

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 5 de junio de 2007

JUEGOS DE MESA

TWILIGHT GREATIONS



Zombies!!! 6: Six Feet Under. *Ya disponible* P.V.P.: 15,00 €

Siempre has pensado... tiene que haber una forma más fácil de moverse por la ciudad! Bueno, aquí acabas de descubrirla. ¿O no? Seguro que no puede haber zombies en las alcantarillas, ¿verdad?

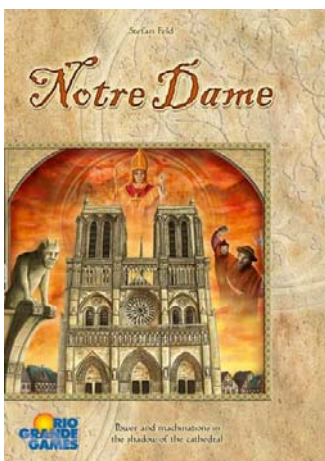
Zombies!!! 6: 6 Feet Under añade un nuevo nivel de emoción al juego Zombies!!!. Con esta expansión los jugadores tiene libertad de explorar el subsuelo de la ciudad. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES

Twilight Imperium 3RD Edition. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 79,95 €

World of Warcraft: Shadow of War Expansion. **Reedición ya disponible** P.V.P.: 24,95 €

RIOGRANDE GAMES



Notre Dame. *Ya disponible* P.V.P.: 35,95 €

Los jugadores asumen el papel de cabezas de importantes familias de París al final del s. XIV. A la sombra de la catedral de Notre Dame, los jugadores compiten por la prosperidad y la reputación. Cada familia controla uno de los 3-5 barrios que rodean Notre Dame. Como cabeza de tu su familia, cada jugador intenta, mediante el inteligente empleo de sus cartas de acción, aumentar el poder y prestigio de su familia. También se aplican penalizaciones a los que no se preocupen por la salud de la gente que vive en su barrio. Ganará el que acumule más prestigio al final de la partida.

Para 3-5 jugadores de 10 años en adelante, duración de la partida 45 - 75 minutos; autor: Stefab Feld. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Vikings. *Ya disponible* P.V.P.: 31,50 €

Cada jugador es el jefe de una banda de vikingos. Su misión es explorar y luego asentarse en las islas más allá de su costa. A medida que los vikingos descubren el tamaño y forma de las islas, cada banda intenta controlar tantas bandas como le es posible. Las bandas construyen granjas e iglesias, e invitan a joyeros, exploradores, pescadores y nobles para que se asienten en las islas y les otorguen los mayores beneficios. ¡Pero también son necesarios los guerreros, ya que las islas pronto son objetivo de ataques en busca de pillaje.

Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: Michael Kiesling. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DEVIR



Diamantes. *Ya disponible* P.V.P.: 27,00 €

Juego dinámico y de mecánica sencilla que permite jugar a toda la familia. Los jugadores se introducirán en una mina con el objetivo de conseguir el mayor número de diamantes. En la mina encontrarán diferentes peligros que harán que algunos jugadores decidan abandonar la expedición. Para 3-8 jugadores. Duración de la partida: 20 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

DAYS OF WONDER

Battlelore. *Reedición* P.V.P.: 69,95 €

Battlelore Expansion: Call to Arms. *Ya disponible* P.V.P.: 15,00 €

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES



Saboteur. *Ya disponible* P.V.P.: 10,50 €

Estás en la mina en busca de oro. De repente, tu pico aparece roto y desaparece la luz. El saboteador ha entrado en acción. Pero, ¿quién es el saboteador de entre los jugadores? ¿Encontrarás el oro antes o conseguirán los saboteadores que sus oscuras acciones te lo impidan? El jugador que consiga más oro gana. Un pequeño juego de cartas de 3-10 jugadores de 30 minutos de duración. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES

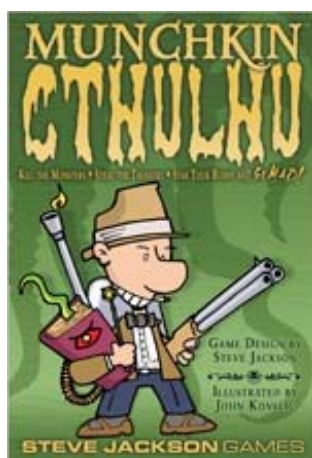
Caylus Magna Carta. *Ya disponible* P.V.P.: 26,95 €

Para los que les guste Caylus, y también para todos los demás, aquí tienen una forma más sencilla de jugar a este gran juego. El tema básico permanece igual, pero aquí las cartas pasan a ser la fuerza que impulsa el juego. El juego también es más rápido, para los que les gusten las partidas más rápidas. Contiene además una carta bono especial.

Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Autor: William Attia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



STEVE JACKSON GAMES



Munchkin Cthulhu. *Ya disponible* P.V.P.: 24,95 €

Los munchkins se han abierto paso por dungeons, templos kung fu, naves espaciales, casas encantadas y superenemigos. Ahora se enfrentan a su mayor reto – Cthulhu! ¿Sobrevivirán? ¿Conservarán la cordura?

Munchkin Cthulhu es el nuevo juego completo de la línea munchkin, esta vez saqueando los Mitos de Lovecraft y los juegos de terror que los rodean. Creado por Steve Jackson y John Kovalic, este módulo presenta cuatro nuevas Clases – incluyendo el Cultista – y un montón de monstruos clásicos de la realidad exterior. Y todos tienen cosas que puedes coger de sus retorcidos cuerpos.

Puedes jugar **Munchkin Cthulhu** por sí solo, o combinarlo con cualquier número de juegos Munchkin distintos, con una estupidez pasmosa.

Juego en caja con 168 cartas, reglas y dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Munchkin Fu. *Reedición disponible* P.V.P.: 24,95 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Munchkin Fu 2. *Reedición disponible* P.V.P.: 17,95 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Munchkin Impossible. *Reedición disponible* P.V.P.: 24,95 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

EDGE ENTERTAINMENT

Miniaturas Wings of War (expositor de 24). **Ya disponible** P.V.P. por blister: 8,95 €

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

MULTI-MAN PUBLISHING



ASL Starter Kit # 3. Ya disponible P.V.P.: 37,50 €

Tercero de los “kits” introductorios para Advanced Squad Leader. Totalmente autónomo y jugable por sí mismo (igual que los 2 anteriores). El ampliamente ilustrado librito de reglas enseña las reglas de ASL empleando un estilo coloquial. Si ya tienes ASL Starter Kit #2 te gustará descubrir lo fácil que es encontrar las nuevas reglas en ASLSK#3 – aquí aparecen resaltadas de forma que son fácilmente identificables. Esto permite que no sea necesario volver a leer lo ya aprendido en ASLSK#2 y se pueda pasar directamente a las reglas nuevas.

La gran novedad de ASLSK#3 son los ¡TANQUES! El famoso y mortífero Tigre alemán, el fiable Sherman, o el tanque vencedor del frente oriental, el T-34.

Escenarios:

S20 Joseph 351 Pointe de Corsen, Francia, 28 de agosto de 1944. Prisioneros de guerra rusos junto a soldados americanos contra alemanas.

S21 Clash at Borisovka Borisovka, Rusia, 14 de Marzo de 1943. Alemanes contra rusos.

S22 Another Summer's Day Niscemi, Sicily, 10 de Julio de 1943. Americanos contra alemanes.

S23 Monty's Gamble Oosterbeek, Holand, 20 de septiembre de 1944. Británicos contra alemanes.

S24 Sherman Marches West Krupki, Bielorusia, 28 de Junio de 1944. Rusos contra alemanes.

S25 Early Battles Kaunas, Lituania, 26 de Junio de 1941. Rusos contra alemanes.

