

# EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

**Actualización de novedades, 15 julio de 2005**

## JUEGOS DE MESA

### PHALANX GAMES



**Revolution, The Dutch Revolt.** Ya disponible P.V.P.: 57,70 €

Interesantísimo lanzamiento de Phalanx Games que nos lleva a la Guerra de los Ochenta Años entre España y los Países Bajos. La lucha épica que duró desde 1568 a 1648 y que finalmente culminó en

la independencia de Holanda y las provincias del norte. En el sur, la revuelta tuvo menos éxito, y Bélgica no surgió como estado independiente hasta después de la era napoleónica. Durante las etapas iniciales de la lucha, Guillermo de Orange se convirtió en el símbolo de la libertad. Su principal adversario fue el monarca español Felipe II, que envió al Duque de Alba con sus formidables tropas a detener la rebelión.

Se trata de un juego de estrategia para 2 a 5 jugadores. Retrata una lucha por el poder en la que cada jugador representa una de las facciones principales implicadas: los Católicos, los Ausburgo, la Nobleza, los Burgueses y los Reformistas. Algunas facciones tienden a tener un aspecto externo similar, pero no son aliados – cada uno tiene sus propios motivos y objetivos. Podríamos resumirlos brevemente así:

- Los Católicos quieren preservar el status quo en el área, lo que implica la supremacía de la fe católica y del gobierno secular por parte de los amos españoles (Ausburgo).
- Los Ausburgo (que son católicos) están decididos a gobernar las provincias bajo su autoridad militar y aplastar la rebelión.
- La Nobleza y los Holandeses, que inicialmente deben su posición a los Ausburgo, y que obviamente desean conservar su propio poder y propiedades.
- Los Burgueses quieren ser libres de los impuestos y la centralización excesiva para que el comercio y la industria puedan florecer. Entienden el valor que la tolerancia religiosa tiene para ayudar a conseguir sus fines.
- Los Reformistas quieren libertad religiosa, lo que en la práctica significa que mucha gente se convertirá al protestantismo, y esperan que esto traiga la paz a la región.

Este juego no es una simulación militar detallada de la Guerra de los Ochenta Años. Intenta ofrecer el sabor de aquellos tiempos interesantes tiempos en un sentido mucho más amplio. Contiene un elemento de guerra en las batallas y los asedios, pero el control principal es de tipo económico, religioso y político. El delicado equilibrio de poder siempre cambiante por las alianzas temporales, hace de **Revolution** un juego tremendamente exigente.

**Revolution: the Dutch Revolt** ha llevado más de 15 años de preparación, y marca la vuelta de Francis Tresham al diseño de juegos. Sus juegos anteriores más famosos son el superclásico Civilization (editado por Avalon Hill) y la serie de juegos ferroviarios 18xx.

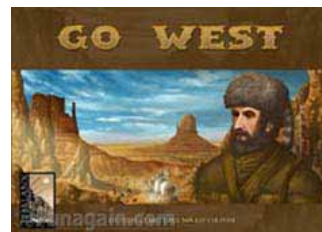
Duración de la partida: 4-8 horas. Número de jugadores: 2-5. Edad: 12 años en adelante. Autor: Francis Tresham.

*¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**GoWest.** Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

A finales del siglo XVIII, la creciente población de los emergentes Estados Unidos de América mostraba un interés en aumento por el Salvaje Oeste. Millones de pobres inmigrantes llegaban de Europa, y la población de las ciudades de la Costa Oeste crecía enormemente. Les atraían llanuras infinitas e inmensas cordilleras escasamente pobladas por indígenas, que les prometían juego, tierras, minerales. Los colonos viajaban en caravanas de carretas y se establecían cada vez más al oeste, hasta que finalmente llegaron a California y la Costa del Pacífico.

Los jugadores son ávidos hombres de negocios que se benefician del paso de las caravanas por sus tierras. El tablero se divide en inmensas regiones: Nueva Inglaterra, las Grandes Llanuras, el Medio Oeste, el Oeste y California. Autor: Leo Colovini. Contiene 1 tablero, 80 cartas, 20 carretas, 132 fichas de madera, y reglas. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**The First World War.**

*Novedad agosto* P.V.P.: 49,50 €

Nuevo juego creado por el más afamado de los diseñadores de juegos de la Primera Guerra Mundial: Ted Raicer.

Agosto de 1914: durante dos generaciones no ha habido guerra entre las Grandes Potencias europeas. Ahora, tras el asesinato del Archiduque austríaco Fernando por nacionalistas serbios, las Potencias Centrales (Alemania, Austria-Hungría y países menores) están en guerra con la Entente (Rusia, Francia, Gran Bretaña y menores). Las alborozadas masas de cada país esperan que sus ejércitos vuelvan a casa victoriosos “antes de que caigan las hojas”. Pero no habrá ninguna victoria rápida, y mientras que más países van entrando en el conflicto, el baño de sangre continuará en una esla inmensa durante cuatro años más. Finalmente, el 11 de noviembre de 1918, una Alemania derrotada firmará el Armisticio, terminando la que conocemos como Primera Guerra Mundial.

En **The First World War** tú asumes el control de los ejércitos que se enfrentaron por el control del destino de Europa. Desplegando tus fuerzas en un tablero de juego de Europa que abarca desde Constantinopla al Canal de la Mancha, debes luchar por el control de ciudades clave para obtener la victoria en esta Guerra Total.

**The First World War** incluye 1 tablero de juego grande, 162 fichas, 30 fichas de combate, 1 ayuda de juego, 2 dados especiales y 1 libro de reglas. Duración de la partida: 90 minutos. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



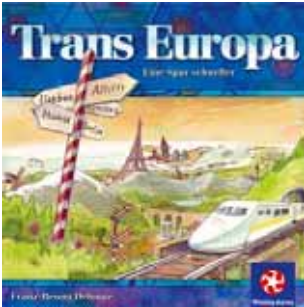
### RIOGRANDE GAMES

**Tower of Babel.** Ya disponible P.V.P.: 38,50 €

Juntos, los jugadores construyen las ocho maravillas del Mundo Antiguo. Aunque construyen juntos, cada uno intenta proporcionar la mayor parte de componentes a cada maravilla para obtener así puntos que son los que dan la victoria.

Un juego de Reiner Knizia para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 75 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*





**TransEuropa.** Ya disponible P.V.P.: 30,95 €

Ha llegado el momento de poner vías férreas por Europa. Igual que en el juego Transamerica, los jugadores trabajan juntos para crear la red ferroviaria, pero esta vez a través de Europa en lugar de EEUU. El primer jugador que conecte sus cinco ciudades ganará la ronda en curso - ¡los otros pierden puntos por ser lentos!

Tras jugar 3-4 rondas, ganará el jugador con más puntos. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante, puede jugarse en 30 minutos. Autor: Franz-Benno Delonge. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**Bean Trader.** Ya disponible P.V.P.: 41,95 €

Los jugadores asumen el papel de comerciantes de judías miembros de la famosa Bohn Hanse, la unión de ciudades y mercaderes del norte de Europa dedicada al comercio de judías durante la Edad Media. Los jugadores viajan

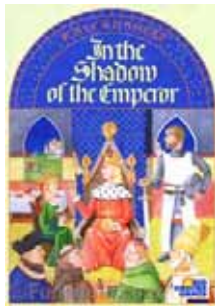
de ciudad en ciudad de la Hansa en carros llenos de valiosas judías para servir los pedidos de judías y comprar más judías. Cuando un jugador está en una ciudad y tiene una carta de pedido y las judías necesarias para servir dicho pedido, puede entregar las judías y recoger en el banco el valor del pago. Cuando dos o más jugadores están en la misma ciudad pueden intercambiarse judías entre ellos. El intercambio de judías es importante ya que permite a los jugadores deshacerse de las judías que no les interesan y adquirir las que necesitan. Además, los jugadores pueden comprar judías en las ciudades, si es que éstas tienen las que necesitan. De vez en cuando las existencias de judías se renuevan gracias a las cartas de cosecha. Cuando hayan pasado ocho cosechas comienza la última ronda del juego. Al final ganará el jugador con más táleros (dinero).

Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. Autor: Uwe Rosenberg. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**In the Shadow of the Emperor.** Ya disponible P.V.P.: 30,95 €

¡Alemania en la Edad Media! Es un tiempo de ciudades florecientes, obispos influyentes, los poderosos papas y la pomposa aristocracia. En un ambiente tan volátil, ninguna dinastía puede permanecer en el poder por mucho tiempo. Varias familias aristocráticas intentan obtener la corona del emperador. Pero esto depende de lo que decidan los siete electores. De 2 a 4 candidatos a emperador usan a sus caballeros y ciudades, casan a sus barones, y trabajan para influir sobre los electores. Pero todos los esfuerzos son inútiles si el candidato no es elegido emperador. Aún así, a la sombra del emperador electo, siempre hay individuos dispuestos a desplazarle para conseguir su puesto.

Creado por Ralf Burkert. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**Manila.** Ya disponible P.V.P.: 49,50 €

Estamos en 1821: durante 250 años, las Islas Filipinas han estado bajo el dominio de la corona española. Sin embargo, los españoles no controlan todo realmente. A la sombra del poder colonial, nativos emprendedores han establecido un comercio marítimo secreto con las islas vecinas del continente asiático.



Empleando extraños veleros y frágiles barcas de bambú, estos contrabandistas atiborran sus botes con nueces, seda, jade y ginseng, y ponen rumbo para colarse en MANILA. El éxito de cada aventura es incierto, ya que ni las embarcaciones ni sus capitanes son buenos marineros. Para complicar las cosas, los piratas acechan para saquear los botes que caigan en sus manos.

Con esta situación, no es raro que las mercancías que llegan al mercado negro de MANILA alcancen precios muy altos, haciendo que la aventura valga la pena para los osados que tienen la fortuna de llevarla a buen fin. Los negociantes del mercado negro usan cómplices para asegurarse de que obtienen sus ganancias, sobornan a pilotos para ayudar a sus cargamentos y perjudicar a los de los otros, y aseguran sus cargas frente a imprevistos. Unos pocos mercaderes ricos llegan incluso a contratar a piratas para atacar a los botes del mercado negro y beneficiarse en secreto de los cargamentos interceptados.

Un juego para 3-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autos: Franz-Benno Delonge. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**Louis XIV.** Ya disponible P.V.P.: 32,95

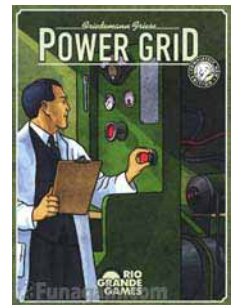
Métete en el papel de un hábil cortesano y prueba suerte en la corte de Luis XIV, el Rey Sol. Influye en sus próximos decretos. Relájate en su esplendor, en sus incontables cojines. Soborna a ministros y compra a generales. Esparce la intriga y extiende tu red de influencias en el imperio del Rey Sol. Cualquier plan es bueno... ¡si funciona! Un plan cuidadoso y un justo empleo de la información obtenida en la corte puede

ayudarte a cumplir tu misión - ¡y ganar la partida!

Un juego para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 75-100 minutos. Autor: Rüdiger Dorn. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**Power Grid.** Ya disponible P.V.P.: 49,50 €

Nueva edición en inglés mejorada y ampliada de un juego que ha alcanzado gran celebridad en Alemania. Los jugadores compiten por construir la mejor red de líneas de alta tensión y estaciones eléctricas, eligiendo qué ciudades abastecer y qué fuentes de energía usar. Contiene un tablero impreso por ambas caras (EEUU/Alemania), 132 casas de madera, 84 piezas de madera, dinero, 43 cartas de centrales eléctricas y ayudas de juego. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**Carcassonne: The Princess & The Dragon.** Ya disponible P.V.P.: 16,50 €

En esta expansión del premiado Carcassonne, nos movemos al reino de la fantasía. La tierra que rodea Carcassonne está siendo visitada por un dragón que está complicando mucho la vida a los seguidores. Valientes heroes se aventuran a plantarle cara, pero sin la ayuda de las hadas, sus posibilidades de éxito son escasas. En la ciudad, la

princesa busca la ayuda de los caballeros, y los granjeros construyen pasadizos secretos para moverse de un sitio a otro sin que el dragón los vea. ¡Esperamos que os guste este viaje especial al reino de Carcassonne! Autor: Klaus-Jürgen Wrede. Para 2 a 6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

## FANTASY FLIGHT GAMES



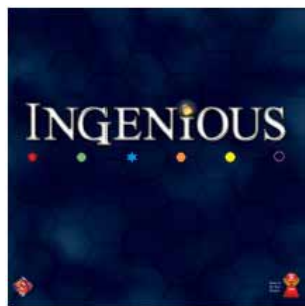
**Arkham Horror.** Ya disponible  
P.V.P.: 54,95 €

La ciudad de Arkham, Massachusetts, está horrorizada. Terribles y extraños sucesos han comenzado a ocurrir con una frecuencia creciente – todo parece apuntar hacia la inminencia de suceso cataclísmico que traerá la desgracia para todos. ¡Solo un pequeño grupo de investigadores

pueden salvar Arkham de los Grandes Antiguos y la destrucción!

**Arkham Horror** se editó originalmente en 1987. Esta nueva edición totalmente actualizada incluye un diseño gráfico totalmente remozado (incluyendo nuevo tablero, fichas, cartas y piezas de juego) así como reglas revisadas y expandidas obra del autor original, Richard Launius.

Los jugadores pueden elegir entre 16 personajes investigadores, cada uno con capacidades únicas, y unirse contra los diabólicos servidores de los 8 Antiguos, incluyendo Ithaqua, Hastur y el terrible Cthulhu! Ningún fan de los Mitos de Cthulhu querrá perderse esta oportunidad de jugar este juego de mesa. **Arkham Horror** es un juego de cooperación para 1-8 jugadores de 12 años en adelante que puede jugarse en 2-3 horas. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**Reiner Knizia's Ingenious.** Ya disponible  
P.V.P.: 38,50 €

**Ingenious** es el nuevo juego abstracto de colocación de piezas del internacionalmente aclamado maestro creador de juegos, Reiner Knizia.

Los jugadores colocan piezas de colores sobre un tablero hexagonal, obteniendo puntos, bloqueando la colocación de piezas de los

adversarios, e intentando protegerse de ser bloqueados por los demás jugadores. Ha tenido gran éxito en el Reino Unido y en Alemania, país en el que fue además finalista del Juego del Año 2004.

Maravillosamente elegante, y compulsivamente jubale una y otra vez, **Ingenious** es una excelente introducción a los juegos de mesa abstractos de estilo alemán. Es ingeniosamente sencillo, ¡y sencillamente ingenioso!

Puede jugarse en solitario, o hasta cuatro jugadores. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**Twilight Imperium 3<sup>rd</sup> Edition.** Ya disponible  
P.V.P.: 88,00 €

La publicación de **Twilight Imperium Third Edition** (TI3) marca una época en la historia de FFG. Se trata del primer juego que editaron, y su fama y prestigio no han dejado de crecer a lo largo de los años. TI3 es un juego épico de construcción de imperios interestelares, conflictos, comercio y lucha por el poder. Los jugadores asumen los papeles de antiguas civilizaciones de la galaxia, cada una intentando tomar el trono imperial mediante la guerra, la diplomacia y el progreso tecnológico. Esta nueva edición tiene unas dimensiones gigantes: caja de 30x60 cm., contiene más de 200 miniaturas de plástico de las unidades típicas (Fuerzas Terrestres, Cruceros, Transportes, Dreadnaughts, Cazas, PDS y Muelles Espaciales), así como dos nuevos tipos de unidades (el inmenso Sol de Guerra y el Destructor). TI3 contiene nuevas baldosas de tablero de gran tamaño, más de 400 cartas, todas las civilizaciones conocidas del universo Twilight Imperium, y casi todas las reglas y componentes publicados para este juego.

Las reglas han sido refinadas por el autor original, Christian T. Petersen. La nueva versión consigue partidas más rápidas, e implica



mucho más a los jugadores, que ahora tienen mucho menos tiempo de "espera". TI3 incluye además nuevas Race Cards, así como un nuevo sistema de "Mando" que cambia la estructura del juego.

