

EL VIEJO TERCIO

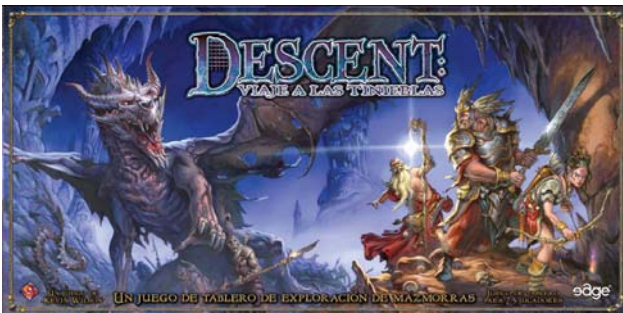
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 12 de julio de 2007

JUEGOS DE MESA

EDGE ENTERTAINMENT

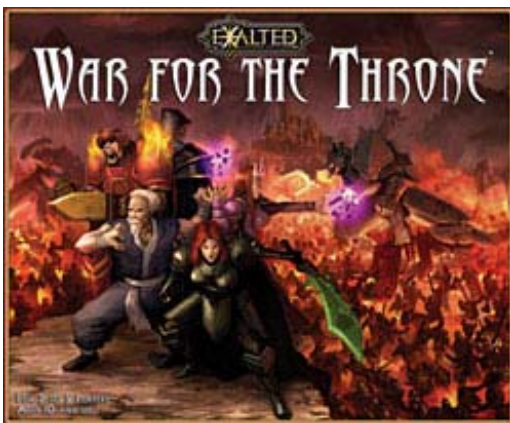


Descent: viaje a las tinieblas. *Ya disponible* P.V.P.: 79,95 €

Por toda la región, valerosos héroes se adentran en sombrías azmorras, viajan a ciudades perdidas y exploran ruinas olvidadas. En los rincones más oscuros del mundo, estos héroes se enfrentan a terroríficos y mortíferos monstruos, entre los que se incluyen Esqueletos, Sabuesos infernales, Gigantes, Demonios y Dragones. A los pocos que sobreviven les aguardan numerosas recompensas. Los héroes victoriosos regresan de las traicioneras mazmorras cargados con antiguos conjuros mágicos, sacos de oro y poderosas armas y artefactos.

Al fin disponible la versión en español de Descent: Viaje a las Tinieblas, el excelente y aclamado juego de tablero gigante de Fantasy Flight Games. Centenares de componentes diferentes en uno de los juegos más grandes jamás editados. Para muchos, el juego de fantasía definitivo. Sin duda, el juego de este verano. Descent: Viaje a las Tinieblas es un juego de exploración de mazmorras para 2-5 jugadores, con una duración media de entre 2 y 4 horas por partida. **Edición en castellano**

WHITE WOLF



Exalted: War of the Throne. *Ya disponible* P.V.P.: 69,99 €

¡El Imperio podría ser tuyo!

En un inmenso mundo fantástico conocido como Creation, un imperio dinástico llamado el Reino/Realm ha perdurado durante cientos de años, presidido por la poderosa y astuta Emperatriz Escarlata. Reinó con poder absoluto hasta el día en que desapareció misteriosamente, dejando un legado de ruina. Al pronto los pretendientes al trono se abalanzaron a la lucha por el poder. Tú eres uno de los pretendientes del Trono Escarlata, miembro de la casta del Dragón, y has amasado inmensos ejércitos, riqueza y magia necesarias para asumir tu destino. Tu objetivo es reclamar tierras y reclutar ejércitos, aumentando tu poder hasta que tengas la fuerza necesaria para reclamar para ti el trono imperial.

Exalted: War for the Throne es un juego de tablero de estrategia para dos a cinco jugadores ambientado en el mundo de las novelas de **Exalted®**. Los jugadores amasan legiones, dinero y esencia, y ponen en juego todas sus

alianzas, voluntad y suerte para reclamar el poder y ascender al trono.

El juego incluye: un tablero plegable con un mapa de la Isla Bentida, el campo de batalla por el trono; 5 aspectos distintos entre los que elegir, cada uno con sus propias fichas y poderes específicos; 50 cartas de Eventos y 25 de Encantamientos, con las que atacar, engañar superar a tus adversarios; 575 fichas que representan Mansos, legiones y trirremes; dados y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Monsters Mayhem. *Ya disponible* P.V.P.: 44,99 €

¡Por favor no den de comer a los Monstruos!

