano!!**



Gem Dealer. Ya disponible P.V.P.: 23,75 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** GRYPHON GAMES

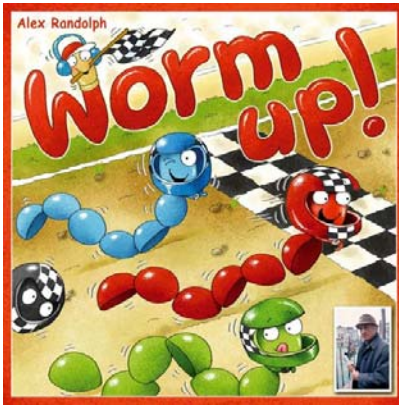
A lo largo de la historia, preciosas gemas han sido posesiones preciadas de reyes. Hoy como siempre, ricos clientes envían a sus tratantes para buscar por el mundo las piedras más preciosas. En una habitación trasera del Club Hotel en San Isidro, Perú, te enfrentas a otros tratantes. Usarás tu astucia, estrategia y algo de faroleo para pujar por las piedras preciosas que necesita tu cliente para completar su colección!

Originalmente publicado en 1993 como **Attacke**, este clásico de Knizia ha estado desaparecido demasiado tiempo, ¡y ya era hora de que volviera a llamar la atención de los jugones y los jugadores ocasionales! Se ha cambiado la temática y los componentes son muy atractivos (25 gemas brillantes de 5 colores) y se han mejorado las reglas para que sean más claras. ¡El resultado es un clásico renovado que resume lo mejor de

Reiner Knizia!

El objetivo del juego es ser el primero en conseguir una gema de cada color. Los jugadores pujan con cartas de sus manos compitiendo por cualquier color, y deben decidir entre pujar fuertemente ahora para asegurarse la compra, o ahorrar las cartas para dar un golpe maestro al final. La puja más alta en cada ronda se lleva una gema de ese color, pero solo podrá robar una carta más. Esta regla sencilla dota al juego de una gran tensión, ya que los jugadores se debaten entre primar sus objetivos a corto o a largo plazo. Una gran opción para familias, reuniones o incluso viajes. Para 3-5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-45. Diseño gráfico del conocido Paul Niemeyer (ex-Eagle Games).

Componentes: 90 cartas de Gemas, 25 gemas de acrílico, 6 comodines, reglas. **¡¡Reglas en castellano!!**



Worm Up! Ya disponible P.V.P.: 14,25 €

Creado por Alex Randolph, **Worm Up!** Es un divertido juego de familia que contiene suerte, estrategia y la porción justa de caos total!

Randolph creó más de 100 juegos de tablero a lo largo de su carrera, con diseños clásicos como **Twixt** o **Ricochet Robots**. Su especialidad era crear diseños aparentemente simples con elementos adictivos, y **Worm Up!** no es una excepción.

Corre con tu gusano hasta la línea de meta mientras intentas ser más listo que tus adversarios. Pero no te sorprendas si los gusanos giran de formas inesperadas!

Contiene 25 segmentos de gusanos de madera en 5 colores, línea de meta, 1 mazo de cartas de carrera y reglas.

Para 3 – 5 jugadores a partir de 7 años. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡Reglas en castellano!!**

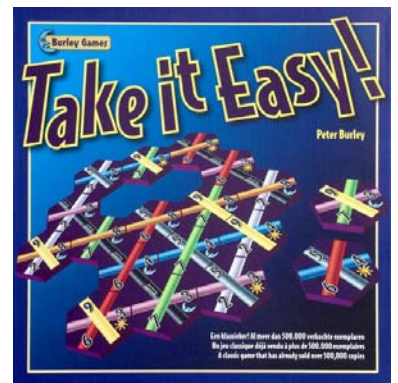
Take it Easy! Ya disponible P.V.P.: 23,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO **EDITOR:** BURLEY GAMES

Excelente juego fácil para todos los niveles de jugadores. Esta nueva edición es un verdadero juego multijugador en solitario, en el que cada jugador va completando un tablero hexagonal con 19 casillas. La caja contiene material para 6 jugadores, pero realmente no hay límite al número de jugadores si tienes varios ejemplares a mano. Esto lo convierte en una excelente opción para reuniones grandes, fiestas, y familias. En una ocasión ha llegado a ser jugado simultáneamente por 250 personas!

