

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@retemail.es <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 20 de junio de 2001

JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

TILSIT EDITIONS



Samurai & Katana.

Ya disponible P.V.P.: 7950 ptas.
Un juego de honor y de estrategia. En el s. XVI, en plena guerra civil en el Japón, cada jugador asume el papel de un Daïmyo (jefe de un clan de samurais) e intentará poner fin a la guerra consiguiendo a la vez el título de Shogun. Pero sólo un Daïmyo honorable puede

conseguir ese cargo. Deberán organizar espectáculos, matrimonios, construir castillos, comerciar con la China, aliarse con clanes menores, pedir ayuda a demonios, a las sectas de monjes, a ronins y a infames ninjas en las batallas. Cada jugador intenta deshonrar y debilitar a sus adversarios, y a la vez deberá estar en guardia frente a posibles cambios en las alianzas, traiciones y asesinatos. Tablero rígido plegable, 61 cartas, 138 miniaturas de samurais y de castillos, 49 fichas. Para 3 a 6 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 2 horas. Editor: Tilsit Editions. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Thieves of Bagdad.

Ya disponible P.V.P.: 6950 ptas.

El Gran Visir de Bagdad ha encargado una joya para su cumpleaños. Cada jugador controla una organización (mercaderes, asesinos, etc.) y tu objetivo es ser el primero en reunir las piedras preciosas necesarias para la joya del Visir. Componentes principales: tablero rígido plegable, 2 planchas de fichas, 80 cartas, 20 piedras preciosas de imitación, 6 bolsas para joyas, 1 babucha y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

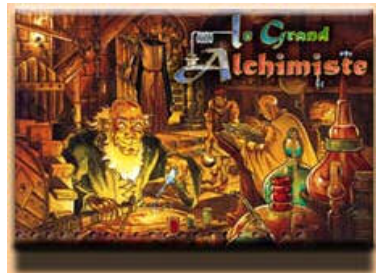


Le Grand Alchimiste.

Ya disponible P.V.P.: 6950 ptas.

En pleno Renacimiento, compite por ser el primer Alquimista que consiga realizar la Gran Obra, la Piedra Filosofal que te permitirá transformar el plomo en oro. Tendrás primero que reunir los raros objetos y pociones secretas que componen tu fórmula mágica. ¡Pero ten cuidado! El

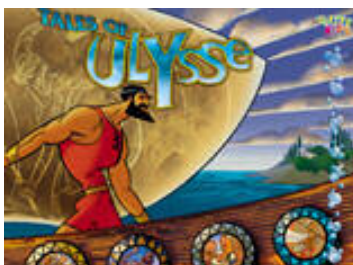
Gran Inquisidor busca tu laboratorio secreto para destruirlo. ¿Sabrás superarlo en rapidez a los demás alquimistas que también trabajan en secreto? ¿Te sabrás proteger de denuncias y robos? ¿Escaparás a las garras del Gran Inquisidor? Un juego de estrategia que te hará rico, muy muy rico. Para 3-6 jugadores de 8 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



The Tales of Ulysses.

Ya disponible P.V.P.: 4950 ptas

¿Quién no ha soñado revivir los viajes de Ulises y sus compañeros en busca de su hogar en la isla de Ítaca a la vuelta de la mítica Guerra de Troya? Enfrentate a los Ciclopes, evita los peligros de Calipo, pasa con tu buque entre Escila y Caribdis, resiste los cantos de las sirenas, etc. Debes usar las armas mágicas de Aquiles y confiar en la protección de Atenea, tu diosa protectora. Este juego pone en tu mesa todo el universo de la obra de Homero



con un diseño excepcional. Pertenece a la colección "Tilsit Kids". De 6 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES

Meridian. Novedad julio P.V.P.: 7795 ptas.

Los jugadores intentan construir sus ciudades de modo que puedan controlar el mayor número de islas del archipiélago de Meridian. Las ciudades más altas deben construirse al norte, y las más bajas al sur. Hay distintos mapas para 3 o 4 jugadores, y montones de decisiones que el buen estratega tiene que decidir. Autor: Leo Colovini. Para 3-4 jugadores de 12 años en adelante. 45-60 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Africa. Novedad julio P.V.P.: 7795 ptas.

Audaces exploradores se adentran en lo más profundo del África negra para descubrir a tribus aisladas y animales curiosos. Obviamente, también esperan conseguir bienes, oro y gemas. En cada turno, los exploradores deben decidir si se adentran más en lo desconocido o si buscan con más detenimiento en las áreas ya exploradas. La combinación correcta de afán de aventura y juego táctico darán la victoria al mejor explorador de África. Autor: Reiner Knizia. Para 2-5 jugadores adultos y niños de 10 años en adelante. 45-60 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Traders of Genoa. Novedad julio P.V.P.: 7795 ptas.

Este es un juego de comercio, comisiones y negociación. Cada jugador asume el papel de un comerciante genovés en el siglo XVI. Sirven pedidos, entregan mensajes y se apoderan de los edificios de la ciudad. Obviamente, todo esto no es posible sin la ayuda de otros mercaderes, de ahí la necesidad de negociar inteligentemente. Esta negociación puede costar, claro está, diner y valiosos bienes. En cada turno los jugadores tienen la posibilidad de adquirir bienes u otras propiedades, pero sólo si pueden negociar un precio interesante con el jugador de la torre. El jugador que gane más al final de la partida será el ganador. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. 60-120 minutos por partida.

Princes of Florence.

Ya disponible P.V.P.: 7795 ptas.

El juego se sitúa en Italia durante el Renacimiento. Los jugadores asumen los papeles de jefes de importantes familias nobiliarias italianas. Se convierten en mecenas de los artistas e intelectuales de la época para crear obras magníficas. Cuanto mejor sea el ambiente, mejor será su trabajo y será mayor el prestigio que obtendrá el mecenas. El objetivo de los jugadores es conseguir el mayor prestigio posible. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. 75-100 minutos. Autores: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Merchants of Amsterdam.

Ya disponible P.V.P.: 8775 ptas.

En 1600, Amsterdam era una ciudad de 50.000 habitantes y un brillante futuro. El comercio florecía y numerosos nuevos edificios adornaban su puerto. Emprendedores mercaderes holandeses viajaban a América, África y Oriente en búsqueda de los nuevos productos valorados en la ciudad. Este periodo de la historia es la base de este juego. Los jugadores asumen los papeles de las poderosas familias de mercaderes de entonces. Los jugadores invierten en el mercado de productos, construyen almacenes en Amsterdam y abren rutas comerciales en las colonias, en una lucha por convertirse en el mercader de más éxito de la ciudad y ganar la partida.

Una pieza fundamental del juego es el reloj de subastas, que simula la subasta tradicional holandesa, en la que el precio empieza muy alto y baja hasta que alguien puja. En cada subasta, cada jugador ve como baja el precio en el reloj, esperando que ningún otro jugador se le adelante. Todos quieren pagar el mínimo posible, pero el primer jugador que puja se lleva siempre lo que se ofrece. Por ello, a medida que baja el precio de un producto en subasta, la tensión entre los jugadores aumenta. Para 3-5 jugadores de 10 en adelante. 90 minutos. Autor: Reiner Knizia **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

6 Billion. Ya disponible P.V.P.: 5250 ptas.

El 12 de Octubre de 1999 la población de la tierra llegó a 6.000 millones de habitantes. Este juego australiano celebra esa fecha, dando a los jugadores la posibilidad de enviar a toda esa gente a otros planetas del sistema solar. Cada jugador obtiene puntos por ayudar a los demás y por tener más población en los planetas más estratégicos. Autor: David Couts. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. 2-3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Medina. Ya disponible P.V.P.: 7795 ptas.

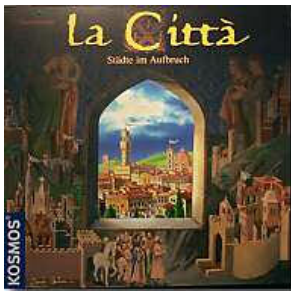
Medina es una antigua ciudad islámica en el norte África famosa por sus edificios interconectados, sus cúpulas de colores, calles estrechas y una imponente muralla. Estamos en 1822. Tras años de desgaste por el sol, el viento y la arena, la gran ciudad ha envejecido a los pies de la cordillera del Atlas y necesita ser reconstruida. A medida que los jugadores trabajan juntos en la reconstrucción de majestuosos palacios y de la dañada muralla, las calles vuelven a sentir de nuevo las pisadas de los niños mientras los mayores se dirigen de nuevo a los mercados, donde abundan productos exóticos de todo el mundo. Así vuelve de nuevo la vida a la vieja ciudad. Medina es un juego que encantará por la belleza de sus componentes y por la sencillez de sus reglas, que permiten estrategias muy interesantes. Para 3 o 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Ghostchase. Ya disponible P.V.P.: 7795 ptas.

Un jugador es el fantasma y los otros intentan darle caza. Los cazadores intentan capturar al fantasma, y este intenta eludirlos en el juego. Los cazadores pueden cooperar entre ellos, pero sólo uno ganará si consigue capturar al fantasma. Si el fantasma evita que lo capturen, hasta el final de la partida, entonces él gana! Todo esto tiene lugar en un antiguo y decrepito castillo. Los cazafantasmas sólo pueden moverse de una habitación a otra usando los medios normales: puertas y escaleras. En cambio, el fantasma, al carecer de un cuerpo físico, no sólo puede mover a través de puertas y escaleras, si no también a través de los muros, los suelos y los techos. Para 2 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Aladdin's Dragons . Ya disponible P.V.P.: 7795 ptas.

Los dragones se han ido de viaje dejando sus guaridas llenas de joyas. Los jugadores aprovechan la ocasión para conseguir la mayor cantidad de tesoros posibles que luego cambiarán por distintos objetos en el castillo. El acceso de los jugadores al castillo, la ciudad y los demás lugares del juego está controlado por unas piezas. Todos los jugadores tienen el mismo número y deben asignarlas a los lugares que quieran visitar en cada turno, pero sólo el jugador que emplee más piezas llegará a cada lugar. Es necesario un fino sentido estratégico y una pizca de astucia para ganar el juego. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Autor: Richard Breese. **¡¡Reglas en castellano!!**



La Città.

Ya disponible P.V.P.: 7795 ptas.

Cada jugador es un príncipe italiano en el Renacimiento, y empieza la partida con dos ciudades. El primer edificio de cada ciudad es el castillo del príncipe. En primer lugar, el príncipe debe proporcionar comida a su pueblo. A medida que aumenta la población de las ciudades, también deben crecer los suministros de comida y los servicios de las ciudades. Los príncipes construyen entonces escuelas, monumentos y baños públicos. Obviamente, los servicios de todas las ciudades no son iguales. Las que ofrezcan los mejores a sus ciudadanos atraerán a más población. Al final, el príncipe que ofrezca los mejores servicios a su pueblo acabará con as ciudades más grandes y mejores, ¡y ganará la partida! De 2 a 5 jugadores adultos y niños de 12 años en adelante. Duración: 60-150 minutos. **¡¡Reglas en castellano!!**

Time Pirates. Ya disponible P.V.P.: 5850 ptas.

Viaja a través del tiempo para conseguir grupos de objetos por diversión y para conseguir ganancias. Los jugadores son piratas del futuro que se enfrentan a las plagas y guerras de tiempos pasados para conseguir los tesoros de aquellas épocas. Deben ser rápidos y cuidadosos para evitar que los capture la patrulla del tiempo. Los jugadores reúnen grupos de tesoros y los venden en el bazar. El jugador que más venda antes de que se acabe la partida será el ganador y el mejor pirata de todos los tiempos. De 3 a 6 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 60 minutos. Autor: Alan Moon & Aaron Weissblum. **¡¡Reglas en castellano!!**

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@retemail

El Grande Expansion (Intrigue & the King + Grand Inquisitor & Colonies). Ya disponible P.V.P.: 4875 ptas.