En el mundo moderno, las cosas que salen en la oscuridad son reales. Como vampiro, hombre lobo, momia, poltergeist o zombie, merodeas por la ciudad cada noche, buscando víctimas humanas para satisfacer tus apetitos inhumanos. Sea sangre, huesos, órganos o el alma lo que buscas, te escondes en las sombras en busca de víctimas. ¡Pero tus víctimas no están indefensas! Huyen o hacen lo que sea para intentar salvar sus vidas. Otros monstruos pueden incluso devorar las víctimas que



escojas, bien para alimentarse o bien para fastidiarte.

Monster Mayhem es un juego desenfadado sobre salir de noche — y comerse a la gente! Consume todo el alimento viviente que puedas y dominarás la ciudad dormida. Contiene un tablero plegable que representa la ciudad en la que merodeas; un libro de reglas; 5 fichas de monstruos distintas entre las que elegir, cada una con sus poderes y debilidades específicos; 5 cartas de Monstruos; 30 fichas de Víctimas; 30 cartas de Víctimas; 20 losetas hexagonales que te permiten reconfigurar la ciudad en cada nueva partida; 50 cartas de Eventos con las que saltar sobre las víctimas u hostigar a otros monstruos; 36 cartas de Escapada; 5 marcadores de puntos y dados. Para 2 – 5 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

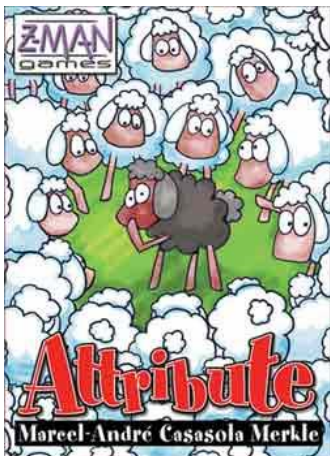
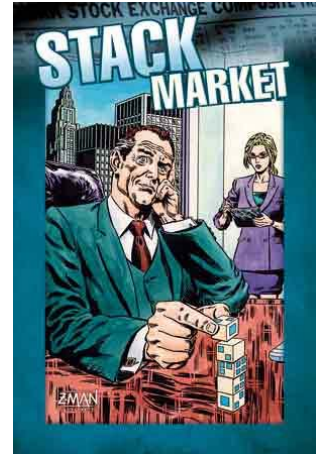
JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

Z-MAN GAMES

Stack Market. *Ya disponible* P.V.P.: 24,99 €

En el mercado actual, las compañías crecen con un ritmo rápido. Pero si crecen demasiado deprisa, pueden volverse inestables. Tú te dedicas a invertir en esas empresas, ayudándolas en su crecimiento apilando cubos que representan los cuarteles generales de cada una. Cuando más alto llegue un cuartel general, más vale su empresa – y si no tienes una mano firme o una buena inversión, la empresa puede volverse inestable y estrellarse, reduciendo su valor y tu inversión a nada. Un juego de destreza original desde una perspectiva de inversión.

Contenido: 60 dados, 1 tabla de Altura, 1 regla de papel, 4 cartas de empresas, 1 carta de altura y un marcador, dinero y reglas. Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Atribute. *Ya disponible* P.V.P.: 15,00 €

Un creativo juego de palabras sobre asociaciones. Un jugador elige un tema y cada jugador coge una de las 4 cartas de adjetivos de su mano. Si tiene una oveja verde, deben probar el adjetivo que mejor cuadre con el tema. Si tienen una oveja roja, deben enunciar el adjetivo que peor encaje con el tema. Entonces todos intentan acertar el tema que va con una oveja verde. Los jugadores frenéticamente intentan conseguir las parejas adecuadas. Un divertido juego para fiestas.

