EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 9 de junio de 2008

JUEGOS DE TABLERO

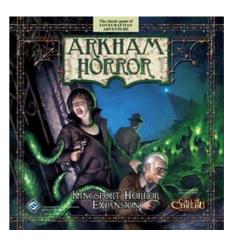
FANTASY FLIGHT GAMES

Arkham Horror: Kingsport Horror. *Ya disponible* P.V.P.: 35,95 €

Vuelve de nuevo a la visión de Nueva Inglaterra de H.P. Lovecraft, esta vez para explorar las pesadillescas playas de la neblinosa Kingsport, una ciudad en la que las barreras dimensionales son muy débiles. Pero este lugar también tiene guardianes poderosos, así que tal vez los investigadores den con alguien (o algo) dispuesto a ayudarles en su batalla contra el Antiguo.

Kingsport Horror presenta nuevos conceptos de juego para el juego de tablero Arkham Horror, como por ejemplo fallas dimensinales, cartas de Batalla Épicas, Guardianes y monstruos escurridizos que deben localizarse para poder luchar contra ellos. Kingsport Horror también añade ocho nuevos investigadores, cuatro nuevos Antiguos, dos nuevos Heraldos, más de 20 nuevas fichas de monstruos, docenas de nuevos objetos y habilidades, gran número de fichas nuevas, y un tablero de expansión con la ciudad de Kingsport. En conjunto, esta expansión añade más de 300 nuevas cartas al juego básico.

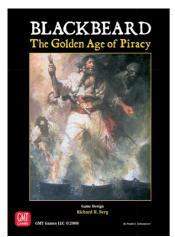
Kingsport Horror necesita un ejemplar de *Arkham Horror* para jugarse. Arkham Horror es un juego cooperativo para 1–8 jugadores a partir de 12 años que puede jugarse en 2–4 horas. *¡¡Reglas en castellano!!*



DOOM: The Boardgame Expansion. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 35,95 €

Tras una larga de espera, por fin está disponible de nuevo la expansión para el juego de tablero Doom. ¡¡Reglas en castellano!!

GMT GAMES



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

Uno de los juegos más populares y vendidos de Avalon Hill a finales de los 80 fue *Blackbeard*, un juego de piratas totalmente distinto de los demás, ya que simulaba la verdadera vida y obra de piratas históricos. Richard Berg ha retomado ahora su diseño original y lo ha transformado, casi totalmente, para ponerlo en línea con los gustos de los jugadores de hoy día. Todos los piratas - Black Bart Roberts, Long Ben Avery, Ned Lowe, L'Ollonais y, por supuesto, Edward Teach (Blackbeard) – un total de 23, siguen en el juego, así como los Comisionados del Rey enviados a detenerlos. Sin embargo, todo el sistema de juego ha sido mejorado, y el resultado es un juego que subraya la interacción entre los jugadores.

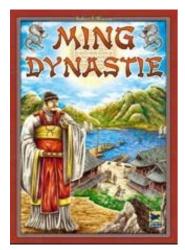
Los jugadores representan a piratas individuales, a los que usan para obtener Puntos de Victoria mediante la acumulación de botín y lo que es más importante, Notoriedad por sus nefandas hazañas. Capturar mercantes cargados que van desde papel sin valor hasta el monumental tesoro de los emperadores Mughal, atacar y saquear puertos, sobrevivir a tormentas, buscar refugio en célebres puertos piratas como Tortuga y Madagascar, y con suerte, usar Letters of Marque para retirarse en paz.

Y mientras un jugador realiza sus acciones, todos los demás, simultáneamente, van jugando sus cartas y aprovechando las oportunidades para detener a los piratas. Hay una interacción constante, de forma que nunca sabes cómo terminará lo que acabas de emprender. Se ha simplificado el movimiento (no hay hexágonos) y las batallas, se ha ampliado el uso de los buques de guerra de la Royal Navy, e incluso se han añadido rehenes individuales! (¡sí, se incluye una "Hija del Gobernador"!)