Una persona extrae aleatoriamente una de 27 losetas coloreadas y numeradas con “tuberías” que cruzan en tres direcciones. Entonces cada jugador coloca una loseta en su tablero hexagonal, con el objetivo de conectar las “tuberías” unas con otras. La colocación de losetas continúa hasta que se llenen las casillas, y los puntos se calculan multiplicando el número impreso en la loseta con el número de losetas de cada línea completada. Tan fácil como el bingo, pero con color estrategia, ¡y mucha más diversión!

Nominado Spiel des Jahres en 1994, 9º puesto en el Deutscher SpielePreis de 1994, Mejor Juego de Familia para la Games Magazine en 1997, ganador del NATLL UK Good Toy Guide Silver Award 2005 y 2006, nominado al Juego del Año en Noruega en 2007, premio especial de la UK Games Expo en 2008, más de 500.000 copias vendidas en Europa y EEUU. **¡¡Reglas en castellano!!**





Capítulo 5: Refugiados de guerra (Juego de Tronos LCG). P.V.P.: 9,99 €

No se puede imaginar algo peor que un largo invierno, a excepción de un largo invierno de guerra. Sin embargo, para las gentes de Poniente, esto es una desafortunada realidad. El frío extremo, la falta de comida y cobijo, y un brutal e incesante conflicto han convertido en refugiados los pueblos del Reino, llevándolos a la desesperación. En tiempos así, si no estás preparado para aprovecharte de los débiles, tu único recurso es rezar por tu mera supervivencia.

Refugiados de Guerra es el quinto lanzamiento mensual de 40 cartas fijas de la serie Tiempo de Cuervos para el Juego de Cartas de Juego de tronos, basado en la famosa saga de novelas de George R.R. Martin, Canción de hielo y fuego.

Contiene 20 cartas nunca antes vistas, diseñadas para aumentar los mazos ya existentes y facilitar su personalización, añadiendo variedad al Juego de tronos.

Éste no es un producto completo. Es necesario un Juego Básico de Juego de tronos LCG para jugar.

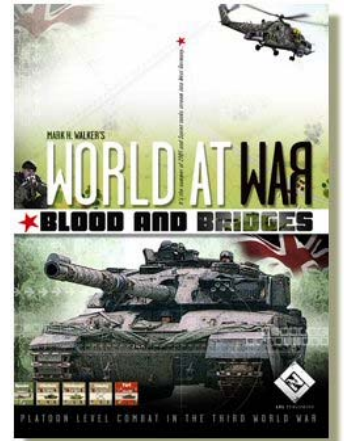
World at War: Blood and Bridges. *Ya disponible* P.V.P.: 52,25 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK'N'LOAD PUBLISHING

La 3ª Guerra Mundial ya es total y ahora depende de los británicos y su formidable panoplia de sistemas de armas detener la punta de lanza soviética. Tanques Chieftain y Challenger, vehículos con misiles AT Guiados Striker, transportes de personal acorazados FV-432, helicópteros de ataque Lynx, cazabombarderos Tornado y otros se enfrentan con unidades de Guardias soviéticos de primera línea equipados con tanques T-80 y T-64, BMP-2 APCs, Lanzapuentes MTU-55, SA-13, helicópteros de ataque Hind E, aparatos de ataque a suelo Su-25 y muchos otros.