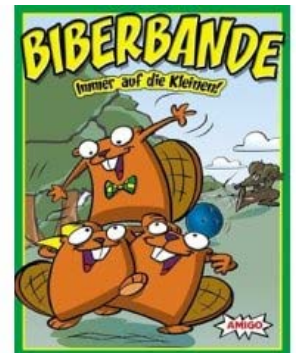
164 cartas de adjetivos, 60 cartas de ovejas y reglas. Para 3-8 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AMIGO

Beaver Gang. *Ya disponible* P.V.P.: 7,95 €

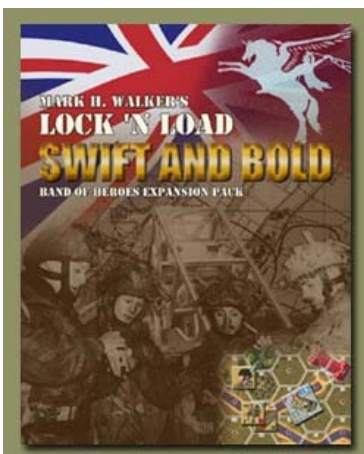
Los pequeños castores disfrutan sumergiéndose y creando confusión. Durante un breve instante emergen de las cartas boca abajo, desapareciendo un momento después. En un momento cambian de sitio atrás y adelante. Si no estás atento, aparecerá una rata de río en el lugar donde había un castor, ¡y no te gustará nada!

Contiene 66 cartas, un tablero de puntos y reglas. Para 2-6 jugadores de 6 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

LOCK'N'LOAD PUBLISHING



Lock 'n' Load: Swift & Bold. *Ya disponible* P.V.P.: 31,00 €

Swift and Bold expande las fuerzas, batallas y opciones disponibles para **Lock 'n' Load: Band of Heroes** mediante la incorporación de los paracaidistas británicos. Esta expansión incluye doce nuevos escenarios que van desde los saltos del Día D hasta la Operación Market Garden. Contiene 85 nuevas fichas, 12 misiones y reglas que abarcan Piats, planeadores, el mortero británico de 2 pulgadas y mucho más. Las nuevas fichas con espectaculares. Por el lado alemán aparecen también los temibles aunque poco fiables Panther G, 20mm cañones Flak, el Panzer MKIV y nuevas escuadras.

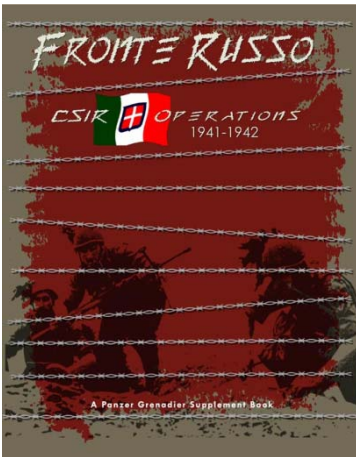
Contiene 85 nuevas fichas de 5/8", 3/4" y 7/8", librito de reglas y 12 nuevas cartas de

escenarios.

Los escenarios incluyen:

Snipers Den: intento británico de limpiar francotiradores alemanes; **Attack of Das Kochgeschirr:** Británicos con Piats contra Panzer MKIV; **Saving Brigadier Hill:** contraataque alemán contra la delgada línea británica (solo infantería); **Bob's Farm:** el ataque británico contra una granja de gran tamaño el 18 de junio; **The Best Laid Plans:** los británicos asaltan un pueblo, ¿pero que sucede con el Apoyo de Artillería esperado?; **Overlord Begins:** asaltos con planeadores en el Día D; **Expected Company:** la 21 div. Panzer ataca a los británicos; **No Time for a Spot of Tea:** los británicos atacan el puente de Arnhem; **Stalingrad of the West:** los Paras británicos intentan mantener una porción de Arnhem; **Holding Hell's Highway:** Fireflys y Cromwells, menudo follón!; **Men of France, You May Fire First:** los comandos franceses encabezan un asalto; **The Last Gasp:** (no confundir con el escenario de las Malvinas del mismo nombre) el ataque británico hacia Beuzeville con apoyo acorazado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALANCHE PRESS



Panzer Grenadier: Fronte Russo. Ya disponible P.V.P.: 24,99 €

Diseñado por Ottavio Ricchi y Lorenzo Striuli. En el verano de 1941, el dictador italiano Benito Mussolini envió un cuerpo de tres divisiones a luchar junto con los alemanes en su invasión de la Unión Soviética. El CSIR llegó al frente en agosto y pronto entró en combate con el Ejército Rojo.

Fronte Russo incorpora al sistema de juego *Panzer Grenadier* artículos de trasfondo y escenarios sobre estas excelentes tropas y sus batallas. No se puede jugar por sí solo, si no que se requiere tener *Eastern Front* para jugar la gran mayoría de los escenarios, y también *Road to Berlin* para jugarlos todos. Se trata de un suplemento en formato libro con una plancha completa de fichas, al estilo de *Sinister Forces* y *East of Suez*.