Blackbeard está pensado para 2-5 jugadores, pero incluye reglas específicas para jugar en solitario. La duración de la partida completa es de unas tres horas.

Componentes: 2 mazos de 110 cartas maravillosamente ilustradas, 1 mapa del estilo de la época de 83x55 cm., una plancha de fichas que incluye doblones, reglas y ayudas de juego. *¡¡Reglas en castellano!!*

RIOGRANDE GAMES



Ming Dinasty. *Ya disponible* P.V.P.: 35,95 €

A mediados del s. XIV, el pueblo chino consiguió liberarse de la dominación de los mongoles. Con la subida al trono de Tai-tsu surgió una China nueva e independiente. En este juego cada jugador asume el papel de un príncipe imperial, que ayudado por los miembros de su familia real, intenta aumentar su riqueza e influencia sobre el pueblo durante la Dinastía Ming.

Autor: Robert F Watson. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 10 años. *¡¡Reglas en castellano!!*

Metropolys. *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €

¡La asombrosa ciudad de Metropolys está en ebullición! Planificadores urbanos y arquitectos de gran talento compiten por realizar lujosos edificios de cristal y acero que desafían las leyes de la física. ¿Quién acabará por imponer su estilo y dejará un marca indeleble en la historia de la ciudad? ¡La respuesta está

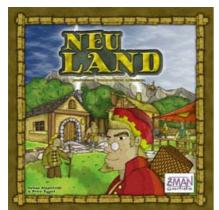
en tus manos!

Los jugadores son planificadores urbanísticos en busca de prestigio. A lo largo de la partida, su objetivo es intentar construir edificios en los mejores lugares. Cuando un jugador haya conseguido colocar todos sus edificios se acabará. El que haya conseguido más prestigio ganará la partida.

Creado por Sebastien Pauchon. Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 50-60 minutos. *¡¡Reglas en castellano!!*



Z-MAN GAMES



Neuland. *Ya disponible* P.V.P.: 48,00 €

Neuland sigue sin desarrollar, con apenas una población de unos pocos cazadores y carpinteros. Los jugadores compiten para construir una nueva civilización en la que 15 propiedades parecen el camino a la puerta a la prosperidad y el progreso. Entre esas propiedades está la Abadía, la Guild House, el Town Hall y la Fortaleza/Stronghold. ¿Quién conseguir las cadenas de producción necesarias para reclamar cada edificio cultural? Los jugadores deben evaluar cuánto hacer en cada turno, ya que cuántas más acciones realicen más podrán hacer en el siguiente. ¿Cuándo deberás hacer tu gran movimiento para poder blasonar ese gran avance cultural en tu escudo nobiliario? El primero en colocar todos sus escudos gana la partida.

Los jugadores colocan trabajadores para producir materia prima que debe usarse para producir materiales refinados. Estos materiales de ayudan a construir distintas instalaciones en las que producir aún más materiales. Lo que hace únicas a las acciones es que puedes hacer todas las que quieras, siempre que no te pases del tiempo establecido. El

reloj se mueve a la ficha del siguiente jugador (que podrías ser tu mismo, dependiendo de cuántas acciones hayas realizado). Así que debe tenerse en cuenta la posibilidad de hacer menos acciones para tener más turnos o para aprovechar un turno más largo para hacer todo lo que quieres.

Contenido: 10 tableros hexagonales (9 son hexes dobles), 1 tablero del Tiempo, 2 tableros de edificios, 4 tableros de jugadores, 32 trabajadores de madera, 1 marcadord el Tiempo, 1 bolsa de tela, 72 fichas de escudos de armas, 57 fichas de edificios, 4 fichas de barriles, 21 fichas de minerales, 4 fichas de madera, 4 fichas de comida, 4 metales, reglas. Para 2-4 jugadores a partire de 12 años. Duración de la partida: 90-120 minutos *j¡Reglas en castellano!!*

GEN X GAMES

2 de Mayo. *Ya disponible* P.V.P.: 25,00 €

Damos una calurosa bienvenida a un nuevo editor español que viene con un wargame sencillo debajo del brazo. El tema elegido no podía ser más apropiado.