1) Con **Grand Inquisitor & Colonies**, **El Grande** se hace a la mar. Los jugadores pueden comerciar y contratar soldados. La base de esta expansión es la figura del Inquisidor, y las cuatro Colonias, las cuales son nuevas regiones que se colocan alrededor del tablero del juego básico. Un nuevo mazo de cartas de acción aumenta la fluidez del juego en la España prerrenacentista. El papel del Inquisidor es similar al del Rey. Incluye un barco para transportar recursos desde América, la posibilidad de conseguir un embajador en Francia o el gobierno de una colonia, etc. 2) Con **Intrigue & the King**, se incluyen 100 nuevas cartas de acción para **El Grande**. Los personajes más importantes son el Rey y el Intrigante. El primer jugador del turno ocupa el puesto del rey, mientras que el último, como intrigante, puede poner en desorden todas las regiones de España. Además, hay varias nuevas acciones y posibilidades. También contiene reglas adicionales para dos o tres jugadores. También se incluye el primer set de cartas promocional editado para **Intrigue & the King** y 2-3 cartas de la reciente "Player's Edition". 3) Si combinas **Grand Inquisitor & Colonies** con **Intrigue & the King**, puedes jugar a **The King & the Colonies**, variante en la que usas las cartas de acción y poder de **Intrigue & the King**, y las nuevas regiones, el Gran Inquisidor y algunas cartas de **Grand Inquisitor & the Colonies**. **¡¡Reglas en castellano!!**

AVALON HILL-MMP (DE NUEVO DISPONIBLES)

Maharaja. P.V.P.: 3850 ptas. **¡¡Nuevo precio!!**

Una epopeya en tu mesa de juego... La historia apenas había comenzado cuando los fieros arios nómadas saltaron de las estepas de Asia Central arrasando la civilización de pastores Harappa y a las tribus dravídicas del subcontinente indio. Aquella fue la primera de muchas invasiones que llegaron a aquella tierra a lo largo de la historia. Los imperios surgían y se desvanecían más tarde. En el s. XV, un nuevo factor apareció en escena, dos buques portugueses llegaron a la costa malabar: habían llegado los europeos. Durante los siguientes tres siglos, las guerras y las migraciones asolaron el continente, hasta que los británicos asentaron su dominio a mediados del s. XIX al derrotar a los sij. **Maharaja** es un juego de **Avalon Hill** para varios jugadores, que abarca más de 3000 años de historia de la India. Sistema de juego similar al de **Britannia**. Es un juego y a la vez un método de aprendizaje de la historia. Contenido: 2 planchas de fichas, mapa rígido plegable de 55x60 cm., reglas y comentario histórico, ayudas de juego. Para 3 a 5 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 3-4 horas. **¡¡Reglas en castellano!!**

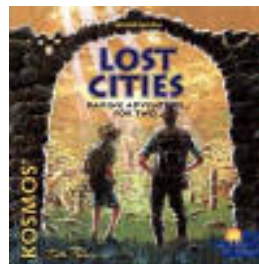
Siege of Jerusalem. P.V.P.: 4395 ptas. **¡¡Nuevo precio!!**

Breakout: Normandy. P.V.P.: 3850 ptas. **¡¡Nuevo precio!!**

Wrasslin! P.V.P.: 2195 ptas. **¡¡Nuevo precio!!**

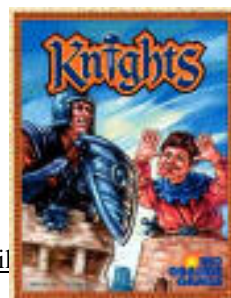
JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

RIOGRANDE GAMES



Lost Cities. Ya disponible P.V.P.: 3895 ptas.

Para los valientes y aventureros quedan aún muchas ciudades perdidas que encontrar y explorar. La búsqueda te puede llevar al Himalaya, al bosque del Brasil, a las dunas del desierto, a antiguos volcanes o al Reino de Neptuno. Evidentemente, uno no puede ir a todas partes sin recursos, de modo que los jugadores deben elegir qué expediciones realizar y cuáles dejar a los demás. Los que estén seguros de su suerte pueden aumentar su apuesta: aumentar la recompensa a cambio de arriesgarse a que falle la expedición. La clave está en encontrar el equilibrio. Si te embarcas en demasiadas expediciones no tendrás recursos suficientes para todas. Autor: Reiner Knizia. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. 30 minutos. **¡¡Reglas en castellano**



Knights! Ya disponible P.V.P.: 1950 ptas.

Los jugadores son caballeros que compiten en la construcción de castillos en el reino. Pero esa no es la única forma de ganar. En realidad, hay tres modos de ganar: construir cuatro castillos con distintos pendones, construir tres castillos distintos y coronar al rey, o construir dos castillos distintos y ganar tres torneos. Los jugadores tienen también la oportunidad de conseguir habilidades

www.riograndegames.com

especiales. Para todo esto, los jugadores usan dados y cartas. Para 2 a 6 jugadores de 8 años en adelante. 20-40 minutos. Autor: Michael Schacht.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Wyatt Earp. *Ya disponible* P.V.P.: 3895 ptas.

Los jugadores son cazadores de recompensas que trabajan cooperando y compitiendo entre ellos para capturar a los más célebres forajidos del Oeste. Para ello deben conseguir y jugar grupos de cartas de los distintos forajidos. Cuando un jugador juega un grupo de cartas, aumenta la recompensa y a la vez mejora sus posibilidades de atrapar al forajido correspondiente. Al final de cada ronda, los jugadores reogen el dinero correspondiente a los forajidos que hayan ayudado a capturar. Ganará la partida el jugador que más dinero obtenga durante la partida. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. 45-60 minutos. Autores: Richard Borg & Mike Fitzgerald. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

GMT GAMES

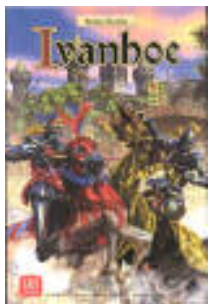
Galaxy: The Dark Ages.

Ya disponible P.V.P.: 4195 ptas.

Juego de cartas de combate y conquista intergaláctica, obra del mismo equipo (Don Greenwood y Reiner Knizia) que creó **Titan: The Arena**, uno de los últimos éxitos de Avalon Hill. **Galaxy** lleva a los jugadores a una nueva forma de combate entre naves espaciales: los jugadores luchan un sistema rápido, accesible, con profundidad estratégica e interactividad entre los jugadores. Lucha por el cosmos con bases y flotas de guerra. Naves de transporte, de asalto, de reconocimiento, cartas de Avances Tecnológicos, destrucción de mundos, 8 razas en lucha, etc. De 3 a 5 jugadores. Duración: menos de una hora. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

Battle Line. *Ya disponible* P.V.P.: 3350 ptas.

Juego de cartas en torno al tema del arte de la guerra en la época de Alejandromagno. Incluye 60 cartas a todo color creadas por Rodger MacGowan y Mark Simonitch, que reflejan las formaciones militares más importantes (Elefantes de Guerra, Caballería Pesada, Falange, etc.), y 10 cartas variadas que dan variedad a cada batalla. Para ganar, debes alinear formaciones en tu línea de batalla que sean superiores a las de tu contrincante. Los jugadores tienen siempre elecciones estratégicas que afrontar. Aunque no se trata de una simulación histórica, sí es un gran juego de estrategia. Tú decides cómo usar tus fuerzas: ¿podrás llegar a emular las victorias de Alejandro? Para 2 jugadores. Duración: 30 minutos. Creado por Reiner Knizia. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



Ivanhoe. *Ya disponible* P.V.P.: 4195 ptas.

Conviértete en un caballero y participa en los torneos de la corte del rey. Usa tus cartas para desmontar a tu contrincante, detener su espada, cargar, contracargar o retirarte. Adapta tus tácticas a cada situación, superando en inteligencia a tu enemigo. Defiende el honor de una dama.

Ivanhoe es un juego rápido de cartas para varios jugadores. Usa tus cartas para ganar las justas, o luchar con tu espada o tu maza. Reúne a tus escuderos, obtén el apoyo de una dama y enfrentate a tus contrincantes. Gana el jugador que sea el primero en ganar cada uno de los cinco tipos de

torneos. Hay cartas de armas, de acciones, etc. El apoyo de una dama puede ser decisivo, pero si no consigues ganar quedarás en evidencia ante ella. Para dos a cinco jugadores. Duración: 60 minutos. Contenido: 25 piezas de cinco colores, 110 cartas (70 cartas de colores, 20 cartas de apoyos y 20 cartas de acciones) y reglas. Autor: Reiner Knizia. *¡¡Reglas en castellano!!*

Formula Motor Racing.

Ya disponible P.V.P.: 3350 ptas.

¡Caballeros (y damas), enciendan sus motores! Toma ventaja de los coches en la línea continua, pon tu vehículo al límite con un fuerte acelerón, supera a los demás equipos en los boxes. Evita trompos y accidentes. Consigue puntos por cada carrera. ¿Conseguirás acumular más puntos que los demás corredores a lo largo de la temporada? Formula Motor Racing es un juego de cartas rápido en que cada jugador conduce un equipo de dos coches con el objetivo de conseguir el Campeonato del Mundo. Tú controlas la suerte de tus coches y la de tus contrincantes por medio de jugadas de cartas. Cada carrera lleva unos 20 minutos. Puedes jugar unas pocas en una partida rápida, o toda la temporada. Las cartas de acción te permiten cambiar la posición relativa de los coches en la carrera. Algunas cartas se emplean para beneficiar a tu equipo, otras para perjudicar a tus contrincantes, y otras afectan a todos. También hay cartas arriesgadas que pueden darte ventaja pero tienen peligro para tus coches.



Formula Motor Racing es el juego de carreras de coches más rápido de jugar que existe. Fácil de jugar y de enseñar. Para 3 a 6 jugadores de 8 años en adelante. Contiene 12 coches de plástico (dos de cada color), 6 cartas de equipos de boxes, 54 cartas de acciones, 1 dado y reglas. *¡¡Reglas en castellano!!*

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING

G.I.'s Dozen. *Ya disponible* P.V.P.: 2400 ptas.

Colección de doce escenarios originalmente publicados con el clásico **G.I.: Anvil of Victory**, adaptados para jugar con ASL. Se trata de los mejores escenarios publicados centrados en la infantería de EE.UU.

Beyond Valor + Red Barricades.

Ya disponible P.V.P.: 15.395 ptas.

La nueva edición de **Beyond Valor** incluye ahora el Módulo Histórico de ASL #1, **Red Barricades**. También incluye los "nuevos" finlandeses (con un color propio) y el Capítulo O de las reglas actualizado y modificado. 16 planchas de fichas, 4 mapas geomórficos, reglas, separador del Capítulo O, mapa de **Red Barricades**, escenarios para Beyond Valor y Red Barricades, 4 dados. Mucho mayor que la primera edición, pero merece verdaderamente la pena. Es el primer paso para que TODO el sistema ASL esté de nuevo disponible para el público y se pueden incorporar nuevos jugadores. Es necesario poseer: **ASL Rules**.

Paratrooper (ASL Module #2). *Ya disponible* P.V.P.: 6595 ptas.

Reedición del primer módulo "introductorio" para ASL. Se le han añadido los tableros 2 y 4. Alemanes y norteamericanos. Es necesario poseer: **ASL Rules**.

The Last Hurrah (ASL Module #7). *Ya disponible* P.V.P.: 6595 ptas.