Defiende los puentes o verás como los blindados soviéticos llegan a la costa del Canal. ¿Estás preparado? Las unidades se activan con fichas de activación y disparan con un montón de dados. Las reglas iniciales del juego abarcan morteros autopropulsados, vehículos no blindados, combate a distancia, fuego de oportunidad, agotamiento de misiles AT, helicópteros de asalto, ataques químicos, municiones de doble uso, HE, reglas sencillas de línea de vision (algo más complejas para los helicópteros), transporte de infantería y arrollamientos. Este segundo juego en caja del sistema *World at War* puede jugarse solo. Actualiza las reglas y ofrece nuevas oportunidades como Despliegue de Puentes, Posiciones Reforzadas, Ataques Aéreos y Protección Aérea, Perturbadores de Radio, Caos del Campo de Batalla, misiles AT lanzados por cañones, Ataques con Sistemas de Lanzamiento de Cohetes Múltiples y otros. Mejor aún, *World at War: Blood and Bridges* no es solo un juego, si no parte del sistema *World at War*. Una vez aprendidas las reglas de esta expansión, podrás jugar cualquier de los módulos y también el primer juego, *Eisenbach Gap*.

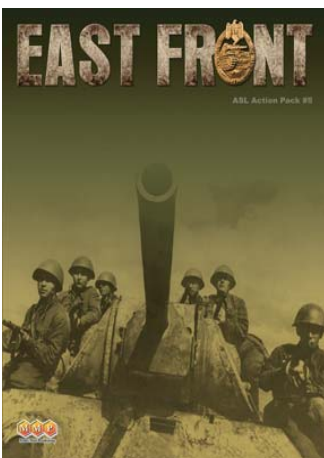
Componentes: un mapa montado de 55x85, 264 fichas de un diseño gráfico excepcional, 12 escenarios (9 basados en las fuerzas británicas, 2 nuevos con unidades americanas y 2 con unidades alemanas, y 2 que usan unidades de *Eisenbach Gap* y *Death of First Panzer* para jugar a lo grande), un libro de reglas de la serie expandido, 2 ayudas de juego, 4 cartas y una caja resistente a la cerveza! **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Otros juegos de la misma serie:

World at War: Eisenbach Gap.

World at War: Death of 1st Panzer.



ASL Action Pack #5 - East Front. *Ya disponible* P.V.P.: 28,50 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Nuevo pack especial de escenarios para *ASL*. Está centrado en batallas del Frente Oriental. Los escenarios representan acciones desde la Operación Barbarroja hasta el amargo final de 1945 con tres nuevos mapas geomórficos de *ASL* (56, 57 y 58). Una apuesta segura para los aficionados al *ASL*.

Contiene 3 tableros geomórficos y 12 escenarios para *ASL*. Lista de escenarios:

AP41 The Meat Grinder - 5 turns, 25 June, 1941, Lutsk, Russia

AP42 Frontiers and Pioneers - 6.5 turns, 26 June, 1941, Skaudvila, Russia

AP43 Escape from Encirclement - 6 turns, 3 August, 1941, Podvyssokoya-Peregonorka, Russia

AP44 The Burial Mound - 7.5 turns, 16 September, 1942, Stalingrad, Russia

AP45 Reaping Rewards - 5.5 turns, 20 December, 1942, Kruzhilin, Russia

AP46 Red Comrades - 5.5 turns, 20 March, 1943, Taranovka, Russia

AP47 Insult to Injury - 6.5 turns, 12 July, 1943, Storozhevoe, Russia

AP48 Up Inferno Hill - 7.5 turns, 14 July, 1943, Werchopenje, Russia

AP49 Retrained and Rearmed - 6.5 turns, 26 October, 1944, Banska Bystricka, Slovakia

AP50 Panzergeist - 5.5 turns, 30 October, 1944, Olszak, Poland

AP51 Something to Prove - 7.5 turns, 18 January, 1945, Sid, Yugoslavia

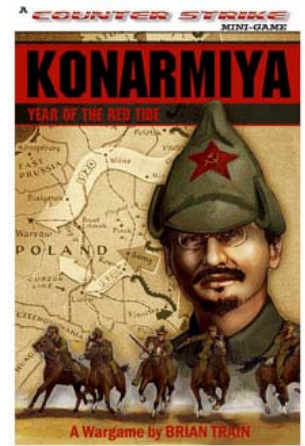
AP52 Into Vienna Woods - 6 turns, 17 April, 1945, St. Polten, Austria