Dos de Mayo es un juego de mesa bilingüe (español e inglés) para dos jugadores de unos 20-30 minutos de duración, basado en los acontecimientos históricos que tuvieron lugar en Madrid el 2 de Mayo de 1808. Un jugador controla las tropas francesas y otro las fuerzas españolas. El juego tiene diez turnos, al final de los cuales el jugador francés habrá ganado si ha eliminado todas las unidades españolas, ha cubierto los accesos a Madrid y no ha perdido cuatro unidades o más.... en caso contrario gana el jugador español. *¡¡Edición en castellano!!*



EDGE ENTERTAINMENT

Starcraft. Ya disponible P.V.P. 79,95 €

Una galaxia sumida en el caos.

Aislada para siempre de su mundo natal, la Tierra, la civilización Terran está condenada a luchar por la supervivencia en los confines de la galaxia. Los enigmáticos Protoss, una raza avanzada y sofisticada, han observado en secreto a los recién llegados Terran desde una distancia prudencial. Para complicar aún más las cosas, una especie letal y hasta el momento ignota, los Zerg, han entrado en el espacio conocido infestando y consumiendo planetas a una velocidad alarmante. En estos tiempos inciertos sólo hay una cosa segura: la guerra es inevitable.



En el universo de StarCraft, los versátiles Terran, los misteriosos

Protoss y los voraces Zerg libran una batalla galáctica por el poder. En *StarCraft: El juego de tablero*, los jugadores controlan estas razas y se enfrentan en diversos mundos al tiempo que forjan alianzas, reúnen recursos y construyen ejércitos en un intento por conquistar la galaxia conocida.

- Dispone de un innovador tablero modular que proporciona una experiencia única en cada partida.
- Su emocionante sistema de combate por cartas permite a los jugadores modificar y mejorar sus facciones con una gran diversidad de potentes tecnologías.
- Incluye tres razas diferentes, cada una con sus propias unidades, capacidades especiales y estilos de juego.

Los jugadores podrán abrumar a sus enemigos con ingentes oleadas de Zerg, emplear los escudos de los Protoss para rechazar una invasión enemiga o incluso guiar misiles nucleares hasta sus objetivos gracias al sistema de camuflaje de los Fantasmas Terran. Prepárate para un juego de estrategia intensa y vertiginosas batallas en el universo futurista desolado por las guerras de *StarCraft*.

¡¡Edición en castellano!!



Arkham Horror: La Maldición del Faraón Oscuro. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Extraños vientos soplan en Arkham. Misteriosos forasteros deambulan por sus calles, y se cambian de manos artefactos exóticos en transacciones clandestinas. Ha llegado al museo de la ciudad una exposición de reliquias y tomos del antiguo Egipto, y con ella han aparecido multitud de sectarios peligrosos, sucesos sobrenaturales y el riesgo omnipresente de que un Primigenio despierte de su letargo.

Una vez más, los investigadores son los únicos que pueden detenerlo mediante una combinación de suerte, conocimientos y valor.

La Maldición del Faraón Oscuro es una expansión para el juego de tablero Arkham Horror de Edge Entertainment.

Contiene 90 cartas nuevas de Primigenio y 76 cartas nuevas de Investigador, entre las que se incluyen cartas de Aliado, Hechizos nuevos, un mazo de Objetos de exposición, ¡y mucho más! Estas nuevas cartas pueden destacarse con el estilo de juego Exposición Itinerante, o integrarse fluidamente en las partidas normales de *Arkham Horror* mediante el estilo de juego Exposición Permanente. *¡¡Edición en castellano!!*

Tribuno. *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €

¡La lucha por el poder en la antigua Roma! ¡Inclinaos ante el tribuno, ciudadanos de Roma!