**Twilight Imperium Third Edition** es un verdadero acontecimiento en el mundo de la edición de juegos, y está destinado a convertirse en un clásico en los años venideros. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

## SPEL JANST



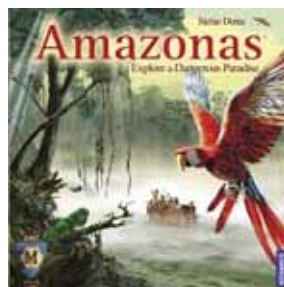
**World in War: Combined Arms 1939-45.** Ya disponible  
P.V.P.: 49,95 €

Primer juego de un nuevo editor europeo. Es un juego sencillo de aprender, con un libro de reglas ilustrado estilo cómic, reglas breves pero sólidas. También se rápido de colocar, ya que las

posiciones iniciales están impresas en el tablero. El juego explora las tácticas del combate moderno de la 2ª G. M. y el empleo de las armas combinadas. Mediante un innovador sistema de batalla, este juego ofrece a los jugadores opciones estratégicas y tácticas en cada turno. Juega en el papel de Alemania, la Unión Soviética o las Potencias Occidentales. Cada jugador tiene acceso a varios recursos como distintos tipos de tropas terrestres, buques de guerra, aviones y regiones industriales. Cuando le llega el turno a un jugador, éste produce nuevas tropas, mueve unidades y entabla batallas. El objetivo es dominar los centros de producción enemigos.

No se trata de un juego abstracto, si no de una simulación histórica, pero depurada al máximo para facilitar la jugabilidad. Los componentes son de una calidad excelente. Incluye 360 miniaturas de plástico de 8 tipos distintos, un tablero montado y dos ruedas de batalla, así como reglas originales ilustradas. Juego de mesa para 2 a 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2 a 3 horas. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

## MAYFAIR GAMES



**Amazonas.** P.V.P.: 54,00 €

Estamos en el s. XIX, y has llegado a las tupidas junglas tropicales del Amazonas en busca de plantas y animales raros. Debes explorar los enrevesados senderos y cursos de los ríos, llevando a tu expedición de un pueblo al siguiente. Cada pueblo ofrece la posibilidad de establecer un nuevo campamento. Pero ten en cuenta que el Amazonas no es para los

cobardes! Terroríficos cococodilos acechan en las oscuras aguas de los ríos, jagueares hambrientos se esconden en la penumbra de los senderos. No huyas demasiado de estos peligros, ya que el coste de construir un nuevo campamento aumenta a medida que tardes más en llegar al siguiente pueblo. Tus recursos económicos son limitados, así que la velocidad es esencial. Tu patrocinador también te ha enviado una orden secreta. Debes cumplir las condiciones de esta misión especial, o perderás gran parte de tu recién adquirida fama. ¿Podrás enfrentarte a los peligros de una jungla desconocida y obtener fama y reconocimiento? ¿O tal vez otro explorador te superará en la carrera por la gloria? ¡Descúbrelo cuando entres en Amazonas!

Contenido: 1 tablero, 48 Cabañas de madera, 58 cartas de juego, 64 piezas de Investigación, 28 Pepitas de oro, 16 pepitas de plata, fichas de valor y reglas. Rules Creado por Stephan Dorra. Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 50 minutos. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

## DAVINCI GAMES

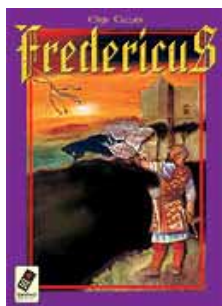


**Dancing Dice.** *Ya disponible* P.V.P.: 23,25 €  
Dancing Dice es un juego de dados para 2-6 jugadores, en el que cada jugador es el representante de una pareja de bailarines en un maratón de baile. ¿Merece la pena lanzarte a la apasionada coreografía creada por los tres dados del Tango, o probarás suerte dejando caerte en un Rock? Táctica, suerte y una pizca de faroleo te darán la victoria.

Contenido: 36 dados de bailes, 3 dados Tango, un tablero, 6 cubos de actuaciones, 6 cubos de resistencia y pantallas. Juego para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

**Fredericus.** *Ya disponible* P.V.P.: 17,50 €  
Captura tantas criaturas mitológicas como puedas. Sírrete de tu habilidoso halcón peregrino para las presas de vuelo alto, o de tu azor para cazar bajo. Supera a los demás jugadores. ¿Quién será el nuevo halconero de Federico II?

Contenido: 1 tablero, 118 cartas, 4 fichas de subasta, 4 halcones peregrinos y 43 azores. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 35 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



## EAGLE GAMES



**Blood Feud in New York.** *Ya disponible* P.V.P.:

Al final del Milenio, el FBI, trabaja conjuntamente con varias agencias policiales estatales y federales para liberar Nueva York de las familias que gobiernan el mundo del crimen y que se han atrincherado en la ciudad durante varas generaciones.

Como jefe de una de estas familias, compites con los demás jugadores para determinar quién regirá al final el mundo del crimen organizado. A medida que las tensiones suben, estalla una guerra de Disturbios para determinar quién será el Boss supremo de la mafia de Nueva York.

Este es un juego de acción duro, en el que no se toman prisioneros. Eres un Boss a la cabeza de una poderosa organización criminal. Tú y tus adversarios tenéis vuestro cuartel general en uno de los cinco barrios de Nueva York o en Nueva Jersey. Tu objetivo es construir y aumentar tu imperio sumergido por todos los medios necesarios. Estos pueden incluir la corrupción de distritos electorales para aumentar tus ganancias, el rapto de miembros de familias enemigas para conseguir rescates, y el golpe de gracia, la eliminación de los jefes de las familias enemigas.

Para tomar el control del submundo de la ciudad, necesitarás ser un estratega brillante, un planificador cuidadoso y un negociador hábil. Saber el momento exacto en que pasar a la ofensiva será de la máxima importancia si quieres sacar partido de la debilidad de tu adversario. Al final, tu paranoia puede resultar una de las virtudes mayores: ¡SIEMPRE vigila tu espalda!

Bloodfeud in New York es un juego para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 3-4 horas. Como es norma en este editor, la atención al detalle es sobresaliente. Incluye más de 300 miniaturas, edificios, gangsters, limosinas, lanchas rápidas y helicópteros. El tablero ilustra un mapa de carreteras casi exacto de Nueva York y Nueva Jersey. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

## EDGE ENTERTAINMENT



**A Través del desierto.** *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

La estrategia es esencial para decidir cómo y a dónde dirigir la caravana de tu tribu. ¿Deberías construir la caravana más larga o dominar los oasis del desierto? ¿Y si intentarás capturar más territorio? No le quites la vista de encima a las caravanas de

tus adversarios, o podrías verte aislado de los imprescindibles pozos que hay repartidos por las arenas del desierto. A Través del Desierto incluye: 1 tablero de juego, 175 camellos de plástico, 30 jinetes de plástico, 45 contadores de pozo de agua, 5 árboles de oasis de plástico, 40 contadores. Libro de reglas a color. De 2 a 5 jugadores. Tiempo de juego: 15-45 minutos. A partir de 10 años. *¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!*

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

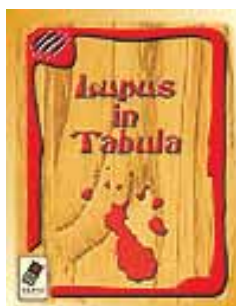
### DAVINCI GAMES



**Oriente.** *Ya disponible* P.V.P.: 9,25 €

El país de Oriente siempre está ocupado: durante cada estación, el país se enfrenta a intrigas, batallas y revoluciones! El país está gobernado por el Shogun, ¡pero ten cuidado! ¡Si los granjeros se unen, todos corren peligro de perder sus posesiones!

Contenido: 41 Señores de Oriente, 12 cartas de Tesoro, 1 carta de Taller + 1 carta sumario, 12 discos de acciones, 61 trabajadores y 1 pieza del destino. Juego de cartas para 4 a 12 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**Lupus in Tabula.** *Ya disponible* P.V.P.: 9,25 €

Los hombres lobo acosan el aislado pueblo conocido como Tabula: cada noche, algunos paisanos se convierten en hombres lobo y asesinan a una víctima inocente para satisfacer sus instintos. Los paisanos supervivientes se reúnen todos los días para hablar del problema: al final de la discusión, linchan a uno de los asistentes, pensando que puede ser un hombre lobo.

¿Quién sobrevivirá a esta masacre?