Los escenarios tienen lugar en el Frente Oriental. Las divisiones italianas enviadas a Rusia — las divisiones de infantería Pasubio y Torino y la división de caballería Duca d'Aosta — eran unidades bien entrenadas del ejército regular, aunque no estaban bien equipadas. Los artículos sitúan los escenarios en el contexto de la guerra en Rusia. Las tropas italianas ya han aparecido en la serie *Panzer Grenadier*, en *Afrika Korps* y *Desert Rats*, pero en *Fronte Russo* se ofrece un

juego completo de fichas en colores “europeos” en lugar de los colores desérticos aparecidos previamente. El orden de batalla italiano incluye infantería ligera de élite Bersaglieri, caballería, tanques ligeros, artillería “volante”, ingenieros con lanzallamas y más. Incluye 165 fichas y 41 escenarios.

Soldier Kings. Ya disponible P.V.P.: 39,99 €

¡Retrocede al tiempo en que nació el concepto de estrategia global con **Soldier Kings**, un nuevo juego para 2 a 8 jugadores sobre la Guerra de los Siete Años a escala mundial! De 2 a 8 jugadores asumen los papeles de Federigo el Grande, la emperatriz María Teresa, Carlos III y los demás monarcas de Europa, en lucha por la gloria, el poder, y lo más importante, ¡EL DINERO! Reglas sencillas pero elegantes permitirán llevar tu imperio ilustrado por todo el mundo, al tiempo que cartas de evento históricamente exactas te permiten desbaratar los planes de tus enemigos en los peores momentos. Los escenarios ofrecen todo tipo de planteamientos, desde los duelos uno contra uno jugables en menos de una hora, hasta el juego de campaña en que los grandes generales y almirantes libran batallas por todo el globo. Reglas de muerte súbita mantienen a los jugadores constantemente en vilo. Los gráficos son, sencillamente, de Avalanche Press, ¿hace falta decir más?.



Entre 1756 y 1763, Europa estalló en lo que se convirtió en el primer conflicto a escala mundial, la Guerra de los Siete Años. Por un lado Gran Bretaña y Francia luchaban por la supremacía en el comercio mundial, convirtiéndose en enemigos irreconciliables. Por otro lado, Austria y Prusia luchaban por dominar Alemania. Desde las gradas, Rusia comenzaba a apercibirse de su cada vez mayor potencia, mientras que España, los Países Bajos y Turquía sabían que su tiempo se acababa.

Soldier Kings recrea la lucha de intereses individuales que fue la Guerra de los Siete Años. De dos a ocho jugadores asumen los papeles de los países indicados, intentando tomar o conservar ricas tierras de Europa, India, Sudeste Asiático y América. n Years' War. El mundo está cambiando, y la potencia que más consiga obtendrá la preeminencia en la era moderna que está amaneciendo. Si tú eres el Rey Soldado, ese poder será tuyo. ge that is just dawning.

En *Soldier Kings* cada jugador tiene ejércitos y flotas. También hay un puñado de generales y almirantes para ayudar en las batallas y en el movimiento. El mejor es Federico de Prusia, llamado el “Grande” con razón. El peor es el infeliz Príncipe de Orange, que tiene que ser sobrellevado por el jugador holandés.

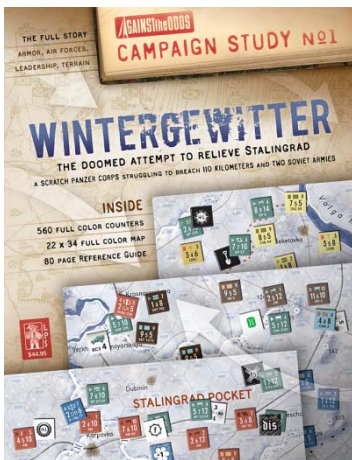
Los jugadores establecen alianzas: algunas se establecen al comienzo de la partida, otras se forjan durante el curso del juego. Todos los demás son enemigos. Nadie es “neutral”; los que lo son en realidad son enemigos a los que aún no has atacado. El mapa se divide en áreas de tierra y zonas marítimas. Los ejércitos se mueven por tierra, las flotas por el mar. Cada área de tierra tiene un valor económico y de población que genera en cada turno. La población sirve para reclutar nuevas tropas, pero también las manufacturas: comida, uniformes, armas, etc. El dinero es eso, dinero. Con la población reconstruyes tus fuerzas, con el dinero finanzas sus acciones. Así que necesitas mantenerte en las áreas que generan esos recursos, y apoderarte de las de los demás jugadores. Esto se hace derrotando a los ejércitos enemigos y asediando sus áreas. El combate se resuelve tirando un dado por cada factor de ataque. Estos impactos deben aplicarse a los ejércitos enemigos, que verán reducida su fuerza o serán eliminados. Los