¡Ricos y pobres, fuertes y débiles, patricios y plebeyos, prestad atención al tribuno!

En Tribuno, los jugadores pertenecen a ambiciosas familias patricias de Roma que buscan aumentar sus influencias y su poder. Ejerciendo su dominio sobre las diversas facciones de la ciudad, buscan conseguir el más alto cargo de la República, para demostrar que son el primus inter pares, el primero de entre los iguales.

¿Conseguirás el mando de las legiones, ser coronado con laureles, el favor de los dioses y que te aclamen como tribuno? Prepárate, y envía a tus seguidores por las calles de Roma para conseguir influyentes aliados. ¡Ha llegado la hora de reescribir la historia!

Para 2-5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 1-2 horas. *¡¡Edición en castellano!!*



DAYS OF WONDER

Merlin's Company. Ya disponible P.V.P.: 24,95 €

Merlin's Company es la nueva expansión para el popular juego de tablero *Shadows over Camelot*. Introduce nuevos personajes, incluyendo 7 nuevos Caballeros y al mismísimo Merlín. El sabio y viejo mago es ahora un personaje completamente independiente en el juego, viajando de búsqueda en búsqueda sirviéndonos de guía y echando una mano a los Caballeros en apuros.

La expansión *Merlin's Company* permite jugar hasta 8 jugadores, incluyendo 2 traidores, y asegurando de esta forma que hasta la más inocua búsqueda esté llena de peligros para los valientes Caballeros. *¡¡Reglas en castellano!!*



Campaign Bag MEMOIR'44. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

La bolsa de campaña oficial es la solución definitiva para el almacenaje y transporte del sistema de juego de *Memoir '44*.

Esta bolsa está específicamente diseñada para contener 2 copias completas del juego de tablero y todas las expansiones disponibles. Es el complemento perfecto para la experiencia de juego de *Memoir '44*.

Además, incluye un mapa reversible de formato gigantesco con el nuevo formato de escenario para *Memoir '44 (Breakthrough to Gembloux!)* que incorpora todo lo necesario para jugar. Mapa sólo en inglés y francés.

JUEGOS DE CARTAS

FANTASY FLIGHT GAMES

A Game of Thrones Living Card Game: Epic Battles Chapter Pack. *Ya disponible* P.V.P.: 9,00 €

A Game of Thrones Living Card Game: Sacred Bonds Chapter Pack. *Ya disponible* P.V.P.: 9,00 €

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALANCHE PRESS



Red Russia: The Russian Civil War 1918-1921. *Ya disponible* P.V.P.: 36,00 €

La vida es bella. Deja que las futuras generaciones la limpien de todo mal, opresión y violencia, y disfrútala al máximo. — León Trotsky, 27 de Febrero de 1940

Entre 1918 y 1921, violentos levantamientos acabaron con el antiguo Imperio Ruso. El comunismo, los monárquicos, el nacionalismo, el anarquismo y muchas otras facciones lucharon por el control de los territorios del Zar. Cuando finalmente acabo la guerra, la facción "Roja" emergió victoriosa, pero se trataba de una victoria hueca. La producción económica había caído en un 96% comparada con las cifras de 1913, la agricultura había caído en un 63%, y se habían sufrido daños por valor de 35.000 millones de dólares. Millones de personas habían muerto; hasta el día de hoy nadie sabe con seguridad cuántos perecieron.

En *Red Russia*, el diseñador William "Defiant Russia" Sariego traslada el popular sistema de juego de <u>Soldier Kings</u> a este momento decisivo de la historia. Los jugadores representan de dos a cinco facciones: los Rojos (comunistas), los Intervencionistas Aliados, los Blancos Siberianos (monárquicos), los Blancos del Sur o los Blancos del Norte. El juego se desarrolla en turnos que representan una estación del año (tres meses). Comienza en el turno de verano de 1918, y termina al final del turon de primavera de 1921. Por tanto, el juego completo sin

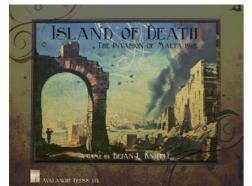
Victoria Automática dura 12 turnos.