Caja con la infantería de los países menores aliados. La reedición de este módulo incluye ahora también el tablero 3. Es necesario poseer: **ASL Rules**, **Beyond Valor** y **Yanks**.

Hollow Legions (ASL Module #6). *Ya disponible* P.V.P.: 7250 ptas.

Módulo de los italianos. Se ha aprovechado esta reedición para reformar este módulo. El Capítulo H se ha rehecho para ser compatible con la 2ª edición de las reglas. Es necesario poseer: **ASL Rules**, **Beyond Valor**, **Yanks** y **West of Alamein**.

Advanced Squad Leader Rulebook 2nd Edition.

Ya disponible P.V.P.: 11995 ptas

2ª Edición de las reglas de Advanced Squad Leader. La mayoría de los cambios de esta nueva edición tienen como objetivo para facilitar la consulta y limpiar las reglas de redundancias y errores. Se incorporan también preguntas y respuestas muy comunes al final de cada capítulo. Cambian algunas reglas como "Bocage" o "Wall Advantage". Incluye todos los separadores hasta la letra E, así como el incluido en Pegasus Bridge sobre condiciones nocturnas. Se incorporan más tablas a los separadores principales. También se incluyen las nuevas tablas de flujo de Artillería y "Overruns" y un índice aumentado. En suma, 15 años de experiencias de miles de jugadores de todo el mundo se han volcado en esta nueva versión de las reglas de El Juego con mayúsculas, de modo que muchos que ya posean la 1ª edición no podrán evitar querer también la nueva edición.

ASL Journal #3. *Ya disponible* P.V.P.: 5875 ptas.

Nuevo número de la revista oficial de **Advanced Squad Leader**. Este va a ser un número "normal", sin mapas o fichas adicionales, pero con todos los artículos y escenarios de calidad que el aficionado espera. Incluye 30 nuevos escenarios, en una separata central, 80 páginas. Tres de los escenarios forman una minicampaña de Kursk obra de Pete Shelling; y también hay una nueva campaña para **KGP** de Philippe Leonard;

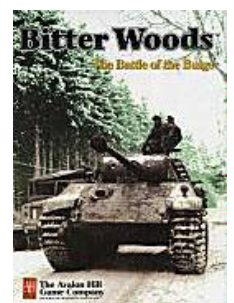
Solitaire ASL II. *Novedad julio* P.V.P.:

Nueva edición de las reglas para jugar en solitario a ASL. A diferencia de la primera, ahora se incluirán muchos más países.

Bitter Woods 2nd Ed.

Ya disponible P.V.P.: 8575 ptas

Uno de los últimos juegos editados por **Avalon Hill** en su anterior etapa, que prácticamente no llegó a España, ve de nuevo la luz ampliado (con 1 lámina más de fichas a todo color) y con nueva reglas. El 16 de diciembre de 1944, Alemania lanzó su última y desesperada ofensiva en el Oeste. Siete divisiones panzer y trece de infantería

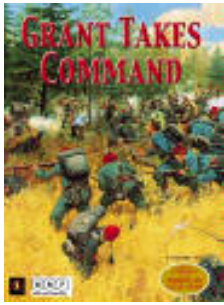


avanzaron por las Ardenas, barriendo fácilmente la línea aliada. Aquella fue la batalla más dramática y sangrienta del frente Occidental. **Bitter Woods** recrea los once primeros días decisivos de aquella lucha histórica. Incluye reglas de Movimiento de Explotación Mecanizado, Demolición y Construcción de puentes, Avance del Kampfgruppe Peiper, Infiltración de Skorzny, Eventos Aleatorios, Depósitos de Combustible Ocultos, Reservas, Unidades de Vanguardia, Factor Aéreo, Interdicción Aérea y Apoyo de Artillería. Las unidades son regimientos y brigadas, los turnos son de medio día. Contiene: mapa de 55x76 cm., regla, 320 fichas y ayudas de juego. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 4 horas (escenario para campeonatos) o 8+ horas (juego completo). Obra de Randy Heller y Bruno Sinigaglio. Premiado en EE.UU. **¡¡Reglas en castellano!!**

Bitter Woods Upgrade Kit to 2nd Ed.

Ya disponible P.V.P.: 2000 ptas.

Kit para actualizar los juegos de la 1ª Edición de Bitter Woods a la 2ª Edición.



Grant Takes Command.

P.V.P.: 11495 ptas. **Ya disponible**

En marzo de 1864, Lincoln ascendió a Ulysses S. Grant a Teniente General y le encomendó el mando de todos los ejércitos de la Unión. Grant ordenó que los tres ejércitos de Virginia marcharan simultáneamente hacia Richmond. Pero ante ellos estaban los veteranos del Ejército de Virginia del Norte bajo el mando de Robert E. Lee. Durante 40 días, los mejores generales de la guerra librarían una campaña terrible de maniobra, atrincheramientos y asaltos frontales. Aquella campaña fue decisiva para la victoria final de la

Unión en el Este. Aunque Grant no consiguió tomar la capital confederada, su campaña agotó a los confederados y los redujo a atrincherarse para el resto de la guerra.

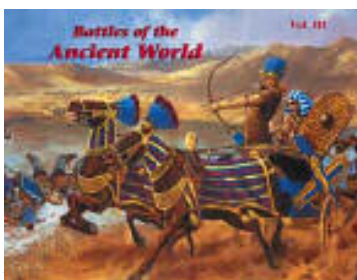
Este es el séptimo volumen de la serie *The Great Campaigns of the American Civil War*, una serie de referencia en su género. Grant Takes Command refleja esta campaña con las marchas, asaltos y estrategias defensivas de aquellos meses, aprovechando el interactivo sistema de reglas de la serie. Cada turno representa un día histórico. Incluye doce escenarios que van desde batallas de un día o cabalgadas de caballería hasta la gran campaña que une los mapas de otros juegos de la serie. Se centra en la campaña terrestre de Grant contra Richmond, pero también incluye las acciones en el Valle del Shenandoah Valley y en Bermuda Hundred.

Incluye un nuevo libro de reglas estándar con todas las reglas básicas de los siete juegos de la serie, además de libro de reglas específicas para este juego. Reglas de atrincheramientos actualizadas para reflejar las batallas de 1864. Incluye cuerpos de caballería y jefes de división de ambos bandos, cañoneras y asaltos especiales. Tres planchas de fichas, dos mapas, etc. Autor: Ed Beach. Mapa increíble, candidato en nuestra opinión a mejor mapa de wargame de la historia, creado por Rick Barber. Se puede unir a los mapas de **On to Richmond!** y **Stonewall Jackson's Way**, lo que permite hacer campañas directamente desde Washington hasta Richmond.

DECISION GAMES

Totaler Krieg! Reedición julio P.V.P.: 16795 ptas.

Su antecesor, **Krieg!**, recibió una calurosa acogida de la crítica y los jugadores. Esta es la nueva versión ampliada de uno de los juegos estratégicos sobre la 2ª Guerra Mundial de más calidad, y seguramente el más dinámico. El sistema básico no se ha cambiado, pero se ha añadido lo que tantos jugadores pedían: más cartas de opciones estratégicas, más variantes, más escenarios, más fichas, más reglas opcionales, más ejemplos, mejores gráficos, y un largo etcétera, más algo verdaderamente especial: el módulo **Dice of Decision**, un generador aleatorio campañas que te lleva por 25 años de la historia de Europa para crear un número prácticamente ilimitado de supuestos. ¿Y si Alemania o Rusia hubieran vencido en la Gran Guerra?, ¿y si la 2ª G. M. hubiera empezado con una Democracia en Alemania?, ¿y si Francia o Italia (o incluso Alemania) fueran países comunistas?, etc. 560 fichas, 153 cartas, ayudas de juego, 2 libros de reglas y dos mapas de 55x85cm. impresos por ambas caras. **¡¡Reglas en castellano!!**



Battles of the Ancient World, Volume III . **Ya disponible** P.V.P.: 10075 ptas.

Nuevo volumen de este sistema de batallas de la Antigüedad, sencillo y rápido, que permite librar grandes batallas en una tarde. Escenarios: **1) Megiddo**, 1479 a. de C. Una de las grandes batallas

de la Antigüedad: los egipcios bajo el mando del faraón Tutmosis III contra los ejércitos asiáticos del Rey de Qadesh. Tutmosis superó a sus enemigos en esta inmensa batalla con carros de guerra en ambos bandos. **2) Qadesh**, 1294 a. de C. Qadesh fue la mayor batalla entre los ejércitos hititas y egipcios, y decidió el destino de los actuales territorios de Siria, norte de Irak y Turquía. Una brillante emboscada hitita propinó a los egipcios una de sus mayores derrotas, y acabó en unas pocas horas con la expansión egipcia hacia el norte, aunque más tarde Ramses la proclamaría como una victoria. **3) Lago Trasimeno**, 217 a. de C. Una de las mayores victorias de Haníbal. Tras la victoria de Trebia contra Sempronio, Haníbal, atrapado entre los ejércitos romanos de Flaminio y Servilio, llevó al primero una emboscada en la orilla del Lago Trasimeno. El ejército romano fue aniquilado y el camino a Roma quedó abierto. **4) Munda**, 45 a. de C. Ésta fue la mayor de las batallas de la Guerra Civil de Roma, en la que César derrotó a Pompeyo y Labieno eliminando el último obstáculo hacia el poder absoluto. Aunque Pompeyo y Labieno tenían ventaja numérica, una brillante maniobra de caballería de César cambió el curso de la batalla. **5) Boudicca** 61 a. de C. A mediados del siglo I, los romanos habían conquistado Britania, pero su dominio no estaba asentado, y en el 61, Boudicca, reina de los icenos, llamó a las demás tribus a la rebelión. Suetonio Paulino, el gobernador romano, se puso en marcha y se enfrentaron en un estrecho desfiladero. La disciplina de los romanos, que resistieron el fiero ataque inicial tribal, fue el factor decisivo del choque. **6) Adrianópolis**, 378. Batalla decisiva entre romanos y visigodos. El emperador de Oriente, Valens, atacaron el campamento de los invasores visigodos. El contraataque de la caballería visigoda, cayendo por la retaguardia romana, convirtió la lucha en una de las más sangrientas de la antigüedad. Componentes: 520 fichas, 3 mapas de 55 x 85 cm., reglas y ayudas de juego. **¡¡Reglas en castellano!!**

Strategy & Tactics 204. Piave: Twilight of the Hapsburg. **Ya disponible** P.V.P.: 3795 ptas.

Strategy & Tactics 205. **Ya disponible** P.V.P.: 3995 ptas.

Moves 101. **Ya disponible** P.V.P.: 1150 ptas.

Fire & Movement 120. **Ya disponible** P.V.P.: 1150 ptas.

Player's Guide to Totaler Krieg! **Ya disponible** P.V.P.: 3795 ptas.

Guía para los jugadores de **Totaler Krieg!**, con artículos y consejos de estrategia (opción de Guerra Total temprana del Eje, defensa de París en 1940, etc., tácticas (por ejemplo, operaciones anfibia), escenarios adicionales, variantes, nuevas fichas, reglas opcionales y la lista de erratas más actualizada. Más de 90 páginas con portada a color. Contiene 80 fichas (nuevas fichas soviéticas corregidas, unidades de fortalezas adicionales, una unidad de Bombarderos Pesados soviéticos, cuerpos de reserva de Irak y Persia, las fichas de la "Batalla del Adriático", ejércitos "de verdad" de las nacionalidades soviéticas, una docena de fichas para una variante del Pacífico y más.

AVALANCHE PRESS LTD.

Second World War at Sea, vol I: South Pacific.