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

buenos generales te permiten tirar más dados. Cada área tiene un valor de guarnición: para capturarla debes derrotar a las tropas de la guarnición mediante un asedio (además de explular a los ejércitos enemigos que pueda haber). Además, las cartas introducen un factor adicional. El universo está repleto de acontecimientos aleatorios; la vida no se desenvuelve en fases ordenadas. Tras una pequeña cuenta atrás al comenzar la partida, los jugadores pueden jugar cartas en cualquier momento, en cualquier orden. Las cartas son el eje del juego, dotándole de una variedad y libertad emocionantes. Los generales pueden vacilar. Pueden contratarse mercenarios. Puede aparecer milicia local para ayudarte. Los soldados pueden abandonar las filas para dedicarse al saqueo. Se quemán puentes, cae la nieve antes de tiempo, malas cosechas, buenas cosechas, bodas reales, alianzas con países menores, surgimiento de nuevos líderes... las cartas permiten todo tipo de eventos.

El juego contiene siete escenarios: un juego de campaña que abarca toda la guerra, y seis más cortos (uno por cada año de la guerra). La partida termina con la victoria automática de algún jugador o al final de un turno predeterminado. Usa tus mejores argucias para establecer alianzas con los demás jugadores y que sirvan a tus fines. ¡Maniobra y pacta para controlar tropas y territorios, soborna e intimida a los países menores para que se unan a tu causa! Y gestiona tus recursos con cuidado, de modo que tus enemigos se queden sin dinero y hombres antes que tú. Todo esto lo vivirás en **Soldier Kings**, el primer juego de Avalanche Press a nivel de Gran Estrategia. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. 305 fichas, dos mapas de 45x85cm. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AGAINST THE ODDS



Wintergewitter: Operation "Winter Storm" and the Relief of Stalingrad. Ya disponible
P.V.P.: 44,95 €

Primero de una nueva colección de juegos que ATO planea editar, aparte de los que incluye con cada número de la revista. Se trata del primer "Campaign Study".

T.S. Eliot escribió en "Los hombres vacíos":

Esta es la manera en que se acaba el mundo, no con un bang si no con un gemido.

Al estudiar la batalla de Stalingrado, uno no sabe bien si el "gemido" está representado por la rendición del 6º Ejército en febrero de 1943... o por los apenas 6.000 supervivientes del mismo (de unos 91.000 capturados) que finalmente consiguieron volver a casa en 1955. Pero si se puede debatir sobre el gemido, el "bang" final está en cambio muy claro... **Wintergewitter**.

La Operación "Tormenta de Invierno" comenzó como el esfuerzo final para salvar el cercado Stalingrado, con un Panzer Korps ad hoc formado con unidades traídas de todo el teatro de operaciones (y la más fuerte, la 6ª División Panzer, volviendo de reponerse en Francia!). Apoyada por unidades rumanas ya afectadas, la fuerza tenía 110 kilómetros, dos ríos y 2 ejércitos rusos que atravesar, aderezadas por unas condiciones invernales raramente suaves, con tanta nieve como lluvia (esto cambiaría durante la batalla). Consiguieron llegar hasta la mitad del camino de Stalingrado, suspendiéndose el ataque cuando la 6ª Panzer tuvo que emplearse en apoyar un colapso italiano que amenazaba con pérdidas aún más catastróficas que Stalingrado.

El juego ofrece varios estilos de combate para las unidades mecanizadas y de a pie, la importancia del apoyo aéreo, operaciones aéreas y artilleras, un sistema de bajas basado en el desgaste y niebla de guerra, con beneficios significativos a la "iniciativa" que estimulan a ambos jugadores a atacar. Los jugadores emplean 560 fichas que representan unidades que van de regimientos a compañías y kampfguppen. Los estudiosos de la campaña disfrutarán con un orden de batalla muy detallado, extraído de fuentes alemanas y soviéticas, y apreciarán la posibilidad de obtener apoyo por parte de la Operación Thunderclap desde el interior de la bolsa del 6º Ejército.