Contenido: 24 cartas de personajes, 24 cartas de muchedumbre airada, 10 cartas maestras, 3 cartas blancas y reglas. Para 9 a 25 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-45 minutos. *¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!*

### FACE 2FACE GAMES



**Ice Cream.** *Ya disponible* P.V.P.: 19,75 €

¡Todos queremos helados!

Nada refleja mejor el verano que un paseo al puesto de helados más cercano. En Ice Cream, tienes la posibilidad de demostrar tus habilidades como negociante al frente de un puesto de helados. Solo dispones de cuatro días para atraer a tantos clientes como puedas ¿serás el príncipe de los helados o solo goloso?

Para 3-5 jugadores de 6 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. *¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!*

### FANTASY FLIGHT GAMES

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

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



### EDGE ENTERTAINMENT

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

Los Fuzztoons son una pandilla de aventureros salidos de las páginas de El Señor de los Pardiños, locos por subir de nivel y amasar la mayor cantidad de tesoros sin importar el método utilizado. En una noche loca de borracheras bajo el techo de su posada favorita El Burro Escachador, han decidido apostar a ver quien sube antes 5 niveles de experiencia sin ayuda de nadie. ¿Se arrepentirán de ello? ¿quién será el mejor?



Contiene todos los elementos principales de una partida de rol, ¡pero sin máster! Bichos feos para masacrar, habilidades como “Usar objetos”, Pifias, Tradas abiertas, Athelas y otras hierbas “curativas”, Niveles, Objetos mágicos, Gestas, Dados, la ípica posada y sobre todo, achondeo a patadas. Elige unos dados, elige un lápiz, elige un nombre, elige una raza, elige el color de los ojos, elige el alineamiento, elige cómo repartir los puntos de habilidad, elige entre una espada +5 o un báculo multiplicador de puntos de poder, elige la lista de sortilegios, elige una montura que te aguante todo el peso, elige entre la tabla ET-6 o la tabla SG-2, elige una goma que no te emborrone la ficha, elige un máster bueno que no te quiera eliminar en la primera ronda, elige una mesa donde te quepa todo el jodido juego...

¿Y para qué coño iba a elegir todo esto? Yo elegí Los Fuzztoons. **CONTENIDO DEL JUEGO:** Una fabulosa hoja de reglas, 173 cartas, 2 dados de 6 caras. *¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!*

**Dungeons: la tumba de Lord Liche.** *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

El Lord Liche ha regresado y ha levantado a los muertos de sus tumbas infestadas de gusanos. Ahora sus hordas de muertos vivientes asolan las tierras de los vivos. Ha llegado el momento de que los verdaderos héroes detengan esta plaga maligna... ¿Tienes agallas para entrar en la mortífera tumba del Lord Liche?

Cada caja de Dungeons es un juego de cartas completo que también puede combinarse con otras cajas de Dungeons para aumentar aún más la diversión. En Dungeons, encarnas a un héroe que intenta completar una serie de misiones mientras los demás jugadores actúan como Dungeonlord en sus turnos lanzando una amenaza tras otra contra ti.



Dungeons es un juego para 2-4 jugadores. De 20 a 30 minutos por jugador. Edad 12 años o más. *¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!*

### JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

#### UDO GREBE GAMES



**Assyrian Wars.** *Ya disponible* P.V.P.: 57,50 €

Este juego nos retrotrae a la época de esplendor de la antigua Mesopotamia. El juego abarca el período de los cuatro últimos grandes Reyes Asirios y el período de la Decadencia hasta la destrucción del Imperio Asirio y la derrota de sus aliados egipcios, desde el 722 al 605 a. de C.

En el -722, Sargon II es coronado en Nínive “Rey del Mundo”. Un “par” de problemas amenazan al más fuerte y efectivo ejército que ha visto el mundo hasta el momento. En el Oeste, un ejército asirio está asediando a hambre a Samaria, en Israel. ¿Interferirá el faraón egipcio? En el Norte, el salvaje reino Urutu amenaza las fronteras asirias. En el Sur, Mardukapallidin se ha convertido en rey de Babilonia. Ha comenzado una revuelta contra Asiria, a la que se ha unido la poderosa Elam en el Sudeste. En el Este, innumerables tribus Medas son una amenaza creciente. El primer signo de una gran migración desde el norte formada por tribus ciméricas y escitas se va haciendo visible. ¡Y no olvidemos todos los estados menores que se niegan a pagar tributos y que es necesario castigar! ¿Podrás mantener tu Imperio como Rey de Asiria, o estarás en el bando de Babilonia, Media, Elam o Egipto para liberar al mundo de la tiranía asiria?

**Assyrian Wars** es un juego para varios jugadores, con la peculiaridad de que el jugador asirio juega contra todos los demás. Las alianzas temporales son posibles, y las diversos intereses comerciales pueden causar conflictos menores. Cada turno de juego representa el período de reinado de un monarca asirio, excepto el último que representa la decadencia y caída del imperio. Los turnos se dividen en impulsos. Cada carta que se juega representa un impulso. El juego combina las ventajas de los juegos con casillas interconectadas con el sistema “Blitzkrieg General” para tratar la guerra en la Antigüedad. **Assyrian Wars** ofrece una gran accesibilidad para los principiantes. Aún así, ofrece situaciones complejas que dependen de la habilidad estratégica de los jugadores. Cada partida es distinta, ya que nadie sabe qué cartas aleatorias obtiene cada jugador además de sus cartas fijas natales. Para los jugadores experimentados, se incluyen reglas como Infantería Pesada, Infantería Ligera, Arqueros, Caballería Pesada, Caballería Ligera, Arqueros a Caballo y Carros. **Assyrian Wars** permite reflejar con detalle los asedios de la época. ¡66 ciudades te esperan para que las tomes! ¿Podrás superar los colosales muros y abreviar tus caballos en los ríos de Babilonia? *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



**Advanced Squad Leader Rulebook 2<sup>nd</sup> Edition.** *Reedición julio* P.V.P.:

Tras varios años de espera, por fin se reedita la 2ª Edición de las reglas de **Advanced Squad Leader**. 15 años de experiencias sirvieron para preparar esta 2ª edición, muy mejorada respecto de la 1ª. Descubre por fin por qué este juego sigue siendo el n°1 entre los juegos tácticos sobre la 2ª G. M.

**ASL Starter Kit #2: Guns.** *Novedad agosto* P.V.P.: 32,25 €

El ASL Starter Kit #2 continúa el camino de introducción al ASL comenzado con el ASL Starter Kit #1. Éste se centraba en la infantería, mientras que este abarca también artillería y armas antitanques ligeras. Introduce una gran variedad de nuevas armas - morteros, cañones antiaéreos, cañones antitanque, artillería y bazookas, que ofrecen a los nuevos jugadores de ASL mucho que aprender, y los veteranos agradecerán los nuevos escenarios, mapas y nuevos contrincantes! ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



**Fire in the Sky.** *Novedad agosto* P.V.P.: 55,25 €

Simular el Frente del Pacífico de la 2ª G. M. Ha sido siempre uno de los grandes retos de los autores de wargames. Las distancias que podían cubrir en unas pocas horas unidades aéreas, llevaban días para cruzar en barco o semanas para la infantería. Las hostiles junglas y los grandes océanos se combinaban para hacer que la logística y el transporte fuera el

factor fundamental. Estas dificultades y otras solo pueden resolverlas los diseñadores más hábiles. Un celebrada autor japonés, Tetsuya Nakamura, ha conseguido por fin superar estos retos, y MMP se ha encargado de publicar el resultado: *Fire in the Sky*.

*Fire in the Sky*, hasta hace poco, solo había estado disponible en japonés. Con solo un mapa y 180 fichas, *Fire in the Sky* contiene años de diseños sobre la campaña del Pacífico y los reúne en un diseño que nos ofrece la esencia del conflicto en un formato muy accesible. *Fire in the Sky* coloca a los jugadores frente a los mismos problemas y perspectivas que sus equivalentes históricos, pero en un juego que puede terminarse en 5 horas o menos.

El mapa de juego integra hexágonos y áreas. Las reglas abarcan todos los aspectos esenciales de una guerra en el Pacífico. Los convoyes de petróleo y los transportes de tropas son tan vitales para la victoria como las grandes flotas de portaaviones. El diseño también presenta al público occidental una visión fascinante de la perspectiva japonesa de la guerra. Contenido: 1 mapa, tres planchas de fichas, reglas y dados.