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Counter Strike: Kornamiya. P.V.P.: 21,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** FIERY DRAGON

Konarmiya es un wargame sobre las batallas entre la Rusia soviética y la República de Polonia en el verano de 1920 (abarca la porción clave de la guerra ruso-polaca, que comenzó en 1919). Se trata de un juego para 2 jugadores que asumen los papeles de M. N. Tukhachevsky, jefe de las fuerzas soviéticas (Jugador Rojo), y Josef Pilsudski, jefe de las fuerzas polacas (Jugador Blanco). Konarmiya es una 'precuela' del juego *Freikorps* editado también por Fiery Dragon. Puede jugarse solo, pero el sistema empleado por ambos es similar. ¡Los mapas pueden conectarse para jugar un juego que abarca toda la acción desde Kiev a Berlín!



Counter Strike: Solar Marine. P.V.P.: 21,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** FIERY DRAGON

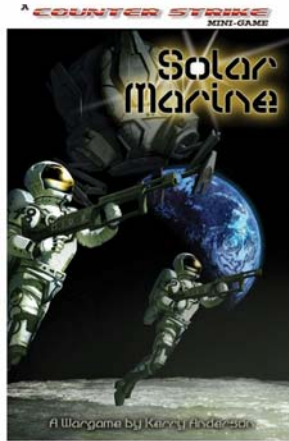
Desde la sombra de Júpiter, Taskforce Bravo se aproxima Io. Naves espaciales comienzan un bombardeo con cabezas nucleares, provocando la respuesta en forma de rayos de plasma lanzados por las defensas planetarias. Naves de desembarco del 124th Special Forces battalion comienzan su descenso final. Se levanta una nube de polvo, se abren las compuertas y mil marines salen de la nave. Volando a cien km/h, estos soldados evitan la superficie disparando armas láser y de partículas en su avance contra las defensas preparadas del complejo colonial europeo.

Solar Marine es un juego de ciencia ficción que simula combates terrestres en el futuro. Los jugadores reciben tipos de tropas que podrían desarrollarse en el futuro y luchan sobre varios paisajes del sistema solar.

Componentes: reglas a color, 288 fichas, mapas, tablas y diagramas y dos dados.

Complejidad media. Escala del mapa: 500m/hex. Escala de las unidades: escuadras de 10-12 soldados y vehículos individuales. Escala temporal: turnos de 1 minuto. Para 2 jugadores.

Jugabilidad en solitario: alta. Duración de la partida: 1 hora.

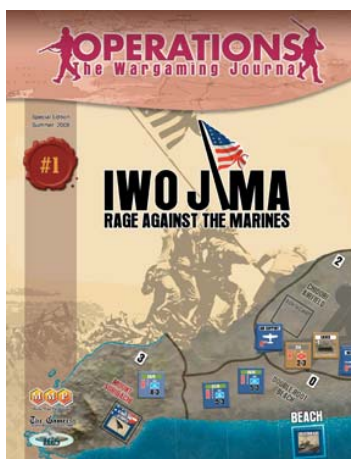
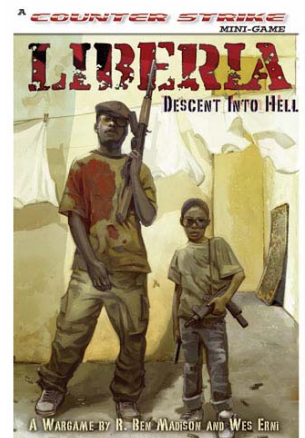


Counter Strike: Liberia. P.V.P.: 21,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** FIERY DRAGON

Wargame sobre la guerra civil de Liberia en 1989-1997. Se trata de un juego para dos jugadores, uno en el papel de las Fuerzas Armadas de Liberia del Presidente Samuel Doe y sus facciones aliadas (Jugador del Gobierno), y otro las fuerzas insurgentes de Charles Taylor y sus aliados (Jugador Rebelde). El objetivo del juego es controlar suficiente territorio y recursos al final de la guerra como para poder ganar unas elecciones tras la guerra, y así convertirte en el Presidente de Liberia.