Ya disponible P.V.P.: 10495 ptas.

La encarnizada lucha por Guadalcanal y el resto de las Islas Salomón marcaron uno de los más gloriosos capítulos de la historia de la marina norteamericana. Ahora te toca a ti ponerte al mando de los escuadrones de aquellos buques. Incluye todos los buques norteamericanos, australianos, neozelandeses y japoneses que participaron. Numerosos escenarios recrean las batallas y la campaña de 1942-43 por el control de Guadalcanal y Nueva Guinea. 420 fichas, 2 mapas rígidos. **¡¡Reglas en castellano!!**



The Great War at Sea vol. V: Spanish-American War. **Ya disponible** P.V.P.: 9450

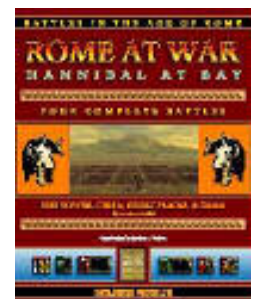
Juego operacional y táctico de la guerra naval entre EEUU y España de 1898. El conflicto estalló con la explosión del U.S.S. Maine y terminó con las batallas de Manila y Santiago, donde los restos del poder naval español fueron aniquilados. Fue la primera guerra cubierta por la prensa en los EEUU, fue también un presagio de lo que sería la guerra ruso-japonesa y sentó las bases de la nueva estrategia norteamericana en los dos océanos. Incluye todos los buques de ambos países que participaron más un buen

número de buques para jugar escenarios hipotéticos. 200 fichas, un mapa estratégico de 45x55 y otro táctico de 67x67, libro de reglas y libro de escenarios. Por fin un juego tratará la parte decisiva del conflicto de Cuba. **¡¡Reglas en castellano!!**

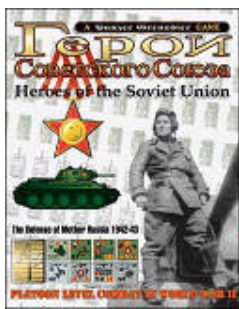
Rome at War. Vol. 1: Hannibal at Bay. P. Cornelius Scipio in Africa.

P.V.P.: 9450 ptas. **Ya disponible**

Primer juego de una nueva serie de juegos de batallas de Roma. Incluye las batallas de la



Torre: Masinissa, las Grandes Llanuras, Cirta y Zama, las más importantes de la campaña de África de Escipión el Africano frente a Haníbal, en el 202 a. de C. Creado por un especialista en la Antigüedad, Stephen C. El aspecto de las fichas es muy similar al de minaturas de plomo vistas desde arriba. Contenido: 165 fichas de gran tamaño, dos mapas geomórficos históricos de 27x43 cm. rígidos plegables, reglas y escenarios. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración: de 30 minutos a 3 horas. Jugabilidad en solitario: alta. **¡¡Reglas en castellano!!**



Panzer Grenadier: Heroes Of The Soviet Union - The Defense Of Mother Russia 1942-43. Ya disponible P.V.P.: 9895 ptas.

“¡... un comunista inspira terror en el enemigo incluso aunque esté muerto!”

En junio 1941, Alemania y sus aliados lanzaron una ataque sorpresa sobre la Unión Soviética. Pese a sufrir inmensas bajas, el Ejército Rojo de Trabajadores y Campesinos detuvo a los invasores. En 1945, los soldados soviéticos tomarían Berlín y destruirían a un régimen de maldad. Al frente de esta defensa y posterior contraataque estaban las divisiones de élite de Guardias, los guerreros más fieros del Ejército Rojo. Segunda entrega de **Panzer Grenadier**, el wargame más vendido del pasado año. Incluye dos mapas plegables de 28x43 cm., 250 fichas, libro de reglas, libro de escenarios y ayudas de juego. **¡¡Reglas en castellano!!**

Great War At Sea: The Mediterranean, 2nd Edition.

Ya disponible P.V.P.: 13.195 ptas.

¡Ponte al mando de los barcos que hicieron historia!

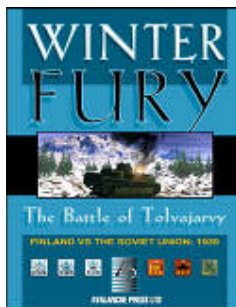
Durante los últimos cinco años, miles de jugadores han recreado batallas navales históricas con la serie de juegos **The Great War at Sea**, dos veces nominada como mejor juego de mesa histórico. Esta es la nueva edición ampliada del primer juego de la serie. Las flotas de 11 países luchan por el control del Mar Mediterráneo. Jugadores de 10 años en adelante toman el mando y resuelven el destino de su nación en el mar. Contiene dos mapas estratégicos de 43"x55 cm., mapa táctico de 63x63 cm., 390 fichas, libro de reglas, libro de escenarios (¡80 páginas!) y ayudas de juego. **¡¡Reglas en castellano!!**



Winter Fury: The Battle Of Tolvaarjy - Finland vs. The Soviet Union, 1939.

Novedad julio P.V.P.: 6295 ptas.

Título que continúa la historia de **Blood On The Snow**, uno de los más vendidos wargames de los 90. Tropas finlandesas totalmente superadas en número usan su velocidad y pericia para defenderse frente a la tremenda potencia de fuego soviética. Puede jugarse junto con **Blood In The Snow** formando un juego de campaña. Contiene un mapa de 60x88 cm., 140 fichas y reglas.



Imperium 2000.

P.V.P.: 10495 ptas. **Novedad 2001**

En 1977, Imperium supuso una conmoción en el mundo de los juegos de Ciencia Ficción, obteniendo al poco tiempo el premio de Mejor Juego de Ciencia Ficción. Ha llegado el momento de que este clásico vuelva totalmente actualizado, con una calidad gráfica increíble y nuevas reglas totalmente revisadas. La nueva edición incluye un mapa táctico para las batallas, nuevas reglas de combate, fichas de tamaño doble, nuevos tipos de unidades, un nuevo mapa de campaña revisado, etc. Un juego que no puede faltar en la colección de los interesados en la Ciencia Ficción. **¡¡Reglas en castellano!!**

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

World in Flames Mullenium Annual. Ya disponible P.V.P.: 4750 ptas.

El nuevo Annual contiene los más recientes avances y consejos sobre los productos de la línea World in Flames. Incluye: una partida comentada de America in Flames; un nuevo sistema político para World in Flames y America in Flames; los más recientes consejos estratégicos para World in Flames; las más recientes reglas opcionales para World in Flames; un sistema integrado de Vichy y de conquista; comentarios en profundidad sobre America in Flames strategy notes; la colocación inicial de la campaña "Iron Dream"; un avance de Patton in Flames; y 200 fichas de Politics in Flames, con marcadores políticos para Politics in Flames, armas pesadas para Russia y China, fichas de señores de la guerra, marcadores de desgaste, nuevos portaaviones con misiles

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. quijanoterocio@retemail.es <http://elviejotercio.tripod.com>

antiaéreos, cuarteles generales de partisanos, aviones a reacción y cazas nocturnos soviéticos del final de la guerra, etc.

WiF 2000 Update Kit. Ya disponible P.V.P.: 9495 ptas.

Este pack contiene los últimos mapas, fichas, reglas y tablas de World in Flames. Incluye los mapas más recientes incluidos en Patton in Flames con las fronteras de posguerra. También contiene las últimas planchas de fichas (CS 7-9, 18 & 24) así como el libro de reglas más reciente y 2 tablas. Aprovéchate de la ayuda de más de 20 millones de horas de juego de este premiado juego.

Patton in Flames.

Ya disponible P.V.P.: 11550 ptas.

Patton in Flames explora una guerra posterior a la 2ª G. M. entre el Comunismo (la URSS y la China comunista) y el Capitalismo (la Commonwealth, Francia, Italia, la China Nacionalista y E.E.UU.) por el dominio del mundo. Patton in Flames contiene dos juegos de campaña, uno que empieza en febrero de 1945, y en el que ambos bandos intentan llegar a un acuerdo con lo que queda del Eje, y un segundo que empieza en mayo de 1948, con la crisis del puente aéreo de Berlín y la primera Guerra Árabe-Israelí. En el este, los chinos comunistas y nacionalistas ya están en guerra, los indonesios y los vietnamitas están luchando por su independencia, y las fronteras entre India y Pakistán y entre las dos Coreas están a punto de estallar en guerra. El juego contiene 5 mapas que abarcan todo el globo y unas 1000 fichas de todas las grandes potencias. También se incluye un libro de reglas estándar actualizado de World in Flames, un librito de reglas especial para Patton in Flames y 2 tablas de combate.

El juego incluye un sistema político que permite a todas las grandes potencias intentar influir sobre los países menores para atraerlos a su bando. Los mapas son los más actualizados de World in Flames, con todas las erratas corregidas así como con las nuevas fronteras posteriores a la 2ª G.M. En las fichas encontramos armas pesadas para ambos bandos, así como todos los nuevos aviones y unidades navales como el Mig-15 y el Mig-17, el F-84 Thunderjet y el F-86 Sabre, y los bombarderos Canberra y IL-28, portaaviones soviéticos, chinos comunistas y nacionalistas, y mucho más. Los mapas y las fichas son totalmente compatibles con World in Flames.

Patton in Flames Update Kit. Ya disponible P.V.P.: 8550 ptas.

Este kit permite a los jugadores de **World in Flames** jugar a **Patton in Flames** con un desembolso menor. Es necesario poseer un ejemplar de World in Flames: the Final Edition. Si lo tienes, este kit contiene todo lo que te falta para jugar a **Patton in Flames**.

7 Ages: 6000 years of Human History. Novedad 2001 P.V.P.:

Este juego es el proyecto más ambicioso jamás emprendido por Australian Design Group. Es el primer juego en incluir más de 100 civilizaciones que comprenden la entera historia de la humanidad. El destino del mundo está en tus manos. ¿Podrán tus civilizaciones, por medio del progreso religioso, científico y cultural, dominar el mundo? ¿Te convertirán en el señor más glorioso de la tierra? 7 Ages incluye 2 mapas tamaño A1, más de 700 fichas de formato grande, 200 fichas de tamaño estándar y 144 cartas.

SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES

Serbia & Romania. Ya disponible P.V.P.: 8395 ptas.

Tercer volumen de la serie Der Weltkrieg. Abarca las campañas de Serbia y Rumania en la 1ª Guerra Mundial, con reglas para conectar ambas campañas entre sí y con los volúmenes publicados anteriormente. Incluye 560 fichas, dos mapas de 55x85 cm., reglas y ayudas de juego.

GMT GAMES

Risorgimento, 1859.

Ya disponible P.V.P.: 13650 ptas.

Juego inusual que en realidad incluye dos juegos en uno. Por una parte, contiene un juego estratégico de la 2ª Guerra de Independencia de Italia, y por otra un juego táctico que te permite revivir las dos batallas más grandes de la misma, Magenta y Solferino. En esta guerra, Víctor Manuel II, rey del Piamonte, se alió con Napoleón III contra los austríacos. La guerra significó el nacimiento del estado italiano. En Magenta (4 de junio, 1859), la primera batalla de la guerra, los franceses atacaron por un campo de batalla cubierto casi totalmente de viñedos. Solferino (24 de junio 24, 1859) fue una de las batallas más grandes del siglo. Once cuerpos y todo el ejército piamontés lucharon al sur del Lago Garda. La excelente posición austríaca, tras un día de lucha, fue finalmente superada por el asalto de la Guardia Imperial francesa.