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

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

**AVALANCHE PRESS LTD.**

**Panzer Grenadier: Beyond Normandy.**

*Ya disponible* P.V.P.: 71,50 €

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



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

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

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

Las 583 fichas representan a mandos, secciones de infantería y tanques, y baterías de artillería. Incluyen las armas empleadas por la infantería y brigadas acorazadas británicas, y las divisiones panzer y de infantería alemanas SS y de la Wehrmacht. Entre los nuevos tipos de tanques que no habían aparecido hasta ahora en la serie, están los Churchill, Cromwell y Firefly, el lanzallamas Crocodile y el lanzabombas AVRE. Los alemanes aportan duros granaderos SS, tanques Pantera y mucho más. El juego incluye 39 escenarios y 5 "super" escenarios (que combinan dos o más escenarios normales).

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**Soldier Raj.** *Ya disponible* P.V.P.: 49,50 €

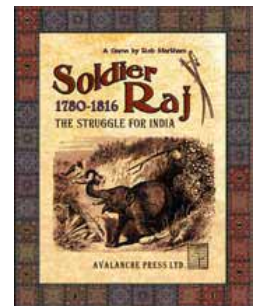
Entre 1767 y 1846, la guerra y las intrigas dominaron el subcontinente indio. Las guerras se sucedían una tras otra entre los reinos indios, tanto entre ellos como contra los británicos y franceses. Los europeos, por su parte, estaban ocupados en pelearse entre ellos.

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

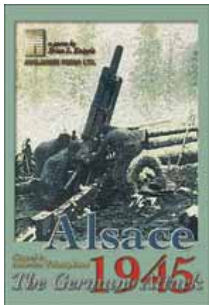
Las fichas de juego son del tipo grande y grueso visto en Soldier Emperor y en Granada: The Fall of Moslem Spain, creadas por Terry Moore Strickland. Fichas como el Soldado Tigre de Misor o el Elefante de Guerra Maratha son pequeñas obras de arte..

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

Soldier Raj también puede jugarse junto con Soldier Emperor. Los jugadores pueden añadir más sillas a la mesa, o asignar los reinos indios a jugadores que solo tengan posesiones en Europa. Gran Bretaña se hace a la vez más potente y más vulnerable en el juego



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



**Alsace 1945.** Ya disponible P.V.P.: 22,00 € Como cualquier organización moribunda, el régimen nazi dio sus últimos coletazos contra sus enemigos a finales de 1944 y principio de 1945. La acción más famosa, la Batalla de las Ardenas, es el centro de otro juego de Avalanche Press: **America Triumphant**. Menos conocida, pero igualmente crítica para la destrucción del potencial militar alemán, fue la ofensiva de Alsacia, la Operación Viento del Norte, que comenzó pocas semanas

después. **Alsace 1945** se contiene en una caja pequeña similar a la de Defiant Russia, por un precio muy económico. Incluye 140 fichas y un mapa de 55x45 cm. Unidades de nivel batallón y regimiento. Incluye los efectos de eventos políticos y militares exteriores

A lo largo de la parte sur de la frontera entre Francia y Alemania se extiende la llanura de Alsacia y la ciudad de Estrasburgo. La provincia había sido anexionada por los alemanes en 1871, volvió a manos francesas en 1918 y fue recuperada por los alemanes en 1940. La ciudad representaba de muchas maneras el prestigio de Francia, y su toma tendría una influencia enorme sobre las operaciones aliadas en las batallas que se librarían sobre la llanura en los últimos meses de la guerra.

*Alsace 1945* abarca las ofensivas americanas de noviembre y diciembre de 1944 y el desesperado contraataque alemán de enero. El sistema de juego, empleado previamente en *America Triumphant*, cubre estas tres batallas en escenarios que se juegan en apenas unas pocas horas. Un cuarto escenario cubre un ataque hipotético alemán que se lanzó junto con la ofensiva de las Ardenas del norte, que puede jugarse por sí sola o junto con **America Triumphant**. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### GMT GAMES



**Empire of the Sun.** Ya disponible P.V.P.: 82,50 €

**Empire of the Sun (EotS)** es el tercer diseño de Mark Herman con “motor de cartas” desde que inventó esta variedad de juego con **We The People**. **EotS** es un acercamiento de nivel estratégico a la totalidad de la Guerra en el Pacífico, desde el ataque a Pearl Harbor hasta la rendición de Japón. **EotS** es el primer juego con “motor de cartas” que usa un sistema de

reglas más parecido a los wargames clásicos con hexágonos, a la vez que conserva toda la tensión e incertidumbre que el público espera de los juegos en los que la acción se desarrolla mediante el juego de cartas. Los jugadores asumen los papeles de MacArthur, Yamamoto, Nimitz y Mountbatten, dirigiendo sus fuerzas a lo largo del globo desde la India a Hawái y desde Alaska a Australia. Esto se representa en un único mapa de proyección igualitaria.

Como en otros juegos con cartas, los jugadores intentan maximizar el impacto de sus cartas a la vez que intentan esconder sus intenciones al adversario. Cada jugador se enfrenta a una amplia gama de opciones estratégicas claras. **EotS** se centra en la dirección de los ejes de avance principales. En la primera parte de la partida, los japoneses deben intentar alcanzar su expansión histórica mientras que las fuerzas aliadas luchan contrarreloj para reaccionar con las fuerzas que tienen

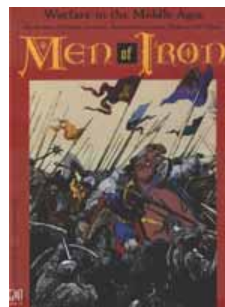
en la zona e intentan infligir el máximo daño posible en las unidades japonesas veteranas (las cuales son de muy difícil reemplazo).

El combate en **EotS** se basa en la concentración de fuerzas combinadas terrestres, aéreas y marítimas en un sistema de dos niveles. El primer paso es la resolución del combate aeronaval, el segundo cubre el combate terrestre.

La variable clave para determinar qué bando obtiene una victoria estratégica es el nivel de voluntad política de EEUU. Los japoneses gana la partida si fuerzan a los EEUU a una paz negociada, la cual no pudieron conseguir históricamente. Los japoneses obtienen esto sacando de la guerra a países como India, China y Australia, a la vez que produciendo grandes bajas en las fuerzas de EEUU. La entrega de la bomba atómica no está garantizada, lo que en muchas partidas obliga al lanzamiento de la *Operación Olympic* y la invasión de Japón. A menudo los japoneses alcanzan la victoria en ese momento.

Los escenarios de **EotS** se ha creado pensando en los jugadores entusiastas con poco tiempo, así como en aquellos que disponen de más tiempo o los que juegan torneos. **EotS** se ha diseñado de modo que se pueda jugar en escenarios anuales (1942, 1943 y 1944) de tres turnos cada uno y que llevan menos de dos horas para jugarse. Si eres un fan de los juegos con “motor de cartas”, **EotS** lleva al género en una dirección familiar pero también nueva. Si eres un fan de los wargames clásicos con hexágonos, este juego tiene todos los ingredientes que te metieron en este hobby en su día, pero con un nuevo nivel de emoción y rejugabilidad. Es un juego completo pero fácil de aprender.

Contiene dos planchas de fichas, dos mazos de cartas estrategia (82 japonesas y 83 aliadas), un mapa de 55x85 cm., 2 ayudas de juego, reglas y dado de 10 caras. Escala: turnos de 4 meses, 150 millas por hexágono, unidades nivel brigada, división, cuerpo y ejército. Para 1-2 jugadores. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



**Men of Iron.** Ya disponible P.V.P.: 71,50 €

**Men of Iron** abarca el resurgir de la infantería en los campos de batalla a primeros del s XIV, junto con un análisis moderno del valor de las armas combinadas y el empleo del terreno defensivo. Los escenarios subrayan los elementos clave que hacen de estas batallas tan interesantes: el poder defensivo del arco largo, especialmente cuando se empleaba coordinadamente con hombres de armas desmontados o incluso montados.