Componentes: librito de reglas a color, 288 fichas, mapa, ayudas de juego y 2 dados. Complejidad media. Escala del mapa: 1 pulgada: 20 millas. Escala de las unidades: 500 soldados o 1 jefe. Escala temporal: turnos de 6 meses. Jugabilidad en solitario: alta. Duración de la partida: algo más de 2 horas.



Operations Magazine Special Issue #1. P.V.P.: 38,00 €

FORMATO: REVISTA CON WARGAME. **EDITOR:** MULTIMAN-PUBLISHING

Número especial de la revista oficial de MMP-The Gamers.

Listado de artículos:

Bastogne for the Standard Combat Series; Driving on Fumes, as Ordered!; The Low Blow - invading Fortress Europe through the Netherlands (for The Mighty Endeavor); Learning Wargames with simple Afrika; Stuff that didn't get into Strike Them A Blow; Assault on Rotterdam - an extended scenario for Fallschirmjaeger; Soviet Leader Units in RSR; Armies of the Wehrmacht in RSR; Hinge of Fate - 1942 - A new scenario for Shifting Sands; Valor of the Guards - a primer to Central Stalingrad; Making Waves - scenario analysis for ASLSK; XXX Corps, A Race to Arnhem - German strategy for Monty's Gamble; Warriors of God Leader Profiles; Salamanca review; Take me to Waterloo; An interview with Dean Essig.

Materiales extra:

Juego completo *Iwo Jima - Rage Against The Marines* con 88 fichas grandes, dos mapas, 8 páginas de reglas y una pantalla; ASL mini-CG HASL **Singling**; ASL scenario **Fire on the**

Volga converted to use VotG map; ASLSK scenario **Ripples on the Pond**; ASLSK scenario; **Going to New York**; SCS Fallschirmjaeger variant 1/2" counters.

Against the Odds 24: Deathride – Mars-La-Tour 1870. *Ya disponible* P.V.P.: 33,25 €

FORMATO: REVISTA CON WARGAME. **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

La Guerra Franco-Prusiana comenzó por varias causas que iban desde las objeciones prusianas a la compra de Luxemburgo por Francia, hasta la disputa por el sucesor del trono de España... todo muy "siglo XIX", ¿verdad?

Excepto en que esta guerra, en la que el uso de los fusiles y artillería de retrocarga, así como el primer empleo de ametralladoras en masa, es en muchos aspectos una guerra moderna... pero aún conserva vestigios del pasado, sobre todo en la batalla de Mars-la-Tour, donde ambos bandos realizaron cargas de caballería desesperadas y muy costosas.... "Cabalgatas de la muerte" para sus participantes.

Mars-la-Tour puede ser desconocido para muchos. Básicamente, el ejército principal francés estaba "en movimiento" cuando se dio de bruces con una fuerza menor alemana que rápidamente lanzó una serie de ataques que perseguían (y consiguieron) retrasar el movimiento. La situación tiene paralelismos con la batalla de Antietam, excepto en que aquí no hubo un "correo perdido" que informara sobre la fuerza y disposición del enemigo. Aunque en algunos momentos del enfrentamiento los franceses superaban en número al enemigo en una proporción de 5-1, ¡ellos creían que estaban en inferioridad numérica!

Mars-la-Tour llevó directamente a la Batalla de Gravelotte (justo 2 días después) y luego al asedio de Metz. Una victoria francesa en Mars-la-Tour habría cambiado el curso completo de la guerra. Y la victoria estaba ciertamente al alcance de la mano.



desde los pantalones rojos franceses a los húsares negros.