Los jugadores están al mando de ejércitos de infantería y caballería, y en algunas facciones también flotas y aviones. Los Intervencionistas Aliados también tienen una unidad de tanuqes. Los Jefes ayudan a las unidades en el movimiento y el combate, y varían en calidad desde Wrangel de los Blancos y Trotsky de los Rojoa hasta el inútil Sergei Kamenev de los Rojos.

Como en los demás juegos "Soldier", el mapa se divide en zonas terrestres y marítimas. Los ejércitos se mueven por tierra, las flotas por el mar. Cada área terrestre tiene un valor de dinero y de hombres que genera en cada turnos. Los hombres no solo representan reclutas nuevos para tus fuerzas, si no también las cosas que se hacen con el trabajo: comida, uniformes, armas, etc. El dinero es eso, dinero. Gastas hombres para reconstruir tus fuerzas, y dinero para financiar sus acciones. Así que necesitas controlar las áreas que generan estos recursos, y arrebatárselas a los demás jugadores. Para ello tienes que derrotar a sus ejércitos y asediar sus áreas. El combate se resuelve con tiradas de dados, uno por cada factor de ataque. Los impactos reducen la fuerza de las unidades enemigas o las eliminan. Los buenos generales te permiten tirar más dados. Cada área tiene una fuerza de guarnición; praa capturarla tienes que derrotar a las tropas de guarnición mediante el asedio (además de expulsar a los ejércitos enemigos que pueda haber en el área). Para darle más sabor al juego, existen eventos aleatorios que le otorgan imprevisibilidad a las partidas.

¡¡Reglas en castellano!!

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



Island of Death. *Ya disponible* P.V.P.: 27,00 €

Situada en medio de las rutas marítimas que van de Italia al Norte de África, la isla de Malta hostigaba los esfuerzos del Eje para abastecer a sus fuerzas en Libia y Egipto. Los frustrados estados mayores del Eje prepararon una serie de operaciones destinadas a tomar la fortaleza, comocidas como Operación Hércules para los alemanes y Operación C.3 para los italianos. En varias ocasiones el asalto parecía inminente, pero siempre el Eje se abstuvo en el último momento a lanzar los dados. Ahora te damos la oportunidad de averiguar qué podria haber pasado. El juego incluye dos escenarios, más variantes que abarcan los distintos planes del Eje y de los aliados para atacar y defender la isla. El sistema de juego, empleado previamente en *Red Steel* y en *Alamein*, es uno de los más complejos y realistas de Avalanche Press, pero gracias al tamaño reducido de la isla este juego solo necesita unas pocas horas

para concluirse. Las fichas son compañías o batallones. Las unidades tienen valores de moral, ataque, defensa y movimiento. Gozar de mayor moral sirve de ayuda en varias funciones del juego, especialmente en el combate. Las unidades de tanques tienen también un valor acorazado; las unidades antitanque valor también para luchar contra las anteriores. En Malta hay muy pocos tanques, así que será la infantería la que decida el resultado. La artillería es el arma más potente del campo de batalla. Las unidades de artillería pueden apoyar ataques o defensas si están abastecidas. Quedarse sin munición es un problema, y ambos jugadores deben elegir bien donde gastar la suya. Cada "día" de juego se divide en tres turnos diurnos y uno nocturno.