S26 Last Ally, Last Victory Puspokladany, Hungría, 10 de Octubre de 1944. Rusos contra alemanes.

S27 Stand For New Zealand Galatas, Creta, 25 de Mayo de 1941. Británicos contra alemanes.

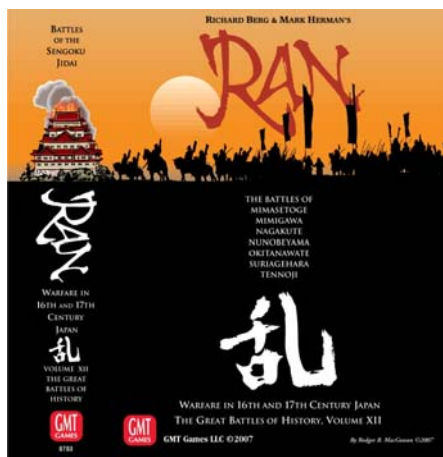
Contiene 3 mapas geomórficos, 1 plancha de fichas grandes, 1 plancha y media de fichas normales, 8 escenarios impresos en cartas individuales, ayudas de juego, reglas y 2 dados. Escala: 2 minutos por turno, 5 a 10 hombres y vehículos individuales por ficha. Para 2 jugadores. Dificultad media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

CLASH OF ARMS GAMES

Best of GDW's Harpoon Sitrep. Ya disponible P.V.P.: 25,00 €

Recopilación de artículos de la publicación oficial para Harpoon durante los años en que la editaba la desaparecida GDW. Los datos de los buques aparecen actualizados a la última versión del juego. 64 páginas. Como siempre, una fuente preciosa de información para los aficionados a Harpoon.

GMT GAMES



Ran. Ya disponible P.V.P.: 65,00 €

Segundo juego sobre las batallas de los samurais, tras el gran éxito de **Samurai** (vol. V de la seguir GboH). **Ran** simula el tipo de guerra altamente personalizado desarrollado por los samurais japoneses, en el que las batallas formales servían casi como telón de fondo para hazañas de valor, coraje y devoción individuales, en gran parte extraordinarias y en algunos casos alocadas, todas en un estilo muy homérico.

Aunque la victoria política y táctica era el objetivo final, la recolección de las cabezas cortadas de los samurais enemigos gozaba de un segundo lugar muy importante. En el campo de las tácticas, aquella época fue, igual que en Europa, el comienzo de la Guerra Moderna, con la introducción de las armas de fuego - arcabuces – por parte de los portugueses. Pero incluyo teniendo en cuenta el efecto decisivo de la mosquetería, las batallas japonesas eran aún entonces un asunto muy dinámico y no lineal. **RAN**, el nombre que el célebre director de cine japonés Kurosawa eligió para su versión en clave samurai de El Rey Lear, significa más o menos “Caos.”

Batallas: **MIMASETOGE** (6 de octubre de 1569): una brillante victoria de Takeda; **NUNOBEYAMA** (14 de febrero de 1570): los Amako vs los Mori; **MIMIGAWA** (11 de

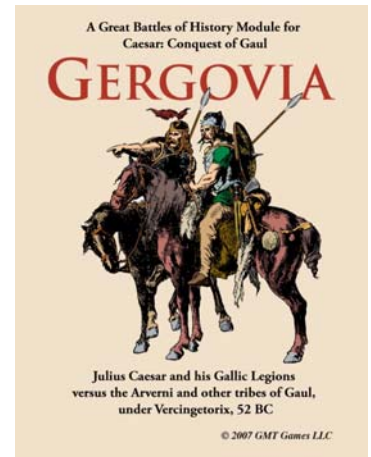
noviembre de 1578): una victoria de las inteligentes tácticas de Shimazu; NAGAKUTE (17 May 1582): Tokugawa vs Ikeda en una batalla pequeña y bonita con menos de 10.000 hombres por bando, librada sobre terreno muy difícil (montañas, campos de arroz, etc.); OKITANAWATE (24 de marzo de 1584): los Ryuzoji vs los Shimazu; SURIAGEHARA (5 de junio de 1589): Date Masamune (y sus 23.000 hombres) aguantan un ataque inicialmente exitoso del ejército de 16.000 hombres de Asahina Yoshihiro sobre terreno relativamente llano, y donde el empleo inteligente de las reservas es decisivo; TENNOJI (7 de mayo de 1615): una de las batallas mayores del período, librada entre más de 250.000 hombres y tremendamente dinámica, con muchos refuerzos que entran una vez empezada la batalla.