**Men of Iron** está pensado para aprenderse rápido y jugarse con facilidad. Las reglas son cortas, no hay turnos – el juego es *continuo*, con amplias oportunidades para robar el juego a tu adversario – y los combates se resuelven con una única tirada. Una batalla se juega en 1-2 horas. También está pensado para lo que juegan en solitario sin que ello implique ninguna pérdida de diversión. Las batallas que se incluyen son:

**Falkirk** – Escocia, 22 de julio de 1298 – el gran desastre de Wallace, pese a su gran *schiltron*. Está bien tener buena infantería, pero necesita apoyo. Excelente para jugar en solitario.

**Courtrai** – Flandes, 11 de Julio de 1302 – *La batalla de las Espuelas Doradas*. Los flamencos sorprenden al ejército de élite francés con uno de los primeros despliegues del poder de la sólida infantería apoyada en posiciones defensivas.

**Bannockburn** – Escocia, 23-24 de junio de 1314 – El famoso triunfo de Robert the Bruce sobre un ejército inglés numéricamente superior pero literalmente empantanado.

**Crecy** – Francia, 26 de agosto de 1346 – La primera gran batalla de la Guerra de los 100 Años. Demostró que la infantería, apoyada por arqueros, podía derrotar a los mejores caballeros de Europa.

**Poitiers** – Francia, 19 de septiembre de 1356 – Los franceses lucharon desmontados en esta ocasión, y casi ganaron. Pero el arco largo y la sólida infantería inglesa vencieron de nuevo.

**Nájera** – Castilla, 3 de abril de 1367 – *El Príncipe Negro* va a España con una maravillosa fuerza combinada para poner en práctica planes de “expansión”.

Las unidades incluyen arcos largos, ballestas, hombres de armas (montados, desmontados y sin caballos), hoblars, genitores, peligrosos escoceses con hachas, ¡e incluso un par de bombardas! ¡Y

no olvidemos los mandos! Eduardo III y su hijo *El Príncipe Negro*, Wallace y The Bruce, Captal de Buch y un montón de reyes. Todos y cada uno de ellos Hombres de Hierro.

Incluye 3 planchas de fichas, 2 mapas de 55x85 cm., ayudas de juego, 2 librillos de reglas y dados. ¡¡*REGLAS EN CASTELLANO!*¡¡



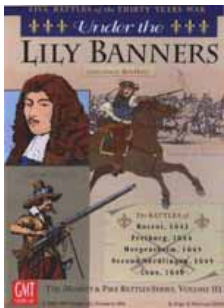
**C31 16.** Ya disponible P.V.P.: 20,00 €  
Por fin ve la luz el nuevo número de la revista oficial de GMT Games, seguramente la editorial de wargames más potente de los últimos años.

Incluye el módulo "Battle of Churubsuco" creado por Richard Berg (ampliación para *Gringo!*). Se incluye un mapa de juego de 27x55 cm., además de fichas y reglas de la Batalla de Churubsuco, librada el 20 de agosto de

1847, durante la guerra de EEUU contra México.

También incluye un nuevo escenario para *Europe Engulfed*, "Ruin of the Reich, 1944", creado por Jesse Evans y Rick Young. Nuevos escenarios para *SPQR* -- "*Mercenary: Land Warfare in the First Punic War*" de Dan Fournie; "*The Battles of Agrigentum 262 B.C. and Adys 256 B.C.*" En *SPQR* has podido jugar Bagradas en "*SPQR*" y has podido ver como dos legiones son aplastadas por elefantes y envueltas por masas de caballería. ¿Te has preguntado alguna vez cómo te las apañarías en el papel de Régulo contra un ejército púnico en terreno difícil con mandos mediocres? Descúbrelo en la batalla de Adys, -256. Además puedes recrear la batalla más grande de la Primera Guerra Púnica. En la primera parte de la guerra, Cartago batió el mundo para contratar decenas de miles de mercenarios con los que hacer frente a un ejército consular doble romano. Puedes ver qué pasa cuando se enfrentan en Agrigentum, 262.

Este número contiene dos nuevos artículos sobre "Reds!" de Ananda Gupta -- "White Player Strategy" y "Red Player Strategy"; "Rise of the Roman Republic" de Steve Carey; un nuevo módulo de campaña de "Down in Flames" creado por Roger Horky sobre la lucha por las Aleutianas durante la 2ª G.M. con nuevas cartas de aviones, y mucho más!



**Under the Lily Banners.** Ya disponible P.V.P.: 64,00 €

Tercer juego de la premiada serie *Musket & Pike* (creada para jugar las batallas del s. XVII). Este volumen se centra en batallas de la Guerra de los Treinta Años. Aquí vemos el surgir del ejército francés a partir de su entrada en la guerra en 1635. Dos de los más grandes capitanes de la historia de Francia - Luis de Borbón, el *Grand Conde* y Henri de la Tour, el *vicomte de Turenne* - entran en juego para sentar las bases de *Le Grande Siecle* - la Edad de Oro de Francia, bajo la égida de Luis XIV, el Rey Sol.

Tras explorar la Guerra Civil Inglesa en **This Accursed Civil War** y las tácticas de armas combinadas de suecos e imperiales en **Sweden Fights On**, la serie *Musket & Pike Battle* se centra ahora en los ejércitos francés, español y bávaro. Los tercios españoles se enfrentan a los temibles *gendarmes*. Los tenaces bávaros, con su excelente caballería y su amor por atrincherarse en las batallas se enfrentan al veterano cuerpo de caballería de Weimar.

La serie *Musket & Pike Battle* pone el énfasis en el Mando y el Control de las unidades. Los ejércitos se dividen en varias alas. Cada una tiene un jefe y una orden que limita el tipo de acciones que pueden realizar las acciones de esa ala. La victoria irá a las manos del jugador que coordine mejor las acciones de sus alas en el fragor de la batalla. Las unidades son batallones de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. Las reglas incluyen cargas de caballería, fuego de pistolas de caballería para escaramuzas o combate cuerpo a cuerpo, así como rebote de las balas de artillería. El juego es muy interactivo, y la mayoría de las batallas pueden jugarse en una sola sesión. Las cinco batallas incluidas en **Under the Lily Banners** son:

**Rocroi 1643** - el debut del joven duque d'Enghien (posteriormente conocido como el *Grand Conde*). La batalla más

famosa de la Guerra de los Treinta Años, la que acabó con el dominio de los tercios españoles. Los franceses se enfrentaron a un ejército español más numeroso, pero el enérgico Enghien se negó a darse por vencido cuando todo parecía perdido y obtuvo la victoria.

**Friburgo 1644** - Enghien unió sus fuerzas a las de Turenne para enfrentarse a bávaros apostados en posiciones defensivas. La batalla duró más de tres días, hasta que los franceses se quedaron sin fuerzas. Los franceses declararon victoria e ignoraron la ciudad. Se trata de un estilo de batalla muy distinto de las otras del período, debido al terreno, el estilo de los ataques y la duración.

**Mergentheim 1645** - Los bávaros sorprendieron al ejército de Turenne y le infligieron un duro golpe. Es la batalla más pequeña y es ideal para aprender las reglas.

**Alerheim (Segunda de Nordlingen) 1645** - Turenne, reforzado por Enghien y aliados alemanes de Hesse-Cassel, se enfrentó de nuevo a los bávaros atrincherados. Estos, reforzados por los imperiales, defendían dos colinas y la ciudad. Enghien atacó la ciudad mientras Turenne, a la cabeza del cuerpo de caballería de élite de Weimarian, atacaba la derecha bávara. El excelente jefe de caballería bávaro, Jean de Werth, advirtió como el ataque de Enghien se empantanaba en la ciudad y atacó la derecha francesa, aniquilándola. Los franceses perdían, hasta que el general en jefe bávaro, el Mariscal de Campo Franz von Mercy, resultó muerto. En la confusión siguiente, Turenne consiguió la victoria.

**Lens 1648** - los renovados españoles, bajo el mando del Archiduque Leopoldo (hermano del Emperador) avanzaron por Flandes para retomar la fortaleza de Lens. Los franceses, perturbados por problemas internos, y tras fracasar su ataque a España, parecían vulnerables. El *Grand Conde* acudió raudo al rescate. Los españoles ocuparon el terreno elevado, esperando que *Conde* los atacaría como había hecho en Alerheim. En vez de ello, se dio la vuelta y comenzó a retirarse. Una escaramuza con la retaguardia francesa acabó escalando hasta convertirse en una batalla campal, en la que ambos ejércitos fueron empleando sus fuerzas poco a poco. Los tercios veteranos españoles aplastaron a los *gardes francaises*, tomando sus estandartes en venganza por Rocroi. La caballería francesa resultó superior e hizo huir a la caballería española, dejando al cuerpo de infantería aislado en el campo de batalla, donde se rindieron *en masse*. Aquello acabó con las últimas esperanzas de los Ausburgo, acabando su participación en la Guerra de los Treinta Años con una derrota.