Chassepot frente a Krupp. Empuje frente a pericia. Una situación desesperada.

Incluye un mapa de 55x85 cm, 140 fichas normales y 88 fichas grandes, reglas y ayudas de juego. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Duración de la partida: hasta 4 horas. Autor: Charles Vasey. Desarrollo: Paul Rohrbaugh. Diseño gráfico: Craig Grando. Incluye bandeja para guardar las fichas.

World at War #4: USAAF: Strategic Bombing Operations Over the Third Reich, 1944. *Ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

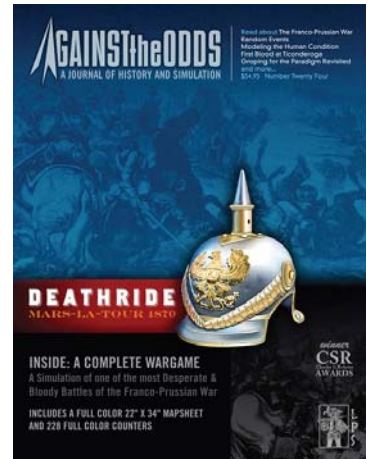
Los mejores cálculos actuales estiman que la guerra en Europa muy probablemente habría durado 24 meses más pasado Febrero de 1944 si no hubiera sido por los efectos acumulados de la ofensiva aérea estratégica aliada contra Alemania. Esto significa que la guerra seguramente se acortó entre 13 y 15 meses por los efectos de dicha campaña. Se trata de una estimación, pero es a lo más a que se puede llegar, dado que los avances de finales de 1944 por parte de las fuerzas terrestres aliadas occidentales y soviéticas también comenzaron a tener efectos estratégicos al negar recursos al enemigo.

Sin embargo sí podemos usar Diciembre de 1944 como fecha límite en este juego, ya que sabemos con seguridad que si el esfuerzo básico de Alemania se hubiera colapsado antes de esa fecha, ello habría sido con seguridad por los efectos de los bombardeos. Si los "Señores de los Bombardeadores" querían a demostrar que podían ganar la guerra con sus aviones, hoy sabemos que tendrían que haberlo conseguido antes de esa fecha. Así que el jugador aliado en este juego también debe conseguir aniquilar el esfuerzo bélico alemán antes de esa fecha límite.

En general cada turno de juego representa los efectos acumulados de un mes de operaciones aéreas, excepto el Turno 3 que representa meses debido a que muchos aviones se retiraron de la campaña en ese momento para ayudar a la preparación de los desembarcos de Normandía. Cada campaña dura 10 turnos.

Las fichas, de tamaño grande y e ilustradas con iconos diseñados por Nicolás Eskubi, representa grupos y alas aéreas, así como brigadas y divisiones FLAK alemanas. Además de todas las formaciones participantes históricamente, se incluye un orden de batalla ampliado con Me-262 alemanes adicionales que permite establecer cuántos aviones de este tipo habrían sido necesarios para detener la ofensiva americana.

Cada hex del mapa representa 54 Km de lado a lado. Juego de complejidad intermedia para dos jugadores. Duración de la partida: aproximadamente 6 horas.





Strategy & Tactics 255: First Air Battle Over Britain. *Ya disponible* P.V.P.: 23,75 €

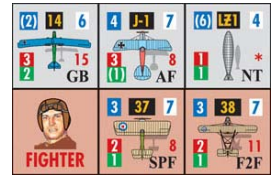
FORMATO: REVISTA CON WARGAME. **EDITOR:** DECISION GAMES

Además de artículos sobre las la Primera Batalla de Inglaterra, Antipater, las batallas de Sand Creek y de Franklin, este número incluye el juego **First Battle of Britain**. Se trata de un wargame para dos jugadores de complejidad intermedia que abarca la ofensiva de bombardeos alemana contra Inglaterra. Ha sido diseñado por Joseph Miranda. El objetivo es puntuar más puntos de moral que tu adversario. Históricamente los bombardeos infligieron muy pocos daños reales sobre los británicos o su industria. No obstante, el impacto psicológico del ataque fue enorme: la campaña demostró que Gran Bretaña era vulnerable a una invasión por primera vez en mil años. Por tanto, la victoria viene determinada por la capacidad del jugador alemán de sembrar el pánico entre la población británica.