Se incluyen cuatro escenarios, que van desde un introductorio ("Ya vamos") a la práctica desesperación de "Hoth's Last Gasp." Un escenario de campaña completa permite a los jugadores jugar los 11 días completos que decidieron el destino del Tercer Reich, mientras que un escenario hipotético permite el empleo de unidades que estaban asignadas a la campaña pero no llegaron a tiempo, o unidades que estaban presentes y podrían (o deberían?) haberse usado.

Si crees que ya lo has visto todo en el área de "panzers en la nieve," fíjate en las innovaciones que presenta este diseño y el "bang" que te ofrece **Wintergewitter**... el primer "Campaign Study" editado por ATO, y que se presenta como un juego completo y un librito separado que se centra en la historia que el juego recrea. El estudio incluye mapas, tablas y diagramas del orden de batalla escritos por máximos especialistas del Frente Oriental. La narración histórica principal es del diseñador Mark Stille sobre el contraataque y sus consecuencias. Artículos especiales de Prados, Tschanz, Heinsman, Mulholland, Webster, Grenier y Núñez se centran en las fuerzas acorazadas, la artillería, las fuerzas aéreas, las marinas, el desgaste, armas de infantería, política y propaganda para ofrecerte una visión de los engranajes que movieron las ruedas de la historia aquel decisivo diciembre de 1942. El tiempo atmosférico, la suerte y las hipótesis históricas también se incluyen en esta detallada mirada a una de las luchas más desesperadas del s. XX, la Operación Tormenta de Invierno. Mejor que un libro de historia, aquí podrás leer los artículos y ver como la acción se desarrolla en el mapa del juego.

Wintergewitter & the Campaign Study Magazine incluye un mapa de 55x85 cm., 560 fichas, 24 páginas de reglas y 4 páginas de tablas, dados, Estudio de la Campaña de 56 páginas. Complejidad: 7 sobre 10. Adaptabilidad para jugarse en solitario: media. Duración de la partida: 4-5 horas los escenarios más pequeños, 12-15 horas el juego de campaña completo. Autor: Mark Stille. Desarrollo: Rohrbaugh.

CRITICAL HIT

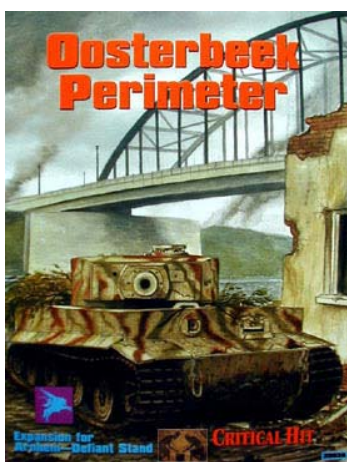
Witches Cauldron – The Oosterbeek Perimeter. *Novedad* P.V.P.: 32,95 €

Nuevo módulo histórico para Advanced Squad Leader que recrea la clásica lucha de la Batalla de Arnhem sobre una representación del mapa nunca empleada antes en oros juegos. Máximo detalla casa a casa, con hexágonos de 45 metros. Este juego no intenta responder al interrogante sobre si era posible o no que el audaz plan de Monty de cruzar el Rhin y alcanzar rápidamente el corazón del Reich tuviera éxito. Ni tiene nada que ver con que ‘Market Garden’ incluyera en sus objetivos uno o más puentes “demasiado lejanos”. En lugar de ello, Witches Cauldron – The Oosterbeek Perimeter pone al jugador literalmente dentro de la bolsa, vapuleado por dos divisiones panzar SS un día tras otro. No hay vía de escape, el juego no está recomendado para los débiles de ánimo. Si de verdad quieres retroceder en el tiempo, a recreaciones de los lugares de la historia donde se ganaron más cruces Victoria en combate cerrado, a la vez que observas la oscura amenaza de los tremendos King Tiger, Sturmgeschutz y una gran variedad de vehículos de combate acorazados que van desde carros blindados holandeses hasta tanques lanzallamas franceses – entonces este juego es para ti.