Contiene tres planchas de fichas, 4 mapas impresos en 2 láminas por ambas caras, 2 libros de reglas, ayudas de juego y dado. ¡¡*REGLAS EN CASTELLANO!*¡¡

## DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 227: Joe's Vinegar War: CBI.** Ya disponible P.V.P.: €22,00.

**Strategy & Tactics 228: Old Cotemptibles.** Ya disponible P.V.P.: €22,00.

**Strategy & Tactics 229: Khan: The Mongols.** Ya disponible P.V.P.: €22,00.



**Lightning: War on Terror.** Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

Tercer juego de la serie *Lightning*. ¡Libra la lucha contra el terror haciendo uso de los sistemas de armas más avanzados de EEUU! Has recibido el mandato de cazar a los terroristas ayudando a regiones del mundo y acabando con sus gobiernos corruptos. Para cumplir tu tarea, has recibido el mando del personal más cualificado y de las armas más avanzadas de EEUU. Está al mando de elementos de la Fuerza Aérea, el Ejército, la Marina, los Marines, Fuerzas Especiales y Guerra de Propaganda. **War on Terror** es un juego de cartas de complejidad baja para todos los públicos. El juego se centra en jugadas rápidas de cartas, estrategia e interactividad entre los jugadores.

Para 2-4 jugadores. Incluye 110 cartas a todo color y una hoja de reglas. ¡¡*REGLAS EN CASTELLANO!*¡¡



## CLASH OF ARMS GAMES

**The Naval Sitrep n°28.** *Ya disponible* P.V.P.: €6,95 ptas.

**Lobositz.** *Ya disponible* P.V.P.: 55,00 €

29 de agosto de 1756: La Guerra de los Siete Años estalla en Europa. El ejército prusiano del rey Federico II (más tarde llamado "el Grande" por sus admiradores) invade Sajonia. Con un rápido avance a través del electorado neutral de Sajonia, intenta abrir un camino hasta el rico valle del Elba austríaco por Bohemia. El ejército sajón no se resiste directamente a los invasores, si no que se retira a un campamento fortificado en el Elba en torno a Pirna, esperando la ayuda de los austríacos. La invasión prusiana se detiene en aquel lugar: Federico no tiene más remedio que plantear un asedio a los sajones. Mientras tanto, en el norte de Bohemia, el ejército austríaco del Mariscal de Campo Browne concentra sus fuerzas preparándose para socorrer a su nuevo aliado.

Conservando la iniciativa, Federico divide a su ejército, dejando la mitad para mantener inmovilizados a los sajones en Pirna, mientras él marcha con el resto a Bohemia para encontrarse con los austríacos. En la mañana del 1 de octubre, se da de bruces con el ejército de Browne, desplegado alrededor de la pequeña ciudad de Lobositz, a orillas del Elba. Comienza una terrible lucha de diez horas, en la que tienen lugar cargas y contracargas a través de campos, colinas y viñedos oscurecidos por la niebla, y que culmina en una lucha callejera entre edificios en llamas. Finalmente, ya caída la noche, los austríacos se retiran en buen orden, abandonando el campo de batalla.

Aunque fue una batalla pequeña para los estándares de la Guerra de los Siete Años, la acción de Lobositz fue significativa por que retardó el auxilio austríaco lo bastante como para que los sajones se vieran obligados a rendirse en Pirna. De mayor importancia aún fue el hecho de que los prusianos aprendieron que su enemigo ya no "eran los mismos austríacos de antes", y que ya no podían esperar una victoria rápida contra ellos. **Lobositz** sería la primera de muchas batallas de una guerra que duraría siete sangrientos años.

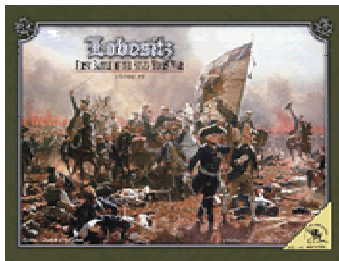
Nuevo volumen de la serie Batallas de la Edad de la Razón (también están disponibles **Leuthen**, **Zorndorf** y **Brandywine/Germantown**).

Contenido: 1 mapa, 560 fichas, reglas de la serie, reglas exclusivas, ayudas de juego y dados. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### **La Bataille de Lützen.**

*Reedición ya disponible*  
P.V.P.: 88,00 €

Reedición de uno de los juegos "grandes" de la serie *La Bataille*, la más veterana y prestigiosa de las existentes sobre batallas napoleónicas. Primero de una miniserie sobre la campaña de 1813, que incluirá Bautzen y Dresde. 2 mapas, más de 1.000 fichas, 2 libros de reglas, etc. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



### **Struggle for Europe: The Mediterranean.**

*Ya disponible* P.V.P.: 66,00 €

Tercer y último volumen de la serie *Struggle for Europe* (los 2 primeros son **War Without Mercy** sobre el Frente Oriental, y **Brute Force** sobre el Frente Occidental). Sobre un reglamento sólido, *Clash of Arms* nos presenta la guerra en el Norte de África con unidades tamaño división, brigada y unidades de abastecimiento. Cuatro escenarios abarcan la totalidad de la guerra, incluyendo el largamente esperado escenario de campaña que une los tres juegos. Se introducen varias reglas estratégicas nuevas y opciones que permiten a los jugadores tomar decisiones en la escala nacional

así como en los teatros de operaciones. Perfecto para jugar 2 o más jugadores.

Los que ya conozcan los volúmenes anteriores, saben que la calidad de la simulación está garantizada. Para los demás, este juego es una excelente opción para conocer esta fascinante serie. La calidad de la presentación gráfica es, como viene siendo norma con este editor, sobresaliente, tal vez la más elegante del mercado. Contiene 1 mapa, 560 fichas, numerosas ayudas de juego, reglas y 2 dados. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

## THE GAMERS



**The Mighty Endeavor.** *Ya disponible*  
P.V.P.: 36,75 €

6 de junio de 1944: los aliados lanzan la invasión de Europa en Normandía. ¿Era el lugar correcto para comenzar la invasión de Francia? ¿Qué hubieras hecho si hubieras estado en el lugar de Eisenhower?

The Mighty Endeavor es un juego de la serie Standard Combat Series que abarca la campaña completa del Frente Occidental desde junio de 1944 a abril de

1945. El jugador aliado puede desembarcar en los lugares que elija de la costa de Francia, con el objetivo de liberar Francia y los Países Bajos de la ocupación alemana y cruzar el Rin y tomar las ciudades industriales alemanas a orillas de dicho río. **The Mighty Endeavor** es el décimo juego de la premiada *Standard Combat Series (SCS)*. El sistema está pensado para ofrecer a los jugadores juegos de baja complejidad pero sin perder un gran nivel de detalle histórico y realismo.

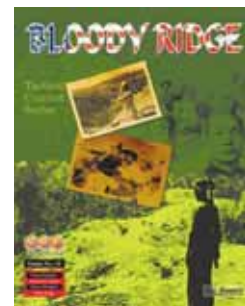
Incluye un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, reglas de la serie y reglas específicas, ayudas de juego y dados. Duración de la partida: 4 horas y más. Escala: unidades tamaño división, hexágonos de 15 millas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

### **Bloody Ridge.**

*Ya disponible* P.V.P.: 36,75 €

12 de septiembre de 1942: *Bloody Ridge* retrata la lucha que tuvo lugar en torno al "Bloody Ridge" en la isla de Guadalcanal desde el 12-14 de septiembre de 1942 entre fuerzas norteamericanas del Imperio del Japón. Los japoneses intentan retomar Henderson Field, el aeródromo que abandonaron cuando los marines desembarcaron en la isla el 7 de agosto.