Contenido: dos mapas de 55x85. cm. impresos por ambas caras, cinco planchas de fichas, librillos de reglas y de batalla, ayudas de juego y dado de diez caras. Nivel de complejidad 7; adaptabilidad para jugar en solitario: 7. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

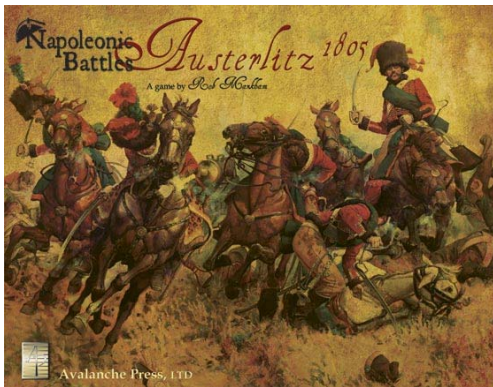
Gergovia. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

Nuevo módulo de expansión pensado para jugar usando reglas, tablas y fichas de **Caesar: Conquest of Gaul**. La batalla de Gergovia fue el intento fracasado de César de barrer la amenaza de una gran rebelión gala mediante el aislamiento y derrota de los una reunión de los Arverni y otras tribus dirigidos por su nuevo jefe, Vercingetorix. En una serie de batallas cortas que tuvieron lugar básicamente bajo los muros de la oppidum, los galos consiguieron rechazar a los romanos, infligiendo a César su única derrota importante en aquella campaña de ocho años. César se recuperó rápidamente y acabó con el levantamiento de forma definitiva en Alesia.

Contiene un mapa de 55x85 cm., 140 fichas, reglas y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



AVALANCHE PRESS



Napoleonic Battles: Austerlitz 1805. Ya disponible P.V.P.: 29,99 €

En diciembre de 1805, el Emperador Napoleón I comandó unos 67.000 hombres contra unos 75.000 rusos y austríacos cerca de Brunn (actual Brno) en Bohemia, parte de la actual República Checa. El campo de batalla, dividido por colinas y arroyos, se conoció como Austerlitz y se celebraría como la victoria mayor de Napoleón.

Tras una dura lucha entre las nieblas matinales, el sol salió finalmente de entre las nubes. Los franceses se lanzaron al ataque de los Altos de Pratzen, y tras una sangrienta lucha a la bayoneta contra los rusos que los defendían, forzaron la retirada del ejército aliado.

Austerlitz recrea el área en el que la batalla se libró como un mapa topográfico dividido en áreas irregulares en lugar de los típicos hexágonos. Estas áreas no están elegidas aleatoriamente, si no que se conforman con las curvas de nivel para

canalizar el movimiento del mismo modo que lo hacen las elevaciones y desfiladeros reales. Las unidades deben adaptarse al área que ocupan, si ésta es demasiado estrecha para una de las fichas grandes, no podrán ocuparla, o al menos no podrán quedarse en ella encarando en la dirección que deseen. Por tanto las tropas se colocan por ejemplo a lo largo de las líneas de las mesetas, no atravesándolas. Los flancos son aún más importantes que en otros juegos; si tienes una unidad “colgada” en una posición en la que no pueda girar para defenderse contra un enemigo que se acerque por su flanco, prepárate para sufrir fuertes pérdidas.