Risorgimento es un juego grande pero fácil de jugar. Las batallas, creadas por Richard Berg, tienen una escala de 300 metros por hex y turnos de 75 minutos. Las unidades son batallones de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. La iniciativa pasa rápidamente de un jugador a otro, y la capacidad de los jefes de cuerpo es de gran importancia para seguir moviendo coordinadamente. El combate táctico es muy sencillo, pero permite diferenciar la infantería de línea de las tropas ligeras, e incluir gran cantidad de caballería en Solferino. El juego de campaña, creado por Peter Perla, usa el sistema de casillas intercomunicadas de juegos como **Paths of Glory**. Las unidades son de tipo división. La clave está en la coordinación y la concentración, cubrir las líneas y el combate. Puede jugarse una tarde. **Risorgimento** incluye: 2 mapas impresos por ambas cartas, 960 fichas, 3 libros de reglas y ayudas de juego.

Caratacus. Ya disponible P.V.P.: 3050 ptas.

Módulo para **Caesar: Conquest of Gaul**, abarca la conquista definitiva de Britania bajo el reinado de Claudio. Incluye dos batallas protagonizadas por Caratacus, jefe de los catuvelones: Medway (43 d. de C.) y Wales (51 d. de C.). En la primera, cuatro legiones más una especial "bátava" se enfrentan a una fuerza de infantería media, ligera y carros que se intenta retirar al otro lado del Támesis. En la segunda, los últimos hombres de Caratacus, en lo alto de una colina, hacen frente por última vez a una legión. Los dos escenarios están muy equilibrados. 60 fichas normales, un mapa.

Simple Great Battles of History. Ya disponible P.V.P.: 3795 ptas.

Tras años de pruebas y desarrollo, ¡Simple GBoH está aquí! Se trata de unas reglas sencillas creadas tanto para los que ya conozcan la delebrada serie de juegos *Great Battles of History*, así como para los que hasta ahora no se hayan atraído a adentrarse en los juegos de la misma por su complejidad. **Simple GBoH** es tá pensado para los que pedían una versión más rápida, con menos tiradas de dados, de este sistema, pero conservando el máximo de sabor histórico. El paquete incluye un libro de reglas completo e independiente, nuevas tablas, un libro de escenarios que abarca todas las batallas incluidas en **Deluxe Alexander, SPQR, Caesar, Caesar: Conquest of Gaul, Cataphract** y todos los módulos de dichos juegos (incluso el reciente **Caratacus**). Obviamente, para jugar es necesario poseer alguno de los juegos anteriores. Con estas nuevas reglas, la mayoría de las batallas pueden completarse en alrededor de dos horas, y las batallas pequeñas de medio mapa necesitan apenas alrededor de una hora.

Barbarossa: Army Group North. Ya disponible P.V.P.: 18695 ptas.

Cuarto volumen de la serie *Eastern Front*, tras **Typhoon!**, **Army Group South** y **Army Group North**. Juego de escala operacional que abarca el ala norte de la invasión de la Unión Soviética por el Eje en el verano de 1941. Incluye cinco mapas de 55x85, dos mapas de 55x43, 980 fichas, libro de reglas y libro de juego, plantillas de despliegue, ayudas y dados.

Además de los tipos normales de unidades, encontrarás artillería de cohetes y ferroviaria, superpesada, trenes blindados, Stukas, Sturmoviks, tropas políticas del NKVD, Stormtroopers, milicia, partisanos y más. Los finlandeses hacen su aparición en esta serie, incluso con su flota. La unidad básica es la división, pero se incluyen muchas brigadas independientes, regimientos y unidades tipo batallón especialmente importantes.

Las reglas, ya conocidas por los aficionados de esta serie, incluyen movimiento de reacción, apoyo de artillería, misiones aéreas, HQ soviéticos, órdenes de retirada o de resistir, tiempo atmosférico, movimiento ferroviario, estratégico y naval, arrollamientos, armas combinadas, fortificaciones y más.

Los tres juegos "Barbarossa" (South, Center y North) están pensados para poder unirse, aunque siete de los nueve escenarios de este nuevo volumen apenas necesitan de un mapa o menos.

Debido a la intensidad de la lucha en torno a Leningrad, se ha creado un mapa especial de la ciudad y el área circundante con una escala más detallada. Siete hexes del mapa especial representan un hex del mapa normal. Esto permitirá librar con gran detalle la lucha por las calles de la ciudad.

Debido a la igualdad de los contrincantes, el juego está muy equilibrado y ambos tienen que atacar. ¿Podrás mejorar los resultados históricos de los titanes que se enfrentaron en el verano de 1942? Autor: Vance von Borries.

Decision at Kasserine.

Ya disponible P.V.P.: 9250 ptas.

La Situación: Cuando las fuerzas aliadas desembarcaron en la costa de Argelia y Marruecos el 8 de noviembre de 1942 (Operación Torch), los alemanes eran derrotados en El Alamein, y parecía que la guerra en el Norte de África ya sólo duraría unas semanas. Sin embargo, rápidamente llegaron refuerzos alemanes e italianos que detuvieron el avance aliado desde el oeste. Desde el este, los veteranos del Panzerarmee Afrika de Rommel se retiraron de Libia para concentrarse con las tropas recién llegadas a Túnez. El Día de San Valentín de



1943 dio comienzo la más peligrosa de las contraofensivas del Eje. Si hubiera tenido éxito, la guerra en el Norte de África se habría alargado, probablemente retardando la invasión aliada de Europa.

El Juego. **Decision at Kasserine** es un juego de nivel operacional para dos jugadores sobre la ofensiva del Eje en el centro de Túnez en febrero de 1943. Contiene: un mapa de 55 x 85 cm., 420 fichas, plantillas de despliegue, ayudas de juego y reglas.

Características. Numerosos tipos de unidades, como unidades acorazadas, motirozadas, tanques Tigre, cañones de 88mm, Stukas, Cuarteles Generales, unidades de montaña, cazatanques, blindados, e incluso algunos jefes como Rommel. La escala de las unidades básicas es el batallón, pero también se incluyen bastantes compañías.

Mecánica: ZdC fluidas, tiempo atmosférico, restricciones al abastecimiento, modo operativo de la artillería, rechazo del combate, movimiento de reacción, comparación de la eficiencia de las unidades, disparo a distancia con la artillería, contraataque, retirada a través de ZdC enemigos, unidades antitanque, movimiento de explotación, fortificaciones, campos de minas y restricciones por nacionalidades, misiones aéreas, etc. Una peculiaridad es que al inicio de la partida las condiciones que permiten al alemán obtener la victoria (o al Aliado impedirlo y obtenerla él) no se establecen hasta más o menos la mitad de la partida, cuando el jugador alemán resuelve (aleatoriamente) cuál de los planes alternativos (el de Rommel, el del Alto Mando o el de Compromiso) deberá intentar cumplir. El jugador Aliado no sabrá esta información hasta que la obtenga por medio de la Tabla de Desciframiento de mensajes o hasta el final de la partida.

Esta prevista la publicación en el futuro de dos juegos más con este sistema, que abarcarán el resto de la guerra en Túnez. Todos incluirán sus escenarios, pero también será posible unir los tres en un gran escenario. Autor: Vance von Borries.

The PoG Player's Guide. Ya disponible P.V.P.: 4750 ptas.

No podía faltar esta guía para el juego más premiado del año pasado. Aprovechando la reedición de **Paths of Glory**, se publica ahora esta publicación repleta de artículos y nuevos escenarios para sacarle aún más partido a este excelente juego. Además de artículos de tácticas y estrategias, se incluyen tres nuevos escenarios obra del propio Ted Raicer (1915, 1916 y 1917), así como veinte nuevas cartas. La variedad que añaden al juego hace aún más tenso el curso del juego, al proporcionar nuevas posibilidades estratégicas. También se incluyen algunas cartas en blanco para que puedas ensayar tus propias cartas caseras.

Paths of Glory. Reedición ya disponible P.V.P.: 10495 ptas.

Tras varios meses de espera, por fin vuelve a estar disponible esta verdadera joya sobre la Gran Guerra. Juego de Ted Raicer para dos jugadores sobre la Primera Guerra Total del s.XX en Europa y Oriente Medio. Emplea una variación de los sistemas de juego en los que la acción se desarrolla por medio de cartas. El mapa de 55x85cm emplea casillas de movimiento intercomunicadas. Turnos estacionales. Sistema de combate que incorpora los efectos de los flanqueos, las fortalezas y las trincheras. 176 fichas grandes y 140 fichas normales representan los ejércitos y cuerpos de 19 países. 56 cartas para cada bando. Ofensivas forzadas por motivos políticos, reglas de paz, revoluciones rusas y un largo etcétera de factores y variables. Excelente adaptabilidad para juego en solitario. Nunca una partida se parecerá a otra. Descubre por qué la bautizaron como "la Gran Guerra". ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



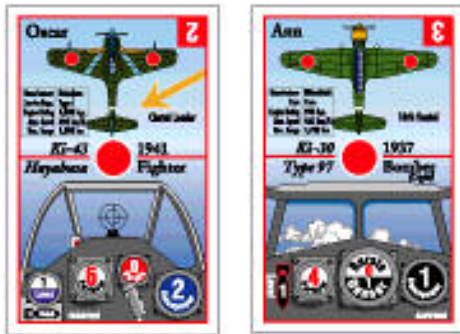
Wilderness War. Novedad julio P.V.P.: 10495 ptas.

Juego para dos jugadores sobre la guerra del Canadá entre franceses y británicos. Emplea cartas de estrategia y un mapa con casillas interconectadas, como los celebrados **For the People** y **Paths of Glory**. Los escenarios cubren desde 1755 hasta la lucha final entre Montcalm y Wolfe junto a los muros de Quebec. Obviamente, nada está predeterminado. Los franceses pueden emplear sus ventajas iniciales en mandos y su alianza con los indios para someter a las colonias británicas antes de que la Royal Navy desembarque ingentes cantidades de tropas regulares en el continente. Los británicos deben aguantar los raids forterizos indios y franceses y reunir fuerzas para tomar las fortalezas francesas antes de que la Guerra de los 7 Años concluya. Contiene 70 cartas, 218 fichas de tamaño grande y 23 jefes de tamaño doble con bases, mapa de 55x85 cm., reglas y ayudas de juego.

Los jugadores deberán mantener un difícil equilibrio entre operaciones de guerra convencional destinadas a la toma de fortalezas y la "petit guerre" de escaramuzas de frontera, de gran importancia. Las unidades son regimientos o batallones de regulares, infantería ligera, rangers, tropas francesas de frontera y más, incluyendo 18 bandas de guerra de 18 tribus indias distintas. Reglas de raids, construcción de fuertes, asedios, batallas campales, milicias, cuarteles de

invierno, desembarcos y movimiento en barcasas. Reglas opcionales como interceptación, infiltración india, exploración, abastecimiento y más.

Y obviamente, también están las Cartas de Estrategia, que con llevan todo tipo de eventos al juego, desde tácticas de combate a diplomacia con los indios, o desde política colonial a asuntos europeos. Nunca dos partidas serán iguales. Complejidad media-baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Zero! Novedad julio P.V.P.: 9450 ptas.