Cada unidad aérea representa un "flight" o escuadrón de aparatos. Cada hexágono representa cinco millas de lado a lado. Cada urno operacional representa un mes histórico. Los turnos de vuelo representan 20 minutos de vuelo. El juego incluye tres escenarios. El primero presenta la

situación de 1917, con ambos bandos compitiendo por formar una fuerza aérea. El escenario 2 cubre 1918, ya con ambos bandos con sus fuerzas completas. El escenario 3 abarca la campaña completa de 1917-1918. Los jugadores experimentados podrán jugar uno de los escenarios anuales en 4 horas y el juego de campaña en 8 horas.

Las unidades comprenden bombarderos y cazas, tanto basados en portaaviones como en tierra, así como zeppelines, portahidros y portaaviones de la Royal Navy, artillería antiaérea, aeródromos, defensa civil y alerta temprana. Las fichas de formato grande han sido creadas por el famoso ilustrador Larry Hoffman. Las formaciones y tipos de aparatos alemanes incluyen por ejemplo: Albatross cazas D-I, Fokker D-VII y Pfalz D-III; los escuadrones de élite "England" y "Kagohl 3"; junto con numerosos bombarderos Gotha y Riesen. Por el lado británico tenemos: cazas Avro 504, Be-2, Be-12, Fe-2, Sopwith Camel, Sopwith Pup y Se5A; junto con bombarderos DH-4, Handley Page y Strutter. Todos los aparatos tiene un valores de combate aire-aire, persecución, bombardeo y velocidad.



Operations 58. *Ya disponible* P.V.P.: 7,50 €

Operations 59. *Ya disponible* P.V.P.: 7,50 €

Operations 60. *Ya disponible* P.V.P.: 7,50 €

UDO GREBE GAMES

19,00 €	¿PASARÁN? SPANISH CIVIL WAR NUEVO PRECIO
24,50 €	BLITZKRIEG GENERAL 2ª EDICIÓN NUEVO PRECIO
31,75 €	ASSYRIAN WARS NUEVO PRECIO

WORTHINGTON GAMES

47,50 €	PRUSSIA'S DEFIANT STAND NUEVO PRECIO
47,50 €	HOLD THE LINE NUEVO PRECIO
38,00 €	FORGED IN FIRE: THE 1862 PENINSULA CAMPAIGN NUEVO PRECIO
47,50 €	COWBOYS, THE WAY OF THE GUN
38,00 €	BLOOD OF NOBLE MEN: THE ALAMO NUEVO PRECIO
SERIE "WARS FOR AMERICA"	
38,00 €	FOR HONOR AND GLORY: WAR OF 1812 LAND AND NAVAL BATTLES NUEVO PRECIO

Bag o'Zombie Dogs. **DE NUEVO DISPONIBLES**

Bag o'Zombie Babes. **DE NUEVO DISPONIBLES**

Bag o'Zombie 100 Glow in the Dark. **DE NUEVO DISPONIBLES**

Bag o'Zombie Non Glow. **DE NUEVO DISPONIBLES**

FIELD OF GLORY

FOG8 Wolves from the Sea

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE86 P-36 Hawk Aces of World War 2