Las fichas del juego son de dos tamaños, “largas” de 4 cm de largo para representar divisiones de infantería, y normales para representar a las brigadas de caballería y baterías de artillería. Cada unidad tiene valores de fuerza de combate y moral. El combate puede tener la forma de asalto, carga de caballería y bombardeo. Cada jugador tira un número de dados igual a la fuerza de combate total de sus unidades implicadas. Cada resultado de 6 obtendrá un impacto. Cada impacto produce una baja o pérdida de un paso de fuerza.

Pero antes de que las unidades puedan atacar o mover, deben ser activadas. Los mejores jefes tienen más fácil activar sus unidades, lo que les otorga una ventaja significativa. El jugador francés tiene a Napoleón, que no es mucho mejor que el ruso Mikhail Kutuzov, pero en cambio los subordinados de Napoleón son mucho más activos que los subordinados austríacos y rusos de Kutuzov.

Las reglas son muy similares a las de las series *War of the States* y *Rome at War* del mismo editor, y son una evolución de las aparecidas en los juegos napoleónicos publicados por Avalanche Press. Se trata de unas reglas totalmente nuevas; el maestro de editores Doug McNair y el siempre original y sólido diseñador Rob Markham han creado un juego que conserva la simplicidad de los anteriores juegos pero que resulta mucho más correcto históricamente. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

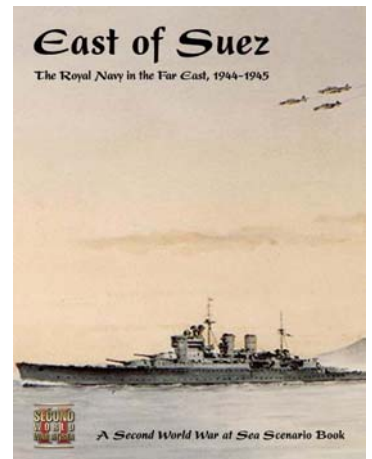
East of Suez. Ya disponible P.V.P.: 24,99 €

Cuando la 2ª G. M. se aproximaba a su final en Europa, los jefes del Estado Mayor británico se dieron cuenta de que EEUU podría derrotar a Japón sin la ayuda de sus aliados. Pensaron que la participación por parte de elementos significativos de la Royal Navy en las operaciones americanas contra Japón serían críticas para la situación de postguerra en la que los americanos tendrían un papel protagonista. Si Inglaterra no conseguía soportar su parte de la carga, luego podría sufrir acusaciones que dañarían las relaciones entre ambos países.

El Primer Ministro Winston Churchill, mientras tanto, constantemente pedía iniciar operaciones agresivas en el sudeste asiático. Churchill buscaba recuperar la gloria del Imperio Británico, incluyendo las colonias arrebatadas por los japoneses al comienzo de la guerra. Pensaba que la única forma de conseguirlo sería retomarlas sin ayuda americana. Históricamente, los planes de Churchill fueron abandonados cuando quedó claro que unirse a los americanos en la derrota del Japón era bueno desde un punto de vista político, y también serviría para dotar a la Royal Navy de experiencia en grandes operaciones de flota de portaaviones al estilo de las protagonizadas por la potente Navy americana en sus campañas del Pacífico.

East of Suez es un libro de escenarios de 64 páginas para la serie de juegos *Second World War at Sea*. Abarca los planes de Churchill, que iban desde lo descaradamente optimista a lo obviamente absurdo, y las operaciones de la Royal Navy en el Pacífico junto a los americanos en 1945. Artículos de análisis y escenarios describen las operaciones ejecutadas y las planeadas por las flotas británicas del Pacífico Oriental y del Pacífico desde 1943 a 1946. También se contempla con un artículo y escenarios la Flota Soviética del Pacífico. Como *Dreadnoughts*, *East of Suez* incluye fichas: 70 fichas “alargadas” y 140 fichas normales (la mayor parte de las cuales son aviones). Los británicos reciben los acorazados *Vanguard*, *Duke of York* y *Anson*, numerosos portaaviones ligeros y de escolta, y varios cruceros y destructores. Se incluye también el acorazado francés *Richelieu*, los cruceros soviéticos *Kalinin* y *Kaganovich*, y algunos destructores holandeses y japoneses.