El mapa se divide en hexágonos y cubre toda la isla con una escala de 1 km por hex. La defensa británica se organiza en torno a una guarnición de nueve batallones regulares británicos (es decir, el tamaño de una división), más cuatro regimientos malteses. Están apoyados por abundante artillería y cañones antiaéreos. En la primera oleada el Eje tiene una brigada paracaidista alemana y una división de paracaidistas italinos del tamaño de una brigada, más una pequeña división italiana aerotransportada. También hay unidades de comandos de la marina y de la fuerza aérea italianas. La segunda oleada contiene dos divisiones de infantería italianas. El apoyo al ataque lo proporcionan buques de guerra italianos, así como aparatos alemanes e italianos. *¡¡Reglas en castellano!!*

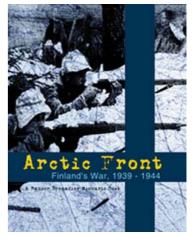
Panzer Grenadier: Arctic Front Deluxe. *Ya disponible* P.V.P.: 22,50 €

trasera del vehículo lo impulsaba a grandes velocidades sobre la nieve.

En noviembre de 1939, más de un millón de soldados soviéticos se lanzaron a la invasión de Finlandia, defendida por 160.000 hombres. Los finlandeses carecían de artillería, tanques y aviones, pero los suplieron con *sisu* — la palabra finesa que significa espíritu de lucha. La Guerra de Invierno duró cuatro meses, pero los fineses lucharon de nuevo contra los soviéticos en la Guerra de Continuación de 1941-1944, y contra los alemanes en la Guerra de Laponia de 1944.

Arctic Front Deluxe Edition es un suplemento Panzer Grenadier que añade al ejército finlandés a esta serie. No se puede jugar por sí mismo, si no que necesitas poseer <u>Eastern Front</u> para jugar la mayoría de los escenarios, y <u>Road to Berlin</u> y <u>Battle of the Bulge</u> para jugar la totalidad de los mismos.

Se trata de una versión revisada del suplemento original *Arctic Front* editado en 2002, el primer suplemento para el sistema *Panzer Grenadier*. Los 20 escenarios han sido revisados a fondo para aprovechar los nuevos mapas y fichas que entonces no estaban disponibles, así como cinco años de experiencia en diseño de escenarios y las ideas de los jugadores. Y además se incluyen 20 nuevos escenarios más, así como escenarios de fondo y tablas de órdenes de



batalla, en un libro de 64 páginas en el mismo formato que los populares <u>Sinister Forces</u> y <u>Fronte Russo</u>. Las fichas no han cambiado, pero ahora se incluye el doble para poder jugar los escenarios mayores. Los finlandeses tienen una moral extraordinaria y buenos jefes. Pero carecen de armas de apoyo suficientes, y suelen carecer de artillería y de cañones antitanques. La fuerza de Finlandia reside en su infantería, y estas tropas son realmente buenas. Algunos de ellas tienen factores antitanque que representan al mortífero rifle antitanque 20 mm Lahti-Saloranta. Además de las típicas secciones de infantería y de ametralladoras que encontramos en la mayoría de los ejércitos cubiertos hasta ahora por los juegos de la serie, los finlandeses también tienen comandos de esquiadores (los temidos Sissi) y buena caballería.

Pese a su debilidad en artillería, el jugador finlandés obtiene una nueva unidad de transporte, el trineo. Esta carreta sobre esquíes, permite moverse rápido sobre la nieve, de forma que los finlandeses consiguen desplegar rápido sus escasas armas de apoyo. *Arctic Front* presente un nuevo tipo de unidad, una de las más extrañas de la guerra, el aerosan. Propulsado por un motor de avión, este vehículo tenía una superestructora tipo caja montada sobre cuatro grandes esquíes. La hélice de avión montada en la parte

El Ejército Rojo de Trabajadores y Campesinos obtiene algunas fichas nuevas además de los aerosans: BT-5 y tanques SMK. Las fichas soviéticas ilustradas en los escenarios de *Arctic Front's* suelen ser de calidad inferior a las finlandesas. Debido a la debilidad de los mandos y la baja moral debidas a las purgas de los últimos años 30, las unidades soviéticas tenían una calidad escasa.