Unos buenos mapas históricos son la base de cualquier módulo, y este módulo continúa la tradición de excelentes mapas de Critical Hit. Los mapas del juego fueron creados por Kurt Martin con la ayuda de los investigadores de Critical Hit y los holandeses Jack Westman y Hans Korting. El equipo empleó más de un año creando un mapa que no deja fuera ningún elemento orográfico. El área de juego resultante es de 36” x 48”

Esta expansión necesita poseer Beyond Valor y West of Alamein o For King and Country.

Contenido: dos nuevos mapas históricos en cartulina de gran consistencia, reglas especiales con sus propias cartas, 16 nuevos escenarios impresos en cartulinas separadas. En bolsa.



Oosterbeek Perimeter. *Ya disponible* P.V.P.: 49,95 €

Esta expansión para **Arnhem-Defiant Stand** permite recrear la clásica lucha de la Batalla de Arnhem con un mapa del campo de batalla con un detalle nunca alcanzado hasta el momento. Un detalle tremendo, casa a casa, con hexágonos de 45 metros. Este juego no ofrece la respuesta sobre si el audaz empeño de Monty de cruzar el Rhin y llegar hasta el corazón del Tercer Reich podría haber tenido éxito. Ni tiene nada que ver con si ‘Market Garden’ tenía como objetivo uno o varios puentes “demasiado lejanos”. En lugar de ello, **Oosterbeek Perimeter** coloca al jugador literalmente dentro de la *hexenkessel*, machacado por dos divisiones panzer Waffen SS día tras día. No hay escapatoria ni respiro, y este juego no va dirigido a los débiles de corazón. Si estás listo para viajar en el tiempo, a los lugares de la historia donde más cruces Victoria se han conseguido en combate cerrado, mientras te quedas anonadado por la amenaza oscura de los King Tigers, Sturmgeschutz y una panoplia de vehículos acorazados que van desde carros blindados holandeses a tanques lanzallamas franceses, entonces este juego es para ti!

Nuevas armas aparecen por vez primera en el sistema *ATS*, incluyendo los Panzerkampfwagen VIb ‘Tigre Real’, el cañón antiaéreo Polsten y el potente 17 libras. La recreación de los campos de batalla históricos es la gran baza del sistema *ATS*, y **Oosterbeek Perimeter** continúa esa tradición. Los mapas han sido creados in situ por el autor Kurt Martin con la ayuda de otros investigadores (entre ellos varios holandeses). El equipo empleó más de un año para cartografiar cada accidente geográfico. El área resultante de 90x130 cm. es un nuevo record en el género táctico.

Esta expansión necesita poseer **Arnhem-Defiant Stand** para poder jugarse. Contenido del juego: 2 nuevos mapas históricos en cartulina de gran calidad, fichas extra, 10 cartas de vehículos, 16 nuevos escenarios. En bolsa.

Oosterbeek Complete Game. *Ya disponible* P.V.P. 69,95 €

Oosterbeek Complete Game es justamente eso, un juego completo, no una expansión para **Arnhem-Defiant Stand**. Ofrece dos mapas y 16 escenarios para expandir para abarcar todo el perímetro defendido por las tropas aerotransportadas británicas, pero también todas las fichas, ayudas de juego y la última versión del libro de reglas *ATS*. Este es un juego completo. En bolsa.

Stonne Heights. *Ya disponible* P.V.P.: 59,95 €

El asalto alemán para tomar Stonne se fue transformando en un amplio embolsamiento a medida que el regimiento de élite Gross Deutschland Regiment, ayudado por elementos de la 10ª División Panzer, llegaban ahora desde este y oeste en gran número. Los defensores y los últimos cañones AT supervivientes recibieron la orden de unirse a una segunda línea de resistencia. Rompiendo el contacto con el enemigo bajo el fuego de armas de pequeño calibre, los franceses se retiraron al sudoeste. De pronto tanques pesados aparecieron y poilus aterrorizados huyeron de la isla hacia la relativa seguridad de sus pozos de tirador. Hubo una pequeña masacre cuando un Panzer IV los siguió, disparando a corta distancia con su cañón y ametralladoras, apuntando especialmente a los oficiales fácilmente diferenciables por sus uniformes.