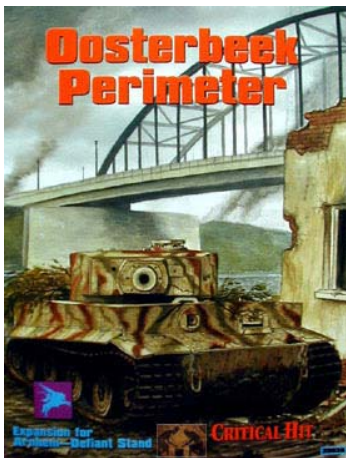
Es necesario tener *Eastern Fleet*, *Strike South*, *Bismarck* y *Leyte Gulf* para disfrutar de todos los escenarios.



AUSTRALIAN DESIGN GROUP

World in Flames Deluxe. Reedición ya disponible P.V.P.: 160,00 €

CRITICAL HIT



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 V1b ‘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

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

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.

ATS Kursk. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

ATS Stalingrad. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

ATS Warfighting Guide #1. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Primero en una serie de manuales detallados para los aficionados al *ATS*, repleto de ejemplos ilustrados de juego y artículos de aprendizaje. Cada número tiene unas 40 páginas. El primer número también incluye un ayuda de juego para tanques multitorreta y un regalo gratis. Los artículos incluyen análisis de las ametralladoras y morteros en *ATS*, una mirada a los tanques Panther en el sistema comparados con los datos del Ejército de EEUU, un par de nuevas variantes y mucho más.

ATS Briefing Sourcebook #1. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

La nueva publicación para los entusiastas del *ATS* ha llegado. Recibe el nombre de **Sourcebook** por que cada número contendrá una expansión para *ATS* gratis. El Sourcebook #1 incluye una mirada detallada a las acciones que tuvieron lugar alrededor del puente del Canal Alberto en Vroenhoven el 10 de Mayo de 1940—una intensa batalla entre tropas belgas incluyendo unidades acorazadas y los paracaidistas alemanes. También incluye artículos de interés para el aficionado a *ATS*.

Incluya las fichas de los tanques, los cañones e infantería que lucharon en el Canal Albert, un mapa histórico del campo de batalla, y la propia publicación.

REVISTAS CON JUEGO

Strategy & Tactics 243: Sea Lords on the Mekong Delta. *Novedad junio* P.V.P.: 23,00 €



Against the Odds 19: Not War but Murder (Cold Harbour). *Ya disponible* P.V.P.: 35,00 €

Además de los siempre interesantes artículos de historia militar, el juego de este número nos lleva a la batalla de Cold Harbour en la Guerra de Secesión de EEUU. Mapa de 55x85 cm., 170 fichas grandes y reglas. Complejidad media, adaptabilidad para solitario baja; duración de la partida 4 horas.

Command & Strategy 6: Operation Walküre. *Novedad junio* 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.

OSPREY MILITARY

WARRIOR

WAR116 VIET CONG FIGHTER

BATTLE ORDER

BTO26 US AIRBORNE UNITS IN THE PACIFIC THEATER 1942-45

BTO27 THE ROMAN ARMY OF THE PUNIC WARS 264-146 BC

COMBAT AIRCRAFT

COM69 US NAVY AND MARINE COPRS A-4 SKYHAWK UNITS IN THE VIETNAM WAR 1963-73

ESSENTIAL HISTORIES

ESS68 THE INDIAN MUTINY 1857-58

NEW VANGUARD

NVG134 RED SAM: THE SA-2 GUIDELINE 1955-2000