Los escenarios cubren una amplia variedad de acciones. Varios se sitúan en las nieves profundas de Finlandia central en 1939 y 1940, donde la movilidad por medio de los esquíes fue la clave de la victoria finlandesa. Otros abarcan las intensas acciones libradas en el itsmo de Karelia, donde los soviéticos se enfrentaron a un enemigo situado en posiciones preparadas. Otros se basan en las ofensivas finlandesas de 1941 y 1942, así como la contraofensiva soviética de 1944. Una sección completa abarca la guerra de Finlandia contra Alemania entre septiembre y octubre de 1944.



Panzer Grenadier: March to Leningrad. *Ya disponible* P.V.P.: 9,00 €

En el verano de 1941, las puntas de lanza panzer alemanas presionaban hacia Leningrad, Cuna de la Revolución. Adolfo Hitler declaró que la toma de la ciudad era un objetivo principal de la Operación Barbarroja, el ataque lanzado en junio de 1941 sobre la Unión Soviética. Desesperado por detener la enemigo y preservar la ciudad de Pedro el Grande, el Ejército Rojo repetidamente presentó fuerte resistencia, pero los alemanes una y otra vez lo arrollaban o lo rodeaban.

En agosto la ciudad ya había quedado aislada del resto de la Unión Soviética, pero sus defensores se negaban a darse por vencidos. Durante 900 días resistieron los bombardeos, escribiendo un capítulo épico

de la historia de la Gran Guerra Patriótica. *March on Leningrad* es un suplemento basado en el empuje alemán para capturar la ciudad y la defensa soviética de los accesos a la misma. Mike Perryman ha creado diez escenarios basados en batallas que tuvieron lugar al sur de Leningrad entre junio y septiembre de 1941. Este módulo no se puede jugar por si solo, si no que requiere poseer los juegos *Eastern Front* y *Road to Berlin*, así como los suplementos *Red Warriors* y *Sinister Forces*.

Cada escenario tiene su propia lámina en un cuaderno con canutillo, igual que los ya aparecidos North Wind y Alaska's War.

GMT GAMES

Combat Commander : Europe. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 71,00 € *j¡Reglas en castellano!!*

CLASH OF ARMS GAMES

La Bataille de Lützen. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 72,00 € *¡¡Reglas en castellano!!*

Lobositz. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 45,00 € *j¡Reglas en castellano!!*Harpoon 4. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 59,50

Triumph of Chaos. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 81,00 € *j¡Reglas en castellano!!*



Against the Odds 22. Paukenschlag. *Ya disponible* P.V.P.: 33,25 €

Aparte de excelentes artículos históricos, este número incluye el juego *Paukenschag*. Aquello fue una especie de "Pearl Harbor", pero peor. El doble de muertes aliadas, 400 buques perdidos, mientras las autoridades se resistían al ya probadamente eficaz sistema de convoyes y al simple sentido común de apagar las luces de las ciudades costeras.

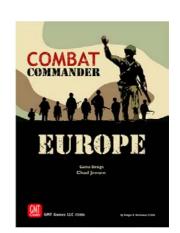
Pudo haber sido mucho peor. Mientras que Stalin conocía el ataque a Pearl Harbor por anticipado, Hitler no. La Kriegsmarine comenzó la Operación Redoble con solo CINCO submarinos que navegaban con guías turísticas de EEUU. Pero al estar encendidas las luces de las ciudades, los destructores americanos en puerto, y al navegar los mercantes con las luces de navegación encendidas, los alemanes la llamaron: "La Segunda Ocasión Feliz".

Algu8nos dicen que la campaña publicitaria "La lengua suelta pierde barcos" no estaba realmente dirigida a impedir que se informaran los agentes alemanes (que realmente eran prácticamente inexistentes!), si no para evitar que la gente hablara del desastre aliado que estaba sucediendo a la vista de las costas de EEUU. ¡La cosa se puso tan grave que los británicos tuvieron que enviar buques y aviones para ayudar a EEUU a defender la Costa Este!