Los marines intentan defender el perímetro al sur de Henderson Field para evitar que los japoneses recuperen el aeródromo. *Bloody Ridge* es un nuevo juego, con poca densidad de fichas, de la premiada serie Tactical Combat Series (TCS). Creado por el notable historiador de la batalla Michael S. Smith, es fruto de una investigación meticulosa, incluyendo abundantes fuentes japonesas sobre la batalla. Está pensado para ser disfrutado tanto por los historiadores aficionados como por todos los jugadores que disfrutan de la escala táctica. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



## MOMENTS IN HISTORY



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

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

solitario o en equipo, el juego abarca la Operación Overlord desde el 6 de Junio y la lucha en Normandía hasta el 6 de julio de 1944.

Los turnos representan un día. Cada hex representa 1,5 km y el tamaño de las unidades varía desde compañías a brigadas, pero la

mayoría de las unidades son batallones y regimientos. Incluye 480 fichas, 2 mapas grandes, ayudas de juego, reglas y dado. Incluye además un juego de regalo, **Normandy: Rudder's Line**, que emplea el célebre sistema zonal de **Breakout: Normandy**.

**Operation Wintergewitter** *Novedad 2005* P.V.P.: 66,00 €  
Nuevo proyecto monstruo que va a dar mucho que hablar, y que puede convertirse en la nueva referencia de combate en el Frente Oriental. El juego contempla la Operación Wintergewitter con unidades tipo batallón, montones de detalles y "sabor", pero dentro de un marco sencillo y sólido.

**La independencia de España.** *Novedad 2005* P.V.P.: 66,00 €  
Juego estratégico sobre la Guerra Civil Española, creado por un español, Javier Romero. Usa un sistema derivado del aclamado "The Great War in Europe" de Ted Raicer. *¡¡Reglas en castellano!!*

**All Quiet on the Western Front.** *Reedición 2005* P.V.P.: 66,00 €  
Reedición esperadísima de uno de los mayores éxitos de Momenets in History. Excelente juego sobre la ofensiva final alemana en el frente occidental en 1918.

### SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES



**The Western Front: 1914-1918.** *Ya disponible* P.V.P.: 77,00 €

La serie *Der Weltkrieg* continúa imparable. Este nuevo juego contiene seis escenarios que ilustran las campañas de Francia y Bélgica durante la 1ª G. M. El juego también puede jugarse como una campaña completa desde el principio al final del frente occidental, o puede unirse a otros juegos de la serie en un gran juego de campaña que abarca todos los frentes europeos de la Gran Guerra de principio a fin. Incluye un mapa de 55x85 cm. y seis planchas de fichas (1680 fichas), reglas estándar, reglas de los escenarios y reglas de unión, plantillas para los cuerpos y registros de abastecimiento.

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

### AZURE WISH EDITIONS

**Austerlitz.** *Ya disponible* P.V.P.: 66,00 €  
Nuevo juego sobre la más completa victoria de Napoleón. Usa el sistema "Vive l'Empereur", de escala regimental.

**La Grand Guerre.** *De nuevo disponible* P.V.P.: 132 €  
Juego estratégico sobre la 1ª G.M. absolutamente referencial. Sin duda alguna el juego más profundo y realista realizado jamás sobre este sangriento y complejo conflicto.

### FIRE & FURY GAMES

**Battlefront: Pacific War Card Supplement.** *Ya disponible* P.V.P.: 21,00 €  
Contiene 143 cartas de unidades para el reglamento de miniaturas Battlefront. 29 cartas japonesas, 29 de los Marines, 3 del U.S. Army, 17 chinas, 13 australianas, 20 de las Indias Occidentales Holandesas, 26 del



XIV Ejército y la Commonwealth, 5 cartas nuevas británicas del final de la guerra y 1 carta genérica.

**Battlefront: North Africa Card Supplement.** *Ya disponible* P.V.P.: 21,00 €

Contiene 35 cartas italianas, 55 cartas alemanas, 47 británicas y de la Commonwealth del 8º Ejército y 6 de EEUU en Túnez.

### LIBROS Y REVISTAS

#### OSPREY MILITARY

LIBROS NO PERTENECIENTES A SERIES:  
**WARRIORS OF MEDIEVAL JAPAN.** 36,00 €  
**THE PACIFIC WAR COMPANION** 36,00 €

NEW VANGUARD:

NVG108 ENGLISH CIVIL WAR ARTILLERY 1642-60  
NVG109 IMPERIAL JAPANESE NAVY AIRCRAFT CARRIERS 1921-45  
NVG110 UNIVERSAL CARRIER 1936-48: THE BREN GUN CARRIER STORY  
NVG111 BOEING (MC DONNELL DOUGLAS) AH-64 APACHE 1976-2005

WARRIOR:

WAR93 GERMAN INFANTRYMAN (3): EASTERN FRONT 1943-45  
WAR98 US ARMY INFANTRYMAN IN VIETNAM 1965-73

MEN-AT-ARMS:

MAA406 THE BRITISH ARMY IN WORLD WAR I (3) THE EASTERN FRONTS  
MAA411 WARRIOR PEOPLES OF EAST AFRICA  
MAA418 AMERICAN INDIANS OF THE PACIFIC NORTH WEST  
MAA423 THE CONFEDERATE ARMY 1861-1865 (1) SOUTH CAROLINA & MISSISSIPPI  
MAA424 THE CHINESE ARMY 1937-49

COMBAT AIRCRAFT:

COM52 US NAVY F-15 TOMCATS UNITS OF OPERATION IRAQI FREEDOM  
COM55 USAF F-4 PHANTOM II MIG KILLERS 1972-73  
COM57 AH-64 APACHE UNITS OF OPERATIONS ENDURING FREEDOM & IRAQI FREEDOM

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE66 BALLOON-BUSTING ACES OF WORLD WAR 1  
ACE67 SOPWITH PUP ACES OF WORLD WAR 1

ELITE UNITS:

ELI110 SASSANIAN ELITE CAVALRY AD 224-642  
ELI123 KNIGHT'S CROSS, OAK-LEAVES AND SWORDS RECIPIENTS: SOUTHERN FRONTS 1941-45  
ELI126 SIEGE WARFARE IN THE ROMAN WORLD 146 BC-AD 378

CAMPAIGNS:

CAM150 KHE SHAN 1967-68  
CAM151 VIMY RIDGE 1917  
CAM152 KASSERINE PASS 1943  
CAM153 TOULON 1793  
CAM160 BATTLE OF THE BOYNE 1690

FORTRESS:  
FOR30 FORT EBEN EMAEL  
FOR32 CRUSADER CASTLES IN THE HOLY LAND  
1192-1302

BATTLE ORDER:  
BTO13 BRITISH ARMY IN WWII: THE FAR EAST 1941-45

OSPREY MODELLING  
MOD17 MODELLING THE PZ IV IN 1/72 SCALE  
MOD18 MODELLING THE MARDER SELF-PROPELLED GUN

### LUDOPRESS



**Alea n°29.** P.V.P.: €7,00. *Ya disponible*  
Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia. Este número marca una nueva etapa tanto en riqueza de contenidos como en la calidad de la presentación. Secciones:  
**Novedades wargames:** Spanish Civil War Battles (Vol. II); The Russian Campaign; Soldier Emperor; Go tell the spartans; Lock'n'Load; ¿Pasarán?; Age of Napoleon; Gringo!

**Análisis Wargames:** Iberos, señores de la Península. **Biblioteca Básica:** La Batalla del Ebro. **Novedades Libros. Dossier Histórico:** El cénit del reino de Asturias. **Novedades Reglamentos Figuras:** Little Contemptible Armies; El Cid; Gothic Horror: the Wampire wars. **Novedades Ludótica:** Roma Total War; Victoria: un imperio bajo el sol; Afrika Korps vs Desert Rats. **Encarte Central: Nordkapp: los convoyes del Artico.** Juego completo con introducción histórica, reglas, mapas y fichas no troqueladas. Autor: Javier Romero. **Escenarios:** Samsa y Uad el Jelu; Ayahuma y La Puerta; La Guerra Civil Española y ASL.

### VARIOS EDITORES

**Against The Odds Magazine #10. Into a Bear Trap (Grozni).**  
P.V.P.: 35,00 €  
**Against The Odds Magazine #11. The Big Push.** P.V.P.: 35,00 €  
**Against The Odds Magazine #12. Chennault's First Fight.** P.V.P.: 35,00 €

**Miniature Wargames 267.**

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