Stonne Heights es un nuevo juego detallado del sistema *ATS* que nos lleva a esta batalla con un detalle increíble. El juego se centra en el pueblo de Stonne, un cruce de caminos vital a lo largo del río Mosa y objetivo principal del Regimiento Grossdeutschland y elementos de la 10ª División Panzer. A diferencia del resultado global de la campaña de Francia de 1940, el resultado de la batalla de Stonne no estaba nada claro. Tan pronto como las oscuras siluetas de los vehículos acorazados alemanes surgieron del Bois de la Grande Côte, el rugido de los cañones antitanque de 25mm respondió con rapidez dejando al primer tanque en llamas. Había comenzado una gran batalla acorazada. El traqueteo de los pesados tanques Char B1-bis pronto se hizo oír. La cartografía del juego tiene un detalle tremendo, y es obra de Pedro Ramis. No se han escatimado esfuerzos y se han llegado a usar fotos inéditas para crear reproducciones fieles de cada edificio de Stonne.

Stonne Heights proporciona acción y suspense en la escala que los verdaderos entusiastas del combate táctico prefieren: escuadras, armas y vehículos individuales. Todas los matices de las acciones entre pequeñas unidades están contemplados en el

sistema *ATS*: duelos de cañones, torretas pivotantes, fuego indirecto, ametralladoras coaxiales, melee, humo, penetración de corazas, moral, arrollamientos con vehículos acorazados y mucho más. Y todo se consigue empleando un sistema detallado pero intuitivo que modela los tanques empleando valores discretos en la torreta, superestructura, casco bajo, orugas, y aspectos frontal, lateral y trasero. El sistema *ATS* permite el empleo realista de munición de Alto Explosivo y Perforante. Y todo esto sin necesidad de hacer anotaciones ni planificar movimientos, en una presentación adecuada además para jugar en solitario.

Contenido: fichas de los tres tamaños, mapa detallado impreso en cartulina de gran calidad, la última versión de las reglas del sistema *ATS*, escenarios y ayudas de juego impresas en cartulina de gran calidad y dados de 10 caras.

CSIR Nikitovka. *Ya disponible* P.V.P.: 24,95 €

El Ejército Italiano del Frente Oriental aparece por vez primera aquí en el sistema *ATS*. Andrea Garello, wargamer desde hace años, inaugura con este trabajo su faceta de autor y está preparando una serie completa de expansiones para *ATS* que incluirán más batallas con unidades CSIR y ARMIR, hasta ahora prácticamente ignoradas por los editores de wargames.

Este módulo incluye un nuevo mapa de 27x42 cm. y dos planchas de fichas con todas las unidades de personal, cañones, vehículos y aviones italianos que necesitas para jugar los cuatro escenarios incluidos. Además, gracias a un tratamiento innovador del orden de batalla que ofrece opciones variables de fuerzas, la rejugabilidad es muy alta.



Arnhem Master Set. *Ya disponible* P.V.P.: 99,95 €

Contiene Arnhem Defiant Stand + Oosterbeek Perimeter, 2 juegos completos en una caja.

REVISTAS CON JUEGO

Command & Strategy 6: Operation Walküre. *Novedad mayo* P.V.P.: 16,75 €

Incluye juego de cartas sobre la conspiración para asesinar a Hitler, la parte 6 de Pearl Harbour, y mucho más.

REVISTAS

The Naval Sitrep 32. *Ya disponible* P.V.P.: 6,95 €

OSPREY MILITARY

ARTÍCULOS INDIVIDUALES:

SHADOWS IN THE DESERT: ANCIENT PERSIA AT WAR. Título original. Autor: Dr. Farrokh. 320 páginas. P.V.P.: 34,25 €

WAR ON THE WESTERN FRONT. (Recopilación). 272 páginas. P.V.P.: 34,25 €

THE FALL OF CONSTANTINOPLE (recopilación). 256 páginas. P.V.P.: 34,25 €

FORTRESS:

FOR63 THE ATLANTIC WALL (I) FRANCE

MEN-AT-ARMS

MAA439 THE CANADIAN CORPS IN WORLD WAR I

WARRIOR

WAR117 FRENCH RESISTANCE FIGHTER: FRANCE'S SECRET ARMY

WAR118 BYZANTINE INFANTRYMAN: EASTERN ROMAN EMPIRE C. 900-1204

CAMPAIGNS

CAM184 STALINGRAD 1942

CAM185 NASEBY 1645

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE77 ALBATROS ACES OF WORLD WAR I PART 2

ACE78 SE 5/5a ACES OF WORLD WAR I

ELITE:

ELI153 THE AUSTRALIAN ARMY IN WORLD WAR II

NEW VANGUARD:

NVG135 IMPERIAL JAPANESE NAVY SUBMARINES 1941-45

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