Esperadísimo vol. 4 de la serie **Down in Flames**. Juego táctico aéreo con cartas. Este volumen abarca la guerra en el Pacífico hasta la batalla de Midway. Las nuevas reglas de ataques a buques y praciones aeronavales se funden perfectamente con el sistema táctico de los primeros volúmenes, **The Rise of the Luftwaffe** y **8th Air Force**. **Zero!** es un juego independiente: no es necesario que tengas los juegos anteriores. De modo que sí aún no has probado la serie **Down in Flames**, puedes empezar ahora por el volumen más reciente. Las nuevas cartas, compuestas a todo color, incluyen los siguientes aviones: P-40B Warhawk, F-4F Wildcat, F-2A Buffalo, IIB Hurricane, SBD Dauntless, TBD Devastator, PBY Catalina, A-6F2 Zero, B-5N2 Kate, D-3A1 Val, G-3M Nell, G-4M2 Betty, Ki-21 Sally, Ki-27 Nate, Ki-30 Ann, Ki-43 Oscar. Se incluyen las siguientes campañas: Pearl Harbor, Filipinas, Malasia, Birmania, Mar del Coral y Midway. Contenido: 150 cartas (76 cartas de acción y 74 de avnes), ayudas de juego, reglas del juego y reglas de campañas, 96 fichas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Corsairs and Hellcats. Novedad 2001 P.V.P.: 8395 ptas.

Vol. 5 de la serie **Down in Flames**. Este volumen abarca la segunda mitad de la guerra en el Pacífico. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Red Badge of Courage. Novedad julio P.V.P.: 11975 ptas.

El éxito del último sistema de la Guerra Civil, versión 4.0, en los dos anteriores volúmenes, **River of Death** y la actualización de **Three Days of Gettysburg**, continúa ahora con un tercer volumen, **Red Badge of Courage**. Abarca las dos batallas que tuvieron lugar en torno a Manassas, Virginia. La primera, considerada como la batalla que abre la guerra, la 1ª de Bull Run, contiene dos ejércitos sin entrenar, algunos mandos de pésima calidad, y una de las situaciones lúdicas más interesantes que se pueden encontrar. Ambos bandos tienen fuerzas similares, y hay un continuo fluir de refuerzos de ambos bandos durante la batalla.

La 2ª de Bull Run es una de las victorias mayores de Robert E. Lee, en la que aplastó al ejército de John Pope y puso las bases de la posterior batalla de Antietam. ¡Tal vez tu puedas aprovechar las posibilidades que Pope dejó pasar! **Red Badge of Courage** contiene dos mapas y 1120 fichas. Las reglas son la versión 4.3, e incluye una lista completa de erratas de **River of Death** y **3DoG II**.

En la 1ª de Bull Run encontramos mecánicas que subrayan los problemas de mando y la confusión derivada de los uniformes similares de ambos bandos. La 2ª de Bull Run incluye Eventos Aleatorios inusuales que abarcan los importantes problemas políticos que atenuaron a Pope. Como novedad respecto a los anteriores volúmenes de la serie, y en respuesta a las peticiones de los jugadores, este juego no solo incluye las 2 batallas completas, si no también 6 escenarios de menor tamaño creados por Dave Powell. do these escenarios.

C3i nº13. Ya disponible P.V.P.: 2795 ptas.

COLUMBIA GAMES

Pacific Victory.

Ya disponible P.V.P.: 12595 ptas.

Revive toda la 2ª Guerra Mundial en el Pacífico con el sistema de **Victory**. El mapa abarca desde la India a Pearl Harbour y desde Alaska hasta Australia. Permite jugar toda la guerra en el Pacífico en 2-4 horas. Fuerzas terrestres, aéreas y



navales de Japón, EE.UU., Gran Bretaña, Australia y la India. Portaaviones, submarinos, cruceros, acorazados, fuerzas aéreas, marines re infantería. Todas las grandes campañas: Singapur, Filipinas, Mar del Coral, Midway, Guadalcanal, Birmania, Nueva Guinea, Saipán, Golfo de Leyte, Iwo Jima y Okinawa. Plantea nuevas estrategias. 100 piezas de madera con sus etiquetas. **¡Reglas en castellano!!**

CLASH OF ARMS GAMES

Harpoon Naval Review 2000. Ya disponible P.V.P.: 4875 ptas.

Nuevo número de la publicación de referencia para los seguidores de **Harpoon 4**, el juego táctico aeronaval moderno más detallado y realista del mercado. Incluye 10 escenarios, hojas de buques, aviones, submarinos, 7 artículos de actualidad naval, etc. Portada a color.



La Bataille D'Orthez. Ya disponible P.V.P.: 12595 ptas.

En febrero de 1814, Wellington, tras tomar Bayona, avanzó hacia el interior de Francia. El Ejército de los Pirineos de Soult retrocedió hacia el este. Las veteranas tropas de Wellington obligaron a los franceses a retroceder hasta Toulouse. El 26 de febrero, la vanguardia de Wellington pudo

cruzar el río Gave de Pau hacia Orthez. Soult decidió platara cara, y colocó sus seis divisiones en excelentes posiciones defensivas fuera de la ciudad. El 27 de febrero las 8 divisiones de Wellington se lanzaron al ataque.

En esta batalla, la infantería es la protagonista absoluta. Orthez es una excelente introducción a los juegos de **La Bataille...** La artillería tiene una función de apoyo, y hay muy poca caballería en ambos bandos. Es la primera vez en la serie en que vemos a Wellington y a los británicos al ataque. Los mandos tienen un papel importantísimo, y el juego refleja la diferencia entre la estructura de mando bien rodada de Wellington y la más improvisada de Soult. Los británicos tienen como ventajas el número, los mandos y su infantería. La principal baza de los franceses es el terreno defensivo que ocupan, y sus líneas interiores.

La Bataille D'Orthez incluye dos mapas obra del maestro, Rick Barber, así como 700 fichas, tablas, comentario histórico, etc. Las reglas tendrán como base las vistas en **La Bataille de Lutzen**. Incluye, además del escenario de la batalla completa, varios escenarios jugables en una tarde. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Fear God & Dread Nought. The Great War at Sea 1914 -1918.

Novedad julio P.V.P.: 19950 ptas.

Con este juego se completa finalmente la **Admiralty Trilogy (Harpoon 4, Command at Sea y Fear of Good & Dread Nought)**. Como las mecánicas básicas son similares, los jugadores de los dos juegos ya publicados no tendrán ningún problema en pasar a la Gran Guerra. Un pequeño escenario permite jugar al poco de abrir la caja, y varios escenarios son óptimos para jugar en solitario. Turnos Tácticos de 3 minutos y Turnos Intermedios de 30 minutos. Más de 40 escenarios, incluyendo Jutlandia (completa o por partes) o Dogger Bank, variantes y situaciones hipotéticas. Incluye todos los aspectos de la guerra naval, con un nivel de detalle impresionante pero perfectamente jugable. Se incluyen las marinas completas de Gran Bretaña, Alemania, Rusia, Austria, Turquía y Japón.

Aunque puede jugarse también con miniaturas, es un juego completo, con 420 fichas de barcos a todo color, 280 fichas de aviones y marcadores, además de un libro de reglas de 128 páginas, un anexo de datos de 144 páginas, y un libro de 128 páginas con más de 40 escenarios.

Player's Handbook for Fear of God & Dread Nought.

Novedad julio 2001 P.V.P.: 1900 ptas.

Se editará simultáneamente con el juego. Compilación en 32 páginas de todas las tablas y diagramas necesarios para jugar. Ayuda similar a los Player Handbooks de **Command at Sea** y **Harpoon 4**.

Brandywine / Germantown. Novedad julio P.V.P.: 16795 ptas.

El sistema **Battles of the Age of Reason** entra con este juego doble en la Guerra de Independencia de EE.UU. Juego con dos de las batallas más importantes de la guerra. Se ha cambiado o la escala para reflejar mejor estas batallas de pequeño tamaño, pero por lo demás las reglas, uno de los sistemas de juego anteriores al s.XX más admirados, no cambian. Las fichas son del estilo de los volúmenes anteriores (Leuthen, Zorndorf, Kolín), pero con variaciones interesantes y aún más finas en su diseño si cabe. **Brandywine** (tres mapas) tiene 4 escenarios: el ataque de Knyphausen, el ataque de Cornwallis (ambos escenarios en un solo mapa), el plan histórico de Howe (comprende los ataques de Knyphausen y de Cornwallis), y un plan opcional de Howe. Éste último permite al británico elegir el punto por el que atacará a Washington, el cual a su vez puede recibir información sobre los movimientos británicos y

Tel/Fax: 91 8060157. quijanoterocio@retemail.es <http://elviejoterocio.tripod.com>

redesplegar sus fuerzas. Germantown (dos mapas) incluye 2 escenarios que se diferencian por la importancia que tiene en ellos Chew House.

Creado por Richard Kane (**Flint & Steel**) basándose en el sistema de juego obra de Paul Dangel. Fichas de Terry Leeds y mapas de Rick Barber. Contiene 5 mapas (obra de Rick Barber), 2 planchas de fichas, reglas de la serie, reglas exclusivas con comentario histórico, ayudas de juego, etc. ¿Qué más podemos decir? ¡¡**REGLAS EN CASTELLANO!**!

The Naval Sitrep n°19. Ya disponible P.V.P.: 1125 ptas.
The Art of War n°30. Ya disponible P.V.P.: 550 ptas. B

THE GAMERS

Circus Minimus. Ya disponible P.V.P.: 5350 ptas.
Juego rápido de carreras de cuádrigas para los aficionados a los wargames y a los juegos temáticos. El objetivo de este diseño es conseguir superar al clásico **Circus Maximus** de Avalon Hill. Dean Essig, autor de algunos de los juegos de historia más unánimemente respetados por los aficionados de los últimos 10 años, se empena a fondo para lograr unas carreras de cuádrigas más reñidas, con un factor de lucha y de argucias más pronunciado que lo que tenía el juego anterior.

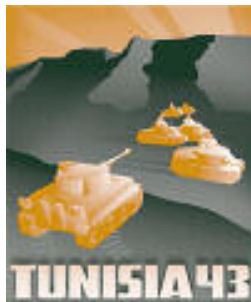
Cada jugador controla su carro con una pequeña plantilla (no es necesario anotar los movimientos por adelantado) y su objetivo es ganar la carrera por todos los medios de los que dispone, como embestidas, latigazos, armas, trucos sucios y tácticas. Los jugadores pueden también jugar una campaña en la que los participantes intentan conseguir su libertad. Un mapa, 140 fichas. En bolsa. ¡¡**Reglas en castellano!**!

A Frozen Hell. Ya disponible P.V.P.: 14250 ptas.
Nuevo título de la **Tactical Combat Series**. Se trata de la Batalla de Tolvajärvi, en la Guerra Ruso-Finlandesa de 1939. A finales de 1939, la Unión Soviética invadió Finlandia. Ampliamente superadas en número, las excelentes tropas finlandesas detuvieron al Ejército Rojo. En Tolvajärvi podemos ver cómo lo hicieron en una zona de lagos helados. 840 fichas, dos mapas de 55x85 cm., 5 escenarios. Escala: platoons, vehículos individuales, turnos de 30 minutos, hexes de 125 yardas.

Fallschirmjager. Ya disponible P.V.P.: 11.395 ptas.
Nuevo juego (el octavo) de la Standard Combat Series sobre la campaña paracaidista contra los Países Bajos en 1940. Una de las operaciones más audaces y arriesgadas de la historia, que estuvo a punto de fracasar en va rios momentos. La clave del plan era un ataque en profundidad por las Ardenas que llegara hasta el Canal de la Mancha partiendo en dos a las fuerzas aliadas. Para cerrar la trampa, los alemanes planearon tomar el interior de Holanda con la primera gran operación aerotransportada de la guerra. Este ataque allanaría el camino a los ataques alemanes acorazados a través del Maas, y atraerían a los aliados hacia el norte. El jugador alemán debe soltar su fuerza de invasión y resistir por todos los medios hasta que le releven las fuerzas de tierra. Los holandeses, prácticamente abandonados, presentaron una resistencia que pasaría a la historia

MOMENTS IN HISTORY

Tunisia 1943. Ya disponible P.V.P.: 7350
Nuevo trabajo de Dirk Blennemann sobre la Operación Fruhlingwind, la contraofensiva de Rommel en Kasserine. Los agotados alemanes contraatacan en un último esfuerzo por derrotar a los aliados en África. Emplea el sistema de juego "Heia Safari", ya conocido en **Triumphant Fox** y **Piercing the Reich**: realista, jugable y muy interactivo, centrado en los problemas de mando de las unidades. Un mapa de 55x87 cm., 420 fichas, 6 ayudas de juego, librito de reglas con comentario histórico, comentario del autor y numerosos ejemplos de juego.