Paukenschlag ("Operación Redoble de Tambor") abarca el ataque alemán sobre EEUU desde Enero a Junio de 1942, empleando las capacidades históricas de los U-boat y, opcionalmente, añadiendo los bombarderos alemanes de largo alcance que podrían haer participado. El tablero está basado en los mapas que los jefes de los U-Boat usaron, y abarca la Costa Este, el Golfo de Méjico y el Caribe. Se contemplan elementos clave como el radar, los detectores "Huffduff," las "Vacas lecheras" alemanas, y una task force con portaaviones.

El movimiento es sencillo, las decisiones a tomar complejas. Contenido del juego: un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, ayudas de juego. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Duración de la partida: hasta 6 horas. Autor: Perry Moore. Desarrollo: Paul Rohrbaugh.





Strategy & Tactics 250: Red Dragon Rising. *Ya disponible* P.V.P.: 21,50 €

El juego incluido en este número es una simulación de nivel estratégico, con notas operacionales, de las posibilidades existentes en los primeros 30 días de una guerra hipotética entre la República Popular de China y una alianza liderada por EEUU. El marco temporal es el futuro no demasiado lejano, entre ahora y el final de 2014. Por el lado chino, el punto de vista del jugador es el que tienen los líderes máximos chinos en Pekín. Por el bando americano, el jugador representa al oficial militar superior en el Pacífico Oriental. El juego se adapta fácilmente al juego en solitario.

El sistema – dado que trata de eventos que no han sucedido y que no se pueden estudiar con detalle después que hayan sucedido – ha sido creado para presentar la guerra como una visión unitaria en lugar de un proceso estrictamente secuencial.

Hay tres suposiciones básicas: los chinos son los agresores, la guerra estalla inevitablemente e Taiwan, y la guerra no comienza con un ataque nuclear, pero el peligro de una escalada nuclear es muy real. La mayoría de las unidades terrestres del juego representan brigadas (grupos de combate tamaño brigada). Las excepciones son: 1) el ejército de Singapur se representa en su

integridad por una pequeña ficha; y los ejércitos taiwanés y filipino se representan por cuerpos de ejército. Las unidades aéreas son formaciones de alas de combate varios tipos, aunque cada ficha solo representa un tipo de aparato (el más numeroso en cada ala). Los bomarderos de largo alcance tienen su propio tipo de unidades que no pueden combinar sus operaciones con las demás alas aéreas del juego.

Las unidades navales representan sobre todo grupos creados ad hoc según el tipo de misión (Grupos de Acción de Superficie). Los portaaviones y los submarinos con misiles de crucero de ataque se representan individualmente. Los demás submarinos se agrupan en fichas de escuadrones. Cada centímetro del mapa representa unos 60 km.

LIBROS OSPREY PUBLISHING

Alexander the Great at War. P.V.P.: 27,75 €

Hell in the Pacific: The Battle of Iwo Jima. P.V.P.: 27,75 €

CAMPAIGN

CAM195 Syracuse 415-413 BC: Destruction of the Athenian Imperial Fleet

CAM196 Gazala 1942: Rommel's greatest victory

AIRCRAFT OF THE ACES
ACE82 Soviet MiG-15 Aces of the Korean War

AVIATION ELITE UNITS

AEU27 Jagdverband 44: Squadron of Experten

DUEL

DU9 Victory vs. Redoutable: Ships of the line at Trafaltar 1805 DU10 M3 Medium Tank vs. Panzer III: Kasserine Pass 1943

FIELD OF GLORY

Field of Glory 4: Swords & Scimitars: The Crusades Armies List

FORTRESS

FOR65 The Forts of Judaea: 168 BC-AD 73: From the Maccabees to the fall of Massada

FOR75 The Forts of New France in Northeast America: 1600-1763

MEN-AT-ARMS

MAA446 The Confederate Army 1861-65 (6): Missouri, Kentucky & Maryland