WARRIOR

WAR134 French Poilu 1914-18

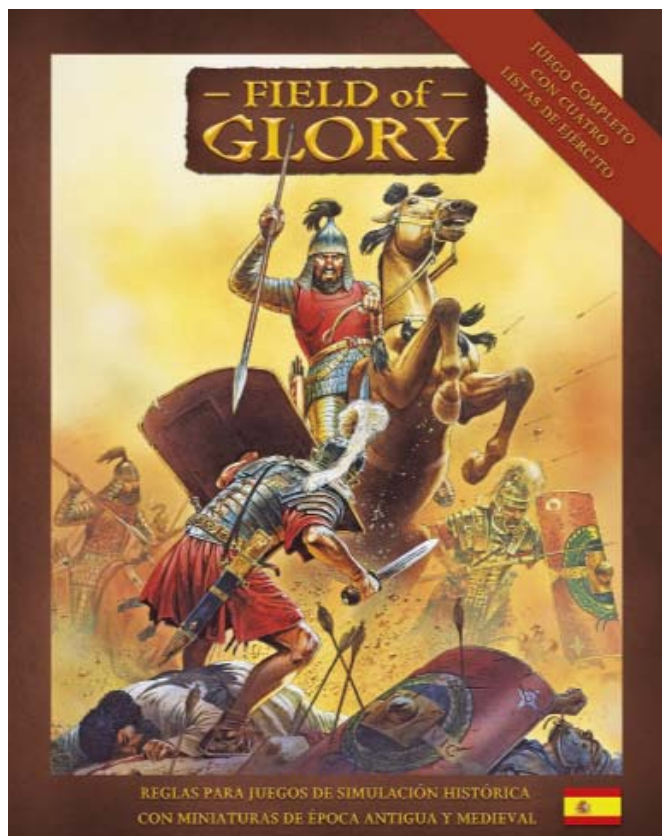
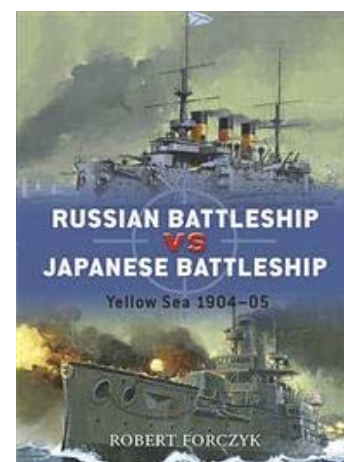
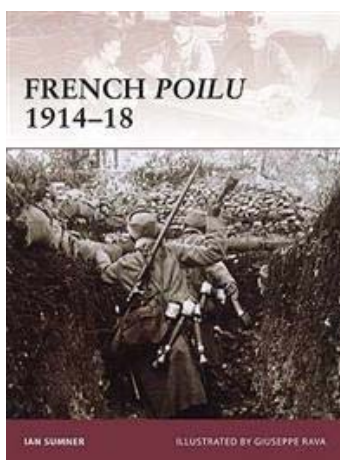
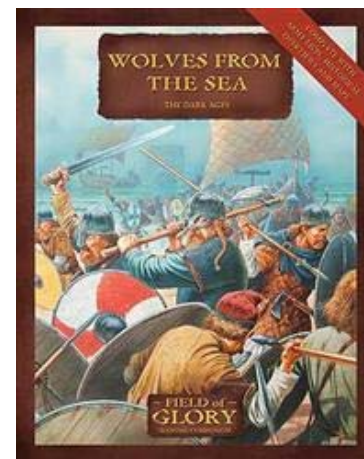
WAR135 North Vietnamese Army Soldier 1958-75

DUEL

DU15 Russian Battleship vs Japanese Battleship - Yellow Sea 1904-05

NEW VANGUARD

NVG152 T-80 Standard Tank



Field of Glory. Edición en español.

Próximamente disponible

Enfréntate con amigos y enemigos por igual con *Field of Glory*, reglas para juegos de simulación histórica con miniaturas. Revive la historia entrando en feroz combate con los mejores ejércitos de la Antigüedad y la Edad Media.

El libro de reglas de *Field of Glory* contiene toda la información que necesitas para jugar tu primera batalla épica con miniaturas, terreno, cinta métrica y dados.