Veliky Luki: Little Stalingrad of the North. Ya disponible P.V.P.: 6075 ptas.
Nuevo juego del sistema **Turning the Tables**. La serie más jugable del Frente Ruso sigue adelante con este título. Incluye 280 fichas, mapa de 55x87, ayudas de juego, etc. Versión 2.0 de las reglas del sistema. Retractilado.



Götterdämmerung: the Battle of Berlin. Novedad julio P.V.P.: 9895 ptas.
Gran juego del último episodio del Tercer Reich. Se juega en dos niveles: operacional y táctico (con un mapa del asedio). Escala: 5,5 kilómetros por hex Operacional, 900 metros por hex de

Asedio. Unidades alemanas tamaño batallón/regimiento, unidades soviéticas tipo cuerpo (algunas descomponibles en unidades menores). 2 Días por cada turno de juego. Orden de batalla alemán detalladísimo, lucha en las calles de Berlín en el mapa del Asedio, unidades estadounidenses y el Encuentro en el Elba, el 12º Ejército de Wenck, unidades Volkssturm, la 600 Div. de infantería de Vlasov, unidades de apoyo rusas y mucho más. 420 fichas, mapa de 55x85 cm. Complejidad: media. 420 fichas, mapa operacional de 55x85 cm. desde el Elba al Oder, mapa detallado de las calles de Berlín con detalle de las obras defensivas de la ciudad en 1945, chits del "Ocaso de los dioses", ayudas de juego y reglas con comentario histórico. Reglas sencillas. ¡¡**REGLAS EN CASTELLANO!**!

D-Day: The Great Crusade. Novedad 2001 P.V.P.: 10350 ptas.
Este nuevo juego sobre el Desembarco de Normandía se propone dos objetivos: una gran jugabilidad y un orden de batalla verdaderamente correcto. Incluye un mapa muy grande, 560 fichas, reglas, ayudas de juego, etc.

Tobruk – Silver Anniversary Edition. Novedad 2001 P.V.P.: 13425
Muchos aún recuerdan el clásico **Tobruk™**, del que se vendieron miles de ejemplares. La compra de los derechos de éste nos permitirá a todos saborear esta versión remozada y definitiva del mismo. Para empezar, se han incorporado nuevos datos/estadísticas sobre corazas, cañones, etc. El conjunto es tal vez lo más exhaustivo que exista al respecto a disposición de público no militar. Ahora las tiradas se resuelven con porcentajes en lugar de dados de seis caras, y las unidades mueven más hexágonos que antes. Mapas totalmente puestos al día. Las fichas son vistas aéreas a todo color de los tanques. Además, este será el primero de una serie de juegos con el mismo sistema, **TOBRUK™**, que abarcarán toda la guerra en el norte de África (**Halfaya Pass, El Alamein, Sidi Rezegh**).

Grand Illusion: The 1914 Campaign in the West. Novedad 2001 P.V.P.: ¿?
Nuevo trabajo del afamado Ted Racier, tal vez el más innovador de los autores actuales. 560 fichas, complejidad mediana, 2 mapas, etc.

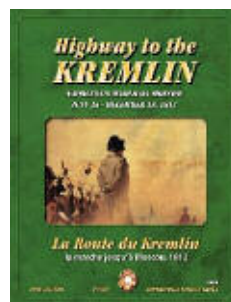
AZURE WISH EDITIONS

La Grand Guerre 14-18. Novedad 2000 P.V.P.: 10095 ptas.
Gran juego estratégico sobre la 1ª Guerra Mundial. Completo y complejo. Podemos decir que es equivalente, en su profundidad, de **World in Flames** para este conflicto. Reglas en inglés.

OPERATIONAL STUDIES GROUP

Bonaparte in Italy. Ya disponible P.V.P.: 8195 ptas.
Nueva versión de uno de los grandes clásicos de Kevi n Zucker. El juego que inició la serie *Campaigns of Napoleon* (a la que pertenecen **Napoleon at Bay, 1807: The Eagles Turn East, The Emperor's Return**), se edita ahora totalmente remozado. El mapa de 55x85 permite jugar las campañas de Arcola, Basano, Castiglione y Rivoli. Descubre las campañas más brillantes de Napoleón. Está prevista la publicación posterior de una expansión con dos nuevos mapas y cuatro escenarios adicionales. ¡¡**REGLAS EN CASTELLANO!**!

Highway to the Kremlin - 1812. Novedad julio P.V.P.:



La serie *Campaigns of Napoleon* da un nuevo paso, esta vez hacia la inmensa Rusia. Tal vez la campaña más decisiva de la era napoleónica. Para poder abarcar esta campaña, se han alterado la escala de los mapas, del tiempo y el tamaño de los puntos de fuerza. Mapa de 85 x 110 cm. (dos secciones) que abarca de Tilsit a Moscú y de Riga a Kiev. 280 unidades. Cada hexágono abarca 15 km., y equivale al movimiento de un turno normal de 2 días de otros juegos de la serie. Turnos de 18 días. Un turno estándar = un Punto de Movimiento de **HTK**. Cubre toda la campaña, de junio a diciembre. Está prevista una futura expansión con reglas sobre el empleo de 99 personajes de cada ejército, con valores en 24 características individuales, y reglas para usarlos. ¡¡**REGLAS EN CASTELLANO!**!

G.R./D.



Over There. Novedad 2001 P.V.P.: 27295 ptas
Segundo juego de la serie *The Great War*, retoma la guerra en el momento en que termina **March to Victory**. Incluye mapas del Frente Occidental, del Teatro de Operaciones Africano y de la frontera EEUU-México. 2800 fichas

representan los "nuevos" ejércitos de las naciones en guerra. El conjunto se redondea con los obligados Órdenes de Batalla de un nivel ya visto en **March to Victory**, más reglas suplementarias para el final de la guerra.

Wavell's War. Novedad 2001 P.V.P.: ?

Por fin se actualiza el clásico **África Oriental**, que cubre las campañas británicas contra los italianos en África Oriental, y se combina con **Balkan Front** and **War in the Desert** en un gran módulo *Grand Europa*. Este es un módulo Europa no un juego completo. Veinte secciones de mapas que incluyen toda África Oriental desde el borde sur de los mapas de Egipto de **War in the Desert**. Nuevas reglas adicionales para **War in the Desert**, **Balkan Front**, y **África Oriental**, **War in the Desert**, o **Balkan Front**; o cualquier combinación de los mismos. Librillo de órdenes de batalla, 3 planchas de nuevas fichas, nuevas tablas.

CRITICAL HIT

Critical Hit Volume 6, nº2. Ya disponible P.V.P.: 3050 ptas.

Número centrado en la Batalla de Francia, 1940. Incluye minimódulo "A Few Rare Men". También material de complemento para el módulo **Stonne 1940**.

Critical Hit Volume 6, nº3 SPECIAL EDITION

Ya disponible P.V.P.: 4595 ptas.

Centrado en el reciente **Genesis '48**, para el que incluye nuevos escenarios y mapa. Incluye un mapa, una plancha de fichas y los escenarios en cartulina.

Hell's Bridgehead: Kursk 1943. Ya disponible P.V.P.: 6075 ptas.

Nuevo módulo histórico para ASL. Por fin esta gran batalla encuentra un tratamiento de esta escala. El autor ha utilizado información no disponible antes de la caída del Telón de Acero. Incluye seis nuevos escenarios, dos juegos de campaña, 140 fichas (entre las que hay nuevas fichas de "Tank Ramming" para embestir con tanques, etc.).

Valor of the 37th Guards. Ya disponible P.V.P.: 3795 ptas.

Módulo que continúa la lucha que empezó en Dzerzhinsky Tractor Works. 9 escenarios, un Juego de Campaña compatible con Red Barricades, un mapa de 55x90 cm de la Fábrica de Tractores con hexes de 2,5 cm. de ancho. Nuevo mapa del complejo de fábricas. El Juego de Campaña usa el capítulo O de Red Barricades (por lo que no hay reglas nuevas que aprender).

Genesis '48. Ya disponible P.V.P.: 9495 ptas.

Gran módulo histórico para ASL sobre la lucha en la 1ª Guerra Árabe-Israelí. Gran mapa de Jerusalén (entre otros). Reglas nuevas sobre las tropas israelíes, los sirios, vehículos blindados egipcios, etc. Nuevos blindados, mujeres oficiales, 10 escenarios para la guerra de 1948, juego de campaña. Además, módulo completo de la guerra de 1956, **Sinai**, que incluye paracaidistas israelíes y tanques como el AMX-13. Una expansión posterior cubrirá la guerra de 1967. 736 fichas.

Incluye en total: 15 escenarios jugables en los tableros geomórficos o en el mapa histórico, un mapa de 55x85 del Jerusalén Antiguo, un juego de Campaña para Platoon Leader 2.5, un gran "overlay" a color con un kibbutz israelí de la época, 560 fichas con hombres y armas de apoyo, más 176 fichas de vehículos, artillería y marcadores del sistema PL 2.5. Amplias notas sobre todos los vehículos, cañones y tropas de los distintos países, tablas del equipo y armas de los distintos países, reglas para GENESIS 1948 y para SINAI 56. Nuevas tablas para nuevas armas (como el Super Bazooka, 82mm RCL, 106 RCL, etc.).

Total East Front Pack 1. Ya disponible P.V.P.: 2650 ptas.

Este módulo para ASL marca una nueva etapa, denominada PHASE II, en el diseño y presentación de escenarios por parte de Critical Hit. Como respuesta a las demandas de los aficionados, estos nuevos módulos contienen, además de escenarios bien probados, fichas y un mapa o unos cuantos overlays. Este primer módulo incluye 8 nuevos escenarios y una plancha de tres nuevos overlays a color. Cuatro de los escenarios se centran en la batalla por Viena en 1945, y pueden jugarse como una minicampaña si se desea. stand -alone).

Total Pacific Theatre Pack 1. Ya disponible P.V.P.: 2850 ptas.

Módulo con 8 nuevos escenarios y una plancha de 140 fichas de austr alianos, entre otras cosas. Escenarios en Filipinas, Timor, Sumatra, Nueva Guinea, Malasia y las Salomón.

Busting the bocage. Ya disponible P.V.P.: 3995 ptas.

Nuevo módulo de escenarios posteriores al desembarco de Normandía, al sur de Point du Hoc. Incluye 6 nuevos escenarios en cartulina, nuevo mapa con hexes grandes, artículo de tácticas y consejos, y plancha pequeña de fichas.

Guerra Civil. Novedad julio P.V.P.: 9995 ptas.

Guerra Civil es un nuevo gran módulo para ASL. Creado por dos historiadores españoles, Juan y Francisco Cebrian, refleja años de investigación y labor creativa. Se incluyen una miriada de nuevas fichas de infantería como: 1) Republicanos: Milicia; Infantería Vasca; Guerrilleros; Comisarios y más. 2) Nacionales: Legión; Tropas Africanas; Requetés; Falangistas; Carlistas y más. Montones de armas y vehículos acorazados, como: Autoametralladora Blindado Mod. 1932; Carro de Combato Medio BT-5; Autoametralladora-Blindado UNL-35 y muchos más. También se incluyen nuevas fichas y reglas interesantísimas, como fichas individuales de Dinamiteros o de Capellanes de Campaña capaces de acompañar a los hombres al combate.

12 nuevos escenarios. Dos mapas nuevos de 20x55cm. con overlays, y un overlay de 20x20 con un "Castillo Español". 736 fichas de los hombres, las armas, los vehículos y los aviones que lucharon. Nuevo libro de reglas variantes, con comentario histórico, y comentarios sobre las armas y los vehículos. Completa información para crear escenarios DY0. Datos de artillería y ELR. En formato portafolio, similar al usado en Genesis '48.

Combat! Kursk. Novedad julio P.V.P.: 10995 ptas.

Por petición abrumadora de los seguidores del sistema **Combat!**, la batalla de Kursk será el tema del siguiente juego de la serie. 8 escenarios y juego de campaña, mapa con hexágonos grandes, reglas, ayudas de juego y 560 fichas. Las reglas del sistema **Combat!** no dejan de evolucionar para mejorar. **Combat! Kursk** incluirá la versión más actualizada de las mismas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Combat! Rangers. Novedad julio P.V.P.: ptas.

Módulo 3 del sistema **Combat!**. Se centra en la lucha del 2º Batallón de Rangers contra los nazis en el bocage de Normandía. No se trata de los desembarcos, si no de el ataque para tomar la carretera transversal, los contraataques alemanes y la liberación final de los Rangers. Incluye actualización completa para poner al día tu copia de **Combat! Normandy** y la versión 3.0 de las reglas del sistema. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Combat! Arnhem. Novedad 2001 P.V.P.: 10995 ptas.

La serie **Combat!** Parece decidida a convertirse en el sistema microtático alternativo al ASL. Aquí tenemos la batalla por el tercer puente de Arnhem, la célebre lucha reflejada en la película de "El puente más lejano". **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

XTR-COMMAND MAGAZINE

Command nº 53: Iron Dream: The War in Russia 1941 -42. Ya disponible P.V.P.: 3695 (950 ptas. sin juego) B

LIBROS Y REVISTAS

AVALANCHE PRESS

The Last Days of Constantinople. P.V.P.: 1900 ptas. **Ya disponible**

Una aventura de rol en el Imperio Bizantino. Libro con aventura para el sistema d20, para personajes de nivel 1 a 3. Obra del guionista de los juegos de ordenador más vendidos (**Panzer General 2** y **Silent Hunter 2**), con todo el arte gráfico de Avalanche Press, la calidad de esta editorial, ¡y el arte de Pedro!

Las hordas turcas están asediando la gran ciudad, y los jugadores se enfrentan a retos únicos y a dilemas morales. Encuentra a la joven emperatriz (si es que existe). Aguanta junto al emperador en la lucha final hasta la muerte. Descubre a las cortesanas más tentadoras de Oriente. Utiliza nuevas armas: fuego griego, arcabuces y el Gran Cañón. Cuando los turcos entren a la ciudad, el saqueo será la norma.

The Last Days of Constantinople incluye: libro de aventura de rol de 48 páginas.

OSPREY MILITARY

Campaign. P.V.P.: 3595 ptas.

CAM84. Adrianople 378. Ya disponible

CAM85. Peking 1900. Ya disponible

CAM86. Armada Campaign 1588. Ya disponible

CAM87. Lutzen & Bautzen 1813. Ya disponible

Elite. P.V.P.: 2995 ptas.

ELI72. Napoleon's Commanders 1. Ya disponible

Warrior. P.V.P.: 2995 ptas.

WAR30. Celtic Warrior. Ya disponible

WAR31. Union Infantryman. Ya disponible

Combat Aircraft. P.V.P.: 3895 ptas.

COM22. Mitsubishi Betty WWII. *Ya disponible*
COM23. Arab-Israeli Air 1947-82. *Ya disponible*
COM24. Conflict in the Balkans 1991-2000. *Ya disponible*

Order of Battle. P.V.P.: 4195 ptas.
OOB12. Ardennes South. VII Armee.
OOB13. Ardennes South. III Corps.
Men-At-Arms. P.V.P.: 2695 ptas
MAA352. US Army 1783-1811. *Ya disponible*
MAA353. Italian Army WWII (3). *Ya disponible*
MAA354. British Army WWII Northwest Europe. *Ya disponible*

New Vanguard. P.V.P.: 2695 ptas.
NVG35. M/26/M46 Pershing Tank 1945-53. *Ya disponible*
NVG36. Jagdpanzer 38 "Hetzer" 1944-45. *Ya disponible*
NVG37. Sturmgeschutz Ausf F, G & H Assault Gun 1942-45. *Ya disponible*
NVG38. ACW Field Artillery 1861-65. *Ya disponible*

Compendium Modelling Manuals. P.V.P.: 3895 ptas.
MM13. M4 Sherman. *Ya disponible*
MM14. Panzer VI Tiger. *Ya disponible*

Ladmarks in History.
The Tower of London: a 2000-Year History. *Ya disponible* P.V.P.: 1495 ptas.
The Norman Conquest. *Ya disponible* P.V.P.: 1795 ptas.

Títulos combinados:
Caesar's Legions. P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*
Flags of the Third Reich. P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*
Flags of the Civil War. P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*
Barbarians Against Rome. P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*

Osprey Masterclass - Ancient & Medieval Modelling. P.V.P.: 5995 ptas. *Ya disponible*
Osprey Masterclass - World War II Luftwaffe Fighter modelling. P.V.P.: 5995 ptas. *Ya disponible*

Títulos no pertenecientes a series:
Fall of France. P.V.P.: 5995 ptas.
Encyclopedia of Russian Aircraft. P.V.P.: 8995 ptas. *Ya disponible*
B-52 Stratofortress. P.V.P.: 5695 ptas. *Ya disponible*
Lockheed SR71 (rústica). P.V.P.: 5695 ptas.
Spitfire: Flying Legend (rústica). P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*
Aircraft of the Aces: Legends of World War 2. P.V.P.: 5995 ptas. *Ya disponible*

OSPREY AVIATION

Aircraft of the Aces*. P.V.P.: 3595 ptas.
ACE33. Nieuport Aces of WWI. *Ya disponible*
ACE34. Italian Aces of World War II. *Ya disponible*
ACE35. P-40 AircoBRA Aces of World War 2. *Ya disponible*

Osprey Combat Aircraft*. P.V.P.: 3595 ptas.
COM21. B-24 Liberator Units of the 15th AF. *Ya disponible*
COM22. Arab-Israeli Wars 1947-82. *Ya disponible*
COM23. Conflict in the Balkans 1991-2000. *Ya disponible*
*¡ATENCIÓN!: estas son las versiones originales, íntegras y no reducidas de estos títulos. Los títulos de estas colecciones publicados en español son versiones sensiblemente recortadas de los mismos.

Aviation Elite Units. P.V.P.: 4195 ptas.
AEU1. Jagdgeschwader 2 (Richthofen). *Ya disponible*
AEU2. 56th Fighter Group. *Ya disponible*

Frontline Colour. P.V.P.: 4195 ptas.
FC2. F-86 Sabre Fighter Bomber Units Over Korea. *Ya disponible*
FC3. F-84 Thunderjet Units Over Korea. *Ya disponible*

Production to Frontline. P.V.P.: 4195 ptas.
PFL3. P-38 Lightning. *Ya disponible*
PFL4. B-26 Invader Units Over Korea. *Ya disponible*

Aviation Pioneers. P.V.P.: 3295 ptas.
AP3. German and Austrian Aviation of WWI. *Ya disponible*
AP4. Lockheed's Blackbird Skunk Works: U-2, SR-71, F-117. *Ya disponible*
AP5. British, French and Allied Aviation of World War. *Ya disponible*

Production to Frontline. P.V.P.: 4195 ptas.
PFL4. Consolidated B-24 Liberator. *Ya disponible*

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

Production to Flightline. P.V.P.: 4795 ptas.
PF1 Lockheed Constellation. *Ya disponible*

OSPREY MILITARY JOURNAL Vol. 3 Nº2. P.V.P.: 1495 ptas. *Ya disponible*

OMEGA GAMES

Paper Wars nº39. *Ya disponible* P.V.P.: 1025 ptas. B

EDICIONES CAJA DE PANDORA

Líder nº9. P.V.P.: 795 ptas. B *Ya disponible*
Líder nº10. P.V.P.: 795 ptas. B *Ya disponible*

Líder Especial Módulos. P.V.P.: 1250 ptas. *Ya disponible*
Primer número especial de la revista Líder. Formado íntegramente por módulos para más de 15 juegos de rol.

Aquelarre, La Tentación. P.V.P.: 2995 ptas. *Ya disponible*
Nueva edición ampliada del juego de rol español de más éxito. Edición con tapas duras y mayoría de páginas a todo color. Casi 300 págs.

Aker Códex. *Ya disponible* P.V.P.: 1250 ptas.
Aker Códex nº2. *Ya disponible* P.V.P.: 1250 ptas.

Mitos y Leyendas nº0 + Pantalla Aquelarre. *Ya disponible* P.V.P.: 795 ptas.
Mitos y Leyendas nº1: Ad Intra Mare. P.V.P.: 725 ptas. *Ya disponible*
Mitos y Leyendas nº2: Ad Intra Mare II. P.V.P.: 725 ptas. *Ya disponible*
Mitos y Leyendas nº3. Ulteira. P.V.P.: 1495 ptas. *Ya disponible*

ASTIBERRI

El Asesino Invisible. *Ya disponible* PVP 1650 pts.
Esta es la primera aventura de la campaña "La leyenda de la Piedra Oscura". Una aventura de fantasía medieval para jugar con el sistema **D20**, necesita el manual del jugador de **D&D 3^a ed.** En ella un grupo de jóvenes inexpertos abandonan su pequeña isla para cobrar una herencia en Baldort, la impresionante capital del imperio. Las peligrosas aventuras que correrán en el continente superarán todas sus expectativas. "El asesino invisible" es una aventura para personajes de niveles 1 a 3. Cubiertas en color (interior y exterior), 48 paginas interiores en papel marfil

LUROPRESS

Pack Alea nº 1 (números 10, 12, 13 y 14). P.V.P.: 1500 ptas.
Desde el 15 de abril los números atrasados de la revista Alea están disponibles en packs de varios números. Las revistas del Pack nº 1 contienen los juegos siguientes: Operación Nabopalasar (Guerra del Golfo); Memorias de África, el final en Abd-el-Krim, Marruecos 1926; La Gran Armada; Entre dos banderas: Guadalajara 1937.

Pack Alea nº 2 (números 15, 16, 17 y 18). P.V.P.: 1500 ptas.
Las revistas de este pack contienen los juegos: Infierno Verde: Vietnam 1967; La Sombra del Águila: Medellín 1809; Goose Green (Malvinas 1982); El cierre e la bolsa de Mérida: Extremadura 1938.

Pack Alea nº 3 (números 21, 22, 23 y 24). P.V.P.: 1000 ptas.
La revista nº 21 contiene el juego: Derrota en Birmania, campañas 1942 -1945.

Alea nº27. P.V.P.: 1000 ptas. *Ya disponible*
Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia. Aparte de las habituales secciones de noticias y reseñas de juegos, contiene un escenario para La Sombra del Águila y otro para ¡No pasarán!, ambos con mapa y fichas.

VARIOS EDITORES

Miniature Wargames 217. P.V.P.: 875 ptas.
Wargames Illustrated 165. P.V.P.: 875 ptas.

Command Decision Quarterly 14

Napoleon nº17. P.V.P.: 1900 ptas.
Nuevo número de la revista napoleónica de más difusión.